

Мазина Е.Н., Полховская Е.В.
ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В РОМАНЕ П.ОСТЕРА «ТИМБУКТУ»

Языковые игры (ЯИ), отличающиеся высокой вариативностью функций, форм, способов реализации в художественном тексте, представляют собой весьма сложную и недостаточно изученную проблему современной отечественной науки. Исследование данного вопроса позволяет пролить свет как на игровую потенциал языка, так и на многообразие игровых форм и стратегий американского постмодернистского романа.

Цель нашей статьи – рассмотреть основные положения философской и лингвистической концепций языковых игр, разработать методику анализа ЯИ и проверить ее адекватность на материале текста постмодернистского романа П.Остера «Тимбукту».

Термин «языковая игра» был введен австрийским ученым Людвигом Витгенштейном в работе «Философские исследования» (1953). Анализируя сущность игры вообще и языковой игры в частности, философ делает вывод о невозможности формулировки точного и исчерпывающего определения первого из понятий ввиду многообразия типов игры и различия присущих им признаков. «Рассмотрим, например, процессы, которые мы называем «играми». Я имею в виду игры в карты, борьбу и т. п. Что общего у них всех?» [1] – ставит вопрос ученый и приходит к заключению, что речь может идти лишь о неотчетливом сходстве, сродни семейному подобию. Вместе с тем невозможно выявления универсального набора признаков игры, по Витгенштейну, отнюдь не означает, что нельзя описать конкретные виды игр и в частности игры языковые. Философ предлагает широкую трактовку понятия «языковой игры», не обладающую, на наш взгляд, достаточно четкой теоретической определенностью. Под языковыми играми Витгенштейн понимает бесконечно разнообразное и изменчивое множество форм языка, реализуемое в речевых коммуникациях: «Языковой игрой» я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетается» [1].

Особый интерес для данного исследования представляет витгенштейновская концепция, которую называют «анатомией чтения». Ее сущность состоит в том, что «одна возможная языковая игра прочитывается принципиально различными стратегиями (...) В такой ситуации происходит превращение и изменение языковой игры из того, что уже создано и написано как текст, в то, что создается различными стратегиями чтения» [2, с. 126]. Такой подход к языковой игре позволяет разглядеть ее двойственный характер: она является и фактом языка, и одновременно явлением, возникающим в контексте речевых практик.

Витгенштейновский термин «языковая игра» получил наиболее широкое распространение в двух сферах современной науки: лингвистике и философии постмодернизма.

В лингвистических исследованиях последних десятилетий витгенштейновская концепция языковой игры утрачивает значительную долю своего изначального смысла. В целом ряде работ [3;4;5;6], затрагивающих проблему языковой игры, данное понятие трактуется как намеренное нарушение нормы, и противопоставляется языковой ошибке как неосознанному отклонению. Такое понимание ЯИ противоречит витгенштейновскому утверждению, что «словоупотребление вообще не может быть неправильным: во-первых, потому, что построение речи подчинено соответствующим конвенциям, обеспечивающим соблюдение правил языковой организации, а во-вторых, потому, что «правильного» (как единственно правильного, правильного в отличие от возможного неправильного) словоупотребления вообще не существует, иначе ЯИ были бы невозможны как таковые» [2, с. 1023]. Мысли, созвучные витгенштейновским, в последние годы все чаще высказываются в научной литературе: «...вопрос о нормативности уходит из поля кодификации, а понятие правильное/неправильное все чаще заменяют понятием уместное/неуместное (...) Тезис «правильно все то, что целесообразно, уместно «определяет реальность коммуникативной или ситуативно обусловленной нормы» [7, с. 6]. Такая точка зрения представляется убедительной, тем не менее, если принять в качестве сущностной характеристики языковой игры, отношение «норма/другая норма (стилистическая, контекстная, или ситуативная)» [7, с. 5], то данное понятие будет, на наш взгляд, сведено к другому, более узкому понятию – «фигура речи». В современном языкознании существует немало работ, в которых анализ языковой игры, по существу, ограничивается исследованием экспрессивного потенциала стилистических приемов различных уровней языка, особенно каламбуров и разных видов тропов. Учитывая, что эти средства языковой выразительности строятся на обыгрывании лексической многозначности или омонимии (каламбур), на манипулировании семантическими значениями (тропы), их, действительно, можно отнести к частным случаям ЯИ. Но акцент при их анализе следует, на наш взгляд, делать не столько на механизмах создания этих выразительных средств или достигаемом ими эффекте (эти вопросы уже достаточно изучены в стилистике), сколько на диалогической игре с читателем. Такой угол зрения сближает языковую игру с собственно игрой. В обоих случаях читатель принимает игру, вовлекаясь в активное и внимательное чтение текста, и пытается раскрыть глубинное намерение автора. В то же время языковая игра дает возможность автору «задать самим построением текста способ его прочтения» [2, с. 126]. Это в большей или меньшей степени касается всех текстов, где автор «играет» с формой, а свободное отношение к форме получает определенное задание, пусть даже самое скромное. В первую очередь в таком свете следует рассматривать тексты постмодернистских произведений, т.к. именно в них читатель – источник смысла, а «в процессе чтения «все твое» (т.е. читатель, текст и автор) являют собой единое и бесконечное поле для игры письма» [2, с. 1023].

В философии постмодернизма различные виды игры, включая языковую игру, принадлежат к числу ключевых понятий. Отталкиваясь от идей Витгенштейна, исследователи рассматривают ЯИ с различных позиций. Предлагаемые трактовки столь противоречивы и мало когерентны, что не дают четкого представления о сущности этого понятия. Приведем лишь некоторые примеры. По Г.Гадамеру, «протекание всякого разговора можно описать понятием игры», Ж.Ф.Лиотар рассматривает ЯИ как «практически исчерпывающую

шую форму бытия языка в условиях отказа культуры от жестких дискурсов легитимации» [2, с. 1024]. К.О. Апель трактует языковую игру как «субъект - субъектную коммуникацию, участники которой являют друг для друга текст – как вербальный, так и невербальный [2, с. 38].

Ознакомившись с опытом теоретиков языковой игры, попытаемся синтезировать методику анализа ЯИ, которая, на наш взгляд, может оказаться продуктивной при анализе постмодернистского романа. Этапы анализа могут быть следующие:

1. Выявить языковые игры романа (опираясь на лингвистическую трактовку понятия, но с учетом сделанной выше поправки).
2. Описать конкретные случаи ЯИ, представленные в произведении:
 - языковой материал, лежащий в основе игры с формой;
 - способ построения ЯИ;
 - типы гетерогенных ЯИ.
3. Охарактеризовать целевое назначение ЯИ.
4. Определить связи ЯИ с другими игровыми стратегиями романа, наличие или отсутствие единой игровой стратегии, возможных способов прочтения ЯИ.

Представляется, что последовательность выполнения этапов анализа может быть произвольной, поскольку постмодернистский роман с ярко выраженным игровым началом трудно вместить в узкие, фиксированные рамки.

Одним из таких произведений является роман американского писателя Пола Остера «Тимбукту» (1999г.) [8]. В нем, по признанию самого автора, язык имеет гораздо большее значение, нежели сюжет. При этом одной из основных форм презентации языка в романе является языковая игра. Вовлечение читателя в игру начинается с момента знакомства с главным персонажем книги (мистером Зельцем)* и продолжается на протяжении всего романа по мере того, как автор играет с идентичностью своего героя и параллельно подыскивает соотносимые языковые выражения (номинации). Мистер Зельц – беспородный пес, типичный представитель *canis familiaris*, в котором, однако, заложено много человеческого: способность мыслить и анализировать, испытывать людские чувства и эмоции. Эта раздвоенность, внутренняя парадоксальность персонажа отражена рядом номинаций, построенных посредством использования либо отдельных фигур речи, либо их конвергенции. В числе наиболее ярких именованных – ироничные *Sir Cur* (сэр Псына), *Citizen Mutt* (гражданин Пес), *Mr Bones* (мистер Зельц), *Mr Bow Wow* (мистер Гав Гав), *Monsieur Woof Woof* (месяе Вау Вау). Языковая игра состоит здесь в манипулировании логическими и номинативными значениями (антономазия), обыгрывании стилистической несовместимости слов (ирония), а также синонимии как внутри-, так и межъязыковой.

Смысл еще двух номинаций, представленных в романе, может быть скрыт от поверхностного чтения. Именования *Signor Puccini* (от англ. *pooch* - собака, дворняжка) (сеньор Кобелино)*, *Sir Osso* (от лат. *os* – кость) являются результатом игры слов; первое из них базируется на паронимии, второе – межъязыковой синонимии. Достижимый комический эффект усиливается за счет использования итальянских словообразовательных суффиксов. Все эти случаи номинативной игры призваны вовлечь читателя в творческий поиск бесконечного множества средств языкового выражения понятия «собака». Но стоит читателю включиться в эту игру, как автор предпринимает какой-нибудь еще игровой ход, подбрасывая все новые и новые приманки. А может быть, мистер Зельц вовсе и не пес? Может, он ангел? «Если Бог мог послать своего Сына на землю в человеческом образе, почему бы Ему не послать на землю ангела в образе собаки?»*. В действие снова вступает языковая игра, которая становится пружиной творческого механизма восприятия, выполняя смыслообразующую функцию. Играя со словами, автор предлагает читателю расшифровать скрытый в них тайный смысл. «Достаточно написать слово Dog и поднести листок к зеркалу, чтобы понять, в чем тут дело. Dog, прочитанное задом наперед, – это God. Собака – это Бог, вот в чем тут дело»*. Разумеется, нельзя сказать, что в этом и подобных случаях языковой игры (например, SANTA – SATAN) рушатся наши представления о привычных понятиях, тем не менее неожиданные, парадоксальные и в то же время любопытные наблюдения заставляют пристальнее вглядываться в форму слов. На наш взгляд, рассмотренные выше случаи языковой игры (и еще некоторые, не попавшие в данное исследование по причине их отнесенности к другим игровым линиям) подчинены единой авторской игровой стратегии, цель которой помочь читателю взглянуть на мир другими глазами. В подтверждение можно привести ряд доводов:

а) выбор собаки в качестве главного участника, наблюдателя и интерпретатора происходящих в романе событий;

б) использование сна мистера Зельца в качестве основного источника сведений о смерти его первого хозяина Вилли. С одной стороны, автор заставляет читателя поверить в то, что события разворачивались именно так, а не иначе, ведь большая их часть затем действительно происходит в реальной жизни (две части второй главы находятся в зеркальном соотношении). С другой стороны, этот условно-игровой прием целенаправленно разрушает жизнеподобие. Мистер Зельц превращается в муху, которая и становится очевидцем происходящих в сновидении событий. При этом грани между реальностью и сном настолько расплывчаты, что персонаж никак не может понять, «вернулся ли он обратно в реальный мир или же попал еще в один сон»*.

в) необычная концепция загробной жизни, семантически выраженная образом Тимбукту и являющаяся смысловым стержнем романа.

Даже смерть персонажей переведена в романе в игровую плоскость. Узнав о смертельной болезни Вил-

* перевод И Кормильцева.

ли уже в самом начале романа, читатель ждет неотвратимой развязки, а автор, испытывая его доверчивость, время от времени дает понять, что герой умер. Но каждый раз опасения оказываются напрасными. В конечном итоге мы так и остаемся в неведении, была ли смерть Вилли такой, как привиделось мистеру Зельцу. Своеобразие этой игровой коллизии заключено в том, что ее фабула «намечает» путь в сферу идеального, в Тимбукту. Именно туда стремится в финале романа мистер Зельц, затеяв игру со смертью – игру под названием «выскочи из-под колес».

Помимо языковых игр, подчиненных общей игровой стратегии, в романе есть и такие, которые служат автономными средствами создания художественной выразительности. Они строятся, главным образом, на паронимии, игра здесь осуществляется не за счет манипулирования семантическими значениями, а за счет утраты логического значения. Например: “Nitty-gritty Italy? Land of the witty ditty and the itty-bitty titty – yet one more place I’ve never been to” [8,79] или “James Joyce. Joyce Cary. Cary Grant. Grant me swizzle sticks and dental floss” [8, с. 55], “Enough of this tedium. Enough of this Te Deum” [8,54]. Такие случаи языковой игры, где форма доминирует над содержанием, прививают читателю вкус к языку, учат творить в процессе чтения.

Таким образом, роман «Тимбукту», насыщенный взаимозависимыми и относительно свободными языковыми играми, демонстрирует читателям богатство созданных художественных образов и неисчерпаемость текста.

Источник и литература

1. Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы: Ч.1. – М., 1997. – 378 с.
2. Постмодернизм. Энциклопедия.- Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. – 1040с.
3. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996. – 217с.
4. Донгак С.А. Языковая игра и обманутое ожидание // Критика и семиотика. – 2001. – Вып.3 –4. – С.78–84.
5. Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь: Морфология. Лексика. Жест. – М., 1983. – С. 172–214.
6. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 1999. – 324с.
7. Современный русский язык: коммуникативно-функциональный аспект: Учебное пособие. – Ростов-на-Дону: Изд-во Рост. гос. пед. ун-та, 2000. – 322с.
8. Auster, Paul. Timbuktu.- N.Y.: Picador USA. Henry Holt and Company, 2000. – 181p.

Александрова О.Н.

ФАНАРИОТЫ И НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГРЕЧЕСКОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ

Художественная литература эпохи Просвещения была многогранной и разнообразной, основными ее направлениями были такие литературные течения как ренессансный реализм, классицизм и барокко (XVII век), просветительский реализм, во многом продолжавший художественные традиции классицизма с одной стороны, и породивший искусство сентиментализма (XVIII век). В это же время возникают рококо и предромантизм. Все эти направления и художественные школы были связаны с определенными социальными и политическими силами и философскими концепциями.

Далеко не все эти литературные направления нашли широкое распространение в литературе Греции, и этому явлению есть серьезные, прежде всего, культурные, экономические и политические причины.

Уровень образования в Греции в это время был значительно ниже, нежели в Европе, к тому же перед греческим народом стояли совершенно иные задачи – освобождение от турецкого ига и образование нового национального государства.

Подчиненное положение греческого народа в Османской империи не позволяло развиваться в полной мере греческой литературе. Подчинение завоевателям с их чуждым для греков образом жизни задерживало развитие творческих сил народа, уже истощенного длительными войнами и экономической разрухой.

Греческие просветители считали единственной возможностью сохранения самоидентификации греческого народа – распространение грамотности. Поэтому их творчество нередко имело прагматический характер, и главными целями литературы в Греции становятся педагогика и моралистика (может быть, даже в ущерб литературе художественной). Прежде всего создаются учебники и религиозные трактаты.

Поэтому немалое значение для просветителей приобретает издательское дело. Одной из самых ярких черт эпохи Просвещения всегда была издательская деятельность ее представителей, издание учебников, словарей, энциклопедий, организация школ и учебных учреждений. Научный потенциал подобных изданий был настолько высок, что эти учебники нередко переводились на языки народов Европы.

В самом начале становления Просвещения как единого движения передовых людей эпохи, греческий писатель Герасим Влахов (1607–1685) составил четырехязычный словарь. Этот словарь стал не только первым значительным достижением новогреческой лексикографии, он был по достоинству оценен лучшими «научными» умами Европы и на многие десятилетия стал образцом для подражания для многих составителей подобных произведений.

Один французский путешественник, посетивший школу Коридалея в Афинах, отмечал высокий уровень преподавания в ней таких языков, как древнегреческий, латинский, турецкий, итальянский и француз-