

Федеральное агентство по образованию
ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»

УДК 400
ББК 74.001.1
Т 83

Введение

Т.А.Гридина

Языковая игра в художественном тексте

Монография

Екатеринбург

2008

УДК 400
ББК Ш 100.3
Г 83

Рецензенты:

П.А. Лекант, доктор филологических наук, профессор
(Московский государственный областной университет)
М.Л. Кусова, доктор филологических наук, профессор
(Уральский государственный педагогический университет)

Гридина Т.А.

Г 83 Языковая игра в художественном тексте: [Текст] Монография: Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2008. – 165 с.

В монографии предлагается интерпретация ассоциативной стратегии языковой игры как формы лингвокреативной деятельности применительно в сфере художественного текста. Выделяются аллюзивный, образно-эвристический, имитативный, принципы языковой игры как составляющие художественного идиостиля.

Предназначается специалистам в области лингвистики креатива, а также всем интересующимся проблемами языкового творчества.

ISBN 978-5-7186-0554-9

УДК 400
ББК Ш 103.3

©Т.А. Гридина, 2008
©Уральский государственный педагогический университет, 2008

Введение

Обращение к игровому дискурсу художественной литературы (в том числе к языковой составляющей игры) отнюдь не ново. Вместе с тем, как это ни парадоксально, представление о механизмах языкового творчества в художественном тексте остается гораздо менее изученным, чем в других областях лингвокреативной деятельности. Достаточно упомянуть хотя бы о проблемах, связанных с исследованием языковой игры как доминанты художественного стиля и идиостиля; вопрос о возможности отнесения к регистру языковой игры тропов и фигур; определение жанровой специфики языковой игры; выявление роли языковой игры в выражении авторских интенций и декодировании их адресатом.

Приступая к рассмотрению вопроса о языковой игре в сфере художественного текста, автор вполне отдает себе отчет в сложности задачи и ни в коей мере не претендует на ее исчерпывающее решение.

Многоаспектность существующих подходов к описанию языковой игры порождает мысль о невозможности дать ее однозначное определение [см., например, обзор подходов к пониманию языковой игры в: Сковородников 2002, а также *Главу I* в данной книге].

Вместе с тем ни одна из существующих интерпретаций языковой игры не исключает признания ее *твор-*

ческой природы. Эта ипостась языковой игры представляется нам объединяющим началом для рассмотрения ее функций в разных видах креативной деятельности человека (и в первую очередь – в художественном творчестве). Такой ракурс рассмотрения языковой игры ориентирует исследователя на поиск взаимодействия в речевой деятельности потенциала языковой системы, уровня лингвистической компетенции говорящих и коммуникативных установок речевого акта.

Языковая игра должна быть охарактеризована как **форма лингвокреативного мышления** [Гридина 1996], которое основано на ассоциативных механизмах и проявляет способность говорящих к намеренному использованию нестандартного языкового кода в разных ситуациях речевой деятельности. Код языковой игры моделируется и «считывается» при осознании говорящими возможности многомерной (многовекторной) интерпретации ассоциативного потенциала разных видов вербальных знаков (прежде всего – слова). Конструктивные принципы языковой игры порождают ассоциативный контекст, выявляющий «свежий» ракурс актуализации смысловой и/или формальной сторон знака на фоне имеющихся аналогий.

Языковая игра предстает при этом как производное от индивидуальных черт *homo ludens* («человека играющего», см.: [Й. Хейзинга]), его речевой инициативы (лингвистической активности и креативности) и одновременно как реализация в речевой деятельности операциональных (вариативных, нежестких) системно заданных языковых алгоритмов.

Интенция к языковой игре обнаруживает импровизационную сторону речевой деятельности, которую мы связываем с погружением в стихию творчества как естественный процесс самовыражения (самореализации)

языковой личности. При этом в разных сферах речевой деятельности игровой дискурс характеризуется своей функциональной спецификой. Так, прагматическая направленность языковой игры в рекламе связана с привлечением внимания к товару, услуге и/или побуждением адресата к определенному действию; в сфере публицистики – с созданием оценочной модальности и акцентированием злободневной тематики СМИ; в разговорной речи – с потребностями неофициального общения; в сфере научной деятельности – с тенденцией к «визуализации» и компрессии мысли в противостоят строгим дефинициям.

В художественном тексте языковая игра принимает разнообразные формы, вырабатывает собственную сложную «технику», связанную с **эстетической сущностью** произведения искусства и индивидуальностью творческого почерка его создателя.

Не преследуя цели панорамного описания всего спектра проявлений языковой игры в художественном тексте, мы считаем возможным выделить некоторые ее основополагающие принципы с учетом лингвокреативных механизмов, реализующих игровую интенцию как интерпретационную составляющую авторского художественного замысла. Это **имитативный, аллюзивный и образно-эвристический** принципы языковой игры (см. Главы II - IV).

Сразу оговоримся относительно того, что выделение этих принципов в «чистом виде» не всегда возможно, что объясняется их изначально тесной спаянностью в структуре художественного текста, а также взаимодополнительностью в моделировании самого эффекта языковой игры. Последний требует обнаружения связи между новым (нестандартным) содержанием и/или фор-

мой знака и прототипом, лежащим в основе «игровой трансформы», или «игремы» [см.: Гридина 1996]).

➤ **Имитативный** принцип языковой игры акцентирует внимание на самом *прототипе*, лежащем в основе игровой трансформы. Этот прототип может иметь разную языковую/речевую природу (от конкретной речевой ошибки до языковых алгоритмов порождения форм, слов и текста – с учетом потенциальной сферы их функционирования; от стиля речи конкретных индивидов или определенной социальной страты общества до идиостиля конкретного писателя/ поэта или целого литературного направления; специфики текстов разной жанровой направленности – в аспекте их формы и содержания и т.п.). При этом имитация «преломляет» (заостряет, акцентирует, часто утрирует) черты изображаемого в свете авторского (художественного) взгляда на объект. Ср. в частности пародирование и стилизацию как разновидности имитативного принципа языковой игры в художественном тексте.

➤ **Аллюзивный** принцип языковой игры является основой интерпретации некоего общеизвестного, культурно значимого *прецедента* (выступающего прототипическим объектом для *новой ассоциативной обработки*). Прототип (прецедентная ситуация, прецедентный текст, прецедентное высказывание, прецедентное имя [см. данную типологию прецедентных феноменов в: Красных 1998]) выступают лишь стимулом для развертывания ассоциативной стра-

тегии языковой игры – актуализации, разрушения, переориентации, дискредитации исходной прецедентной символики – в русле авторского художественного замысла

➤ **Образно-эвристический** принцип языковой игры сосредоточивает внимание адресата на *механизме* игровой трансформации прототипа – обнажает сам *процесс* (саму *технику*) творения игремы, считывание которой делает адресата «сотворцом» продуцируемого эффекта языковой игры. В художественном тексте эта эвристическая составляющая языковой игры сопряжена с реализацией его образного (в широком смысле – эстетического) воздействия на читателя. Декодирование смысла в этом случае требует от адресата определенных усилий и достаточного уровня языковой компетенции – в частности «операциональных» навыков свободного обращения с языковым материалом и признания права художника на эксперимент.

Степень «открытости» художественного текста тем или иным принципам языковой игры, разумеется, разная и зависит от многих факторов: жанровой формы произведения (ср. например, жанр пародии), стиля литературного направления (ср., например, постмодернизм), адресации (ср., например, детскую литературу), авторской индивидуальности (ср., например, языковую игру у И. Губермана и И. Северянина и др.)

Иллюстрации принципов языковой игры в предлагаемом читателю издании в известной степени случайны (в том смысле, что они не отражают хронологию форми-

рования «игровых стилей» художественной литературы, а также не претендуют на сколько-нибудь полный охват писателей и поэтов, в творчестве которых эти стили проявлены). Вместе с тем, отбирая примеры, автор руководствовался стремлением, во-первых, показать, «как работает» в сфере художественного текста (на разном материале) общая ассоциативная стратегия языковой игры, связанная с актуализацией и ломкой (переключением) ассоциативных стереотипов; во-вторых, продемонстрировать творческую сущность языковой игры как интерпретационной составляющей художественного текста.

Глава I. Языковая игра как форма лингвокреативной деятельности

Языковая игра – интереснейший и яркий феномен, проникающий во все сферы жизни современного социума. Будучи разновидностью игры как вида человеческой деятельности, языковая игра соединяет в себе разные аспекты этой деятельности: язык рекламы, язык газеты, политический дискурс, сферы теле-, радио- и Интернет-коммуникации, художественную словесность, разговорную речь, речь носителей жаргона и даже, казалось бы, «закрытую» для языковой игры сферу научной речи. Вот лишь некоторые примеры: *Хватит, товарищ, без дела слоняться, бизнесом малым пора заниматься* (наружная реклама, стилизованная под лозунги советской эпохи); *«В мире людей»* (название телепередачи, созданное по принципу антонимического противопоставления своему прототипу – передаче «В мире животных»); *«Россия в инвалидном кресле...»* – заголовок газетной статьи, метафорически передающий мысль о плачевном экономическом положении страны в постперестроечный период; *«Девушка без образования ищет работу по специальности»* (из «приколов» «Русского радио»: название жанра само по себе красноречиво). Из игрового дискурса научного стиля: *«бабьи ручки»*, *«тараканы номинации»* – замена строго научной терминологии, связанной с обозначением принципов и частных

моделей номинации географических объектов, в монографии по топонимии (ср. альтернативу использования развернутой дефиниции типа: *принцип номинации географических объектов с использованием производных притяжательных прилагательных от мотиваторов баба, таракан*). Этот перечень примеров легко продолжить, хотя и перечисленного достаточно, чтобы еще раз убедиться в продуктивности разных форм языковой игры для современной коммуникации.

Особенностью языковой игры является то, что она теснейшим образом связана со способностью говорящих к нестандартному речевому поведению, являясь своеобразным «индикатором» языкового вкуса и культуры представителей разных социальных страт общества (как носителей элитарной, так и носителей массовой речевой культуры).

Но еще более важно то, что языковая игра является транслятором особого типа сознания – игрового, обеспечивающего многомерность проживания разных ситуаций **в условно-реальном измерении, выявляющего интенцию носителей языка к его творческому использованию и позволяющего судить о мотивации такого поведения.**

Все это требует рассмотрения языковой игры как важной творческой «составляющей» речевой деятельности. Применительно к предмету нашего исследования – языковой игре в сфере художественного текста – можно отметить, во-первых, тот факт, что языковая ситуация оказывает заметное воздействие на литературное творчество; во-вторых, то обстоятельство, что сама практика языковой игры, используемая говорящими в спонтанной речевой деятельности (подпитываемая «языковым вкусом» эпохи) в известной мере подготавливает

(формирует) и нового читателя (которому близок художественный текст, построенный на языковой игре).

«Карнавализация» языка (проявлением которой является в частности языковая игра) связана с вовлечением адресата в активное взаимодействие с текстом, содержащим нестандартный языковой код передачи информации.

Современная лингвистика с «головой» окунулась в изучение языковой игры. Если еще лет десять назад лингвистические работы, посвященные языковой игре, можно было перечесть по пальцам (имеются в виду работы концептуального характера), то в настоящее время, пожалуй, только «ленивый» не пипет о языковой игре.

Активизация интереса к языковой игре спровоцирована (обусловлена), однако, не только современной языковой ситуацией, но и тенденциями развития лингвистики конца XX – начала XXI в.в.

В качестве таких тенденций можно отметить:

во-первых, интерес к исследованию полей «нормы» и «антинормы» в языке: аномалия становится предметом изучения, в котором «просвечивает закономерность» (Н.Д. Арутюнова). Факты языка, считавшиеся ранее «недостойными» рассмотрения, или так называемая речевая патология (изучавшиеся разве что как недопустимые речевые ошибки и «курьезы»), становятся предметом пристального внимания и рассматриваются в том числе как преднамеренное нарушение языкового канона (Е.А. Земская, Б.Ю. Норман и др.). Современная лингвистика ориентирована на **фронтальное** описание речевой деятельности – во всех ее дискурсивных разновидностях, во всей ее уникальности;

во-вторых, развитие антропологической (антропоцентрической) парадигмы лингвистических исследований, ставящей во главу угла человеческое «измерение»

в языке и речи. В этом отношении факты языковой игры весьма показательны как свидетельство творчества индивидов (носителей языка) и подтверждение того, что язык есть не застывший продукт, а постоянно обновляющаяся в речевой деятельности говорящих «материя» (ср. известный постулат В.фон Гумбольдта);

в-третьих, полипарадигмальность современной лингвистики (наличие в ней разных направлений, научных парадигм), что требует изучения феномена, с одной стороны, в строго определенном ракурсе, с другой стороны, вызывает необходимость интеграции разных подходов при объяснении языковых фактов.

Языковая игра – феномен, не поддающийся однозначному определению и нуждающийся в комплексном исследовании. Вместе с тем насущной проблемой является обоснование таких аспектов анализа фактов языковой игры, которые наиболее адекватны самой ее сущностной природе, механизмам и функциям.

Несмотря на то, что языковая игра вызывает большой интерес исследователей, однозначного понимания природы этого сложного феномена до сих пор нет. Это определяет необходимость рассмотрения языковой игры в свете существующих концепций и выведения некоего совокупного представления о ней.

1.1. Языковая игра: аспекты интерпретации

Разнообразная интерпретация сущностной природы, механизмов, приемов и функций языковой игры определяется не только сложностью и многомерностью самого этого феномена, но и той научной парадигмой, в рамках которой она рассматривается.

Разумеется, выделение этих парадигм в известной степени субъективно (зависит от позиции обозревателя, ср. в этой связи классификации теорий языковой игры в.: [Сковородников 2003]). Однако множественность таких классификации объективно отражает эволюцию взглядов на языковую игру в постоянно расширяющемся теоретическом контексте лингвистических исследований. Представляемая нами классификация не исчерпывает, очевидно, всех существующих ее интерпретаций. Тем не менее, в рамках всех выделенных парадигм прослеживается важный для нас аспект интерпретации языковой игры как творческого (в широком смысле этого слова) аспекта речевой деятельности. Нас интересует в каждой из парадигм изучения языковой игры, прежде всего, то, что позволяет выявить ее «творческий» потенциал (соответственно то, что должно стать базой для формулирования принципов языковой игры в художественном тексте как особой сфере творческой деятельности).

В качестве предварительного замечания отметим, что факты речевой деятельности, попадающие под определение языковой игры, варьируются в широком диапазоне.

1.1.1. Дискурсивная парадигма изучения языковой игры

В основе этой парадигмы лежит понимание языковой игры, восходящее к концепции Л. Витгенштейна. Здесь феномен языковой игры рассматривается как «целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [Витгенштейн 1995: 79].

Конкретные виды «языковых игр» определяются, по сути, способами реализации коммуникативных намерений говорящих в той или иной сфере общения. Любой речевой «ход» индивидуума подчиняется при этом «правилам игры», заданным наличными средствами, и «операциональным» (определение наше. – Т.Г.) потенциалом языка и особенностями его функционирования в социуме. Сама речевая деятельность выступает при таком подходе как проявление компетенции «игроков» (носителей языка) в осуществлении разных прагматических целей с помощью выбранного (использованного) языкового кода.

Называя данную парадигму изучения языковой игры *дискурсивной*, мы исходим из современного понимания речевой коммуникации как совокупности дискурсивных «практик», связанных с конкретными видами деятельности человека. Ср.: Дискурс – речь, «погруженная в жизнь» (Н.Д. Арутюнова).

В широком витгенштейновском смысле «естественный языковой материал всегда и непременно представляет собой игру»: при этом свойствами языкового материала признаются **«ситуативность»** (все вербальные действия соотнесены с определенной ситуацией), **«актуальность»** (все вербальные элементы нужны коммуниканту для совершения определенного действия в коммуникативном пространстве и направлены к достижению

определенной **коммуникативной цели**), **«коммуникативность»** (все вербальные действия обращены к мыслимому адресату [Вдовиченко 2006: 17]).

В опоре на предложенное понимание схема речевой коммуникации может быть представлена как игровой дискурс.

Творческая деятельность коммуниканта (игрока. – Примечания с скобок здесь и далее. – Т.Г.) проявляется в том, что он «постоянно анализирует ситуацию и коммуникативное пространство» (= поле игры), «ставит перед собой определенные цели» (= желает добиться результата в игре), «анализирует способы вербальных действий» (= избирает тактику и стратегию игры), «его действия направлены на адресата» (= партнера, соперника в игре). «В ходе этой игры словесные действия («ходы») достигают или не достигают результата. Ради этого «азарта» говорящие говорят, пишущие пишут. Реально действующим коммуникантам важна не система языка, а адекватное действие в коммуникативном пространстве» [Вдовиченко 2006: 29].

Пафосом данного рассуждения является мысль о том, что языковая игра – это актуальное коммуникативное действие, не существующее вне коммуниканта.

Важным для понимания *творческой природы* языковой игры в рассматриваемом контексте является приведенное Л. Витгенштейном сравнение процесса словопотребления (читай: речевой деятельности. – Т.Г.) с «...одной из тех игр, посредством которой дети овладевают родным языком» [Витгенштейн 1995: 75].

Суть этого сравнения в акцентировании именно креативной сущности языковой игры, допускающей отступление канонических форм речевой деятельности (подобных тем отступлениям от «нормы», которые представлены в детских инновациях).

Действительно, детская речь – одна из тех сфер реализации языка, в которой не действуют никакие ограничения, а трудности коммуникации и номинации, обусловленные дефицитом речевого и когнитивного опыта, преодолеваются «чутьем» системы (действием по от-рефлексированному «алгоритму» или конкретному образцу, в обход нормы, которая ребенку еще неизвестна). Подобные факты детского словотворчества (включая своеобразие трансформации готовых языковых единиц и собственные номинации ребенка) поражают своей свежестью заперенное языковое сознание взрослого и выявляют нереализованный потенциал языковой системы. Ср.: *горблюд* (верблюд), *белонка* (болонка), *уподружить* (ср. удочерить, усыновить), *бухарь* (тот, кто постоянно падает), *базарник* (тот, кто работает на базаре), *энциклопад* (падение энциклопедий с книжной полки) и т.п. Рефлексом приведенного Л. Витгенштейном сравнения в современных исследованиях стало активное изучение игрового дискурса детской речи, которая выявляет ресурсы творческого использования языка в спонтанной речевой деятельности.

Языковая игра в свете сказанного характеризуется как деятельность говорящих в поле языковых возможностей, что может быть связано с преодолением «дефицита» информации (недостаточным уровнем языковой компетенции) или, наоборот, с проявлением высокого уровня языковой компетенции (осознанным отступлением от канонических способов речевого поведения).

Это обстоятельство при развитии теории языковой игры выливается в обсуждение вопроса о преднамеренности/ непреднамеренности интенции говорящих к нарушению языковых «конвенций».

1.1.2. Эстетико-функциональная парадигма изучения языковой игры

В рамках данной парадигмы языковая игра рассматривается в аспекте ее эстетического воздействия, понимаемого в самом широком смысле (как любой акт творческого, нестандартного использования вербальных знаков в разных сферах речевой деятельности) или в предельно суженном смысле (как игра слов, создающая комический эффект). Данное направление в изучении языковой игры восходит к эстетико-философским трактовкам феномена игры как вида человеческой деятельности.

Одним из важных и традиционно подчеркиваемых свойств игры (и языковой игры в частности) является ее определение как «неутилитарной», «непрактической» деятельности, характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности.

Истоки такого понимания природы игры находим у Ф. Шиллера, который в работе «Письма об эстетическом воспитании человека» указывает на то, что «игра раскрывает двойственную природу человека и делает его совершенным. Жизнь делает человека серьезным, а с красотой он играет (при этом под красотой имеется в виду игра разума). Игра в этом смысле есть не что иное как «эстетическая видимость» (воображаемое). «Подобно телу, – пишет Ф. Шиллер, – воображение в человеке имеет свободное движение в игру, воображение как игра может свободно парить, не зная никаких границ и ничем не сдерживаться» (цит. по: [Шинкаренко 2005: 10]).

Эстетический взгляд на языковую игру в лингвистических исследованиях формируется в связи с выделением поэтической функции языка (обнаружения его

творческих ресурсов в разных сферах речевой коммуникации).

В разработанной Р.Якобсоном [Якобсон 1975] модели речевого акта представлены *адресант* (отправитель сообщения), само *сообщение*, включенное в *контекст*, *канал* связи, обеспечивающий *контакт с адресатом* (получателем сообщения). Кроме того, в структуру речевого акта обязательно входит *код* (искусственная знаковая система или естественный язык, с помощью которой передается сообщение).

В зависимости от того, какие компоненты модели оказываются в поле зрения адресанта, выделяются различные языковые функции: адресант сосредоточен на самом содержании (сообщении) = информативная функция речи; на установлении контакта = фатическая функция; воздействие на эмоциональную сферу адресата (передача ему собственных чувств и эмоций) = экспрессивная (эмотивная) функция; побуждение адресата к действию = волюнтаривная функция; сосредоточение на самом коде = *поэтическая функция*. Эта сосредоточенность на коде свидетельствует о том, что адресанту сообщения небезразлична сама форма речи, а адресат соответственно ставится в такую позицию, когда он должен стать соучастником творческого процесса, «считать» (декодировать) сообщение с учетом его нестандартной формы.

Безусловно, поэтическая (эстетическая) функция языка с наибольшей яркостью проявляется в сфере художественного творчества, где она воспринимается (переживается) как компонент формы, неотъемлемый от содержания произведения искусства (поэтического или прозаического художественного текста).

Вместе с тем понимание поэтической функции языка не ограничивается только данной областью. Поэтиче-

ской функцией характеризуется любой вид речетворческой деятельности (В.П. Григорьев).

Поскольку языковая игра «продуцирует» неканонические, нестандартные знаковые формы, она, естественно, по самой технике связана с поэтической функцией языка как проявлением речевого творчества.

Определяя языковую игру как «некоторую неправильность, осознанно и намеренно допускаемую говорящими», В.З. Санников особо подчеркивает ее «языкотворческую функцию» [Санников 1999: 454], активную роль в обновлении языка новыми единицами.

Однако отношение к языковой игре как эстетическому феномену складывается прежде всего на основе представлений о том, что это факты употребления языка, вызывающие *эффект комического воздействия*.

Языковая игра (преимущественно в опоре на такие ее виды, как игра слов, каламбур) рассматривается в качестве средства выражения комического [Панина 1996]. К арсеналу средств языковой игры причисляются и все тропы (гипербола, литота, метафора, оксюморон и т.п.), используемые для создания «словесной остроты» [Щербина 1958]. В узком смысле языковая игра понимается как *балагурство* и *острословие*, составляющие стихию народной смеховой культуры [Бахтин 1986, Лихачев 1984].

Е.А. Земская именно эти виды языковой игры выделяет как характерные для разговорной речи, подчеркивая, что эстетическая функция языковой игры заключается в акцентировании говорящими нестандартной формы собственной речи, даже если это ограничивается стремлением пошутить, быть нескучным, позабавить собеседника [Земская, Китайгородская, Ширяев 1981].

Такое понимание эстетической природы языковой игры, с одной стороны, представляется излишне расши-

рительным (эстетическое воздействие художественного текста не сравнимо с эффектом языковой игры в «обыденной» речевой коммуникации); с другой стороны, сведение эстетической функции языковой игры только к комическому началу вряд ли правомерно даже для сферы разговорной речи (не говоря уже о сфере художественного творчества).

Вместе с тем нельзя не отметить, что именно создание комического эффекта в разных сферах речевой деятельности ярко обнаруживает креативную технику языковой игры.

Рассматривая механизмы «языковой шутки» (и, по сути, сводя к ней все виды языковой игры), В.З. Санников подчеркивает тот факт, что «комический эффект – это не всякое отклонение от нормы, а лишь такое отклонение, которое вызывает возникновение второго плана, резко контрастирующего с первым» [Санников 1998]. При этом шутке свойственна «редуцированность». В ней есть исходная точка и вывод, без промежуточных звеньев, что обеспечивает внезапность перехода и тем самым большой комический эффект [Там же].

Для объяснения механизма языковой шутки признаются релевантными две теории комического: теория обманутого ожидания и теория комического шока.

Первая теория утверждает, что в шутке преобладает контраст между ожиданиями субъекта (основанными на его жизненном опыте) и конечной реализацией. Явление, кажущееся естественным, демаскируется как абсурд или ошибка и тем самым дискредитируется.

Ср. языковую шутку этого рода: *Любимая, таких, как ты не было, нет и не надо.*

Вторая теория (теория комического шока) описывает механизм комического как прямо противоположный предыдущему: явление, внешне удивительное, ока-

зывается на самом деле естественным и понятным. В шутках такого типа процесс проходит в три фазы:

а) растерянность, дезориентированность в связи с новизной, необычностью комического объекта (фаза «шока»);

б) фаза «озарения»;

в) фаза комической радости, вызванная освобождением от нервного напряжения.

Ср.: *Женщины подобны диссертациям, они нуждаются в защите* (Э. Кроткий) [Санников 1998: 23].

Относительно иных эстетических «эффектов» языковой игры в рамках рассматриваемой научной парадигмы полной определенности нет. Наиболее интересным представляется исследование в этом плане интертекстуальных механизмов языковой игры, обнаруживающих многомерное ассоциативное видение языкового факта, что содержит в себе большой экспрессивно-эстетический потенциал.

В связи с таким ракурсом в качестве единиц языковой игры в современной лингвистике активно рассматриваются так называемые прецедентные феномены (см.: [Красных 1998], в других терминах – интертекстемы, логоэпистемы (Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров). Разработка аспектов прецедентности (интертекстуальности) применительно к художественному тексту позволяет выделить *аллюзивный принцип языковой игры* (см. соответствующий раздел данной монографии).

В парадигме изучения эстетической природы (форм) эстетического воздействия **языковая игра рассматривается и как особая техника создания «игрового» стиля художественного произведения**, рассчитанного на элитарного читателя, способного разгадать специально «подстроеными ловушки» и получить от этого удовольствие (см. [Рахимкулова 2003]). Данный подход ос-

новывается на постулатах игровой поэтики. Игровой текст определяется как «такой вид художественного текста, в котором автором предусмотрена необходимость специфичных, людических (игровых) по своей сути, взаимоотношений с читателем и текстом. Это достигается за счет особых структурных характеристик произведения, своеобразия его внутренней организации и последовательно используемых художественных приемов, благодаря которым знакомство читателя с текстом эквивалентно разрешению игровой ситуации и связано с разгадкой смоделированных в его художественном пространстве загадок, тайн, ребусов и т.д.» [Люксембург 2006: 5]).

Это, безусловно, интересное направление в изучении языковой игры в сфере художественного творчества вместе с тем ограничивает (сужает) ее проявление рамками игрового текста (к тому же возникает вопрос о том, в какой мере игровой художественный текст должен быть «насыщен» приемами языковой игры, чтобы соответствовать своему статусу; всегда ли такой текст адресован элитарному читателю; существует ли жанровая специализация игровых текстов). Однако развитие данной идеи представляется весомым основанием для выделения образно-эвристического принципа языковой игры в художественном тексте (особенно при изучении данной доминанты в идиостиле того или иного писателя).

1.1.3. Системоцентрическая парадигма изучения языковой игры

В данной парадигме языковая игра рассматривается как отраженный феномен гибкого устройства (потенциала) знаковой системы, используемой в человеческом общении.

Механизмы языковой игры «эксплуатируют» свойства асимметрии языкового знака и эффект, обусловленный нарушением системных отношений между знаками (см.: Б.Ю. Норман, Н.Л. Уварова).

Языковая игра выявляет аномалию, осознаваемую на фоне нормы. Однако это **аномалия**, обнаруживающая **языковые** закономерности (см.: Н.Д. Арутюнова).

Намеренное отклонение от уже познанных языковых правил позволяет говорящему погрузиться в экспериментальное поле игры, реализующей потенциал языковых моделей.

Б.Ю. Норман образно называет этот экспериментальный дискурс речевой деятельности «игрой на гранях языка» [Норман 2006]. В особенности это касается нежестких языковых моделей, допускающих вариативное наполнение.

Так, мотивационный код языковой игры дает возможность реализовать потенциал семантического наполнения словообразовательных моделей. Этот потенциал заключается в свойстве идиоматичности производного слова, значение которого не складывается из суммы значений составляющих его морфем, но всегда содержит некую семантическую надбавку. В частности, суффикс может иметь достаточно широкое словообразовательное значение: «предмет», «лицо», «опредмеченный

признак», характеризуемые отношением к тому, что названо производящей основой.

Само это «отношение» (релятивный компонент значения словообразовательной модели) также жестко не регламентировано. Ср. отмеченный «острым» детским сознанием парадокс: *А почему «пломбир» – мороженое, а не продавец мороженого*. Предложенная ребенком трактовка значения слова *пломбир*, связанная с мотиватором *пломбировать (зубы)*, следует аналогиям типа *командовать – командир* и вполне «логична».

Ср. также материалы проведенного нами эксперимента по толкованию семантически неопределенных (неизвестных испытуемым) слов с прозрачной мотивационной формой: *зеленушка* – травка, лягушка, зеленка (лекарственная жидкость), первоклассница; *лимонница* – ваза для лимонов; дерево; теплица, в которой выращивают лимоны; желтуха (болезнь); блондинка (с ярко желтым, лимонным цветом волос); граната, женщина-гранатометчица; миллионерша; дорогая поездка в Ниццу (ср. *лимон* «миллион» = *Ницца* «дорогостоящий курорт») и т.п. [Гридина 2007].

Принцип нарушения системных отношений между знаками можно продемонстрировать многочисленными приемами создания контекстуальной синонимии, антонимии, эвфемизации, метафорических аналогий, оксюморонов.

Ср., например, различные афоризмы, построенные на сближении несопоставимого и, наоборот, «разводящих» то, что в языковом сознании составляет некоторую общность (в частности на уровне системно заданных пресуппозиций – парадигматических и синтагматических):

Человека формирует не только среда, но и другие дни недели [Вальтер, Мокиенко 2006] – создание эффекта

двусмысленности на основе контекстуального наложения значений омонимов *среда* «день недели» и *среда* – «окружение», ср. также *природная среда* и *социальная среда*).

Ср.: *Лебедь – это почти то же, что гусь, а все-таки лебедь* [Кротов М., 1995] – антонимическое обыгрывание (оценочное противопоставление) компонентов устойчивого словосочетания *гуси-лебеди*.

Подобные эксперименты требуют и от адресата, и от адресанта языковой игры способности видеть использованный знаковый элемент одновременно в нормативном и системно-потенциальном измерениях.

Отмеченные механизмы языковой игры (с учетом их разноуровневой репрезентации – фонетической, семантической, словообразовательной, грамматической) востребованы в сфере художественного творчества, где они приобретают эстетическую направленность и проявляют индивидуальность игрового идиостиля. Ср. выделение нами в этой связи образно-эвристического принципа языковой игры.

1.1.4. Лингвосинергетический подход в интерпретации языковой игры

В рамках этого подхода языковая игра рассматривается как один из механизмов «самонастройки» языка в процессе его развития и функционирования; эта «самонастройка» выражается в спонтанной жизни языка, все инновации в котором подчиняются законам внутренней целесообразности; языковая игра «не отступление от нормы», а одна из форм речевой деятельности, разворачивающейся в соответствии с представленными в языке возможностями и интенцией говорящих к их реализации (см.: И. Герман, В.А. Пищальникова).

Думается, что лингвосинергетический подход к объяснению природы языковой игры не только не противопоставлен системоцентрическому, но является его естественным развитием. «Самонастройка» языка была бы невозможной в том случае, если бы в его системе отсутствовали потенциально вариативные звенья, позволяющие реинтерпретировать то, что уже реализовано на уровне узуса (нормы), и если бы коммуникативные потребности постоянно не подталкивали говорящих к актуализации имеющегося в языке потенциала.

Разумеется, само отступление от нормы не определяет сути языковой игры, а выступает лишь внешним планом игрового «кода», считывание которого требует гораздо более широкого контекста.

Любой пример намеренного («игрового») отклонения от нормативных реализаций системы можно интерпретировать в контексте постулатов лингвосинергетики.

Например, шутливое толкование слова *колун* «фехтовальщик» (ср. *колун* «тяжелый топор») выявляет существующие в системе вариативные возможности наполнения подобных структур (суффикс - *ун* потенци-

ально способен указывать и на лицо, и на конкретный предмет, а мотивирующий глагол *колоть* многозначен: ср. *колоть* – «рубить топором» и *колоть* «наносить колющий удар рапирой, шпагой»). Такая вариативность задает «игровую» перспективу переосмысления слова, переведение которого из одного денотативного класса в другой соответствует имеющейся в языке тенденции (ср. *колун* «фехтовальщик» и *бегун, прыгун, скакун* – наименование спортсменов по видам их специализации).

1.1.5. Языковая игра в парадигме лингвокогнитивных исследований

В фокусе современных лингвокогнитивных исследований находится вопрос о том, как язык «упаковывает» определенную информацию (Е.С. Кубрякова). Естественно этот аспект оказывается востребованным при интерпретации механизмов языковой игры, которая особым (нестандартным) образом обрабатывает соответствующие когниции.

Механизмы языковой игры предстают как соотношение неязыкового и лингвистического знания, что при рассогласовании этих планов создает комический (юмористический) эффект восприятия высказывания (слова, формы); в рамках этого подхода выявляются типовые сценарии речевого поведения и специфика содержательных установок (пресуппозиций) в ситуации языковой игры – с учетом разных речевых жанров и сферы их функционирования.

Языковая игра (форма выражения мысли) обрабатывает когнитивные пресуппозиции в нестандартном ключе, что создает эффект парадоксального восприятия обозначаемого.

Ср., например, жанр парадоксальных определений: *Кислород - витамин воздуха* [В. Кротов] – метафорическая обработка пресуппозиции «кислород – то, чем человек дышит», «без кислорода человек погибает». Несответствие пресуппозиции и ее развития в сюжетной «перспективе» языковой игры часто лежит и в основе такого распространенного юмористического жанра, как анекдот: *Джентльмен всегда поправит галстук, если мимо канавы проходит женщина* (пример из: [Санников 1998]) – эффект обманутого ожидания создается выве-

дением имплицатуры «тот, кто лежит в канаве, не может быть джентльменом».

В лингвокогнитивном ключе может исследоваться и языковая игра в художественном тексте. Представляется продуктивным выявление когнитивного контекста аллюзивной игры (отсылающей к исходному смыслу прецедента).

Перечисленные парадигмы изучения языковой игры, конечно, не охватывают всех существующих в современной лингвистике векторов описания этого сложного феномена, к тому же они выделяются в известной степени условно. Обладая известной самостоятельностью, отмеченные подходы все же находятся в отношениях взаимодополнительности (комплетивности), во многом пересекаясь и дублируя друг друга.

Учитывая сказанное, наметим некоторые константные признаки языковой игры.

➤ Природа языковой игры конгруэнтна природе игры как виду деятельности вообще. Основным свойством игры признается создаваемое ею «инобытие», позволяющее игрокам действовать в фантазийном (вымышленном) пространстве как в реальном (точнее, по законам имитируемой реальности). Языковая игра также моделирует **условно-реальный план восприятия языковых знаков**, порождает собственный код их «прочтения», который, тем не менее, «отзеркаливает» логику функционирования системных алгоритмов.

➤ Игровое сознание имеет эмпирический (формальный) и экзистенциальный (связанный с переживанием состояния игры) планы (см. [Ретюнских 2002]). Языковая игра также имеет свои формальные признаки (моделирует код восприятия «игремы» при помощи различ-

ных приемов трансформации и семантической реинтерпретации знака). Побудительным стимулом к языковой игре является испытываемое эмоциональное переживание «инсайта» (как при продуцировании эффекта языковой игры, так и при его «считывании»).

➤ Языковая игра порождает «неканонические» формы и/или значения вербальных знаков, что может быть следствием **осознанной интенции** или **спонтанного проявления лингвокреативного мышления** (в частности при усвоении языка в онтогенезе). Все виды речевой деятельности выступают полем для языковой игры.

➤ Языковая игра апеллирует к креативному потенциалу личности, проявляющему ее способность к нестандартному использованию вербальных знаков. Ср. понимание языковой игры как творческого эксперимента, определяемого действием говорящих в поле языковых возможностей.

➤ Основная функция языковой игры заключается в акцентировании и реализации значимости самого языкового кода порождения, употребления, восприятия речевых единиц; такой акцент на нестандартной форме речи может иметь эстетическую ориентацию (в широком и узком смысле слова); может быть следствием языковой рефлексии (проявления языкового «чутья») и языковой активности говорящих в продуцировании «инноваций» для достижения различных целей (в частности, получения удовольствия от самой возможности свободно манипулировать языковыми формами и значениями; проявления остроумия, создания неформальной обстановки общения). Отмечается также особая роль языковой игры в выражении эмоций: языковая игра рассматривается как

«...интеллектуальная, эмоциональная провокация со стороны адресанта», побуждающая «языковую личность к поиску словесных форм, наиболее адекватно отражающих эмоциональное состояние человека» [Болдарева 2002: 2]; языковая игра используется и в целях создания суггестивного эффекта (например, в сакральных текстах – заговорах, снотолкованиях [Гридина, Коновалова]); неоспорима и тренинговая функция языковой игры (в частности при усвоении языка ребенком), релаксирующая функция языковой игры и т.п. Можно констатировать, что на современном этапе изучения языковой игры наблюдается тенденция к выделению самых разных ее функций, не ограничивающихся сферой проявления комического (юмористического) эффекта речи.

В целом языковая игра предстает как особая форма проявления креативности, ориентированная на внутренние ресурсы выражения мысли, заключенные в потенциале языковых форм и значений.

Однако интерпретационная сущность механизмов языковой игры все же остается «за кадром», если не учитывать того ментального субстрата, который особым образом обрабатывается в соответствии с игровой интенцией говорящих. Представляется, что таким субстратом является ассоциативная валентность языковых знаков (и, прежде всего, – ассоциативный потенциал слова), иначе говоря, тот психологически реальный ассоциативный контекст восприятия элементов формы и содержания слова, который определяет их функциональный статус в сознании конкретных индивидов.

В связи с данной посылкой рассмотрим понятие **ассоциативного потенциала слова** как базового понятия в предлагаемой нами трактовке природы языковой игры.

1.2. Ассоциативный потенциал слова как интерпретационная сущность. Развитие ассоциативной стратегии языковой игры в лингвокреативной деятельности говорящих

Среди показателей лингвистической креативности личности говорящего наибольшим рейтингом, несомненно, обладает *языковая игра*.

Языковая игра – особая форма лингвокреативного мышления, моделирующая на основе различных лингвистических приемов новый ассоциативный контекст знака – при установке на «опрокидывание» («разрушение») автоматизма его восприятия. Соответственно *игровая трансформация (игрема)*. – Термины наши. – Т.Г.) требует «считывания» лингвистического кода, который направляет ассоциации адресата в нужное русло.

Языковая игра двунаправлена по отношению к языку и речи как неразрывно связанным сторонам речевой деятельности. Потенциал языковых форм и значений в аспекте его творческой интерпретации говорящими создает зону пересечения системных и индивидуальных «проекции» в ассоциативном контексте игрового феномена.

Субстанциональная природа языковой игры определяется, таким образом, ассоциативным потенциалом (или «бесконечной интерпретационной валентностью» [см.: Лосев 1982] языкового знака (и прежде всего *ассоциативного потенциала слова*). В понимании ассоциативного потенциала слова мы придерживаемся широкой трактовки ассоциативной связи, проявляющей *любые актуальные* для сознания носителей языка аспекты содержания и формы вербальных единиц (как в зоне внутрисистемных – междусловных и внутрисловных от-

ношений, так и в зоне речевого прогноза, связанной с актуализацией компонентов ядра, ближней и дальней периферии слова) [Гридина 1996]. Ассоциативный потенциал слова в этом смысле может быть представлен в виде всей совокупности формально-смысловых ассоциаций, присущих слову как единице языка и индивидуального сознания говорящих и определяющих возможность его разнообразной интерпретации в конкретном акте порождения или употребления (в том числе при установке на языковую игру).

Моделируемый «имидж» игры на фоне реально существующих языковых (речевых) аналогов (оппозиция сходства-различия между знаком-прототипом и игровой трансформой имеет условный характер, но выглядит вполне правдоподобно). Игровой код стимулирует восприятие нового (смоделированного тем или иным нестандартным способом) лингвистического объекта как в определенном отношении сопоставимого, соотносительного, «сравнимого» с каким-то прототипом, однако «...черты сходства являются периферийными и второстепенными по отношению к природе или подчеркиваемой характеристической особенности сопоставляемых лингвистических феноменов» [Почепцов 1974: 15].

Таким образом, специфика игровой трансформы требует ее осмысления в условно-реальном измерении: ее смысл моделируется на основе актуализированных при помощи использованного лингвистического кода ассоциативных аналогий. В качестве иллюстрации сказанного приведем один пример из спонтанного игрового дискурса разговорной речи:

Иди себе с прецеДентом! – шутливо-ироническое обращение руководителя аспирантского семинара к аспиранту, который неправильно произнес слово *прецедент*.

В данном случае играема моделируется намеренно «аномальным» воспроизведением орфоэпической ошибки (прототип легко «считывается»), при этом ассоциативный контекст игровой интерпретации данного факта не ограничивается имитационным аспектом, который дискредитирует уровень компетенции адресата реплики (аспиранта, претендующего на получение ученой степени). Ассоциативная идентификация выражений: *Иди себе с прецеИдентом* и *«ступай (или) себе с Богом*» создает глубинный план игровой трансформации. Лексема *прецеИдент* вбирает в себя смысл всей описанной ситуации вкупе со своим исходным значением («нечто имевшее место», «известный факт»), приобретая при этом оценочную проекцию обобщающего характера (впоследствии данное выражение используется членами кафедры для квалификации несостоятельности чьих-либо амбиций, притязаний).

Именно ассоциативный контекст знака, манифестируемый подчеркнутым формальным или семантическим отклонением игрыемы (игровой трансформы) от некоего узнаваемого «прототипа», создает перспективу ее **интерпретации** и **считывания** адресатом.

Основная «пружина» языковой игры (ее ассоциативная стратегия) заключается в актуализации и одновременном переключении, ломке ассоциативных стереотипов восприятия, употребления и порождения знаков.

Под ассоциативным стереотипом при этом понимается *относительно устойчивая* зона соотносительных с тем или иным языковым знаком частотных реакций – с учетом сферы его функционирования, социально-профессионального статуса потенциальных пользователей и других значимых для коммуникации переменных.

Чем многомернее ассоциативная валентность прототипа, чем сложнее использованный операциональный

механизм, конструктивный принцип и прием языковой игры, тем глубже интерпретационная составляющая игрыемы.

1.2.1. Операциональные механизмы моделирования игрового кода

Операциональные механизмы языковой игры являются «отраженными» механизмами языковой системы, задающих потенциальную перспективу формально-семантического варьирования языковых знаков. К операциональным механизмам развития ассоциативной стратегии языковой игры мы относим:

- **механизмы порождения слова** (номинативную технику – принципы, способы, средства номинации как ономаσιологические модели, закрепленные в сознании носителей языка).

Операциональные механизмы этого типа эксплуатируются (находят реализацию) в процессах игрового словотворчества – при использовании техники словообразовательной аналогии (в опоре на конкретный образец или системно заданные словообразовательные алгоритмы), а также техники реноминации и ремотивации (модификации готовых узуальных слов в заданной игровой интенцией ракурсе). Ср.: *красотки* (вместо *кроссовки*); *общезутие* (вместо *общезитие*), *интертрепация* (вместо *интерпретация*) – примеры из разговорной речи.

Потенциал словообразовательной игры широко востребован как источник экспериментальных (творческих) открытий в поэтическом тексте: ср., например окказионализмы С. Кирсанова: *радостеградусник* (*Я как прибор пригодился бы тут, взяли б меня как радостеградусник*); *Земшар* (...*В белый панцирь Земшар закован*);

тебялюблюдечко (*Катится к Золушке яблочко /По серебряному тебялюблюдечку*) и т.п.

Механизмы номинации и мотивации конгруэнтны самой природе языковой игры как форме лингвокреативного мышления (сам выбор мотивационного признака и средств его выражения выявляет актуальные для говорящих ассоциативные проекции) и создает возможность «переключения» аспектов восприятия формы и значения знака (слова, фразеологизма). Ср., например: *Я дворянин арбатского двора, своим двором, введенный во дворянство* (Б. Окуджава) – игровая мотивационная рефлексия создает многомерность восприятия внутренней формы слова *дворянин* // *Гегель миманса, Конфуций танца и еще какой-то музы Кант* (О. Сулейменов) – использование принципа омофонического перераспределения (*музыкант – музы Кант*) как мотивационной техники языковой игры, создающей новое ассоциативное прочтение слова;

- **механизмы контекстуальной актуализации значений слов.** Их операциональная природа используется в техническом арсенале языковой игры как способ обнаружения динамических аспектов семантики языковых знаков (переакцентуации компонентов ядра и периферии, создания двуплановости как основы каламбура и т.п.).

Приведем один пример игровой актуализации, контрастирующей с обычным употреблением слова: *НЛО – это ваш муж в командировке*. Игровая предикация задает новый ассоциативный контекст восприятия значения аббревиатуры «неопознанный летающий объект» – буквально: мужчина, который, оказавшись в командировке, ощущает себя «свободным от всяких обяза-

тельств» и не обнаруживает себя как «женатый» человек при знакомстве с женщинами; ср. также: *Если не везет, то это такси* (афоризм, основанный на обыгрывании связи глагола *везти* и слова категории состояния *везет /не везет*, что создает двуплановость восприятия ситуации: намек на то, что *такси трудно поймать* и на то, что *это и есть невезение*);

- **механизмы формально-семантического варьирования**, эксплуатирующие известную самостоятельность двух планов языкового знака (внешнего и внутреннего). Рассогласование этих планов – один из излюбленных приемов языковой игры.

Например, в юмористической репризе, имитирующей интервью между ведущим кинопанорамы и приглашенным на передачу никому не известным актером, обыгрывается рассогласование формального плана реплик и их ситуативного восприятия. Ведущий: *Скажите, Закадр Закадрович* (имя, намекающее на невестребованность актера), *в скольких фильмах Вам удалось не сняться в прошлом году?* Актер: *В прошлом году мне удалось не сняться в восьми фильмах, а в этом году еще в шести.* Ведущий: *Это уже прогресс. А у каких режиссеров Вы предпочитаете не сниматься?* Актер: *Я предпочитаю не сниматься у Эльдара Рязанова, у Федерико Феллини и других...*

Значение формы глагола с отрицательной частицей *не* условно «идентифицировано» со значением того же глагола без *не*. При ориентации на прототипическую ситуацию это создает игровой контраст реального содержания и внешней формы речи.

В целом операциональные механизмы языковой игры можно определить как лингвистические приемы (их со-

вокупность), обеспечивающие привлечение внимания к определенному аспекту формы и/или содержания знака в экспериментальных условиях реализации диапазона его вариативности. В развитии ассоциативной стратегии языковой игры в качестве приоритетных для нестандартной интерпретации вербальных знаков могут выступать как формальный, так и семантический коды (а также их совместное участие в продуцировании игровых единиц).

1.2.2. Конструктивные принципы языковой игры

Конструктивные принципы языковой игры – это принципы, реализующие ее стратегию и моделирующие (конструирующие) игровой ассоциативный контекст. В соответствии с пониманием природы игровой трансформы как объекта с «опознаваемыми» чертами прототипа (при актуализации и одновременном переключении ассоциативных стереотипов его восприятия) основополагающими конструктивными принципами языковой игры считаем *принцип ассоциативной координации* и *ассоциативного контраста*. Эти принципы усиливают («поддерживают») друг друга в совместном продуцировании парадоксального эффекта языковой игры: какие-то элементы ассоциативного контекста игры отсылают к прототипу, а какие-то выступают в намеренно «завуалированном виде, контрастируя с привычным представлением о форме и содержании обозначаемого».

Частными конструктивными принципами языковой игры, основанными на ассоциативной координации и/или контрасте, выступают:

- *ассоциативная интеграция* (совмещение планов восприятия формы и содержания ассоциатов некоем «гибридном» образовании);
- *ассоциативное наложение* (одновременная актуализация – сближение, сопоставление, противопоставление – ассоциатов); этот конструктивный принцип моделирует такой тип ассоциативного контекста, в котором один ассоциат воспринимается на фоне другого, что создает намеренную двуплановость (интерпретационную неоднозначность) используемого игрового кода;
- *ассоциативное отождествление* – принцип условной (игровой) идентификации ассоциатов;
- *имитация* (воспроизведение прототипических черт изображаемого с применением приемов «остранения»: пародирования, стилизации, акцентирования черт изображаемого на основе гиперболизации или литоты и т.п.);
- *ассоциативная выводимость* – конструктивный принцип, моделирующий контекст восприятия игровой единицы, в котором она осмысливается как элемент, зависимый от того или иного вида устанавливаемой мотивационной связи;
- *ассоциативная провокация* – конструктивный принцип, моделирующий ассоциативный контекст актуализации языкового знака, не соответствующий ожиданиям адресата («провока-

тивный» код языковой игры) [подробнее см.: Гридина 1996].

Проиллюстрируем выделенные принципы некоторыми примерами:

Имитация

В известном смысле этот конструктивный принцип языковой игры универсален для создания всех видов игровых трансформ (имитация прототипа – необходимый элемент создания игрового эффекта). Ср. в частности имитацию как прием обыгрывания словообразовательных образцов – с выделением их стилистической доминанты: *Нам нужен не двадцать первый, а двадцать дватый дом* (шутливая реплика, имитирующая особенности детской речи); *ельц* (от *Ельцин*) – единица измерения гласности; *гафт* (от *Гафт*), *аркан* (от *Арканов*), *жван* (от *Жванецкий*) – единицы измерения юмора (шутливая имитация существующих образцов *герц*, *вольт*); *Новой Зеландии берег* (С.Кирсанов) – игровая трансформация, ассоциативно отсылающая к образцу *Новая Зеландия* и т.п.

Ассоциативная интеграция

Наиболее характерным приемом реализации данного принципа является контаминация (основанная на соединении формально и/или семантически ассоциируемых лексем – часто по принципу контраста или ассоциативной координации).

Ср., *нежная стужа недвижных век* (М. Цветаева) – пример метафоры, построенной на оксюмороне; *Вот мордой в обрыв нагорья лежат, в сияньи горбы твоих Эльбружат* (С. Кирсанов) – гибридное словообразова-

ние, создающее эффект «соединения», формально-смысловая ассоциативная интеграция ассоциатов *Эльбрус*, *верблюжата* и *горбы*.

Ассоциативное наложение

Данный конструктивный принцип языковой игры нередко использует прием аллюзивной отсылки к прототипу, что создает эффект двойного смысла фразы (второй ассоциативный план ее восприятия). Ср:

*Ни осень, ни зима. Ноябрь, текущий вяло,
Бредущий третий раз по собственным следам,
Как непутевый кот, бродяга отоцальный,
Не ждущий от судьбы ни сливок, ни сметан*

(здесь и далее примеры из: Б. Норман. Клоун. Стихи разных лет. – Минск, 2004).

Выделенный фрагмент актуализирует смысл «не ждать от судьбы ничего хорошего» через метафорическое обозначение атрибутов счастливой жизни (*сливки*, *сметана*) и одновременно (через сравнение ... *как непутевый кот*, *бродяга отоцальный*) отсылает к буквальному плану описываемой ситуации (коты любят сметану и сливки).

Эффект ассоциативного наложения часто достигается обыгрыванием многозначности или омонимии.

Ср. использование этого принципа в жанре современных «антипословиц» (термин Х. Вальтера и В.М. Мокиенко: *Наше среднее образование – самое среднее образование в мире* (обыгрывание омонимичных значений прилагательного *средний* актуализирует смысл: «обязательное десятилетнее обучение в средней школе дает посредственный, средний уровень образования»).

Ассоциативное отождествление (ассоциативная идентификация)

Принцип ассоциативной идентификации лежит в основе любого метафорического переноса. Однако субъективное ощущение эффекта метафорической игры возникает либо а) при комическом акцентировании каких-то аспектов обозначаемого, либо б) при подчеркнуто нестандартном выборе основания для ассоциативного отождествления признаков разных реалий.

Игровой принцип ассоциативной идентификации отождествляет сопоставляемые явления на заведомо парадоксальном основании, выдавая условность за правдоподобие. Ср.:

*Не топчите мухоморы,
Чертыхаясь про себя.
Может быть, люминофоры
В них полезные сидят.
Ну и даже если споры
Их не стоят ни черта,
Быть в природе светофором –
Тоже славная черта.
Не лупите вы поганки
По лохматой голове.
Те поганки – как гражданки
На проигранной войне...*

(Б. Норман «О мухоморах и др.»).

Метафорическая игра строится на развертывании образной аналогии «ядовитые грибы – борьба за выживание», а также на символических ассоциациях (*мухомор – светофор в природе; поганки – как гражданки на проигранной войне*). Выбор объекта, не достойного высокого стиля изложения, придает всему стихотворению то-

нальность псевдопатетики. Антитеза *слабый* против *сильного* является базовой пресуппозицией для метафорической игры.

Ассоциативная идентификация на ложном основании – движущая пружина анекдотов, использующих код языковой игры:

Ср. *Жили-были четыре поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф, Наф-Наф и Завкаф* (ассоциативная идентификация на основе структурной аналогии).

Ассоциативная выводимость

Данный принцип языковой игры апеллирует к чутью внутренней формы слова, актуализируя мотивационную рефлексию адресата языковой игры. Ср.:

*Приходит истина простая –
О сути парной бытия ...*

(Б. Норман. «Исповедь холостяка, готового сдать») – ассоциативный контекст слова *парный* на основе мотивационной отсылки к слову *пара* в значении «супружеская чета» (эта философская сентенция в контексте стихотворения выражает самоиронию холостяка, готового, наконец, «сдаться в плен» женщине)

Особой игровой техникой поэтического творчества является **этимологическая рефлексия**:

Пленительное слово – плен...

О кто бы смог меня пленить?

Кому б, скажи на милость, сдаться? ...

Ассоциативный контекст слова *плен* задан его мотивационным сближением с этимологически родственным прилагательным *пленительный* и подчеркнутой синхронной связью с глаголом *пленить*, который в данном случае актуализирует одновременно и прямое, и переносное значения (ср. принцип ассоциативного наложе-

ния). Плен – буквально «женитьба на той, которая смогла бы пленить – взять в плен своим очарованием и одержать победу над холостяком – властвовать над ним как над пленником».

Ассоциативная провокация

Данный принцип в развитии стратегии языковой игры почти так же универсален, как имитация, поскольку любая игровая трансформация переключает восприятие знаков в новое (неожиданное) русло.

На принципе ассоциативной провокации (подмене компонента парадоксальным ассоциатом) нередко строится игровая трансформация фразеологизмов:

Не все то лысина, что блестит (ср.: *Не все то золото, что блестит*);

Не так страшен черт, как его малютки;

Не так страшен черт, как его Малевич намалевал – игровые трансформы фраземы *Не так страшен черт, как его малюют*, основанные на приемах омофонического и ложноэтимологического опрокидывания прогноза.

Ср. также игровые трансформы, нарушающие прогноз синтаксического развертывания высказывания в соответствии с его логикой:

Я обещал, но принес.

Нас пригласили, но мы пришли.

В данном случае намеренное использование противительного союза *но* вместо сочинительного (соединительного) союза *и* нарушает речевой прогноз и создает имплицатуры: «обычно я забываю о своих обещаниях», «приглашение в гости было формальным»).

Привлекательность кода языковой игры для адресанта состоит в побуждении адресата к речемыслительной активности (своеобразном «тестировании» собеседника

на способность общаться в заданном игровом регистре). В то же время языковая игра дает адресанту возможность наиболее эффективным способом презентировать себя как партнера по коммуникации в расчете на компетентность адресата, способного понять и оценить нестандартный речевой ход. Однако считывание игровой интенции осуществляется по принципу вероятностного прогнозирования ввиду индивидуальности ассоциативного контекста вербальных единиц у разных носителей языка и «проявленности» соответствующих факторов лингвистической креативности личности *homo ludens*.

1.2.3. Критерии креативности языковой личности

Все свойства языковой игры можно свести к основополагающему стимулу – лингвокреативному характеру механизмов речевой деятельности, лежащих в ее основе.

И здесь принципиально важно, с нашей точки зрения, развести понятия онтологической креативности речевой деятельности и речедетельностной креативности языковой личности. В онтологическом смысле вся речевая деятельность, безусловно, есть креативная деятельность, поскольку это деятельность, оформляющая мысль и связанная с развитием когнитивных структур сознания.

Креативность использования языка его носителями заключается в том, что мы обращаемся не столько к использованию готовых языковых форм и даже не к автоматизированным алгоритмам их порождения, сколько к неиссякаемым возможностям языка. Речевой автоматизм как неизбежно возникающий компонент коммуникации отражает тенденцию к стандартизации речевых (рече-

мыслительных) «ходов» в реализации сложного устройства языковой системы.

Неосознанное отклонение от стандарта в речевой деятельности, выходящее за рамки установленных нормативных канонов, есть либо спонтанное проявление тенденций языкового развития (самонастройка системы: в направлении стабилизации или динамики), либо проявление компенсационных процессов в усвоении языка (ср., например, детскую речь), либо проявление спонтанной тенденции к речевой экспрессии.

При *осознанном* нарушении языкового канона мы имеем дело с языковой игрой как особой формой лингвокреативной деятельности, отражающей стремление (интенцию) говорящих к обнаружению собственной компетенции в реализации языковых возможностей – при понимании условности совершаемых речевых ходов, но в то же время рассчитанных на «опознание» реципиентом негласно принятых правил (игрового кода) общения.

Эти правила «выводимы» только при опоре на языковой стереотип, опрокидывание которого и составляет парадокс восприятия соответствующей тактики (приема, сценария и т.п.) языковой игры.

Будучи особой формой лингвокреативного мышления, имеющего ассоциативную природу, языковая игра всегда нацелена на использование лингвистических приемов, подчеркивающих парадокс между стандартной формой и/или значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой ассоциативной «обработкой» того или иного вида языкового знания.

Языковая игра – вид лингвокреативной речевой деятельности, требующий от коммуникантов интерпретационной оригинальности как в моделировании, так и в

понимании нестандартной формы речи (способности получать удовольствие от самой возможности нарушать языковую прогнозу).

Речевая креативность носителей языка может иметь две формы проявления:

- *первая форма креативности* предполагает использование порождающих алгоритмов языковой системы для компенсации лакун в номинативном континууме самого языка или в арсенале слов, форм, значений, освоенных конкретной языковой личностью; данную форму креативности можно назвать **компенсационной** или **речедеятельностной**. Так, в частности постигают язык дети, становление языковой/ речевой способности которых проходит ряд этапов, тесно связанных с общим интеллектуальным развитием личности и навыками практического овладения языком;
- *вторая форма креативности* предполагает осознанное отклонение говорящих от речевого стандарта в результате обостренной языковой рефлексии, свидетельствующей о лингвистической одаренности конкретных носителей языка и их стремлении к самовыражению через осознаваемую языковую игру, к преодолению языкового канона как средству создания особой экспрессии, эмоциональности или оригинальности речи, выражения особого типа ментальности, основанного на использовании внутренних ресурсов языка и ориентированного на традиции «смеховой» культуры народа и особенности конкретной языковой ситуации в

разных сферах общения. Язык становится при этом инструментом акцентирования индивидуально-личностных и социальных приоритетов речевого поведения в соответствии с тенденциями к отклонению от стандарта в разных сферах коммуникации. Данную форму лингвокреативной деятельности носителей языка (т.е. собственно языковую игру как осознанную интенцию к нарушению канона) можно назвать **провокационно моделирующей (условно-реальной)** деятельностью в экспериментальном пространстве языковых возможностей.

Рассматривая языковую игру как вид лингвокреативной деятельности, мы исходим из гипотезы о том, что в ходе этой деятельности реализуются творческие способности языковой личности в соответствии с основными **критериями креативности**. К таким критериям, по Х. Трику [Трик 1981: 289-303] относятся:

- **«оригинальность»** – способность продуцировать отдаленные ассоциации.

В рамках ассоциативного поля языковой игры эта способность проявляется в установлении нестереотипных реакций на слово, в возможности его многомерной ассоциативной интерпретации. Продуцирование отдаленных ассоциаций может моделировать игровое поле как серию ходов, содержащих «ловушку» [Берн 1992]. Ср., например, детские загадки-шутки, построенные на несоответствии лингвистического и логического кода и омофонических ассоциациях, создающих возможность парадоксального (хотя и предсказуемого) ответа:

Когда человек бывает деревом? – Когда он сосна (= со сна).

Омофоническое перераспределение слова *сосна* – необходимый креативный ход в «считывании» игровой ловушки;

- **«семантическая гибкость»** – способность выделить функцию объекта и предложить его новое использование.

Типичным приемом языковой игры, реализующим данный критерий креативности, является одновременная актуализация прямого и переносного значений многозначного слова, создающая эффект двусмысленности (или двойкой интерпретации) фразы (реализация конструктивного принципа ассоциативного наложения). Ср.:

Нужно ли стучать, чтобы войти в доверие?

История партии без права переписки.

По дороге в Лувр Д'Артаньян загнал двух лошадей ... одну Атосу, другую Портосу.

... Вытягивать из ученика глубоко запрятанные знания (Ю.Поляков);

- **«образная адаптивная гибкость»** – способность изменить форму стимула так, чтобы увидеть в нем новые возможности. Ср., например:

грильбар и грильбарство (трансформация слова-прототипа *грильбар* по сближению с созвучной лексемой *барство*);

баобаб и баодед, оправа и олева – образование окказиональных антонимов на основе намеренно ложной мотивации слова-образца (сближения *баобаб* с *баба* и *оправа* с *правый*).

Аналогичны паронимические и парономастические сближения, создающие новое «видение» формы и значения узуального слова: *Нефертити головой* (сближение *Нефертити* и выражения *не вертите головой*) – игровая

трансформа, актуализирующая представление о статических изображениях египетской царицы – обычно в профиль, в результате чего создается новый ассоциативный контекст восприятия смысла фразы.

Что скажу о Ване я? –

Труд и дарование.

Рост и руки Клиберна –

Все крупнокалиберно

(А. Раскин).

В дружеском шарже на известного пианиста Вана Клиберна обыгрывается омоформы русского уменьшительного *Ваня* и американского *Ван* как вариантов одного имени (их совпадение в форме предложного падежа) и паронимазия *Клиберн* и *крупнокалиберно*; паронимазическая рифма определяет ассоциативный контекст шутливо-комплиментарной характеристики пианиста; при этом оценочная направленность каламбура усиливается актуализацией не только прямого, но и метафорического смысла прилагательного *крупнокалиберный* – «крупный по масштабу своего таланта»;

• «семантическая спонтанная гибкость» – способность продуцировать разнообразные идеи в сравнительно неограниченной ситуации. Таков, например, принцип детской лингвистической игры в «Женихи и невесты». В основе этой игры лежит подбор родовых пар к заданному слову-стимулу, позволяющий использовать различные стратегии ассоциирования: *Кто жених у печки? – Печник* (ассоциат функциональной ориентации); *пирожок* (ассоциат тематической ориентации); *Емеля* (культурологический ассоциат) и т.п.

Ограничения связаны только с необходимостью выбора ассоциата из ряда существительных мужского рода.

Таким образом, применительно к сфере языковой игры названные критерии креативности можно интерпретировать как реализацию компетенции языковой личности в сфере речетворчества, или как речедеятельностную активность, не обусловленную чисто прагматическими (утилитарными) целями общения.

Для говорящих оказывается важным не только то, что говорится, но и как говорится, при этом установка на языковую игру обуславливает деавтоматизацию речи (отход от речевого стандарта).

Факторами, определяющими степень сложности используемого кода языковой игры, степень ее «удачности» и воздействующей силы, являются:

а) уровень лингвистической компетенции коммуникантов,

б) конкретная – эстетическая или прагматическая – задача, определяющая использование игрового лингвистического кода,

в) языковой вкус говорящих, выявляющий их оценочные ориентации и предпочтения в использовании разных регистров речи.

1.2.4. К типологии личностей *Homo ludens*

В современной речевой ситуации, характеризующейся экспансией языковой игры во все сферы функционирования языка, уже невозможно обойти вниманием вопрос об «игровой компетенции» языковой личности. Эта составляющая коммуникативной деятельности проявляется по-разному в зависимости от уровня развития языковой способности говорящих, привычных «практик» речевого общения, от уровня общей культуры, гендерных, возрастных, социальных, психологических и многих других факторов, определяющих игровую интенцию. Вместе с тем можно говорить о некоторых типологических чертах языковой личности *homo ludens* («человека играющего»). К ним, по нашим наблюдениям, можно отнести:

1) *рефлективную составляющую языковой способности*, что выражается в особом внимании говорящего к соотношению формы и содержания вербального знака;

2) *ассоциативную лабильность* как базовую составляющую лингвокреативного мышления: *способность личности к ассоциативному «инсайту»* – спонтанному установлению отдаленных ассоциаций, переключению ассоциативного регистра, продуцированию целого ряда ассоциаций по отношению к одной ситуации и т.п. Именно ассоциативная игра создает эффект аллюзии, иронии, каламбура, именно она характеризуют одну из основных разновидностей образного мышления, востребованную, в частности, в художественном творчестве;

3) *речевую раскованность*, проявляющуюся, в частности, в свободном отношении говорящего к нарушению языкового стандарта (при понимании «ненормативности» предпринимаемых речевых ходов). Эта черта может быть сформирована у говорящего привычной для

него речевой средой, например, разговорной, где границы «дозволенного» в кодифицированном литературном языке значительно расширены и доминирующей является эмоциональная сторона коммуникации.

«Эксплуатация» экспрессии разговорной речи – одно из направлений языковой игры, связанное с самопрезентацией языковой личности. При этом речевая раскованность, конечно, не ограничивается только использованием данного регистра. Речевая раскованность говорящего проявляется в комбинировании языковых средств, обладающих разной грамматической, семантической, стилистической функцией, что при условии *развитого языкового вкуса* в случае *преднамеренности* таких «речевых ходов» получает статус языковой игры;

4) развитый *операциональный компонент* языковой способности, определяющий использование языка в инструментальной функции (как механизма формо-, слово- и смыслообразования). Субстратом языковой игры при этом становится потенциальная вариативность языковых моделей (в частности, семантических, словообразовательных, синтаксических), реализуемая говорящими «в обход» нормы, которая неизбежно вступает в противоречие с тенденциями языкового развития.

Операциональная гибкость проявляется, в частности, в склонности говорящего к конструированию «собственных» слов и новому семантическому наполнению готовых словообразовательных структур, в высвобождении энергии творческого «поиска».

Личностная доминанта игрового поведения коммуникантов может варьировать в широком диапазоне – от склонности к «откровенной» языковой шутке до изысканно тонкого «намёка», изощренной метафоры, гиперболизации и/или литоты, оригинального словотворчества и т.п. (наиболее полно и ярко этот диапазон

представлен в художественном творчестве, публицистике, однако и рядовой носитель языка может продемонстрировать достаточно высокий уровень владения «техникой» языковой игры).

Проиллюстрируем сказанное некоторыми примерами из разных ситуаций спонтанной речи профессора-филолога (женщины), личности, явно склонной к языковой игре с использованием широкого регистра ее приемов.

В ситуации «этикетного» диалога:

– *Хочешь кофе?* (ставит на стол банку растворимого кофе и тарелочку со сливами). – *Это называется «пить кофе со сливками».* Ассоциативная игра оморфами, с одной стороны, как бы снимает с автора шутливой реплики «ответственность» за отсутствие сливок (которые обычно предлагаются к кофе), с другой стороны, создает положительный эмоциональный настрой общения (в расчете на то, что собеседник оценит остроумный каламбур).

В ситуации свободного общения «ad hoc» (здесь, к данному случаю):

– *Господи, почему я не умерла маленькой?* (реплика после прочитанных 4-х пар лекций, обращенная к коллегам). Использование прецедентного высказывания, содержащего импликацию «я устала», в данном случае является средством эмоциональной разрядки, снятия напряжения. Налицо склонность говорящего к «неформальной» коммуникации и самоиронии, раскованному речевому общению, проявляющемуся в отрефлексированной тональности разговорного стиля и намеренной (шутливой) гиперболизации передаваемых чувств.

В ситуации профессиональной коммуникации (ср. фрагменты лекции по истории языка):

В истории языка «*большое видится на расстоянии*» / «Русская правда» – первый свод русских законов, *первый «уголовный кодекс»* / Переписчики «*вносят в текст себя*», отражая живую речь / *Фонема должна быть достаточно частотной...или не быть* / Закон слогового сингармонизма уже не важен, и *III смягчение – это стремление языка закрепить успех...*

В «серьезный» научный дискурс, как видно из приведенных примеров, органично «вплетается» аллюзивная игра, вводятся высказывания, основанные на парадоксальных аналогиях, шутливых перифразах. В данном случае перед нами языковая личность, которая обнаруживает синкретичное «игровое мышление», проявляющееся в разных видах ее коммуникативной деятельности. Реализация игровой интенции зависит от соответствующей коммуникативной потребности.

Вместе с тем игровое поведение каждого конкретного носителя языка, по-видимому, имеет собственную экспрессивно-эмоциональную и оценочную модальность, что позволяет выделить *типы говорящих* в соответствии с приоритетной для них стратегией языковой игры.

Условно эти типы можно обозначить следующим образом:

- **игрок-транслятор** – тип языковой личности, репродуцирующей «готовую» шутку, афоризм, каламбур, анекдот;
- **игрок-стилизатор** – тип языковой личности, для которой доминантой игрового поведения является принцип имитации: гротескное обыгрывание маркеров того или иного функционального стиля, подражание чужой речи, ее

пародирование – с учетом гендерных, возрастных и т.п. различий;

➤ **игрок-интерпретатор** – тип языковой личности, в игровом поведении которой выражена рефлексивно-мотивационная доминанта (склонность к этимологической рефлексии, ре-номинации, переосмыслению семантической функции слова и т.п.);

➤ **игрок-генератор (креатор)** – тип языковой личности, склонной к созданию оригинальных инноваций (словотворческих, образных) и др.

Рассмотрение данных типов игрового поведения личности, безусловно, позволит углубить представление о роли человеческого фактора в коммуникативной деятельности.

Приведем некоторые примеры, иллюстрирующие разные стратегии игрового поведения (с учетом выделенных доминантных черт личности играющего). Так, стратегии игровой имитации и трансляции часто выступают как взаимодополняющие.

См. в частности игровую (утрирующую) имитацию особенностей чужой речи: Здесь мы *учились и остались* (студенты о преподавателе, в речи которого данная особенность просторечного употребления возвратных глаголов была отмечена).

В качестве субстрата языковой игры (при использовании стратегии трансляции) нередко выступают парадоксальные (нелепые) высказывания, не имеющие изначально преднамеренного характера, извлеченные игроком-транслятором из чужой или даже собственной речи. Например, преподаватели часто транслируют (применительно к подходящей ситуации общения) высказывания

из сочинений школьников и абитуриентов. Ср.: *Как пишут абитуриенты, «в монастыре жили Мцыри, одна мцыря убежала»* – реплика преподавателя по поводу отсутствия на занятии одного из студентов.

Игровые стратегии в реальной коммуникации в чистом виде выделить труднее, чем типологизировать, чаще всего они пересекаются, выступая как взаимодополняющие.

Ср., например, обыгрывание (трансляцию) отклонения от нормативного произношения слова *фольга* в шутливой репризе, имитирующей диалог русского с иностранцем: Русский: *Правильно говорить не фольга, а фОльга.* – Немец: *А-аа, да, я снаю, Фольга – великая русская река!!!*

Распространенная речевая ошибка, связанная с постановкой ударения, в результате омофонической имитации иностранного произношения слова переключает стереотип его восприятия в неожиданное русло, что вызывает комический эффект.

Успех игрока-транслятора, склонного к тиражированию известной (чужой) остроты, может усиливаться удачным введением ее в новый контекст и нередко рассчитан на узнавание реципиентом прецедентного текста. Ср.: *Я люблю рыбу в фольге. – Это которая водится в великой русской реке?* (из диалога преподавателей-филологов).

Обыгрывание речевого ляпсуса нередко сопровождается его тиражированием или усилением за счет введения ассоциативных идентификаторов (трансляция чужой ошибки дополняется игровым элементом, смоделированным по тому же образцу). Так, ошибка при гиперкорректном написании фамилий типа *Иванов* в форме род. п., встречающаяся в сочинениях абитуриентов, порождает шутливый афоризм преподавателя: *Сного и сно-*

го работа *Иваного*. В контексте конкретной ситуации (при знании пресуппозиции) данное высказывание содержит импликацию, намек на безграмотность современных абитуриентов.

Интерпретационный момент присущ разным стратегиям языковой игры, в том числе и стратегиям трансляции и имитации. Однако приоритетными для игрока-интерпретатора является использование разных приемов реноминации и немотивации, рефлексии над узуальным словом, придающей ему новую семантическую функцию, новый ракурс интерпретации.

Ср. *мыломанки* – преподаватель о студентках, которые, будучи в экспедиции, стремились скупить в деревенских магазинах дефицитное в то время мыло.

Креативность поведения игрока-генератора проявляется в спонтанной оригинальности предпринимаемых речевых ходов.

Ср.: *Новокирочный переулок* – название, породившее целую серию шуточных интерпретаций его внутренней формы с использованием ассоциативных «аналогов»: *Новокайловый переулок, Ньюдолотовый проспект, Топор-штрассе, Пилюрам-авеню* и т.п.

Специального исследования заслуживает проблема становления и эволюции способности к языковой игре в онтогенезе.

Как известно, развитие языковой (речевой) способности каждого конкретного ребенка имеет индивидуальный характер, но обнаруживает при этом и типологические черты. Какие проявления (виды) языковой игры доступны ребенку определенного возраста, каковы социальные условия и психологические особенности, обуславливающие формирование интенции к языковой игре у конкретного индивида, какую роль играет языковая игра в реализации когнитивных и коммуникативных по-

требностей ребенка – вот те вопросы, на которые еще предстоит ответить.

В свете предложенной типологии языковых личностей (по характеру используемой доминантной стратегии языковой игры) отметим некоторые аспекты проявления игровой составляющей языковой способности в онтогенезе.

Учитывая частотность отмеченных в специальных словарях детской речи инноваций, укажем на некоторые особенности формирования данного компонента языковой способности в речи детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Тенденция к языковой игре проявляется нередко в ситуации номинативного дефицита в шуточных инновациях детской речи, имеющих явно условный характер, что видно из метаязыковых контекстов, предваряющих или поясняющих созданное ребенком слово. Ср.: автоботаник (Шутл.) – *Я автоботаником буду. Автоботаник – это знаешь кто? И цветы изучает, и автомобили ремонтирует* (5 л.6 м.).

Стратегия языковой игры этого типа (или креативное словообразование) имеет эвристический характер и используется чаще всего в ситуации номинативного дефицита. Ср. также шутл. антонимические номинации с приставкой *анти-* в речи одного и того же ребенка: Видит вскопанную клумбу, *шутит: Это не клумба, а антиклумба! На ней же ничего нет, ни веточек, ни кустика* (5 л.8 м.).

Данный игровой алгоритм тиражируется ребенком и в более позднем возрасте для создания «антонимических» номинаций, в которых приставка *анти-* указывает на отсутствие в предмете тех свойств, функций, которые ему должны быть присущи: *Это антипишущая ручка* (6 л.3 м.). *Может это антирыжжики?* (ложные рыжи-

ки) – (8 л. 7 м.). Шутливая оценочная модальность таких номинаций, позволяющих ребенку проявить когнитивную и языковую компетенцию, очевидна.

Ранняя тяга ребенка к «осознанному абсурду» (Л.С. Выготский), в частности к словесно-логическому парадоксу (перевертышу), – одно из ярких проявлений языковой игры в онтогенезе. Когда еще совсем маленький ребенок (только что научившийся говорить) на вопрос: «Как коровка мычит?», смеясь, отвечает: «Кукареку», – он уже, несомненно, играет. Ср.: Лера печет олады: *Малыш печется долго, большущий печется мало. – Может быть, наоборот? – Ну, как ты не понимаешь, это же шутка* (6 л., 5 м.).

Очевидно, что этот принцип «перевертыша» отражает стремление ребенка проявить свою «власть над словом», что способствует в целом пониманию принципа языковой игры, формированию способности к условному употреблению знака.

К данной разновидности языковой игры примыкает и наблюдающееся в речи детей стремление к шутливой трансформации устойчивых выражений, известных цитат. Ср.: Переиначил стихотворение, смеется: *Вот качусь я в лыжах по горе крутой! Вот свернулись лыжи, и я на бок хлоп!* (11 л. 9 м.) [в оригинале санки].

Формирование способности к языковой игре в онтогенезе обусловлено и мотивационной доминантой детского языкового сознания (стремлением ребенка установить объяснимую связь между значением и формой слова). Игра с внутренней формой слова вполне доступна ребенку дошкольного возраста.

Ср.: *Бутерброт* – шутл. уточнение (точнее, «прояснение») мотивированности слова ребенком 4 лет 8 м.): *Это не бутерброд, а бутерброт* (правильный вариант

слова ребенку знаком, и реноминация имеет характер преднамеренной языковой игры).

Принцип ложной этимологизации (и шире – вообще парадоксальной мотивации), генетически обусловленный недостатком когнитивного опыта и опорой детей на созвучие между словами как признаком их «родства», – один из самых распространенных в детской речи мотивационных алгоритмов интерпретации значений, востребованный в том числе и при установке на языковую игру.

Ср.: *Петер-бург... Буркнул что-то Петр Первый (смеется), и появился Петербург* (7 л. 6 м.) // *А почему говорят «спать валетом, а не спать дамой, королем»? (8 л. 3 м.) // Выигрыватель. Шутл. У нас уже проигрыватель есть, купи выигрыватель* (10 л. 6 м.). Ср. с интерпретацией того же слова ребенком 4 л., не имеющей характера игры, а связанного с желанием прояснить понимание (мотивированность) слова: *А почему проигрыватель? – Потому что пластинки проигрывает. – А кто выигрывает?* Метафорическая игра слов – наиболее сложный вид интерпретации и генерирования новых смыслов, доступный не всем детям даже в среднем и старшем школьном возрасте. Ср.: *Масса книг без цитат – нетто, масса книг с цитатами – брутто* (12 л. 3 м.). Формирование этой разновидности языковой игры имеет своим источником непреднамеренные метафоры детской речи, обнаруживающие способность ребенка мыслить образной аналогией.

Особенностью языковой игры в онтогенезе является то, что она во многих случаях сопряжена с сюжетным развертыванием игрового кода и стремлением к эксперименту на основе тиражирования определенного образца или применения заданного игрового алгоритма.

Сюжетная ситуация, развиваемая в игровом ключе, позволяет ребенку моделировать некую условную реальность в рамках доступного ему эмпирического речевого опыта.

Ср. спонтанное достраивание (придумывание) ребенком названий железнодорожных станций – по взятому за основу реальному образцу: так, четырехлетний мальчик, услышав, что следующая станция «Петушки» (объявление в электричке), удивившись названию, спрашивает:

– А потом будут «Курочки», «Цыплятки», «Утятки»? ... Задумывается, затем продолжает, смеясь: А потом «Пирожки», «Шанежки»... (пауза) «Сапожки», «Ботиночки».

Мы видим, что в сюжетном развертывании игровых рядов использован принцип тематического и структурного сходства ассоциатов, позволяющий ребенку восполнить недостающие для полноты «картинки» звенья (см. подробнее в: [Гридина 2006]).

Сказанное свидетельствует о том, что языковая игра имеет глубокие лингвокогнитивные предпосылки, отвечающие коммуникативным потребностям не только зрелой, но и еще только формирующейся языковой личности.

Выделенные нами типы личности *homo ludens* могут быть представлены и как доминанты идиостиля художественного творчества того или иного автора (писателя, поэта).

1.3. Художественный текст как экспериментальное поле языковой игры

Выбор конкретных приемов и средств воплощения игрового лингвистического кода связан с ориентацией на определенную сферу речевой деятельности и соответственно отражает тенденции функционирования языка в данной сфере. Одной из таких сфер – наиболее сложной по характеру реализации творческой функции языка – является сфера художественной речи (художественного творчества).

В художественном творчестве языковая игра является одним из средств достижения эффекта эстетического воздействия, связанного с моделированием особого художественного мира.

Сущностной характеристикой языковой игры является ее ассоциативно-интерпретационное начало, что в художественном тексте, очевидно, должно способствовать актуализации его глубинных смыслов, создавая перспективу многослойного восприятия авторского замысла.

В художественном произведении языковая игра становится «производным» от авторской ментальности и индивидуального авторского стиля.

Выступая как одна из составляющих формы художественного текста, языковая игра при помощи нестандартного, лингвистического кода «привлекает» внимание к значимости самой этой формы, парадоксально заостряя мысль автора.

Учитывая творческую природу художественного творчества (где нарушение стереотипов есть норма), можно было бы истолковывать все особенности художественного текста (его художественную форму) как проявление языковой игры (во всяком случае, в широ-

ком витгенштейновском смысле). Вместе с тем, с нашей точки зрения, это было бы «ложным» отождествлением и размывало бы представление не только о специфике художественного текста, но и о специфике языковой игры.

Языковая игра может включаться в авторский текст как «вкрапление», она может пронизывать весь текст, но во всех случаях она выступает лишь как особый мета-язык, спроецированный на область художественной формы.

Мы считаем, что креативная функция языковой игры в сфере художественного творчества базируется на трех основных принципах, определяющих ее эстетическую ориентацию: аллюзивном, имитативном и образно-эвристическом.

Эти три принципа становятся специфическими векторами моделирования художественно-образного пространства, где действуют свои правила, свои эстетические нормы, отличающиеся от норм функционирования слова в литературном языке и других сферах национального языка.

Интересен и сам спектр проявлений языковой игры в художественном тексте, и индивидуальность ее использования разными писателями (поэтами) с точки зрения моделируемого на основе игровых принципов ассоциативного контекста (ассоциативного поля) восприятия слова.

Исследование эстетически направленного использования языковой игры в художественном тексте позволит уточнить специфические для данной сферы формы ее воплощения. В литературоведении и в лингвистике проявления принципа языковой игры рассматриваются преимущественно в связи с реализацией комического эффекта на основе каламбура и игры слов (сами эти по-

нятия отождествляются или противопоставляются)¹. Однако каламбур как одна из форм реализации принципа языковой игры, безусловно, не покрывает всего спектра ее речевых реализаций, в частности, в художественном тексте

Функции любого лингвистического феномена следует рассматривать, исходя из его сущностных характеристик. Считаем, что творческая природа языковой игры проявляется в создаваемых ею условиях варьирования формы и содержания словесного знака.

Эти условия предопределяются, во-первых, осознанием говорящими тех возможностей манипулирования знаком, которые онтологически (генетически) заданы свойством асимметрии языкового знака; во-вторых, – языковыми предпосылками языковой игры, заключающимися в представлении говорящих о зонах ассоциативных формально-семантических пересечений знака (слова) в системе; в-третьих, в индивидуальной (личностной) проекции существования языка (с учетом проявления креативности языковой личности, в том числе выраженной склонности поэта, писателя к использованию техники языковой игры). Особенности игровых

¹ Ср.: Каламбур = игра слов; «... в основе каламбура лежит звуковое сходство/подобие языковых единиц, сближаемых в высказывании и вызывающих эффект одновременной актуализации значения или двусмысленности [Щербина 1958, 7]. Разновидностью каламбура являются, в частности, все виды гибридизации [Костюков 1967]. С другой стороны, каламбур не есть игра слов [Уварова 1987], так как не всегда основывается на столкновении двух слов и их значений, но может иметь место при столкновении значений одного и того же слова. Кроме того, в основе каламбура не всегда лежит только звуковое сходство: «каламбур – это шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова ..., тождественных или сходных по звучанию, либо псевдосинонимов, либо псевдоантонимов» [Санников 1995, 75].

стилей и идиостилей – перспективная область исследования языковой игры в сфере художественного творчества (разработка этой проблемы требует совокупных усилий лингвистов и литературоведов).

Вероятностно-интерпретационное начало языковой игры создает основу для экспериментов с художественной формой. Экспериментальное поле языковой игры как проявление множественности интерпретационных возможностей знака рассматривается нами с учетом того, что художественный текст – это текст, многократно «закодированный» [Лотман 1972]. Языковая игра – это эвристический код художественного текста, позволяющий обнаружить скрытые резервы слова и значимое для литературного произведения «со-противопоставление единиц разных уровней» в его внутренней художественной организации.

Для характеристики проявлений языковой игры в художественном тексте следует, таким образом, обратиться к анализу ассоциативных параметров слова, определяемых его функционированием в системе художественного произведения. Наметим некоторые тенденции обнаружения ассоциативного потенциала слова в художественном тексте, характерные для языковой игры:

- Языковая игра в художественном тексте часто является транслятором культурных смыслов. Проявлениями языковой игры в таких случаях выступает аллюзия и как разновидность ее – обращение к прецедентным текстам² (фразео-

² Ср.: аллюзия – от лат. *allusio* – шутка, намек (в художественной литературе, ораторской или разговорной речи – одна из стилистических фигур; намек на реальный политический, исторический или литературный факт, который предполагается общеизвестным) – [Лит. Энциклопедический словарь /под общей ред. В.М.Кожевникова и П.А.Николаева. М., 1987, с.20]. Ср.: прецедент-

логизмам, цитатам, крылатым выражениям, названиям литературных произведений и т.п.).

- Языковая игра выполняет в художественном тексте имитативную функцию. Данная функция может варьироваться в пределах от частного приема речевой характеристики персонажа, речевого портрета автора до использования имитации как стилевой доминанты художественного текста (например, в целях пародирования).
- Языковая игра выполняет функцию усиления художественной изобразительности, создавая новые формы и смыслы слова как элемента образной эвристики художественного произведения.

В соответствии с намеченными тенденциями рассмотрим аллюзивный, имитативный и образно-эвристический принципы языковой игры в художественном тексте.

ный текст – текст, имеющий межличностный характер, который тоже может выступать как разновидность аллюзии [Бурвикова, Костомаров 1995]. Аллюзия реализует разнообразные прагматические пресуппозиции, поскольку соединяет содержание общеизвестного факта культуры с новым авторским содержанием [Субботина, Нижегородова 1995, 46-48].

Глава II. Аллюзивный принцип языковой игры

Аллюзивный принцип языковой игры связан с актуализацией социально-культурного и историко-литературного фона восприятия художественного текста. Проявлениями языковой игры в данном случае являются аллюзия и любой прецедентный текст как ее разновидность [Бурвикова, Костомаров 1995].

Аллюзия «реализует разнообразные прагматические пресуппозиции, поскольку соединяет содержание общеизвестного факта культуры с новым авторским содержанием» [Субботина, Нижегородова 1995].

Думается, что именно последнее обстоятельство (в том числе и соединение прецедентного текста или других прецедентных феноменов с новым содержанием) дает возможность рассматривать аллюзию в художественном тексте как одно из проявлений лингвокреативной природы языковой игры (причем вовсе не обязательно комической по своей установке).

Оговоримся относительно соотношения употребляемых нами терминов *прецедентный текст* и *прецедентный феномен*. Под прецедентным текстом в широком семиотическом смысле понимаются не только тексты, составляющие традиционный объект лингвистики, но и любые культурные тексты (в трактовке тартусско-московской школы). Ср., например, рассмотрение топонимии определенной территории как совокупного тек-

ста, отражающего особенности освоения географического пространства носителями традиционной народной культуры [Березович 2000]; обряда, ритуала как многокодового культурного текста, сочетающего знаки вербальной и невербальной (акциональной, предметной, атрибутивной и пр.) семантики [Толстой 1995, Толстая 2005; Коновалова 2007].

В более узкой трактовке прецедентный текст понимается и как собственно речевое произведение, имеющее культурную значимость и известное большинству представителей определенной социальной общности.

Ассоциативные эксперименты выявляют тот факт, что в качестве реакции на слово-стимул выступают во многих случаях прецедентные тексты, которые «... не требуют полного воспроизведения ввиду их общеизвестности, включенности в объем знаний в данной культуре [Караулов 1988: 111].

В этом смысле прецедентный текст можно рассматривать как ассоциативную культуру, которая всплывает в сознании говорящего в виде аллюзии или реминисценции (ср., например: *лес – венский* как аллюзия на название «Сказки венского леса»).

Прецедентный текст, следовательно, выступает как ассоциативный стереотип восприятия слова в его культурологическом контексте, соответственно у каждого носителя языка предсказуемость появления подобных реакций зависит от уровня языковой компетенции, владения культурно-национальным компонентом лексического фона слова. Вместе с тем прецедентный текст, всплывающий в сознании говорящего в дискурсе (вне контекста), представляет собой вид аллюзии, свидетельствующий о проявлении творческого потенциала личности, способности к выходу за рамки обыденности, по-

вседневного ординарного использования языка [Караулов 1988].

Оперирование прецедентными текстами в случае установки говорящих на языковую игру имеет две разновидности:

- отсылка к прецедентному тексту (его употребление в новой ситуации);
- перефразирование прецедентного текста, введение его в новый ассоциативный контекст на основе нестандартного вербального кода.

Вне художественного текста использование прецедентных текстов, в частности в разговорной речи, имеет, прежде всего, прагматическую направленность: выражение отношения к содержанию, заключенному в общеизвестном высказывании, ситуативное оценочное, экспрессивное обыгрывание и переосмысление, парадоксальное развитие смысла высказывания.

Например:

Не имей сто рублей, а имей тысячу (от пословицы *Не имей сто рублей, а имей сто друзей* – «настоящие друзья всегда помогут, выручат») – обыгрывание прецедентного текста по принципу нарушения ассоциативного прогноза, в результате подмены второй части пословицы возникает имплицитный новый смысл: «надейся не на друзей, а на деньги» [Белянин, Бутенко 1994].

Прецедентный текст в научной парадигме лингвокогнитивных исследований рассматривается в одном ряду с другими прецедентными феноменами, такими, как *прецедентное выражение, прецедентное имя и прецедентная ситуация* (см. [Захаренко 1997; Брилева, Вольская, Гудков, Захаренко, Красных 2004]). Ср. также введение термина *логоэпистема* (см.: [Верещагин, Костомаров 2005]), подчеркивающего специфику прецедентных феноменов в трансляции особого типа знания -

культурной символики знака. Понимание прецедентного текста в лингвистическом смысле, безусловно, коррелирует с изучением феномена *интертекстуальности* [см., например, работы Ю. Кристевой, Н.А.Кузьминой и др.].

Наполнение языкового знака прецедентным содержанием самым тесным образом связано с «породившей» его прецедентной ситуацией – неким фактом, получившим широкий общественный резонанс и символическое значение. Ср.: *Бежать, как швед из-под Полтавы* – «потерпеть фиаско, полное поражение» (в основе символического смысла данного прецедентного выражения лежит реальное историческое событие – разгром русскими шведских войск под Полтавой в 1709 году).

К прецедентным феноменам относится и прецедентное высказывание как собственно вербальная составляющая прецедентного текста – цитата из него или самостоятельное (функционирующее вне текста) афористическое (устойчивое) общеизвестное выражение. Ср. прецедентную фразу из школьного фольклора *Спокойно, Маша, я Дубровский*, которая восходит к повести А. Пушкина *Дубровский*. У А.С. Пушкина было: «Я не француз Дефорж. Я Дубровский; также: «Тише, молчать, (...) или вы пропали. Я Дубровский» [Душенко 2002]. Представленная в исходном тексте (литературном произведении) ситуация транслируется прецедентным выражением – репликой Дубровского. Символический (шутливый) смысл прецедентного высказывания связан с «обещанием помощи, поддержки», «гарантии защиты».

Квалификация модели языковой игры с прецедентными феноменами как аллюзивной представляется нам вполне оправданной на том основании, что аллюзия есть ассоциативный механизм отсылки к прецеденту. Аллюзивный принцип языковой игры в художественном тексте связан не столько с самой отсылкой к прецеденту,

сколько с его новой ассоциативной обработкой в целях создания эстетического эффекта.

2.1. Приемы и функции аллюзивной игры в художественном тексте

Одной из основных функций аллюзивной игры в художественном тексте является углубление ассоциативности художественного образа. Аллюзивный код языковой игры основан на ассоциативной «перекличке» контекстов, образующих игрему (игровую трансформу).

Таков, например, прием контаминации фразеологических единиц, создающий эффект ассоциативного наложения их образно-символических смыслов:

Это – синицей в руке выпавшая звезда...

(Ю. Левитанский. Музыка, свет неближний).

Аллюзивная игра в контексте стихотворения формирует микротему «краткого мига счастья», актуализируя коннотации, обусловленные исходными метафорическими значениями устойчивых выражений: ср. *лучше синица в руке, чем журавль в небе* (символ обладания чем-то реальным в противовес мечте о недостижимом) и *падающая звезда* (символ исполнения мечты, возможности поймать миг удачи – загадать желание в момент падения звезды).

Ассоциативная идентификация (*синицей в руке выпавшая звезда*) как конструктивный принцип языковой игры снимает исходную семантическую оппозицию фразем и задает новый символический контекст их интерпретации в созданном «гибридном» образовании («свершение невозможного как дара свыше»).

Еще одним приемом аллюзивной игры, реализующей принцип ассоциативного отождествления, является (в частности у Ю. Левитанского) **нанизывание устойчи-**

вых выражений и их текстовых эквивалентов для усугубления (выделения) лейтмотива стихотворения:

И ветер охоты подул на листья,

И пороховницы мои не пусты

... и все-то мне на руку, все мне с руки,

и все на мою только мельницу льет.

Так что же случилось?

Пока ничего. Но тронулся, тронулся, тронулся лед!

(Ю. Левитанский. Тревожное отступление).

Ассоциативное поле восприятия обыгрываемых фразем образуется, с одной стороны, их текстовой синонимизацией, с другой – аллюзивным сопоставлением каждой фразеологической трансформы с прототипом. Ср. отождествление узуального *есть еще порох в пороховницах* с синонимичным текстовым перифразом *пороховницы мои не пусты* (данное выражение соотнесено с микротемой «охота», ср. ассоциативный параллелизм окказионального *ветер охоты* и узуального *ветер перемен*). Узуальная фразема *лить воду на чужую мельницу* выступает как аллюзия при восприятии антонимичной текстовой трансформы *все на мою только мельницу льет* (при этом последняя включается в синонимический ряд с фраземами *все мне на руку, все мне с руки*). Фразема *тронулся лед*, используемая в инверсионном варианте как ассоциативный текстовый эквивалент выражения *ветер охоты подул на листья*, замыкает синонимический цикл, усиливая мажорный оттенок восприятия образного смысла фразеологического ряда (ср. шутивно-эпатажное – из речи О. Бендера – *Лед тронулся, господа присяжные заседатели*). Данная литературная реминисценция углубляет ассоциативный контекст игрового кода, в целом задающего эффект наложения образных смыслов фразеологических аллюзий при акцентировании темы «радостное предчувствие перемен».

Интересен прием аллюзивной игры, обнаруживающий связь прямого и переносного значения прецедента (реализация конструктивного принципа ассоциативного наложения).

Ср., например:

Годы куда-то уносятся, чайки летят.

Ружья на стенах висят, да стрелять не хотят.

Грустная лампа в окне мезонина.

Чай на веранде, вечерних теней мешанина.

Белые бабочки вьются над желтым огнем.

Дом заколочен, и все позабыли о нем.

Дом заколочен, и нас в этом доме забыли.

Мы еще будем когда-то, но мы уже были.

Письма на полке пылятся, забыли прочесть.

Мы уже были когда-то, но мы еще есть.

Пахнет грозью, в погоде видна перемена.

Это ружье еще выстрелит – о непременно!

Съедутся гости, покинутый дом оживет.

Маятник медный качнется, струна запоет ...

Дышит в саду запустелом ночная прохлада.

Мы старомодны, как запах вишневого сада.

Нет ни гостей, ни хозяев, покинутый дом.

Мы уже были, но мы еще будем потом.

Старые ружья на выцветших старых обоях.

Двое идут по аллее – мне жаль их обоих.

Тихий, спросонья, гудок парохода в порту.

Зелень крыжовника, вкус кисловатый во рту.

(Ю. Левитанский. Ялтинский домик).

В данном стихотворении (описании ялтинского домика А.П. Чехова как сюжета для воспоминаний о его жизни в Крыму) аллюзивно обыгрываются названия чеховских произведений, которые введены в текст как обычные апеллятивные номинации, реализующие свое обыч-

ное значение и вместе с тем косвенно акцентирующие основные мотивы творчества писателя. Это создает двоякий план восприятия описываемой условно-реальной ситуации, обозначенной повтором *мы уже были, но мы еще есть // мы уже были, но мы еще будем потом*, в котором содержится парадоксально заостренное выражение философской мысли о связи времен и поколений.

В текстовом поле возникает ассоциативный параллелизм восприятия фразы *чайки летят*: буквальный ее смысл осложняется аллюзиями, связанными с драматическими коллизиями чеховской «Чайки». Ср. также текстовый смысл выражения *мы старомодны, как запах вишневого сада* и символический смысл названия пьесы «Вишневый сад». Ключевыми в актуализации аллюзий становятся фразы *ружья на стенах висят, да стрелять не хотят* и *это ружье еще выстрелит* (ср. принцип символичности любой детали в поэтике А.П. Чехова, выраженный афористической фразой: «Если в первом акте пьесы на стене висит ружье, то в последнем акте оно обязательно выстрелит»). Таким образом, аллюзивное поле языковой игры выявляет эстетические возможности ассоциативной переклички единиц художественного текста с их прототипическими эквивалентами. В данном случае аллюзивный принцип языковой игры создает **образно-символический код восприятия авторского замысла** (считывание которого требует осознания ассоциативной двуплановости текста).

Аллюзивный принцип языковой игры в художественном тексте нередко связан с созданием **стилевой доминанты авторской речи**.

Так, в повести Ю. Полякова «Работа над ошибками» аллюзивная составляющая служит источником создания

иронической тональности стиля рассказчика. В качестве сигналов аллюзивной языковой игры в авторской речи используются:

- метафоры, содержащие отсылку к прецедентную ситуации, не соотносительной по своему масштабу (значению) с описываемыми «текущими» событиями школьной жизни.

Например:

В дверях кто-то упал, и образовалась маленькая ходынка. Иронический смысл авторской реплики основан на столкновении, ассоциативном наложении ее ситуативного смысла (столпотворение в дверях класса «рвущихся» на перемену учеников) и аллюзии на исходную прецедентную ситуацию: ср. *ходынка* – «кровавое столпотворение на Ходышском поле во время раздачи царских подарков по случаю коронации Николая II);

- ситуативная конкретизация смысла устойчивых (прецедентных) выражений-культурем:

Например:

Если прислушаться к звукам, доносящимся из кабинетов, можно немало узнать о тех, кто, стоя у доски, ... сеет в пределах школьной программы разумное, доброе, вечное (ср. некрасовское «*сейте разумное, доброе, вечное*»), получившее в широком культурно-историческом контексте значение указания на высокую миссию учителя). Конкретизирующая ситуативная надбавка (*в пределах школьной программы*) создает иронический подтекст высказывания.

Ср. обыгрывание цитаты из «Евгения Онегина», представленной в виде шутливо-иронической сентенции, содержащей аллюзию на сцену объяснения Онегина с Татьяной:

«Учитесь, Елена Петровна, властвовать собой, – по-советовал я. – А то ученики будут властвовать Вами!»

В повести Ю. Полякова герой влюблен в молодую учительницу, которую поучает, прикрываясь маской опытного наставника и стремясь выглядеть остроумным в ее глазах; резонерский тон назидания смягчен перефразированием цитаты в каламбурном ключе. Ср. эффект *ассоциативной провокации*, возникающий на основе грамматической инверсии при достраивании цитаты (*учитесь властвовать собой – а то будут властвовать Вами*);

- обыгрывание речевых штампов (клише), которые выступают как разновидность прецедентных текстов.

К речевым штампам относятся «ходячие» определения (речевые ярлыки определенных явлений, ситуаций, «канцелярит» как стилистически инородный элемент разговорной речи, образные штампы публицистики, профессиональные клише (речевые штампы, распространенные в той или иной сфере профессионального общения) и т.п.

Намеренное использование штампа в иностилевом окружении создает двуплановость восприятия соответствующей ситуации, которая одновременно характеризуется с позиций стандарта (с помощью клишированной речевой формулы) и с позиций дискредитации этого стандарта.

Аллюзивное обыгрывание штампа выражается, с одной стороны, в его «высвечивании» путем преднамеренной трансформации (нарушения) речевых «автоматизмов»; с другой стороны, – в «воспроизведении» штампа при подчеркивании нарочитости и условности его употребления.

Языковая игра этого типа нередко имеет «эвфемистическую» направленность, позволяя автору художественного текста выразить оценочное отношение к ситуации «нелобовым», косвенным способом.

Так, у Ю. Полякова обыгрывание стандарта (штампа) в профессиональной речи учителя и в сфере разговорного общения между педагогами часто выступает в форме завуалированного перифраза-эвфемизма к соответствующему клишированному выражению.

Например, такова ироническая реплика автора повести по поводу ситуации опроса на уроке, когда учитель вынужден «...вытягивать из оцепеневшего ученика глубоко запрятанные знания».

Аллюзивная переключка с выражением глубокие знания (профессиональным штампом учительской речи) обнаруживает ассоциативную двуплановость игровой интенции автора, содержащей намек на действительное положение дел в сфере школьного образования (не только на отсутствие у школьников «глубоких» знаний, но и самого желания «получать» какие-либо знания; в ироническом ключе представлен и стиль общения учителя с учеником).

В данном случае языковая игра эксплуатирует эффект *half-empty bottle* (полупустой бутылки), основанный на возможности принять одно и то же за символ разных представлений (так, о наполовину наполненной бутылке можно сказать, что она полупустая или почти полная). Ср. смысл словосочетаний глубокие знания – неглубокие знания – глубоко запрятанные знания (= незнание), где за точку отсчета приняты разные семантические параметры понятия «глубина знаний».

Ср. также шуточный перифраз бегство в законную действительность (образный эквивалент выражения смотреть в окно – вместо того, чтобы слушать объясне-

ние учителя). Игровая трансформа в данном случае содержит аллюзию на штампы литературоведческого анализа художественного текста в школьной практике, в частности отсылает к клишированной формуле бегство от действительности, обычно с определениями типа пошлой, постылой, невыносимой, унылой и т.п.

Особым типом аллюзивного обыгрывания штампа является парадоксальное оживление его «стертого» смысла при контекстуальном введении.

Пример такого обыгрывания является следующей иронической сентенцией по поводу низкой зарплаты учителя:

За такую маленькую зарплату ... производить материальные ценности нельзя, можно их только сохранять.

Афористический смысл данного выражения создается ассоциативной идентификацией оппозитивов производить и сохранять (материальные ценности), что применительно к описываемой ситуации означает «программу» существования учителя в режиме «жесткой экономии» (вместо того чтобы вести продуктивную деятельность). Оживление стертого смысла клише материальные ценности в заданной ассоциативной «проекции» воспринимается как «пустой» прецедент (то, что имеет учитель, материальными ценностями в истинном смысле назвать нельзя).

Нанизывание штампов с включением перефразированных или окказиональных единиц нередко используется для создания эффекта самоиронии в авторской речи:

Во мне, как и во всяком мужчине, под наносным словом цинизма таится базальт целомудрия. Ср. обыгрывание штампа с указанием на источник аллюзии: И произошла встреча, имевшая, как сказал бы большой писатель, судьбоносное значение.

Метафорические гиперболы (*наносной слой цинизма, базальт целомудрия, судьбоносное значение*) сигнализируют об самоиронии автора.

Достижение эффекта воздействия при использовании разных видов клишированных, стилистически маркированных единиц речи определяется ролью этих средств в воплощении прагматической и художественной задачи произведения. Так, в рассмотренной повести Ю. Полякова разные виды (приемы) языковой игры, включая игру с прецедентными феноменами, выступают как элементы естественной для автора манеры непринужденного, раскованного диалога с читателем. Приближенность стилистики повести к жанру документально-художественной прозы определяет собственно прагматические функции языковой игры, аналогичные тем, которые она выполняет в разговорной речи (например, такие, как фатическая, или контакто-устанавливающая).

- Аллюзивный принцип языковой игры может выступать как стилевая доминанта художественного текста, углубляя его ассоциативную многомерность и способствуя воплощению авторского замысла.

К такого рода произведениям, с нашей точки зрения, относится «Чевенгур» А. Платонова, где эклектичный (парадоксальный) стиль несобственно прямой речи героев обнажает абсурдность мировоззренческих установок пропагандистов и проводников «голой» революционной идеи. Заштампованность мысли героев выражается с помощью идеологизированных речевых клише (идеологем), которые в сочетании с элементами просторечия, неграмотностью синтаксических построений и семантической аномальностью высказываний, демонстрирую-

щих низкий интеллект героев, воссоздают искаженную картину «мира личности», дезориентированной относительно истинных общечеловеческих ценностей.

Многокодовость речевой характеристики персонажей платоновского «Чевенгура» высвечивает особенности сознания героев романа, действующих, казалось бы, в реальных условиях, а на самом деле, находящихся в плену идеологических иллюзий, по сути, в мире «нереальном» (воображаемом).

Форма несобственно прямой речи служит сигналом авторской аллюзивной «игры» с читателем, которому предлагается «разгадать» условный языковой код, содержащий подтекст.

Приведем некоторые примеры, иллюстрирующие сказанное:

Здесь казаки несли слабую бдительность (ср. *проявлять бдительность* – выражение, выступающее как идеологема, призывающая всех на борьбу с врагами советской власти; лексически аномальное словосочетание *нести слабую бдительность* указывает на его связь с разговорно-обиходным выражением *нести службу*, обнаруживая выхолощенность содержания лозунга в реальной ситуации).

Ср.: *Дванову стало жалко Нехворайко, потому что над ним плакали не мать и отец, а одна только музыка, и люди шли вслед без чувства на лице, сами готовые неизбежно умереть в обиходе революции.*

Аллюзивная переключка прецедентных клише «*умереть за дело революции*» и «*неизбежная победа революции*» создает трагикомический смысл выражения «*готовые неизбежно умереть в обиходе революции*».

Запрограммированное идейно-художественным замыслом произведения косноязычие героев выступает

сигналом связи между типом их речевого поведения и интеллектуальным уровнем:

Концов боялся, что он защищает людей и умрет за них задаром, поэтому заранее приобрел себе чувство обязанности воевать за пострадавших от его руки.

Парадокс логического вывода подчеркивается формой несобственно прямой речи, в которой отражается иронический «почерк» сопresentствующего автора). Просторечное «умереть задаром» в сочетании с канцеляритом (несвойственной разговорной речи конструкцией с расщеплением сказуемого – *приобрести чувство обязанности*) и высок. «*воевать за пострадавших от его руки*» (алогизм) характеризуют стилистическую неоднородность речевого оформления мысли и усиливают впечатление абсурдности восприятия героем идеологием «умереть не зря», «чувство ответственности», «*пострадать от чьей-то руки*», «*воевать за пострадавших*».

В прямой речи героев «Чевенгура» также обыгрывается парадоксальность осмысления навязываемых сознанию масс стереотипов мысли, обнаруживается семантическая «опустошенность» многих устойчивых выражений и словосочетаний, их своеобразная мотивация и интерпретация: *Он не выдающийся член партии, – сказал конторщик. – У нас выдаваться не на чем было* (парадоксальная мотивация идеологического речевого клише; ср.: *выдающийся член партии* – обычно о руководителе, видном политическом деятеле; в приведенном контексте воспринимается как «член партии, оказавшийся на виду»). Парадоксальность понимания идеологией подчеркивается грамматической аномальностью словосочетания *выдаваться на чем-то // Я хочу служить в цветочном магазине. Александр на это ей ответил: «Цветы и так любят почти все, а чужих детей редко кто, только родители*». Ср. обыгрываемый прототип

«*дети – цветы жизни*», который подвергается буквальному переосмыслению в ситуативном контексте и пропускается через «сито» морально-этических стереотипов, закрепленных в сознании героя: *свои дети – чужие дети; любить чужих детей* и т.п.

В результате объединения в однородном ряду неоднородных понятий (*любить цветы и детей*), а также двусмысленности (алогичности) утверждения «*чужих детей любят ... только родители*» (ср. чужие дети – это дети, которых любят их собственные родители, а не чужие) все высказывание получает соотносительность с грамматически и семантически дефектными (ненормативными) явлениями разговорной речи, а эффект языковой игры (не замеченный, не осознаваемый героем) ориентирован на читателя. Абсурд революционной фанатичности, искаженность ценностных ориентиров идеологизированного сознания героев повести А. Платонова обнаруживается также использованием в их речи формул (штампов) агитационного стиля. Ср., например, аббревиатуру *ревнарод* (*сопротивление ревнароду*) = революционный народ, номинирующую обезличенное сообщество людей, «*черты личности <которых> уже стерлись о революцию*»; карикатурность фигуры Копенкина (одного из героев повести), страстного революционера, сделавшего своим кумиром «*прекрасную девушку Розу Люксембург*», подчеркивается гиперболизацией (утрированием) пафосного начала агитационного стиля его речи: *Давайте выьем ... в память прекрасной девушки Розы Люксембург! Я клянусь, что моя рука положит на ее могилу всех ее убийц и мучителей!*

А. Платонов моделирует комический эффект восприятия данного фрагмента речи персонажа на основе игры грамматических форм и значений слов (употребление

единственного числа вместо множественного и наоборот), имеющих стилистическую маркированность.

Особенности осмысления революционной массой слов (выражений), заключающих в себе идеологический концепт, обыгрываются А. Платоновым и путем моделирования (имитации) ситуации непонимания между участниками диалога: – *Прими пакет от товарища Троцкого. Человек помолчал и подумал. – Да какой же он мне товарищ, раз надо всеми командует. Нам комманданты революции не товарищи.* Ср.: товарищ – «человек как член советского общества или как член революционной рабочей партии», употребляемое обычно при обращении или при фамилии, и товарищ в значении «друг».

Рассогласованность в понимании одного и того же слова возникает в результате переключения восприятия идеологемы в план ценностных ориентаций личности, обусловленных исходным значением существительного товарищ.

Обнаружение семантической «опустошенности» идеологем достигается обыгрыванием парадоксальности их внутренней формы, «высвечиваемой» комментарием значения слова или выражения в речи «представителей революционного народа»: *Я предлагаю созывать общие собрания коммуны не через день, а каждодневно и даже дважды в сутки: во-первых, для усложнения общей жизни, а во-вторых, чтобы текущие события не утекли напрасно куда-нибудь без всякого понимания ...*

// ... *Какое хорошее слово: усложнение, как текущий момент. Момент, а течет; представить нельзя. Как такие слова называются, которые непонятны? – скромно спросил Копенкин. – Термины или нет? – Термины, – кратко ответил Дванов.*

В приведенных фрагментах текста (прямой речи героев) обыгрываются клишированные выражения «текущие

события», «текущий момент» («наличный в данное время, теперешний»), внутренняя форма которых имеет лексикализованный характер: сохраняя формальную связь с глаголом *течь*, прилагательное в составе словосочетаний, особенно во втором выражении, семантически «оторвано» от значения мотиватора. Восстановление внутренней формы устойчивых выражений создает в первом случае (чтобы текущие события не утекли) каламбурную игру смыслов, которая, очевидно, вовсе не запрограммирована (не осознается) докладчиком как «игра» (условность), а напротив, представляет собой вполне серьезное (буквализирующее и ситуативно конкретизирующее) употребление официально-ораторского шаблона в соответствии с собственным пониманием и мотивацией.

Во втором фрагменте обнаруживается языковой парадокс, связанный с прямой (буквальной) мотивацией словосочетания-штампа «текущий момент» (*момент, а течет*), что в сознании героя (малограмотного борца за революционную идею) не только не снижает функциональной ценности ораторского штампа, но, напротив, увеличивает его «престиж» (срабатывает стереотип престижности непонятного слова как обозначения чего-либо значительного).

Функция данного приема языковой игры не ограничивается достижением комического эффекта, обусловленного неожиданным «прояснением» внутренней формы словосочетания и возникающей в связи с этим аллюзией – известным афоризмом Гераклита «все течет, все изменяется» – как бы высвечивающей действительный философский смысл выражения «текущий момент» (ср. на этом фоне псевдоглубокомысленность рассуждений Копенкина). Глубинный смысл эпизода связан с дискредитацией ситуации, в которой массы, ввергнутые в сти-

хию революции, дезориентированы пустой агитационной фразой и запрограммированы на бессмысленное следование лозунгу.

Значимой в этой связи является символичность подмены существительного *термины* (непонятные слова) созвучным *тернии*: непреднамеренность смещения этих слов в речи героя является в то же время преднамеренной установкой автора «Чевенгура»; ср. аллюзию *пробиваться сквозь тернии*, осложняющую собственно комический эффект имитируемой речевой ошибки. Ср. также полную бессмысленность лозунгов типа *храните снег на полях – поднимайте производительность трудового урожая*: парадоксальная сочетаемость является приемом языковой игры, пародирующей абсурдность содержания подобных агитационных шаблонов.

Таким образом, актуализация социокультурного ассоциативного контекста слова, предопределяемая аллюзивностью и прецедентностью используемых клишированных формул (с учетом их трансформации и конкретно-ситуативного наполнения), может достигаться различными приемами языковой игры в авторской речи, в несобственно прямой речи и прямой речи персонажей. Это в художественном тексте определенной жанровой принадлежности в зависимости от идейного замысла произведения и особенностей идиолекта писателя (поэта), его творческой индивидуальности получает прагматическую и/или эстетическую значимость.

2.2. Прецедентная модель языковой игры в аспекте ее жанрового своеобразия (на материале жанра гариков)

«Гарики» – жанровая форма, созданная И. Губерманом, название которой образовано от уменьшительного имени самого автора – Игорь (Гарик). Уже в этом проявляется своеобразная языковая игра – деонимизация имени собственного: превращение антропонима в прецедентный апеллатив – название поэтического жанра по имени его создателя. Данная модель тиражируется «последователями» И. Губермана, вызывая появление «Юриков», «Валиков», «Мариков», «Толиков» и даже «Ириков» (от женского имени Ирина). Жанр «гариков» Губермана определяются по-разному: проводятся аналогии и с рубаи О. Хайяма, и с японскими хокку и танка, и с поэтической сатирой Саши Черного и Франсуа Вийона, и с эпиграммой. Наиболее распространено определение жанра «гариков» как коротких стихов (четверостиший) сатирического или философско-юмористического содержания (А. Шароградский). Нам представляется, что для определения содержательной и формальной специфики «гариков» важны следующие моменты:

1) изначальная ориентация на лозунговость (свои первые четверостишия И. Губерман называл *данзыбао* – название, связанное с движением в Китае «Лозунги больше букв», когда писали короткий лозунг и вешали его на стену; затем *данзыбао* были переименованы в «гарики»); увековечив свое имя в жанре «гариков», И. Губерман, по сути, остается анонимом, что обусловлено афористичностью и надьиндивидуальностью предложений, в которых определенный жизненный опыт автора «предстает» как отражение социально сформированного «мнения»;

2) ироническая и саркастическая направленность «гариков» по отношению к существовавшему в России в конце 1980–1990 гг. режиму. Написанные, казалось бы, на злобу дня, эти рифмованные четверостишия «не устаревают, не теряют блеска, остроумия, злости и спустя десятилетия» (Е. Голубовский). Причина этого, как нам думается, – в философичности и афористичности (остроумии, нестандартности осмысления) предлагаемых автором житейских наблюдений, размышлений по конкретному поводу;

3) «нонконформистский» язык «гариков», включающий ненормативную лексику, которую сам автор считает «органичной частью русского языка»; «выхолощенный язык», как заявляет И. Губерман в одном из интервью, ему неинтересен – «палитра должна быть полной» (Интернет сайт. «Планеты центр провинциальный»);

4) особую значимость приобретает в «гариках» момент языковой игры, связанный с обращением к прецедентным феноменам (И. Губерман весь «соткан» из цитат), что обеспечивает интертекстуальную направленность его иронических суждений.

Квинтессенцией «гариков» является ироническая сентенция, представленная в заключении четверостишия в форме афористически заостренного высказывания на злободневную тему, что делает данный жанр актуальным в частности для обсуждения политической проблематики. «Гарики» И. Губермана становятся неотъемлемой частью современного политического дискурса, в котором активно используются различные модели языковой игры, в том числе прецедентная, основанная на актуализации интертекстуальных связей между прецедентным феноменом и текстом-«реципиентом». Новый ассоциативный контекст восприятия прецедентного фе-

номена создается его игровой переработкой (реинтерпретацией). Игровая трансформация моделируется «отсылкой» к прецедентной ситуации, прецедентному имени, прецедентному высказыванию, прецедентному тексту. За каждой игровой трансформой стоит определенный фрейм культурно и социально обусловленных знаний, общих для автора и читателя, представленный в новом (неожиданном) ракурсе восприятия. Ср.: «Параметр «интертекстуальность» ... предполагает сложные отношения между автором, его текстом и читателем, декодирующим, деконструирующим текст. Это взаимодействие обусловлено фреймом знаний автора и читателя» [Белозерова 2003: 15-16].

Рассмотрим примеры обыгрывания прецедентных феноменов в «Иерусалимских гариках» И. Губермана, в наибольшей степени ориентированных на политическую тематику.

I. Обыгрывание прецедентной ситуации. Прецедентная ситуация – ... некая эталонная ситуация ..., связанная с набором определенных коннотаций, дифференциальные признаки которых входят в когнитивную базу; означающим прецедентной ситуации могут быть прецедентное высказывание или прецедентное имя» [Захаренко и др. 1997]

Довольно часто автор гариков обращается к обыгрыванию прецедентной ситуации, соотносительной с лозунгами-призывами советской эпохи: *Вожди России свой народ во имя чести и морали опять зовут идти вперед, а где перед, опять соврали.*

В качестве конструктивного принципа языковой игры в данном случае используется ассоциативная провокация, разрешающаяся «опрокидыванием» прогноза смыслового развертывания высказывания. Прием столк-

новения смыслов однокоренных слов (*вперед – перёд*) задает новый ракурс восприятия прецедентной ситуации, выявляя в исходном фрейме компонент «ложная идеологическая установка». Слово *перёд* приобретает в данном контексте инвективный смысл.

Отсылка к прецедентному феномену осуществляется как намек, рассчитанный на компетентного в данной области адресата. Ср.: *В русском таланте ценю я споровку/ злобу менять на припляс: в доме повешенных судят веревку те же, что вешали нас.*

В данном случае прецедентом выступает ситуация, характерная для периода репрессий в России, намек на которую содержит в себе упоминание о веревке в доме повешенного (ср. выражение *в доме повешенного не говорят о веревке*). В трансформированном виде это выражение несет в себе идею абсурда («политического» лицемерия).

Прецедентным является для автора гариков и само негативное отношение оппозиционно настроенной части общества к тоталитарной бюрократической системе. Ср.: *В любви и смерти находя неисчерпаемую тему, я не плевал в портрет вождя, поскольку клал на всю систему.*

Приемом обыгрывания прецедентной ситуации выступает ассоциативная провокация (квази-противопоставление оценочно и ситуативно связанных, тождественных маркеров ситуации): *плевать в портрет вождя и класть на всю систему* (грубо-просторечное выражение подчеркивает идею полного внутреннего неприятия автором существующего политического устройства общества).

II. Разнообразны принципы и приемы языковой игры, связанные с аллюзиями на **прецедентные высказывания и прецедентные тексты** (в «Иерусалимских

гариках» И. Губермана такие прецедентные высказывания и тексты в основном получают социально-политическую подоплеку).

Так, прицая нравственный и гражданский конформизм, И. Губерман использует имплицитную отсылку к стихотворению А.С. Пушкина «Пока не требует поэта к священной музе Аполлон...». Ср.:

*Пока не требует подонка
На гнусный подвиг подлый век,
Он мыслит нравственно и тонко,
Хрустально чистый человек.*

Мысль о высоком назначении поэта, заключенная в прототексте, трансформируется в ироническую сентенцию о нравственной низости человека, об обществе, в котором предательство становится нормой (намек на ситуацию доносительства во времена сталинских репрессий).

Ср.: *Изгнанник с каторжным клеймом,
Отъехал вдаль я одиноко
За то, что нагло был бельмом
В глазу всевидящего ока.*

Конструктивным принципом языковой игры в данном случае становится ассоциативное наложение смыслов устойчивых (фразеологических) выражений *как бельмо в глазу и всевидящее око*, контаминация которых содержит намек на «работу» органов безопасности – систему надзора в отношении неудобных обществу «элементов». Начало гарика – реминисценция из стихотворения М.Ю. Лермонтова, приобретающая в данном контексте смысл «еврей, изгнанный из России за аполитичность».

Интертекстуальная направленность гариков И. Губермана часто создается обыгрыванием литературных реминисценций:

Не верю в разум коллективный
 С его соборной головой:
 В ней **правит бал** дурак активный
 Или мерзавец волевой.

«Достраивание» прецедентного текста – *сатана там правит бал* (Гете. «Фауст») придает высказыванию иронически-саркастический, снижающий оценочный смысл: новое «прочтение» прецедентного текста обусловлено ситуативной привязкой к политической ситуации в России. Происходит ассоциативное отождествление образов *активного дурака* или *волевого мерзавца* (каждый из которых, оказавшись у власти, несет в себе глобальное разрушительное начало) с сатаной как символом вселенского зла.

Оригинальным приемом аллюзивной игры в жанре гариков является введение прецедентного феномена в один ряд с намеренно смоделированными «алогизмами», что придает используемой прецедентной единице прямо противоположный смысл:

Играть в хоккей бежит слепой,
 Покрылась вишнями сосна,
 Поплыл карась на водопой,
Россия вспряла ото сна.

Ирония автора по поводу возможного возрождения России передается всем текстом, построенным по принципу ассоциативного парадокса (введения прецедентного высказывания в ассоциативный контекст «нонсенса»).

Одним из механизмов аллюзивной языковой игры, используемым И. Губерманом, является «достраивание» прецедентного высказывания, не соответствующее прогнозу (ср. принцип *ассоциативной провокации*. – Т.Г.). Таково, например, обыгрывание лейтмотива песни «Широка страна моя родная» в следующем гарике:

Я Россию часто вспоминаю,

Думая о давнем дорогом,
Я другой такой страны не знаю,
Где так вольно, смирно и кругом.

В данном случае ассоциативная провокация сочетается с ассоциативным наложением: прецедентный текст (цитата из песни) путем частичной трансформации приобретает смысл военной команды, что служит средством афористического заострения авторской оценки тоталитарного режима. Трансформация фразы «*Я другой такой страны не знаю, где так вольно дышит человек*» сообщает ей прямо противоположный смысл («реальная свобода человека при режиме тоталитаризма отсутствует»). Выхолощенный смысл лозунга о правах человека обыгрывается и в следующем гарике:

В России жил я, как трава,
 И меж такими же другими,
 Сполна имел я все **права,**
Без права пользоваться ими.

Игра омоформами (*права* – без *права*) – средство опрокидывания прогноза, связанного с отсылкой к прецедентной ситуации, маркером которой являются формулировки статей конституции.

Паронимическая и грамматическая игра с прецедентными выражениями также используется И. Губерманом для придания гарикам афористичности не только в плане содержания, но и в плане формы:

В мире царствуют вездесущие,
 Жарко щерящие пасть
Власть имевшие, власть имущие
И хотящие эту власть.

Политический смысл данного гарика очевиден, он подчеркнут причастными формами, создающими временную ретроспективу и перспективу для характеристи-

ки стремления к власти как способа существования в обществе, построенном на подчинении.

Несостоятельность политических вождей России, приведших ее к плачевному состоянию, – одна из основных тем «Иерусалимских» гариков И. Губермана.

Ср.: *Злая смута у России впереди:*

Все разъято, исковеркано, разрыто,

И толпятся удрученные вожди

У гигантского разбитого корыта.

Прецедентное выражение, ставшее ходячей цитатой, фраземой, трансформируется введением новых компонентов: вместо *оказаться у разбитого корыта* – *толпиться у гигантского разбитого корыта*.

Прецедентная (аллюзивная) модель языковой игры в данном случае используется для придания афористической сентенции дополнительных ассоциативных смыслов: «толпиться как свиньи у корыта» = «кормушки» – намек на то, что власть имущие «разворовали» страну, «гигантское разбитое корыто» – иронический намек на масштабы содеянного.

Иронические сентенции гариков касаются и особенностей менталитета русского народа, ср.:

Послушные пословицам России,

Живя под неусыпным их надзором,

Мы сор из избы не выносили,

А тихо отравлялись этим сором.

Обыгрывание пословицы *не выноси сор из избы* путем развертывания и ситуативной буквализации ее смысла становится средством отсылки к ситуации «закрытости, секретности того, что реально происходило в России от внешнего мира».

Обыгрывает И. Губерман и прецедентные тексты, прямо восходящие к высказываниям политических деятелей:

Много у Ленина сказано в масть,

Многие мысли частично верны.

*И коммунизм есть советская власть
плюс эмиграция всей страны.*

Особую значимость в политическом дискурсе языковой игры приобретает прецедентное имя, которое сопровождается шлейфом оценочных коннотаций:

Везде все время ходит в разном виде,

Мелькая между стульев и диванов,

Народных упований жрец и лидер

Адольф Виссарионович Ульянов.

В данном случае происходит ассоциативная идентификация прецедентных имен по дифференциальным признакам фрейма «власть» (в контексте политических событий XX века это стремление к авторитарному управлению массами, культ личности и силы и т.п.).

Рассмотрение прецедентной модели языковой игры в жанре гариков с политической «подоплекой» (сентенцией на политическую тему) выявляет интерпретационные векторы, связанные с ассоциативной обработкой социально значимой информации, обнаруживает характер стереотипов массового сознания, отражающих оценку политической реальности.

Можно констатировать, что при использовании прецедентной модели языковой игры преобладает ассоциативная провокация: прецедентные высказывания и тексты обладают большой степенью предсказуемости и даже самодостаточностью как единицы речевого контекста, поэтому их новая интерпретация достигается нарушением ассоциативного прогноза (в чем проявляется один механизмов языковой игры как лингвокреативной деятельности).

Само по себе использование прецедентной модели языковой игры в афористичном по форме и лаконичном

по содержанию жанре гариков очень продуктивно. Игровой код, построенный на аллюзии, позволяет установить активную обратную связь при восприятии небольшого по объему текста, требует от адресата декодирования смысла с учетом культурного фона, связанного с отсылкой к прецедентному феномену, а также с учетом его новой ассоциативной обработки.

2.3. Ономастическая игра как реализация аллюзивного принципа языковой игры в художественном тексте

Особым видом языковой игры, реализующим эффект аллюзивности художественного текста (передачи фоновой информации, углубляющей ассоциативную многоплановость восприятия художественного произведения), является **ономастическая игра**, понимаемая нами как использование ассоциативного потенциала имени собственного (в первую очередь антропонима и топонима). Выступая как знак, обладающий номинативной универсальностью (применимый к самым различным объектам), имя собственное в то же время обладает индивидуализирующей функцией и наполняется конкретным содержанием как функциональная единица языка и речи.

Свобода перемещения онома в номинативном пространстве при сохранении шлейфа коннотативности создает условия для актуализации различных аллюзий, образующих ассоциативное поле обыгрывания онома в художественном тексте.

Потенциал аллюзивности имени собственного определяется не только способностью развертываться в дискурсе, стоящий за ним как за единицей прецедентного текста (цитаты, фраземы и т.п.), но и ассоциативными связями с апеллятивом, обусловленными мотивирован-

ностью онома в сознании носителей языка, способностью к деонимизации (переходу в разряд имен нарицательных), а также переходом апеллятива в разряд онома (онимизацией имени нарицательного).

Аллюзии может вызывать актуализация любого параметра формальной и содержательной информативности онома, характеризующей его функционирование в рамках определенной культуры и социума.

Ономастической игрой считаем все случаи деавтоматизации восприятия онома как универсальной маркирующей номинатемы, введение онома в условно-реальное ассоциативное поле функционирования, что в художественном тексте связано с включением имени в систему образных средств воплощения авторского замысла. К основным тенденциям обыгрывания аллюзивности онома в художественном тексте можно отнести:

- создание ономастического каламбура;
- символическую мотивацию онома;
- экспликацию ассоциативного потенциала онома в производных от него апеллятивах;
- характерологическую «мотивацию» фамилий персонажей.

Ономастический каламбур реализует комическую функцию языковой игры в художественном тексте. Он основывается на столкновении текстовой референтной отнесенности онома и аллюзий (ассоциаций), обусловленных особенностями его формы (структуры) и содержанием коннотата. Разные виды ономастического каламбура выявляют соответствующую динамику ассоциативного восприятия онома.

2.3.1. Контекстуальное обыгрывание онома как единицы прецедентного текста:

Когда назначение Фоменко (Стася) состоялось, оставшийся «над схваткой» Котик произнес свои исторические слова: «Стась у Клары украл номенклатуру» (Ю. Поляков. Работа над ошибками) – речь идет о соперничестве за директорское кресло.

Ситуативный смысл высказывания имплицитно задан аллюзией на скороговорку *Карл у Клары украл кораллы*. Параллелизм ассоциативного восприятия фразы порождает каламбур. Перефразирование скороговорки в ситуативном контексте создает комический эффект и выступает в речи персонажа средством юмористической «разрядки» напряженной обстановки. Импликацией высказывания является актуализация смысла «лишил престижной, желанной должности» (ср. украсть кораллы – ценную вещь, украшения). Ср. аналогичный пример: *Звонок ... оборвал споры о поединке Лебедева с Кирибеевичем* (Ю. Поляков. Работа над ошибками) – о стычке (драке) между учителем и учеником по фамилии Кирибеев. Последняя по созвучию вызывает аллюзию *Кирибеевич*, что создает условия для ассоциативной идентификации описываемой ситуации с поединком между известными персонажами «Песни про царя Ивана Васильевича ...» М.Ю. Лермонтова (аллюзия «подкреплена» ситуативной аналогией: конфликт между учителем и учеником состоялся на почве ревности). Ономастический каламбур обуславливает развертывание дискурса, стоящего за именем собственным как элементом прецедентного текста.

Аллюзии этого типа характерны для жанра пародии на конкретное литературное произведение, когда ономастический каламбур служит средством указания на глав-

ного героя пародируемого произведения и одновременно содержит намек на сюжетные коллизии. Так, имя героя романа Ч. Айтматова «Плаха» в пародии А. Иванова переименовывается из Авдий *Каллистратов* в *Авгий Конюшиев* (ср. *авгиевы конюшни, расчищать авгиевы конюшни* – прецедентный текст, выступающий как аллюзия на имя Авдий, в образно-пародийной форме обозначающий ситуацию, в которой оказался герой): *После бойни, учиненной в Моюнкумской долине деклассированными элементами ... в этих уже недействительных местах появился Авгий Конюшиев* (А. Иванов. Дорога на эшафот // Тоска по идеалу. Пародии);

2.3.2. Ситуативно не мотивированное употребление имени собственного, обладающего коннотацией общеизвестности (ср. имена выдающихся деятелей культуры, науки, политических лидеров и т.п.):

Хромого звали Федором Достоевским, так он сам себя переименовал в специальном протоколе, где сказано, что уполномоченный волревкома Игнатий Мошонков слушал заявление Игнатия Мошонкова о переименовании в честь памяти известного писателя в Федора Достоевского // По регистру переименования прошли двое граждан: Степан Чичер стал Христофором Колумбом, а колодезник Петр Грудин – Францем Мерингом, поличному – Мерин (А. Платонов. Чевенгур).

Контрастность ономастических параллелей выступает в данном случае как показатель переориентации оценочных приоритетов в сознании героев повести «Чевенгур», как средство гиперболического заострения темы обезличивания личности и бездумного следования идеологическим доктринам нового «революционного» мышления. Комический парадокс, обусловленный преобразованием *Меринг* в *Мерин*, обнаруживает не только абсурдность

ситуации переименования (*Грудин – Меринг*), но и непонимание участниками этого «действия» значимости, престижности полученного имени. Это обуславливает адаптацию имени в сознании героев (крестьян) по законам ложноэтимологического образования отфамильных прозвищ, на базе созвучия с понятным словом – именем нарицательным [см. Гридина 1983, 1984, 1985, 1989, 1993, 1996].

Коннотации, связанные с употреблением имени, оказываются несущественными для его функционирования как «деиндивидуализированного» массовым тиражированием знака. Ср. каламбур, построенный на ложном основании для идентификации и референтной интерпретации онома с национально-культурной коннотацией в пародии А. Иванова на детективный жанр, где развертывание «игрового» ряда собственных имен продуцировано исходной ономаемой *братья Вайнеры*.

Обыгрывается слово *братья* как указание на группу преступников и на родственные отношения знаменитых людей и известных литературных персонажей (братьев): *Сообщаю, что братья опять кого-то убили ... Относительно братьев. В картотеке значится: братья Гонкуры, братья Лаутензак, братья Гримм, братья Монгольфье, братья Стругацкие, братья Карамазовы, сестры Пресс* (А. Иванов. На карачках к истине).

Ономастический каламбур в данном случае является одним из пародийных средств изображения псевдопорливости следователей (точнее, манеры ведения следствия героями произведений братьев Вайнеров). Аллюзивность каламбура связана с привлечением известных имен культурного «контекста» разных эпох, реальных и вымышленных (имена литературных героев) и т.п. Парадоксальность сопоставления приведенных имен в одном

ряду подчеркивается введением как однородного члена этого ряда имен сестер Пресс.

Ложной основой для идентификации может выступать сходство их структурной модели (внешнего облика). Ср., например, каламбуры, построенные на структурном сходстве фамилий и обыгрывании их омонимии с именами нарицательными: *Перед его талантом бледнеют такие корифеи, как Штейн, Шток, Кроп* (ср. омонимия с *кронштейн*), *Прут, Тур, Зак, Крепс, Минц и Радзинский – врал третий, который периодически путал Брехта с Крахтом* (А. Иванов. В тоске по идеалу). Языковая игра строится на законе нарушения однородности ряда и структурных аллюзиях. Ср. *Минц* и *Радзинский* – *Минин* и *Пожарский*, вымышленные *Прут, Крахт* на фоне *Брут, Брехт; Тур*, ассоциативно связанное с именами соответствующей структуры и аллюзивно – с фольклорными моделями типа *буй тур Всеволод; Зак* и *Крепс* имитируют фамилии, обладающие национальным колоритом.

2.3.3. Обыгрывание внутренней формы онома (использование ассоциативного потенциала «говорящих» имен)

Это традиционный прием обыгрывания внутренней формы (мотивированности) онома в художественном тексте.

Аллюзивность ономастического каламбура заключается в возможности через мотивацию имени (или обыгрывание его мотивированности) вызывать запрограммированные художественной задачей писателя (поэта) ассоциации. Эта аллюзивная игра задана необычной мотивацией имени в сознании носителей языка. Ощущение характерологичности мотивированного онома, свойственное языковому сознанию (ср., например, появление

характерологических отфамильных прозвищ типа *Дубинин* – *Дубс*, *Зайцева* – *Зайка* и т.п.), создает основу для использования ономастических номинаций как особого кода передачи информации в системе художественного текста.

Так, обостренное внимание к мотивированности имени (не только в семантическом, но и в структурном плане) свойственно А.П. Чехову (особенно в раннем творчестве). Примечательны в этом отношении его «Записные книжки», где отмечена характерологическая выразительность имен разного типа, зафиксированных писателем в качестве потенциального материала для использования в художественном тексте. Можно отметить некоторые типические черты комического восприятия антропонима, фиксируемые А.П. Чеховым:

- онама выступает как **ассоциативный комплекс**, где имя и фамилия создают возможность обыгрывания «тематической и причинно-следственной связи» отапеллятивных антропонимов (например, *Розалия Осиповна Аромат*, ср. *розалия* – цветок с *ароматным* запахом); прозаичность отчества на фоне «образности» фамилии, а также национально-культурный компонент отчества определяют игровой потенциал онама; соотносённость с носителем имени – конкретным лицом, персонажем художественного произведения – например, характеристика внешнего вида, – еще одно из направлений актуализации мотивированности онама. Естественно, что перечисленные возможности обыгрывания данной антропонимической модели не исчерпывают «списка» и относятся к области ассоциативных стереотипов восприятия таких имен. В интерпре-

тации же художника слова имя собственное может получать самые разнообразные, в том числе нестандартные, осмысления;

- антропоним своей внутренней формой как бы «сигнализирует» о возможном роде занятий или определенных чертах внешности или характера «носителя» имени: *Гитарова* (актриса – примечание А.П. Чехова, фиксирующее удачное в мотивационном отношении онома: фамилия указывает на принадлежность ее носителя к сфере искусства, прогнозирует возможный род деятельности); ср.: *Марья Ив. Колотовкина*, муж *Мордохвостов*, *Мордуханов*, *Трепыханов* – фамилии, моделируемые «цепной» ассоциативной реакцией на мотиватор *колотить*, «исходный» для каламбурного осмысления заданного противопоставления жена – муж (по характеру отношений в семье). Отмечается А.П. Чеховым и ономастическая игра при употреблении таких фамилий в речи: *Алексей Ив. Прохладительный. Барышня: Я бы пошла за него, да боюсь фамилии – Прохладительная*. Каламбур (возможно, непреднамеренный) выявляет ассоциативную связь фамилии с прилагательным *прохладительный*, которое паронимически подменяется переносным значением прилагательного *прохладный* «равнодушный, безразличный, холодный»;
- вариант онама отражает тенденцию к затуманиванию его «непрестижности», «комичности», возникающей на основе семантики мотивирующего апеллятива: *Моя фамилия не Курицын, а Курицын*;

- антропоним содержит национально-культурную коннотацию в самом структурном оформлении: *Он подписывался так: Гаврыленко* (ср. производительную и структурную коннотацию украинской фамилии); чех *Вишчка*, фамилия еврея *Чепчик*, *Еврей Перчик* – фамилии с национально-культурной коннотацией, комизм восприятия которых определяется их внутренней формой. В «Записных книжках» А.П. Чехова приводятся и случаи явного несоответствия фамилии и ее носителя. Ср.: маленький крохотный школьник по фамилии *Трахтенбауэр*. В данном случае объектом обыгрывания является тяжеловесность и претенциозность фамилии немецкого происхождения, которая в приведенном ситуативном контексте ее восприятия контрастирует с описанием внешности ее носителя.

Эффект характеристического воздействия «говорящих» имен обыгрывается в ранних произведениях А.П. Чехова при подчеркивании соответствия/ несоответствия «прогноза» внутренней формы имени свойствам персонажа. Ср.: надзиратель *Очумелов*, золотых дел мастер *Хрюкин* («Хамелеон»); отставной контр-адмирал *Ревунов-Караулов*, маленький, старенький и заржавленный; новобрачный *Эпаминонд Саввич Любимский*; *Иван Иванович Ять*, служащий на телеграфе («Свадьба с генералом») и т.п.

Другим направлением обыгрывания «говорящих» имен у А.П. Чехова является создание с их помощью ассоциативных текстовых полей однородной тематической (заданной сюжетом) направленности. Так, в рассказе «Страшная ночь» имена собственные (антропонимы и

искусственные топонимы) аллюзивно обыгрывают тему смерти и похоронного ритуала:

Панихидин жил ... у Успения-на-Могилках в доме чиновника Трупова ... друг Панихидина Упокоев, впоследствии застрелившийся ... жил в меблированных комнатах купца Черепанова, что в Мертвом переулке ...

Явно пародийная функция употребления «говорящих» имен заключается в имитации символики страшного рассказа. Комическое разрешение ситуации обусловлено эффектом обманутого ожидания: гробы, которые обнаруживают у себя дома персонажи рассказа, разослал спасающийся от конфискации «имущества» за долги гробовщик Иван Челюстин.

Блестяще применен принцип аллюзивной языковой игры с именем собственным в рассказе А.П. Чехова «Лошадиная фамилия». Ситуация «нахождения» имени на основе аллюзии «такая еще простая фамилия, вроде бы *лошадиная*» (слова приказчика) – движущая пружина (основа) для развертывания ассоциативного поля онама в сюжетной перспективе рассказа. Ср. представленные в тексте ряды «ассоциатов»:

- *Лошадин, Лошаков, Лошадкин, Лошадинский, Лошадевич, Лошадников, Лошадицкий, Лошадский* (непосредственное «отталкивание» от заданной мотивации фамилии);

- *Кобылин, Кобылицын, Кобылятников, Кобылкин, Кобылянский, Кобылеев* (актуализация внутренней формы «лошадиной» фамилии через синонимический мотиватор *кобыла*. В этот же ряд по созвучию попадает фамилия *Кобелев*, которая тут же отвергается как не «лошадиная», а «собачья»);

- *Жеребцов, Жеребятников, Жеребчиков, Жеребкин, Жеребковский, Жеребенко, Жеребкович, Жеребов-*

ский, *Жеребеев* (актуализация «полового» противопоставления *лошадь (кобыла) – жеребец*);

- *Коренной, Коренников, Пристяжский* (смена ассоциативного регистра, обусловленная стереотипами *пристяжной, коренной* в упряжке лошадей);

- *Конявский, Коленко, Конченко, Меринов* (срабатывает тематическая ассоциация *лошадь – конь, мерин*);

- *Табунов* (актуализация ассоциативного стереотипа *табун лошадей*);

- *Копытин* (актуализация атрибутивной связи – *копыта у лошади*, ср. устойчивые речевые формулы *бить копытами, цоканье копыт* – о лошади);

- *Уздечкин, Чересседельников, Засупонин* (мотивация «лошадиной» фамилии через наименование предметов конской упряжи – *узdechка, чересседельник, супонь*);

- *Тройкин* (ср. *тройка лошадей*);

- *Рысистый* (ср. *бежать рысью, рысистый* – «обладающий хорошей резвой рысью»);

- *Гнедов, Буланов* (мотивация по наименованиям масти лошади).

Мотивация подбираемой «лошадиной» фамилии на основе прямых и опосредованных ассоциативных аналогий сопровождается варьированием структурных моделей, закрепленных в системе антропонимических номинаций. Это создает дополнительный стилистический эффект восприятия соответствующего онома (ср., например, «аристократизм» фамилий на *-цкий, -ский* при контрастировании структурной модели с апеллятивной основой имени: *Лошадицкий, Жеребовский*; национально-культурный колорит фамилий на *-ко* и на *-евич*: *Жеребенко, Жеребевич*; сниженную экспрессию фамилий с финалью *-ятников* и ласкательную с суффиксом *-ин*; *Жеребятников, Лошадкин* и т.п.).

Ономастическая игра выступает в рассказе А.П. Чехова своеобразным приемом создания комической ситуации, когда «отгадывание» фамилии изначально направлено по ложному пути, что вызывает эффект обманутого ожидания при «обнаружении» действительного коррелята «лошадиной» фамилии (*Овсов*). Аллюзия «лошадиная» фамилия вызвана актуализацией периферии значения мотивирующего существительного *овес* – «корм для лошадей».

Развитие ситуации идет по заданному ассоциативному алгоритму. При этом в языковую (ономастическую) игру включаются структурные стереотипы образования фамилий, которые в результате «наложения» на мотивационную лексическую основу антропонима вызывают определенный эффект его стилистического восприятия. Сама вариативность мотивационных аллюзий в текстовом поле выступает как совокупность взаимообусловленных ассоциативных реакций на заданный алгоритм: каждая «догадка» порождает у героев рассказа цепную ассоциацию (при этом цементирующим центром ассоциативного поля остается обобщающая характеристика «лошадиная» фамилия). Вероятностно-игровое начало моделирования комического эффекта в данном тексте дает все основания рассматривать его как эстетически направленный опыт ономастического эксперимента.

Внутренняя форма фамилии (имени) – источник актуализации символических аллюзий, обыгрываемых с целью достижения юмористического эффекта восприятия онома. «Говорящие» фамилии – излюбленный прием создания характерологической аллюзии, когда само имя намекает на свойства его носителя: *Аскольд Могилович Чудовский* – обыгрывание аллюзивной параллели с «Аскольдова могила», в данном случае создающей (под-

черквивающей) стилистико-тематическую направленность пародии на роман Ан. Иванова «Вечный зов». (А. Иванов. Вечный зов).

2.3.4. Отономастическая и отапельлятивная номинация как реализация ассоциативного контекста восприятия антропонима и топонима основывается на следующих приемах:

➤ имя собственное выступает не только как «источник» информации о свойствах его носителя, но и как оценочный ориентир восприятия значения производных от него апеллятивов. Ср., например, фамилию *Отсебякин*, вызывающую аллюзию с выражением «нести отсебятину» и созвучную с апеллятивом «собака», что обыгрывается В. Войновичем как причина прозвищного осмысления фамилии героя пьесы «Фиктивный брак»: *Это еще ладно, если говорят Отсебякин. А то все путают, то Отсебякиным называют, то Отсобакиным* (самим героем комическая коннотация собственной фамилии не осознается). Ср. рассуждения Отсебякина по поводу продолжения рода: *Семью б завести, детишек. Таких маленьких отсебякинят*. Обыгрывание ассоциативного фона имени собственного в производном в данном случае служит средством иронии, эксплицирующей оценочный смысл «говорящей» фамилии.

➤ аллюзивное использование имени собственного в образно-символической функции, когда оно выступает в качестве средства номинации условно-реальной ситуации, моделирующей лейтмотив или микротему художественного текста: *За свечой – в тени – Запечье,*

За спиной – ничком – Заплечье,

За рекой – свистком – Заречье,

Заболотье, Задубровье,

Заозерье, Заостровье,

Забайкалье, Заангарье,
Забурунье, Заполярье,
Заамурье, Заонежье,
Заграничье, Зарубежье,
Забездомье, Заизгнанье,
Завеликоокеанье,
Забразилье, Запланетье,
За-двадцатое-столетье
 (В. Перелешин).

В данном ассоциативно-игровом контексте каждый топоним выступает как символ определенного «жизненного» пространства, постепенное расширение которого динамически представлено мотивирующей лексической основой реальных и искусственных «географических» названий. Игровое поле функционирования топонимов образуется следующими рядами ассоциативных параллелей:

- названия, имитирующие топонимическую модель и омонимичные соответствующим нарицательным существительным той же словообразовательной структуры (*запечье, заплечье* и окказиональное *засвечье*) – микротема узкого, ограниченного жизненного пространства;

- реальные географические названия и их окказиональные корреляты, указывающие на сферу расширения жизненного пространства, осваиваемого человеком. В этом ряду «выделенными» оказываются окказиональные *Забурунье* как аллюзия на названия отдаленных областей с суровым климатом; *Завеликоокеанье, Запланетье* – символические топонимы, усиливающие тему масштабности осваиваемого человеком мира; с другой стороны, введение в этот ряд «топонимов» *Заграничье, Зарубежье* (игра омонимами) и аллюзивных *Забездомье, Заизгнанье* создают тематическую параллель «утраты

связи с домом (родиной)». Все это подготавливает восприятие ключевого топонима-символа – *За-двадцатое-столетие* как обозначения нового рубежа, за которым открывается еще не освоенное пространство нового века.

Символические топонимы (искусственного происхождения) могут моделировать ассоциативное поле восприятия образного смысла текста.

Так, в стихотворении Е. Евтушенко «Метаморфозы» с помощью обыгрывания внутренней формы (мотивированности) символических топонимов создаются текстовые ассоциативные поля восприятия слов *детство*, *юность*, *старость*, в совокупности моделирующих образное представление картины быстротекущей человеческой жизни, ее метаморфоз:

Детство – это село Краснощеково,

Несмышленово, Всеизлазово,

Скок-Поскоково, чуть Жестоково,

Но Беззобино, но Чистоглазово.

Юность – это село Надеждино,

Нараспашкино, Обольшаньино,

Ну, а если немножко Невеждино, –

Все равно оно Обещаньино.

Зрелость – это село Разделово,

Либо Схваткино, либо Пряткино,

Либо Трусово, либо Кривдино,

Либо Правдино ...

Старость – это село Усталово,

Понимаево, Неупреково,

Забывалово, Зарасталово

И – не дай нам бог – Одиноково.

В данном стихотворении внутренняя форма каждого топонима актуализирует аллюзии на соответствующие ключевые слова текста: каждый топоним, включаясь в заданную текстом систему координат, вызывает соответ-

ствующий круг ассоциаций (например, село *Краснощеково* – от *краснощекий* – обычно о малыше; юность – село *Надеждино* – от *надежда* – обычно *надежды юности*; *Обольшаньино* – обольщения юности; старость – мудрость, всепонимание, одиночество; зрелость – пора принятия решений, ср. употребленные в тексте топонимы);

➤ обыгрывание аллюзий, связанных с символическим смыслом общеизвестного литературного топонима: *Город Глупов, о, если б ты был один,*

Но градостроители есть,

И свои доморощенные растрелли.

Вы простите меня, Салтыков-Щедрин,

Я хочу, чтобы вы устарели

(Е. Евтушенко).

В этом фрагменте стихотворения задан лейтмотив «нетленности» щедринского города Глупова, название которого используется как символическое указание на современную ситуацию бюрократического произвола и скудоумия («распустеж, разгильдяж, демонтаж» – авторская оценка деятельности современных «глуповцев»). В этом ситуативном контексте воспринимается серия отономастических производных, которые моделируют ассоциативное поле функционирования топонима-символа на основе оппозиции «умный – глупый»: *Разве умным раскроет объятия наша глуповская дурократия? ... В благоглуповских перехлестах пародируют все до строки. Хуже неисполнителей злостных исполнители глуп-царьки ... Посредине города Глупова Умной улицы я хочу* (во всех производных актуализирован символический смысл исходного онома). Условность игрового поля создается наложением прямого и символического смыслов ситуативных текстовых номинаций. Ср. *градостроители – доморощенные растрелли* (наложение

смыслов Растрелли – знаменитый архитектор – и строители городов, подобных городу Глупову); *благоглуповские перехлесты* (благоглупости и глуповское самодурство) и т.п.

➤ ономастический каламбур строится на рифмованном повторе-отзвучии (обыгрываемый апеллиатив и имя собственное составляют при этом паронимастический комплекс) с целью характерологической маркировки онома в художественном тексте. Таковы, например, имена-клички царских придворных в раешном стиле поэмы С. Кирсанова «Про царя Макса-Емельяна»: *барон Ван-Брон* (ср. фанфарон), *граф Джераф* (ср. жираф), *князь Освиньясь* (ср. свинья), *судья Адьа* (ср. адью, адье) и т.п. Каждое из имен содержит код к текстовому обыгрыванию заданной именем характеристики персонажа. Ср., в частности, обыгрывание мотивации последнего имени в тексте поэмы: *И пускай говорят! Как говорится, надо дать голове поварить, поговорить, выговориться, да не проговориться. А кто наперекор проговаривается, тот судьейю к статье приговаривается: бери узелок и адье ...* Каждое характерологическое имя в текстовом поле аллюзивно. Каламбурный эффект вызывает имитация структурного облика иноязычной (нерусской, обладающей национальным колоритом) антропонимической модели (фамилии, имени) при контрастном лексическом наполнении этой модели (ситуативно ориентированном употреблении онома). Например, имитация греческих фамилий *Разорваки* и *Костаки*, английский вельможа *Кучерстон* (Сочинения Козьмы Пруткова);

➤ онимизация имени нарицательного, включающая ассоциативные стереотипы восприятия исходного апеллиатива. Данный тип каламбура может выступать как разновидность создания «говорящих» имен и моделирования эффекта двусмысленности, ассоциативной дву-

плановости восприятия имени. Ср. *Охотник ... женился на фрейшине принцессы ... Девочка у них родилась. Назвали Мушка. А ученик женился на Оринтии. У них мальчик. Назвали Мишень* (Е.Шварц. Обыкновенное чудо). В приведенном отрывке собственные имена, омонимичные существительным *мушка* и *мишень*, «тематически» заданы ситуативным контекстом (имена детей охотника и его ученика) и вызывают аллюзии «*взять на мушку*» и «*бить по мишени*», что создает ассоциативный каламбурный план их восприятия. Структурная аналогия *Мишень* с *Мишель* – дополнительный фактор ономастической игры. Ассоциативная двуплановость параллельного употребления имен *Мушка* и *Мишень* заключается в намеке на возможность будущего романа между девочкой и мальчиком, а также обуславливает «заданность» именем определенных черт характера. Отапеллиативная характерологическая мотивация имеет свой спектр моделей «семантического» переноса («включения») ассоциативных стереотипов, создающих аллюзии при переходе имени нарицательного в разряд имени собственного). Ср. обыгрывание онома *Алексей Сергеевич Волк* в пародии А. Иванова «Красная Пашечка»: *На лесной тропинке встретился ей Алексей Сергеевич Волк, лучший в лесу хирург, золотые зубы, резавший безболезненно и мгновенно ...* Двусмысленность характеристики создается ассоциативными параллелями *волк – хирург* (при аллюзивной актуализации содержания сказки «Красная Шапочка»), *волк – золотые зубы* (ср. *золотые руки* – о враче-хирурге), *волк – резать* (ср. разг. *резать* «делать операцию» и *зарезать* «перегрызть горло» – о волке).

Онимизация апеллиатива при создании искусственного антропонима в художественном тексте выступает особым приемом характеристической языковой игры: *министр балльных танцев маркиз Падетруа* (Е. Шварц.

«Золушка»). Фонетическая структура онама дублирует франц. *Pas de trois* (па-де-трюа – «музыкально-танцевальная форма в балете»), обыгрывая указание на род деятельности носителя имени. Ср. аллюзивное обыгрывание прецедентного имени (например, имени общеизвестного литературного персонажа) путем его контаминации с онимизированным апеллятивом: *Дон Верблюд*, *Дон Старый пень*, *Дон Сумасшедший* – о Дон Кихоте (Е. Шварц, «Дон Кихот»). Ср. аллюзию «Дон Кихот – чудак».

Омофоническое разложение имени нарицательного на части, ассоциативно связанные с именем известного лица (при несоотнесенности планов содержания апеллятива и онама, на которые намекает искусственное новообразование), – один из способов комической дискредитации характеристики персонажа: ...*Историк Черный Винный Младшой* (С. Кирсанов); ср. *виночерпий* и аллюзию *Тит Ливий Старший*. Искусственное онама «обнажает» внутреннюю форму лежащего в его основе апеллятива, а аллюзия, создаваемая структурной аналогией и указанием на род деятельности называемого лица (историк), контрастируя с этой внутренней формой, вызывает эффект каламбура. Просторечная форма прилагательного *Младшой* придает имени соответствующую стилистическую окраску, что в данном случае обусловлено авторской задачей имитации «раешной» речи («райского стиха»).

Понятие «говорящие фамилии (имена) не ограничивается только классом искусственных онама, создаваемых автором художественного произведения в характерологических целях, но включает также реальные имена и фамилии с прозрачной внутренней формой, которая в таких случаях обыгрывается как содержащая информацию о носителе имени: *Веселому я от души скажу*: –

Хороший ты писатель. Но все же так пиши, чтобы веселым был читатель (А. Архангельский) – об Артеме Веселом, фамилия которого, вернее, псевдоним, как бы подчеркивает автор эпиграммы, не соответствует содержанию его произведений (ср. принадлежащие А. Веселому романы «Россия, кровью умытая», «Гуляй, Волга», повесть «Реки огненные» и др.). Данный тип каламбура является самым простым способом отождествления онама со значением мотивирующего его апеллятива (Веселый – писатель, следовательно, должен писать веселые произведения). Аллюзия, обнаруживающая несоответствие мотивации имени и реальных свойств его носителя, углубляет ассоциативный контекст каламбура.

Ономастический каламбур может использоваться и как средство создания псевдонима на основе омофонических соответствий между реальным именем и «замещающим» его ассоциативным эквивалентом: ср. *дяденька Форшмак* (подпись под эпиграммой А. Архангельского на С. Маршака, «маскирующая» объект пародии и в то же время составляющая элемент пародийной стилизации); *Маршак Советского Союза* (к 75-летию со дня рождения) – подпись А. Раскина под дружеским шаржем Кукрыниксов (ср. ассоциативный эквивалент *маршал Советского Союза*, содержащий оценочную импликацию *Маршак – всеми признанный, известный поэт, «маршал» в литературе для детей*). Трансформация имени нарицательного, содержащего мотивационную аллюзию, намек на имя собственное, – еще одна разновидность данного типа каламбура: *дяденька Корнеплодий* (А. Архангельский) – пародийный псевдоним К. Чуковского. Развертывание ассоциативной цепочки *Корней – корень – корнеплод* (мотивация имени по сближению с созвучным апеллятивом) + ... ий (структурная аналогия с фамилиями на –ий) обыгрывает внутреннюю форму

имени, которое само есть псевдоним (Корнейчуков – настоящая фамилия писателя). Каламбурная мотивация псевдонима содержит намек на творческую плодовитость известного детского писателя;

➤ омофоническая, омонимическая и паронимическая мотивация имени известного лица с целью выявления «отыменной» (идущей как бы от внутренней формы онома) характеристики.

Так, в жанре дружеского шаржа (эпиграммы) мотивация фамилии (имени) известного лица становится источником различных аллюзий, обнаруживающих какую-либо доминирующую («узнаваемую») черту характеристики адресата эпиграммы: *Сколько у Асеева лирического сеева* (А. Архангельский) – прояснение как бы скрытой внутренней формы фамилии через семантически нагруженную омофоническую рифму эксплицирует аллюзию: *Асеев – творчески неиссякаемый поэт-лирик*.

Игровое поле ономастического каламбура может моделироваться включением известного имени собственного в состав устойчивого выражения (цитаты, фраземы и т.п.), когда омофоническая подмена одного из компонентов этого выражения ономастическим эквивалентом создает (выявляет) направление авторской аллюзии: *Картины хлеще есть и злей, Но штрих неповторимый чертится. И я кричу, как Галилей, А все-таки она Сойфертиса!* (дружеская эпиграмма А.Раскина на художника Сойфертиса), ср. «*А все-таки она вертится!*» – слова Галилея, «прикрываясь» которыми автор эпиграммы в шутливо-полемической манере заявляет о своеобразии творчества Л. Сойфертиса (подмена паронимазов *вертится – Сойфертиса* – основа аллюзии). Ср.: *Одним Авербахом всех побивахом* (А. Архангельский);

➤ обыгрывание ассоциативной (аллюзивной) взаимосвязи имени собственного и имени нарицательно-

го. Таковы, например, литературные аллюзии в шутливом стихотворении-песне Ю. Визбора «Зайка», где обыгрываются метонимические ассоциации слов как образно-символический лейтмотив признания в любви: *Ты мой остров – я твой Робинзон; ты мой зайка – я дед твой Мазай*.

Разновидностью такой игры является деонимизация символического имени собственного и противоположный процесс онимизации апеллиатива (см. выше): *Каину дай раскаяние* (Б. Окуджава) – мотивационное сближение имени собственного с именем нарицательным вызывает аллюзию «Каин – обреченный на вечное раскаяние грешник»; *Ева-ангелие от блудного сына* (О. Сулейменов) – онимизация апеллиатива, вызывающая аллюзию «Ева – прародительница рода человеческого, изгнанная из рая за непослушание, нарушение запрета» и «блудный сын – покаявшийся и прощенный грешник, покинувший дом своего отца, но через страдания постигший истину и обретший себя» (персонажи библейской притчи).

Ономастическая игра выполняет в данном случае функцию образно-символического воплощения темы страдания к людским слабостям и человеколюбию.

Отмеченные разновидности ономастической игры в художественном тексте не исчерпывают, безусловно, всех ее направлений и возможностей, однако, как нам представляется, наглядно демонстрируют интерпретационную многогранность и динамику коннотируемой именем собственным информации.

Глава III. Имитативный принцип языковой игры

Имитативный принцип языковой игры в художественном тексте выражается в установке на «опознаваемость» прототипных черт в используемом автором речевом коде текста.

Данный принцип имеет две основные формы проявления: *воспроизведение* (например, усиление «достоверности» речевой характеристики персонажей при использовании реальных фактов речи, отмечаемых в той или иной сфере общения) и *подражание, изображение* (например, прием речевой «маски», усиливающий выразительность авторской речи). При этом любая имитация в художественном тексте «пропущена» через призму социально-культурных оценок того или иного типа речевого поведения.

Изобразительная форма имитативности предполагает приемы косвенного указания на объект подражания (прототип). Сюда относятся, в частности, звукоподражательная и звукосимволическая имитация, пародирование, жанрово-речевая стилизация (ср. стиль сказа, стиль рашника) и т.п.

Имитативный принцип языковой игры художественном тексте требует рассмотрения в двух аспектах:

- обыгрывание (воспроизведение) эффекта речевых аномалий, встречающихся в живом (естественном) функционировании языка, в том числе и фактов преднамеренного нарушения канона как проявлений языковой игры с целью создания комического эффекта вне сферы художественного творчества;
- моделирование «имитативного поля» восприятия языковых единиц в художественном тексте при помощи специальных приемов языковой игры.

3.1. Обыгрывание речевых аномалий как реализация имитативного принципа языковой игры

Одним из самых распространенных проявлений имитативного принципа языковой игры в художественном тексте является комическое (пародийное) подражание стилевой манере конкретного автора или целого литературного направления, жанровой специфике художественной речи в целом и отдельным произведениям соответствующего жанра.

Важной характеристикой имитативного принципа языковой игры в художественном тексте является выделенность чужой речи (в разных аспектах восприятия) в качестве объекта эстетической оценки, а также использование формального кода имитации для воплощения собственно авторского замысла. Имитативная функция языковой игры проявляется во всех видах эстетически направленной имитации, требуя от автора художественного текста следования определенным речевым стереотипам и одновременно способности создать нужный (часто новый и неожиданный) ассоциативный ракурс восприятия соответствующей формы.

Так, безусловной «отмеченностью» в ряду объектов имитационной игры обладают речевые «аномалии», а также стилистически маркированные средства языка.

Комическое обыгрывание «аномалий» (ненормативного «регистра» слов и грамматических форм, встречающихся в разговорной и диалектной речи) – наиболее распространенный имитационный прием речевой характеристики персонажа.

Ср., в частности комический эффект восприятия ложноэтимологических трансформаций, используемый как средство «обнаружения» низкого уровня образованности

персонажа, его речевой некомпетентности или, напротив, как средство подчеркивания природной остроты ума, меткости народных оценок, заключенных в осмыслении значений и форм слов: *По решению санэпидемстанции. – Сам ты а-спид-станция!* (В. Распутин).

В данном случае имитируется ситуация непонимания незнакомого слова одним из участников диалога и экспрессивная (ложноэтимологическая) «переработка» информации, заключенной в сообщении, с целью выражения отрицательного отношения персонажа к собеседнику. Но эта прагматическая задача осложнена также стремлением автора художественного текста подчеркнуть возникающий комизм парадоксального осмысления слова *эпидемстанция* (ср. созвучие с *аспид* и *спид*).

Мотивационная парадоксальность и ситуативная органичность воспроизведения подобных «естественных» экспресsem создает выразительность данного приема имитативной языковой игры.

Ср. у Н.С. Лескова: *Господа англичане давали классические квартеты из Гайдена, на которые в качестве публики собирали служащих. Но классические квартеты Гайдена простолюдинам не нравились. Они откровенно признавались, что «им хуже нет, чем эту гадину слушать» («Железная воля»).*

Другим направлением развития имитативного принципа языковой игры является фиксация осознанной шутки в речи персонажа: *Может, легенды какие есть? – Да это сколь хошь! Вон брошюрки на окне. – Сплошные лыгенды, как Андель говорит. – Вранье что ли? – Да это он в шутку* (Ю. Нагибин).

Сочетание художественного воспроизведения и подражания при реализации имитативного принципа языковой игры в художественном тексте может быть обусловлено отношением к «естественному» языку как объекту

творения, стремлением воплотить в речевой характеристике персонажей авторскую точку зрения на описываемый социальный тип.

Так, например, художественное изображение языка купечества в пьесах А.Н. Островского высвечивает и заостряет свойственные данному феномену колористические черты: сочетание экспрессии просторечия с иноязычными вкраплениями, наслоениями книжной «образованности» и стремлением к высокому слогу. Отражая эти особенности в речевом «поведении» персонажей из купеческого сословия, А.Н. Островский нередко комически обыгрывает специфику употребления языковых единиц в данной сфере функционирования, реализуя имитативный принцип языковой игры.

Творя свой образ, свою модель художественного воплощения изображаемого мира в речи персонажей, автор следует «законам», приемам имитационной языковой игры, которые релевантны для воспроизведения прототипических характеристик языка купечества, но в то же время позволяют представить их в утрированном виде.

Ср., например, обыгрывание комизма употребления иноязычных слов в речи героев А.Н. Островского: *Если вы решили задушить меня в своих объятиях, то я апеллировать не буду* («На всякого мудреца довольно простоты»), ср.: *апеллировать* – «жаловаться, подавать апелляцию, жалобу на решение суда с просьбой о пересмотре дела»¹.

Искусственность таких «полуварваризмов» для разговорной (живой) народной речи создает претенциозную манеру выражения, характеризуя намеренность употребления иноязычных слов с целью показать свою «образо-

¹ Все цитаты и комментарии значений слов даны по: [Ашукин, Ожегов 1993].

ванность». Контрастирование экспрессии выражения *«задушить в объятиях»* со специальным значением книжного глагола *апеллировать* создает комический эффект, не осознаваемый самой героиней, но «запрограммированный» автором.

Как яркая характеристическая черта в речевом поведении героев А.Н. Островского обыгрывается фонетическое искажение ими иноязычных слов (черта, имитирующая освоение заимствований в сфере купеческого просторечия).

Ср. грамматическую и словообразовательную «адаптацию» иноязычных лексем: *«Эльдорада»* (Эльдорадо), *фабрикация* – продукт производства, фабрикат; контаминации и смешения слов по созвучию: *апельсик* – «персик» (по сближению с *апельсин*): *Я как стану водку пить, так закушу апельсином* («Не сошлись характерами»); *арабка* вместо *арапка* (ср. арап – «негр»): *Что же мне арабкой что ли ходить прикажешь?* («Не было ни гроша, да вдруг алтын»); преобразования русских слов на иностранный манер: *асаже* (образовано в прост. На франц. манер от слова *осаживать* – «резко обрывать, сдерживать увлекшегося чем-то человека»): *А вот если кто-то заважничает, очень возмечтает о себе, и вдруг форс-то ему собьют, – это «асаже» называется* («Свои собаки грызутся...»).

Употребление слов высокого стиля в речи персонажей А.Н. Островского также оказывается художественно значимым и обыгрываемым элементом комической имитативности: *Разве возбрыцать на сей бандуре?* (возбрыцать – «поиграть», образованное на старинный лад) – («Трудовой хлеб»).

Обыгрывает А.Н. Островский и экспрессивность просторечия как характеристическую черту купеческого языка.

В речи героев А.Н. Островского часто заключено игровое начало, свойственное использованию лексики и фразеологии при функционировании в не скованных жесткими нормами сферах коммуникации.

Так, обращает на себя внимание специфика (игра значений) общеизвестных слов, используемых в сфере купеческого просторечия в фигуральном смысле: *неполированный* – «невоспитанный, необразованный»: *А он, человек неполированный, вздумал было сопротивляться* («Воспитанница»), ср. наглядность образной ассоциации: *полировать* «делать поверхность гладкой, блестящей, доводить до лоска» – *полированный* «воспитанный», т.е. «умеющий себя вести, обладающий внешним лоском».

Ср. *электричество* (фиг.) – о внутреннем жаре, огне: *Электричество, которым так переполнено мое сердце и которое я желаю передать вам, не дойдет до вашего сердца через перчатку* («Бешеные деньги») – перифраз, комизм которого состоит в претенциозно нелепой высокопарности; *хронометр* – шутливо о часах вообще, даже и не отличающихся точностью (ср. хронометр – «точные часы, применяемые в астрономии, геодезии, навигации»); *грифель* – насмешливое прозвище гимназиста («Лес») – образно-метонимическая номинация.

Характер каламбура имеют также наименования с ироническим подтекстом: *высоко-ничего* – ироническое обозначение титулования, ср. *высокоблагородие, высококородие* и т.п.: *В чинах. Высоко-ничего, вот и весь его чин* («Без вины виноватые»); энантиосемическое употребление слов: *ученый* – ирон. «такой, которого приучали к чему-нибудь побоями»: *Я женщина ученая, очень ученая!* («Не было ни гроша ...»); эвфемизмы: *благодарность* (фиг.) – «денежное вознаграждение, взятка»: *Ежели благодарность требуется, мы за этим не по-*

стоим («Горячее сердце»). Ср. фраземы типа *копейка у ней гвоздем прибита* – об очень скупой, трудно расстающейся с деньгами женщине («Комик XVII столетия»); *чепчик помять* – «оттаскать за волосы»: *Самсон Сильч, ведь он неровен час и чепчик помнет* («Свои люди ...»).

Имитация естественного каламбура нередко используется А.Н. Островским как способ моделирования ситуации непонимания между участниками диалога, подчеркивания через речевую характеристику персонажей различий в их социальном статусе и уровне образованности:

Так ты передай: убедительнейшие, мол, просят. – «Побудительно просят». Так и скажу, отчего не сказать («Последняя жертва»); *– Тут они опивум по стакану принимают. – Каким это опивом?* («Горячее сердце») – здесь имеется в виду вообще хмельной напиток, откуда переосмысление: *опиво*, т.е. «то, чем опиваются».

Воспроизведение в художественном тексте фактов намеренной или непреднамеренной (с позиций ее отправителя) языковой игры создает эффект естественного острология или балагурства.

В зависимости от целей художественного повествования и яркости самого имитируемого явления, от особенностей идиостиля писателя имитационный эффект языковой игры может иметь различное эстетическое воздействие. Так, например, одним из ярких проявлений идиостиля Н.С. Лескова выступает ложноэтимологический каламбур, «высвечивающий» неожиданный, парадоксальный ракурс восприятия смысла общеизвестных слов (чаще всего иноязычных) в народном сознании.

Ср.: *смолевые непромокабли, клеветон, нимфозорши, бюстры, Аполлон Полведерский, мерблюзьи монтоны, долбца умножения* и др. примеры создания игровых

трансформаций слов через «прояснение» их внутренней формы («Левша»). Созданные Н.С. Лесковым «инновации» являются приемом авторской языковой игры, ориентированным на стилизацию народной речи.

Имитативная природа языковой игры обнаруживается во внешнем подобии «искусственных» (не имеющих конкретного аналога в живой речи) и «естественных» преобразований подобного рода: многие лесковские «находки» получают последующее распространение в языке как ходячие остроты.

Стилизация² как имитативный принцип языковой игры занимает промежуточное положение между собственно характерологическим воспроизведением явлений естественной (живой) речи в художественном тексте и моделированием искусственного аналога той или иной формы, манеры речи.

Для игрового поля художественно-изобразительной имитации, с нашей точки зрения, характерны следующие параметры:

- это форма авторской речи, нацеленная на игру с «чужим словом»;
- имитационный эффект воплощения определенного содержания основан на опознаваемости в смоделированном объекте (тексте) черт прототипа, которые при пародийной стилизации выступают в заостренном и «деформированном» виде; в сказе – в виде повествования,

² См. определение стилизации как намеренной или явной имитации того или иного стиля (стилистики), полное или частичное воспроизведение его важнейших особенностей: явление, близкородственное сказу или пародии. Стилизация, как и пародия, относится к особой группе художественно-речевых явлений, которым присуща одна общая черта: «слово здесь имеет двоякое направление – и на предмет речи, и на другое слово, на чужую речь» [Бахтин 1986].

ориентированного на внелитературные жанровые и речевые формы, представленные «расказчиком» из какой-либо экзотической для читателя (бытовой, национальной, народной) среды;

- использование в качестве средств имитации лингвистических механизмов языковой игры, создающих функционально ориентированный ассоциативный контекст восприятия языковых единиц в текстовом поле.

Важной характеристикой имитативного принципа языковой игры в художественном тексте является «обособленность» формы речи (в разных аспектах ее восприятия) в качестве объекта эстетической оценки, с одной стороны, и в качестве материала художественного эксперимента, с другой стороны.

3.2. Подражание как экспериментальное моделирование «имитативного поля» восприятия языковых единиц в художественном тексте

Особенно продуктивен имитативный принцип языковой игры в жанре литературной пародии, где эффект комического воздействия достигается при осознании «рассогласованности» имитируемой формы и содержания, ассоциативного наложения планов восприятия текста пародии и текста, выступающего в качестве объекта пародирования.

Разновидностью пародирования является акцентирование, укрупнение, шаржирование характерологических деталей стиля пародируемого произведения, авторской художественной манеры.

Мастером пародийной имитации этого типа является А. Архангельский. Например, в его пародии «Главцемент» на роман Ф. Гладкова «Цемент» объектом обыгрывания становится «производственная» тематика и тяжеловесность стиля. Отсюда пародийные словообразовательные и метафорические номинации:

Булькотело ... море; у Глеба задрожали поджилки и сердце застукотело дизелем; задымились голубые трубы, застукотели маховики, забарахлили цилиндры печей; колеса электропередачи закружились в разных пересечениях, наклонениях, спряжениях, числах и надежах.

Ярким примером художественного «экспериментального» воплощения игрового принципа имитативности является поэма С. Кирсанова «Сказание про царя Макс-Емельяна», в самом названии которой содержится намек на популярную народную драму «Царь Максимилиан», написанную раешным стихом. Предметом имитации становится поэтика народной драмы, которую отличают «смесь стиха и рифмованной прозы; соседство напы-

щенной патетики и шутовства; обильное использование оксюморона, метатезы, комической игры слов» [Литературная энциклопедия]. Свое отношение к форме раешника С. Кирсанов четко обозначил в стихотворении «Райский стих»: *Обидное слово “раешник”. Вроде как “трешница” или “старьевщик”. Термин гармошечный, тальянистый*³.

Для поэта главной задачей является экспериментальная апробация выразительности «возрождаемой» им формы раешного стиха в жанре поэмы, стилизованной под народную драму, которая содержит в себе черты пародии (псевдоэпическое содержание, выраженное языком «низкого раешного стиля») и элементы сказа, ориентированного на «каламбурные» формы народной речи. Раешный стих в его классическом виде распадается на отрезки, завершаемые рифмами, а сами границы отрезков совпадают с синтаксическими паузами, рифмовка — парная. Когда границы и расположение рифмы произвольны, то рифмованная проза звучит более прихотливо и не ощущается как стих. Так написана рассматриваемая поэма С. Кирсанова; при этом творческая переработка классического «раешника» обогащает возможности обыгрывания рифмующихся слов. Ср. используемые по этому виду рифмованного каламбура:

а) игра словами-логогрифами, различающимися в написании одной буквой (добавление или устранение этого «различия» превращает одно слово в другое): *Не зол, не бурбон, не перс, а только один как перст царь Макс-Емельян Первый // При царе ... есть и власть и ядение всласть.*

В подобных случаях логогрифы образуют ассоциативный комплекс, создающий эффект неожиданности

³ Цит. По: С. Кирсанов. Однажды завтра. Стихи и поэмы. — М., 1964

ситуативного восприятия связи рифмующихся слов (ср. выражение *один как перст*, не предполагающее контекстуальной наполняемости смыслом «одиноким как перст») или, напротив, выявляющий прогнозируемую ситуативно-смысловую зависимость между рифмующимися ассоциатами (*власть – ядение власть*);

б) омофонический рифмованный каламбур (особенно ярко имитирующий стихию народного острословия и балагурства): *Особы разного чина ... чинно лежат во гранитных гробницах* (омофоническое сближение однокоренных слов «оживляет» и ассоциативно осложняет восприятие их внутренней формы в высказывании – задается ироническое осмысление темы брэнности чинов и славы) // *А как каркнет Смерть, одинако кося и царя и псаря – выкуси, на-кося // И тогда – не филе на тарель, самого на вертел, чтоб шипел, как филе натюрель* (омофоническое сближение иноязычной и просторечной лексики обеспечивает в данном случае эффект стилистического снижения и раешника;

в) каламбур, основанный на паронимических созвучиях рифмующихся слов, имеющий (как и омофонический каламбур) функцию установления окказиональных смысловых связей, моделирующих ассоциативное поле восприятия слова в тексте. Так, паронимастические и омофонические рифмовки-отзвучия, имитирующие прозвищно-характерологическую мотивацию личных имен собственных в народной среде, создают текстовое ассоциативно-игровое поле оценочного восприятия ономастических номинаций: *От графа Джерафа горжет из жирафа* (актуализация связи *Джераф – жираф* намекает на свойства носителя имени: ср. ассоциативный фон созвучного апеллятива в составе выражений типа *доходит, как до жирафа, длинный, как жираф*). Целая серия ономастических характеристик представлена в «Ска-

зании ...» как пародия на летописание о «деяниях» царей (сыновей Макса-Емельяна): *Всем правителям выданы титулы – о народе радетели, народа родители* (тема, обыгрываемая дальнейшим контрастным, дискредитирующим, описанием черт личности «радетелей» о народе). *Про них описание такое: Царь Андрей пребывал в хандре, царь Касьян раскладывал пасьянс* (ср. пасьянс – гадание на картах на исполнение какого-либо желания и Касьян – имя, считающееся в народе недоброе, ложно-этимологически сближаемое с *косить* «нести смерть»; високосный год называют годом Касьяна Завистливого, Касьяна Злопамятного); *царь Пров ел плов ...; царь Цезарь был цензор* (ср. игру синонимов *царь – цезарь* и аллюзию «царская пензура»); *царь Ерофей на дуде корифей* (сближение, содержащее ассоциативный подтекст, антонимичный выражению «и швец, и жнец, и на дуде игрец»); *царь Федот оказался не тот* (перефразирование поговорки «Федот да не тот»); заканчивающие этот ряд прозвищные рифмовки, прямо воспроизводящие бытующие в народной традиции отыменные оценочные мотивировки: *царь Гаврило – не суй свое рыло, царь Родивон – поди вон* (имитация диалектно-просторечного произношения имен усиливает каламбурный эффект).

Принцип омофонических (парономастических) созвучий рифмующихся слов используется в тексте и как игровая имитация скороговорок, передающих авторскую мысль и выполняющих стилизующую функцию: о пустыльнике Власе, знающем секрет «плодородия» – *А у пята толпятся ояпта, ребята грибные ... // Царедворцу даны привилегии превеликие* – афористическое выражение микротемы власти;

г) стилизующая имитация ложноэтимологических сближений: *И пустынный, может, постигнет* – как до-

быть провиант. И предложит какой вероянт; ... тут и циркуль, и водерпас ... булевардами ходят гуляки ...»

д) каламбур, основанный на обыгрывании многозначности и омонимии рифмующихся слов, как традиционный прием неожиданного сопоставления смысловых планов их восприятия (в стиле раешного стиха такой каламбур служит средством обнаружения остроумия, высвечивания противоречия, заложенного в соотношении формы и содержания слов): *Царь Антип – неприемлемый тип, он спиртное приемлет* (игра прямого и переносного значений однокоренных слов, заданная контекстуальной мотивацией прилагательного неприемлемый); *Уж Аника не подведет, на аркане его подведет* (игра переносного и прямого значений многозначного глагола, которая при актуализации аллюзии «Аника-воин» приобретает иронический смысл); *Вот и числят царя как последнего, хоть Первым и числится* (оксюморонная игра);

е) анаграммная рифма, создающая эффект смыслового «перевертыша»: *Руководство – куроводство как вес-ти с прибылью* (комическое переключение смысла, нарушающее ассоциативный прогноз восприятия слова *руководство*);

ж) рифмованное словообразование, имитирующее структуру созвучного слова-прототипа и обыгрываемое как органичное для раешного народного стиха явление словотворчества: *Несгораемый нужен ларец, никакими ключами не отворец // сдать квитанцию и отбывать ... в страну Иностранцию // О, великое бедствие – из града Онтона всеобщее бегствие.*

Последовательно, как того требует избранный принцип имитативно-пародийной стилизации, обыгрываются в поэме фразеологические единицы: *Предлагается елей, чтобы лить на королей* (типичный балаганно-раешный стиль с использованием фраземы *лить елей*); *на них (гу-*

ляках) шапокляки да фраки, зафранцузило даже в ушах (каламбурная трансформация фраземы *в ушах звенит* при структурной аналогии с фраземами *зарябило в глазах, зазвенело в голове*) // *И доходит роптание оное через ухо всегда бессонное к самому, наверх* (в качестве ассоциативной параллели к окказиональному варианту выступает фразема *недреманное око*).

Таким образом, рассмотренное произведение С. Кирсанова – это имитативный игровой эксперимент, в котором реминисценции, указывающие на связь с народной драмой «Царь Максимилиан», носят чисто внешний характер (переключки с названием и сама форма раешного стиха). Действительным же объектом имитации становится речевая стихия народного каламбура, традиции смеховой культуры, закрепленные в ориентированных на языковую игру формах и жанрах народного творчества.

Другим типом изобразительной имитации является пародирование стиля литературного произведения или индивидуальной художественной манеры писателя (поэта). Основными жанрами такой имитации является литературная пародия и элиграмма. В этих жанрах в качестве основного средства достижения эффекта «узнаваемости» пародируемого объекта выступает реминисценция, которая как «сознательный художественный прием рассчитана на память и ассоциативное восприятие читателя» (В.М. Жирмунский).

Эффект комического восприятия литературной пародии достигается осознанием парадоксальности нового содержания имитируемого прототипа, рассогласованностью имитируемой формы и содержания.

Основными параметрами ассоциативного игрового поля в данном случае выступают:

- реминисценция как прием актуализации культурно-характерологического ассоциативного опознания имитируемого объекта в тексте пародии (это может быть цитата, характерный для того или иного стиля/конкретного автора художественный прием и т.п.);
- лингвистический код языковой игры, моделирующий пародийный эффект имитации;
- эффект языковой игры как ассоциативное наложение планов восприятия моделируемого и имитируемого текста.

Так, в «Сочинениях Козьмы Прутков» представлены многочисленные пародии на литературное эпигонство. Ср., например, стихотворение «Честолюбие», где под авторской маской «всеядного» литератора Козьмы Пруткова высмеивается непомерное тщеславие поэтов, мнящих себя новыми Лермонтовыми.

Объектом имитации является стихотворение М.Ю. Лермонтова «Узник» (реминисценция актуализирована сохранением ритмико-синтаксического строя стихотворения и ключевого слова «дайте»): *Дайте бочку Диогена, Ганнибалов острый меч, что за славу Карфагена столько вый отсек от плеч.* Ср. у М.Ю. Лермонтова: *Отворите мне темницу, дайте мне сиянье дня*

Лингвистический код языковой игры, создающий пародийный ассоциативный контекст восприятия данного «сочинения», использует символические номинации, аллюзивно вызывающие представления о славе выдающихся философа и полководца. Однако этот символический смысл в свете парадоксальной логики автора, уверенного в собственной гениальности, получает метонимическое смещение: предметному атрибуту, имеющему отношение к деятельности великой личности, приписы-

вается самодостаточная ценность (так, «ганнибалов острый меч» – атрибут, в котором кроется причина успеха полководца; аналогично метонимическое смещение «бочка Диогена» – единственное необходимое условие достижения славы Диогена). На фоне аналогии с лермонтовским «... дайте мне сиянье дня» обнаруживается явно ироническая направленность ассоциативного контекста.

Языковая игра в тексте данного стихотворения преследует не только цель дискредитации эпигонского подражания классикам, но является средством создания пародийной речевой маски – стиля абсурдного по содержанию, но глубокомысленного по форме сочинения К. Пруткова. Ср. пародийный элемент языковой игры, обнаруживающий псевдопатетику выражения «*столько вый отсек от плеч*», не соответствующую содержанию речи (стилистическая выделенность существительного *выя* усиливает смысловую нелепость высокопарного перифраза выражений «*голова с плеч долой*», «*рубить головы*», «*отсечь голову*»: «*отсекать вый от плеч*» – аномальное с точки зрения лексической и стилистической сочетаемости и комичное из-за своей логической абсурдности высказывание).

В «Сочинениях К. Пруткова» реминисценции с пародируемым литературным произведением или жанром всегда являются только «посылкой» для создания парадоксального афоризма и игрового эксперимента с языковой формой.

С лингвистической точки зрения в сочинениях К. Пруткова интересна не столько направленность пародии на тот или иной объект осмеяния, сколько остроумие найденного приема языковой игры в соответствии с конкретными задачами литературной пародии.

Приемом пародийной имитации часто является несоотнесенность в плане семантико-стилистической и образной интерпретации единиц пародируемого художественного текста и единиц текстового поля пародии.

Ср., например, псевдосинонимический перифраз как способ скрытой цитации в стихотворении «Поездка в Кронштадт» (пародию на перепевы лермонтовских и пушкинских мотивов:

Козьма Прутков	Обыгрываемые фрагменты художественного текста
Гром гремит и молнии блещут, Мачты гнутся, слышен треск, Волны сильно в судно хлещут...	<i>Играют волны, ветер свищет, И мачта гнется и скри- тит ...</i> (М.Ю. Лермонтов. «Парус»)
Крики, вопли, шум и плеск!	<i>Шум, крики, вопли, ржа- нье, стон</i> (А.С. Пушкин. «Полтава»)
На носу один стою я И стою я, как утес. Морю песни в честь пою я, И пою я не без слез.	<i>... Одинок он стоит, Задумался глубоко, и тихонько Плачет он в тумане</i> (М.Ю. Лермонтов. «Утес»)

Буквализация и шаржирование актуализированных текстовыми параллелями реминисценций достигается использованием поэтических штампов высокого стиля (*молнии*); избитых языковых формул описания природной стихии (*гром гремит и молнии блещут*); переключением символической экспрессии восприятия числовых

форм (*мачта гнется — мачты гнутся*); парадоксальным основанием сравнения (*стою я, как утес*); демегафоризацией и снижением образного значения эпитета и достраиванием ассоциативного ряда в русле новой референтной ориентации (ср. *волны сильно в судно хлещут ... крики, вопли, шум и плеск* как обозначение ситуации кораблекрушения на фоне лермонтовского *играют волны*); грамматически аномальной сочетаемостью и неестественным расположением слов во фразе *морю песни в честь пою я* (ср. возможное *петь песни морю* или *в честь моря*); использованием банальной однородной рифмы (*стою я — пою я*); намеренным подчеркиванием комической двусмысленности фразы «*на носу один стою*», к которой автор дает примечание: *Здесь, конечно, разумеется нос парохода, а не поэта: читатель и сам мог бы догадаться об этом.*

Все перечисленные приемы обыгрывают функционирование слова в художественном тексте в соотношении с обычным употреблением (вне языка художественной литературы) и выявляют сложное взаимодействие ассоциативного потенциала слова с речевым контекстом.

Басни К. Пруткова особенно ярко обнаруживают релевантность принципа языковой игры для моделирования пародийного плана имитации специфики данного жанра.

Основным приемом пародирования является при этом обыгрывание морализаторской части басни, связанное с выражением внешне глубокомысленной сентенции, по сути представляющей собой языковую шутку: комический парадокс возникает из-за нарушения правила вывода сентенции, которая должна указывать на аллегорический смысл басни.

В баснях К. Пруткова повествовательная часть содержит псевдоаллегорию, создаваемую средствами иг-

рового пародирования литературного прототипа. Ср. басню «Разница вкусов», основанную на реминисценции с крыловской «Волк и ягненок»:

Щенок, тебе ль порочить деда?

Ты молод: все тебе и редька и свинина.

Глотаешь в день десяток дынь.

Тебе и горький хрен – малина,

А мне и бланманже – полынь!

Фрагмент вызывает аллюзию «Ты виноват уж тем, что хочется мне кушать». У К. Пруtkова суть данной сентенции представлена как псевдоконфликт: Ты молод – я стар (тебе хочется кушать – мне все приелось).

Языковая игра, основанная на идентификации смысла устойчивых выражений с текстовыми трансформами (контаминациями), создает комический эффект: ср. *хрен редьки не слаще (горький хрен)* и *сладкий, как малина* – приятный на вкус; *полынь* как контекстуальный антоним к *малина*.

Конфликтом басен К. Пруtkова становится нередко ситуация непонимания между участниками диалога, спровоцированная обнаружением языкового парадокса развития значений и мотивированности слов, игрой омонимов (Н.М. Шанский).

Так, басня «Помещик и садовник» строится на игре значений слова *прозябать* («расти» и «замерзнуть», с синхронной точки зрения омонимичных):

«Ефим, блюди ты за растеньем сим;

пусть хорошенько прозябает».

Зима настала между тем.

Помещик о своем растенье вспоминает:

«Что? Хорошо ль растенье прозябает?»

– «Изрядно, – тот в ответ, –

прозябло уж совсем!»

В целом пародирующее начало «Сочинений К. Пруtkова» основано на имитации и дискредитации художественной банальности и штампа и выявлении остроумия авторов, «скрывающихся» за маской вымышленного литератора.

Еще одним типом проявления имитативного принципа языковой игры при пародировании литературного произведения является акцентирование и укрупнение (нередко в шаржированном виде) характерологических деталей, определяющих узнаваемость творческого почерка (художественно-образного языка) воссоздаваемого «прототипа».

Мастером пародии этого направления является А. Архангельский. Ср. его пародию на М. Зощенко, где лингвистическими приемами языковой игры являются:

➤ название, вызывающее литературную аллюзию: «Случай в бане» – реминисценция с рассказом М. Зощенко «Баня»;

➤ использование характеристических речевых деталей зощенковских персонажей:

а) обращений (*И что же вы, братцы мои, гражданочки, думаете?*);

б) синтаксических построений экспрессивной разговорной речи (с характерными для героев М. Зощенко использованием вводных конструкций, несобственно прямой речи, различных видов эллипсиса, парцелляции): *Не успел это я мочалкой, извините за выражение, спину намылить, слышу – караул кричат. «Никак, - я думаю, - кто мылом подавился или кипятком ошпарился»;*

➤ включение шаржирующих деталей (например, двусмысленности употребления слова), усиливающих комизм ситуации: *Обыскивают. Гляжу, ко мне подходят, а я, как на грех, намылился весь. – А ну, – говорит, – гражданин,*

смойтесь. А я говорю: Смыться, – говорю, – можно. Ср. смыться, прост.-разг. «смыть с себя» (мыло) и смыться, прост. «уйти откуда-нибудь, незаметно исчезнуть».

Обыгрывание художественной детали у А. Архангельского достигается частичной трансформацией названия пародируемого произведения или его структурной имитацией, вызывающей необходимую аллюзию и ориентирующей относительно содержательных и стилистических аспектов художественном тексте, подвергаемых «критической» оценке. Например, «Клычкухинский чертякирь» – название пародии на роман С. Клычкова «Чертухинский балакирь» (с намеком на имя автора и пародируемые черты художественного стиля и содержания данного произведения). Ср.:

А ежели раскумекать, так нешто без чертей жить можно? Выйдешь ополночь на лесную прогалину – экая благодать! Зайчья на поляне скачет не разбери-бери ... А в Клычкухине их (чертей) тьма тьмущая. И каждый мне сват и брат. Недаром и кличут меня по округе – клычкухинский чертякирь (искусственность стилизованной под народную манеру речи автора романа).

Особым видом пародирования индивидуально-авторского стиля является «перевод» на язык того или иного писателя фрагментов из произведений классической литературы. Так, в цикле пародий А. Архангельского «Прозаики» представлены варианты «переложения» отрывка из повести А.С. Пушкина «Капитанская дочка» (описание бурана). См., например, пародию на стиль Е. Габриловича, в которой приемом языковой игры становится парцелляция предложений в пушкинском тексте как способ утрирования (шаржирования) детализации описания, свойственной творческой манере Е. Габриловича:

Я приближался к месту моего назначения. Это было в конце декабря. Позапрошлого года. В 9 утра по московскому времени. Вокруг меня простирались пустыни. Они простирались. Они были печальны. Они были пересечены. Они были пересечены оврагами. Вдруг ямицик стал поглядывать. Он посмотрел в сторону. Он крякнул ... (шаржирующим элементом является комизм грамматически недостаточных и семантически аномальных фрагментов парцеллированного текста).

Таким образом, имитативный принцип языковой игры в художественном тексте тяготеет, во-первых, к воссозданию эффекта восприятия слова как колористической детали «чужой» речи, что «обнаруживает» речевой парадокс употребления слова в сравнении с канонической нормой (преднамеренный или непреднамеренный); во-вторых, к эксперименту с определенной жанровой формой речи, ориентированной на каламбур и создающей возможность порождения неожиданных смыслов; в-третьих, к актуализации литературных реминисценций и аллюзий как средству воссоздания характерных черт индивидуально-авторского стиля писателя/поэта (при достижении комического эффекта узнаваемости «прототипа» в новом интерпретационном варианте его восприятия, заданном автором пародии, – отрицательно-оценочном или имитативно-характерологическом).

Глава IV. Образно-эвристический принцип языковой игры

Образно-эвристический принцип языковой игры в художественном тексте предполагает использование специфических для художественной речи средств выразительности, открывающих перед читателем неожиданный ракурс восприятия авторского слова и стоящего за ним поэтического смысла.

Образная эвристика языковой игры в художественном тексте определяется возможностями творческого «эксперимента» с языковыми значениями и формами, выявляющими специфику самих механизмов (в том числе новаторских приемов) эстетического воздействия художественной речи.

Различные приемы языковой игры в художественном тексте (в том числе создание тропов), деавтоматизируя восприятие знака, «обнажают» сам процесс его создания, включая читателя в этот процесс как сотворца.

* * *

В стихотворении С. Кирсанова «Новое «НЕО»» механизм языковой игры предстает в обнаженном виде, моделируя ассоциативное поле восприятия слов, содержащих элемент НЕО и соотносительных по этому признаку. Мотивационный код языковой игры сталкивает значение аффиксоида НЕО с семантикой слов, в составе которых он выделяется как квазиморфема на основе случайного совпадения с начальным сегментом *нео-*; использует актуализирующую функцию данного аффиксоида при создании окказиональных образований от узуральных слов; подчеркивает этимологическое значение данной морфемы в заимствованных словах:

В поисках рифмы на «небо» я набрел в словаре на «нео» – «НЕОФИТ», «НЕОЛИТ», «НЕОДИМ»... Наверное, я НЕ ОДИН, удивившийся этому «нео». Может быть, так с корабля открыватель земель увидел и остров БорНЕО! И мне захотелось, чтобы мир начинался с «НЕО»: НЕОМИР, НЕОДЕНЬ, НЕОЖИЗНЬ! ... НЕОСВЕТ, НЕОДОМ. Пусть он будет всегда НЕООткрытым, НЕООбычным и НЕООбжитым ... О, мое новое «нео»! Мое озаренье мгновенное, небо мира НЕООбыкновенное! Так у речи на дне мне открылись подробности будущих слов и их НЕООбъятнейшие возможности.

Первый ассоциативный ряд (*неофит, неолит, неодим*) актуализирует собственно значение НЕО как реального элемента мотивационной формы слов; омофоническая игра НЕОДИМ – НЕ ОДИН задает ракурс игровой интерпретации «скрытых» смыслов слов с компонентом НЕО. Побуждением к речетворчеству выступает испытанное автором удивление («инсайт», озарение), связанное с обнаружением самой возможности разного «про-

чтения» слов с НЕО (ср. игровую мотивацию названия острова БорНЕО).

Второй ассоциативный ряд (*неомир, неодень, не-ожизнь, неосвет, неодом*) – окказиональные новообразования, акцентирующие микротему «обновления», «новизны мироощущения», открывающейся поэту жизненной и творческой перспективы.

Третий ассоциативный ряд созданных в тексте «инноваций» выстраивается по принципу **ассоциативной выводимости** и **ассоциативного наложения** смыслов узальных слов и их игровых коррелятов: *неоткрытый – НЕО-открытый* «вновь открытый», *необычный – НЕО-обычный* «вновь удивляющий», *необжитый – НЕО-обжитый* «нечто новое, что еще предстоит освоить»).

Игра с «необъятными подробностями будущих слов и их необъятнейшими возможностями» – утверждение права поэта на эксперимент в творчестве. Образная эвристика и обнажение «техники» игры с формой и значением слова составляют одну из доминирующих черт авторской индивидуальности С. Кирсанова.

Обращение к различным приемам языковой игры как механизму деавтоматизации и обнаружения новых ракурсов видения слова – движущая пружина поэтического креатива.

* * *

Показательно в этом отношении словотворческое экспериментаторство В. Хлебникова, которое базируется на «снятии запретов и нарушений норм обыденного языка» [Григорьев 1986: 89].

В словообразовательных инновациях В. Хлебникова, в частности, проявляется тенденция к мотивированной связи формы и содержания знака в языке и речи, которая

сродни явлениям мотивационной рефлексии, ложной этимологизации и преднамеренному использованию этих явлений в процессах языковой игры.

Ср. реноминации и преобразования по образцу конкретного слова или структурной модели, свидетельствующие о поэтической рефлексии В. Хлебникова над внутренней формой слова, что связано с ее ассоциативным обыгрыванием:

богевна (с использованием прототипа *царевна*, но ассоциативно гораздо более насыщенное в оценочном плане, ср. *боготворить, божественный, божество* и т.п.);

дерзак (*вожак* + ассоциативные надбавки «дерзкий» и «дерзать», связанные с новой мотивацией слова);

любенок (из *ребенок* по сближению с *любить*, актуализирующим ассоциативный стереотип восприятия слова, закрепленный в синтагматике);

красивняк, грустняк (ивняк) – оценочные поэтические номинации (ср. осложнение мотивационной формы *красивняк* созвучием *ИВняк* и *красИВый*; *грустняк* – метафорическая реноминация на основе олицетворения).

Обращает на себя внимание следование В. Хлебникова тенденциям синонимического и антонимического ассоциативного «отталкивания» от слова-прототипа при образовании инноваций:

- синонимическая идентификация новообразования и слова-прототипа по оценочной характеристике (*красавда – правда*);
- по тождеству принципа номинации при использовании нового мотивировочного признака (*зеленичка – синичка*);
- по сходству лексических значений подменяемых мотивирующих основ (*Темнигов – Черни-*

гов, ср. синонимии прилагательных *темный – черный*);

- по тождеству лексических значений слова-прототипа и инновации при различии принципов мотивации (*числяр* – «математик» при структурной аналогии с *гусярь*; *улетабль* – журавль; *криченята* – чертенята);
- антонимическая мотивация (*боженята* – чертенята; *вружба* – дружба; *доумец* – заумец, ср. довести до ума; *дочерик* – материк; *левда* – правда; *лгавда* – правда; *сынчество* – отечество; *юноста*, *младоста* – староста).

Несомненную оригинальность имеют новообразования В. Хлебникова, лишь структурно, а не по значению соотносительные, а иногда и не соотносительные с прототипом.

Ср. Контаминационные, основанные на разных видах ассоциативных сближений, инновации: *бурегурит* (баллагурит и буря); *леяна* (поляна + Лель); *летерик* (материк + лететь); *мыслево* (ср. кружево); *нехотяи* (негодяи + лентяи) и т.п.

* * *

Одним из направлений эксперимента в художественном творчестве является установка на ломку эстетического канона. Ярким примером такого эксперимента является поэзия И. Северянина, который сам называет себя «лирическим ироником». Его канон – «смещение стилей и сюрпризы в каждом слове», что создает поэтический имидж и выражает эстетическое кредо поэта.

Некоторые поэтические приемы И. Северянина, в частности в области словотворчества и формотворчества, созвучны инновациям детской речи (ср., например, дет-

ское *разгалошиться* «снять галоши» и *окалошить* у И. Северянина: *Чтоб носки не промокли, их надо окалошить; накозинить: Накозинив рыжики и грузди ...*). Однако ассоциативное наполнение даже узуальных и потенциальных слов в поэзии И. Северянина нестереотипно.

Отметим некоторые типичные для поэта черты деканонизации слова в художественной речи, которые, с нашей точки зрения, имеют характер индивидуально-авторского воплощения приемов языковой игры.

Установка на ломку языкового нормативного канона выражается у И. Северянина в свободном отношении к грамматической форме слов – при явной приверженности поэта к использованию обобщенного значения форм мн.ч. от абстрактных имен существительных или личных имен собственных: *твои Тамары, о, магнетический Кавказ; наступали осенние стужи; беги автомобилей; зной дней; поэза предвесенних трепетов* и т.п.

Часто по грамматической форме «восстанавливается» окказиональное образование: *Каблучком молоточа паркет*; грамматическая форма может свидетельствовать об окказиональном смысловом употреблении слова; *Меня ты клонишь в кисти, расцветише лилово, захлебывая разум в сиреневых духах* (усиление экспрессии образа – «потерять разум от дурманящего запаха сирени, захлебнуться ее ароматом» – достигается переключением ассоциативного стереотипа употребления возвратного глагола путем подмены его невозвратным окказиональным коррелятом).

Яркой чертой идиостиля И. Северянина в области деавтоматизации речемыслительных стереотипов и художественно (эстетически) направленной экспериментаторской деятельности является словотворчество. Здесь обращают на себя внимание образно-конденсирующие

номинации, замещающие собой синтаксически развернутое описание обозначаемого (развернутое метафорическое сравнение): *бриллиантится веселая роса* (= блестит, как бриллианты); *кружжееет утром лес* (= лес, как кружево); *кострят экстазы* (= экстаз подобен пламени костра) и т.п.

Отсубстантивные глагольные номинации «картинно» представляют действие через актуализацию характерологического признака мотивирующего существительного. Частотны в поэтическом языке И. Северянина окказиональные глаголы, образованные при помощи фикса О-/ОБ- ... -И-;

ср. *олунить, обнебесить*: *Чьи-то голоса звучат так весело-задорно над обнебесенной рекой // Ты ничего здесь не изменишь ... как полдня ты не олуннешь.*

Актуализация ассоциативного потенциала мотивирующего слова создает самые различные приращения образного смысла, осложняющую номинативную функцию окказионализмов этого типа:

Его уста – орошенная язва (об О.Уайльде) – «уста, жалищие, как роза» (образная номинация, характеризующая язвительность как форму иронии и самозащиты) // *Удастся ль душу дамы восторженной оломнить курортному оркестрику?* (глагол образно номинирует содержание «поразить, удивить», актуализируя ассоциативный признак мотивирующего слова *молния* – «внезапность, быстрота»); иронический характер имеют образные номинации *оуклнить (оукленный)*: *Зевают в фэтонах грумики, оукленные для эффекта; опроборить (опроборенный)*: *В смокингах, в шик опроборенные, великосветские олухи.*

Условием языковой игры выступает актуализация ассоциативного поля восприятия мотивирующего слова в структуре заданной словообразовательной модели.

Новообразования в разряде имен существительных обнаруживают ту же тенденцию к образной конденсации словосочетания, представляющего собой эксплицитную номинацию обозначаемого. При этом И. Северянин использует модель неканонического словосложения (основа прилагательного + существительное): *зеркалозеро, белололия, белололебеда, лесоозеро, озерзамок, альпорозы, ядосмех, лесофея*. Данный тип окказионализмов обладает поэтически-возвышенной окрашенностью, о чем свидетельствует не только внутренняя форма слов, но и характер их употребления в тексте.

Ср. противопоставление коннотативно-оценочного восприятия слова *морфея* и имени собственного *Тимофей* в каламбурном контексте, построенном на паронимическом созвучии рифм: *Не женщиной ли морфея прикинулась, или жена какого-либо Тимофея в костюмы фей наряжена?!*

В игровом аспекте интересны ономастические субстантивы и отсубстантивные онома, актуализирующие ассоциативный фон мотивирующего слова:

Вашим супругом, послом в Арлекинии, ярко правительство. Ум и талант дипломата суть высшие качества. Но для меня, для безумца, его аристотельство, как и поэты мои для него, лишь чудачество. Ср. *Арлекиния от арлекин* – ироническая образная номинация вымышленной страны, быть послом которой – шутовство; *аристотельство* – контекстуальный антоним к *чудачество*.

Среди прилагательных собственно окказиональных образований у И. Северянина немного (например, *березозебранный*), но и узуальные по форме прилагательные создают в его поэзии колористическую декоративность, приобретая образные функции в сочетании с определяемым словом: *сапфирны грезы* (ср. стереотип «голубые

грезы»; вздох мимозного лица – ср. мимозный – «капризный, нежный»).

Новообразования И. Северянина не столько оригинальны по форме, сколько по ассоциативному наполнению используемой языковой модели. Ср., например, яркость окказиональных наречий, опосредованно мотивированных существительными:

Цилиндры солнцецвет, причесанные лоско // И было гибельно. И было тундрово. И было северно.

Образная отсубстантивная мотивация наречий задана ассоциативными параметрами существительных *лоск* («довести до лоска») и *тундра* (ср. как тундре – неуютно и холодно); синонимические контекстуальные эквиваленты *гибельно* и *северно* подчеркивают заданную оценочную коннотацию окказионального наречия.

В целом можно отметить, что для большинства окказиональных новообразований И. Северянина характерна игра с ассоциативным потенциалом непосредственно или опосредуемо мотивирующего существительного, обладающего образно-конкретной семантикой.

Стремление к ломке стереотипа словоупотребления проявляется у И. Северянина на всех уровнях функционирования языковых единиц в тексте:

- **На уровне фонетико-смысловых ассоциаций**, создаваемых рифмой, поэт использует игровой принцип «нарушения рифмического ожидания», появления тех или иных слов, эксплуатируя парадоксы омофонических, омонимических, паронимических созвучий; особое внимание к фонетической функции рифмы связано у И. Северянина с ее семантической нагрузкой.

Ср., например, диссонансные рифмы в стихотворении «Традиссона»: *Но почему так ясны ясени, когда ветрит*

дыханье осени, когда в прудах цветенье плесени; ассонансные неточные рифмы, создающие ассоциативное имитационное поле звукоизобразительности и оценочной ориентации обозначаемого: Вдали в долине играют Грига, в игранье Грига такая нега. Вуалит негой фиордов сага ... («Рифмодиссимо»).

Лирико-ироническая тональность стихотворений И. Северянина поддерживается игровой (формально-смысловой) метаморфозой рифмующихся слов (рифмующиеся лексемы образуют ассоциативные корреляты, различающиеся одной единицей плана выражения:

Вонзите штопор в упругость пробки, - и взоры жещин не будут робки! Да, взоры жещин не будут робки, и к знойной страсти завьются тропки.

Омофоническая составная рифма в стихах поэта создает смысловую переключку созвучных лексем, обыгрывая их текстовые ассоциативные связи: *Сон лелея, лиловеет запад дня. Снова сердце для рассудка западня // Как сладко дышится в вечернем воздухе, когда колышутся в нем нежных роз духи!*

Экспериментальное ассоциативное поле языковой игры в художественном тексте, образуемое фонетическими стимулами сближения слов, созвучие, подчеркнутое рифмой и указывающее на смысловые связи рифмующихся единиц, включает все проявления неоднозначности содержания тождественных по форме лексем;

- **На мотивационном уровне** образного восприятия слова деавтоматизация стереотипа достигается прежде всего обыгрыванием его внутренней формы (реальной или привносимой в это слово ассоциативными параллелями с созвучными единицами). У И. Северянина актуализация внутренней формы слова используется как способ подчеркивания собственного

восприятия характерологических черт изображаемого:

*Снежеет дружно, снежеет нежно, над ручейками
хрусталит хрусть // Лунные чары ... льнущих ко льну со-
мнамбул ... Лютиковые лютни* (принцип ложноэтимологических сближений, используемый как средство звукоизобразительности и мотивационной акцентуации образа).

Характерен для И. Северянина прием актуализации смысловой связи этимологически родственных слов: *Дышу я душами принцесс! // То вдруг поэт, храня серьезный вид, таким задорным вздором удивит ...*

Парадоксы сопоставления однокоренных слов, актуализирующие их смысловой контраст, намеренно используются в соответствии с эстетической установкой создания «острого и мгновенного» впечатления нестандартности мысли:

*Убила девушка в смущенье ревности ударом сабельным
слепого юношу, в чье ослепление так слепо верила*

// В твоей любви нет ничего земного, – твоей любви нет места на земле

// Тебя я люблю за бессилье, ты любишь за силу меня

// И невозможное возможно в стране возможностей больших

// Не лучше ли, чем понемногу многим, немногой много уделить души?

Оценочный характер имеет оживление лексикализованной внутренней формы слова путем подключения к нему оксюморонного определения: *Я презираю вас пламенно, тусклые ваши сиятельства.*

Обыгрывание значений мотивационно связанных слов в контексте оценочной ориентации создает эффект направленной ассоциативной выводимости оценки: *Во мне выискивали пошлость, из виду упустив одно: ведь кто*

живописует площадь, тот пишет кистью площадной (в данном случае прилагательное имеет символически-оценочный смысл «толпе не нужна и непонятна утонченная поэзия»).

Принцип реноминации (новой номинативной ориентации узуального слова при изменении его внутренней формы) используется И. Северяниным как игровой прием характерологической изобразительности:

Пускай же милая твоя не тужит и не устраивает слезоём (ср. водоем и метафорический мотивационный аналог море слез).

Экспериментальная установка на создание «гармонии контрастов» реализуется и на уровне парадигматико-синтагматической специфики поэтической системы И. Северянина.

Ср., например, антонимическое противопоставление грамматических форм одного и того же слова в парадоксальном высказывании:

Ведь я рыдаю, не рыдая, я, человек не из людей.

Таким образом, эвристический принцип языковой игры в художественном тексте проявляется в разнообразных способах авторского самовыражения при ориентации на читателя как «сотворца».

Представленными наблюдениями явление языковой игры в художественном тексте не ограничивается, они могут служить базой для дальнейшего исследования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Функции языковой игры в художественном тексте не ограничиваются пределами эстетической категории комического, создавая широкое поле для проявления ассоциативных потенций языковых единиц в образной организации художественного произведения.

Широкие возможности для реализации функций **аллюзивной языковой игры** содержит ассоциативный общекультурный фон восприятия слова, связанный с его функционированием в языке и речи, в предыдущих контекстах словоупотребления. Механизм аллюзивной языковой игры основан на ассоциативном наложении, ассоциативном параллелизме и ассоциативном противопоставлении, создающих интерпретационную основу семантизации языковых единиц в художественном тексте.

Ономастическая игра реализует художественно-образительную категорию аллюзивности и прецедентности художественного текста путем выявления ассоциативного потенциала имени собственного: общекультурологического контекста восприятия онома, связанного с особенностями его функционирования в языке и речевой деятельности определенного социума, и ассоциативного поля функционирования онома в текстовом про-

странстве, где оно подвергается мотивации и трансформации с целью эстетического воздействия на читателя.

Имитация выступает частным конструктивным принципом языковой игры [см. Гридина 1996], однако как сопутствующий момент присутствует во всех видах игровой деятельности, в том числе в процессах моделирования ассоциативного эффекта языковой игры. Это выражается в самой установке игры на создание условно-реальной ситуации, где «действие» разворачивается как реальное (при установке на языковую игру это моделирование условного лингвистического пространства функционирования языковых единиц, в котором проявляется то или иное правило, закономерность, особенность их использования при моделировании игры).

Важным для рассмотрения принципа имитативности в художественном тексте является то, что он основывается на предсказуемости опознания прототипа в смоделированном лингвистическом объекте с инородными чертами (в качестве таких инородных черт может выступать авторское тиражирование естественных явлений речи, воспроизводимых в художественном тексте).

Как прием создания выразительности художественного текста имитация имеет свою жанровую ориентацию, свои функции и средства достижения игрового эффекта эстетического воздействия.

Имитация в художественном тексте имеет две основных формы проявления – **воспроизведение** (транслирующая и акцентирующая черты прототипа форма имитации) и **подражание** (образительная форма имитации, проявляющая авторский художественный стиль).

В первом случае имитируются особенности конкретных черт речевой характеристики говорящих в той или иной сфере функционирования языка (включая особенности произношения слов, лексические средства, стили-

стическую окрашенность языковых единиц, синтаксические особенности; при этом объектом имитации могут становиться аномальные и характерологически отмеченные явления речи).

Во втором случае – это не простое (вернее, не прямое) подражание, а имитация, пропущенная через призму социально-культурных оценок того или иного стиля (вида) речевого поведения. Это позволяет автору художественного текста через речевой портрет персонажа актуализировать социально осознанные стереотипы восприятия черт личности (ее интеллектуального и общекультурного статуса), а также имитировать принадлежность к определенному типу языковой личности (имитация в данном случае выступает как средство стилизации авторской речи).

Образно-эвристический принцип языковой игры создает креативные игровые «техники» вовлечения читателя в процесс со-творчества с автором художественного произведения и служит яркой чертой его игрового идиостиля.

Творческая эвристика проявляется в разных видах игрового дискурса художественных текстов, сопутствуя реализации и имитационной, и аллюзивной стратегий языковой игры.

В заключение еще раз подчеркнем эссеистический характер анализа использованных для иллюстрации фрагментов художественных произведений, лишь намечающего перспективу исследования языковой игры как интерпретационной составляющей художественного текста.

Библиография

- Арутюнова Н.Д.* Язык и мир человека. – М., 1998.
- Ашукин Н.С., Ожегов С.И.* Словарь к пьесам А.Н.Островского. – М., 1993.
- Бахтин М.М.* Проблема речевых жанров // Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1986.
- Белозерова Н.Н.* Линейность, гипертекстуальность, интертекстуальность, метафоризация и фрактальность: соотношение и взаимодействие в дискурсе // Актуальные проблемы лингвистики. Материалы региональной научной конференции. 3-4 февраля 2003. – Екатеринбург, 2003.
- Белянин В.П.* Психолингвистические аспекты художественного текста. – М., 1988.
- Белянин В.П., Бутенко И.А.* Живая речь: Словарь разговорных выражений. – М., 1994.
- Березович Е.Л.* Русская топонимия в этнолингвистическом аспекте. – Екатеринбург, 2000.
- Берн Э.* Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. – СПб., 1992.
- Болдарева Е.Ф.* Языковая игра как форма выражения эмоций. Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2002.
- Брилева И.С., Вольская Н.П., Гудков Д.Б., Захаренко И.В., Красных В.В.* Предисловие // Русское культурное пространство: Лингвокультурологический словарь. – М., 2004. – Вып. 1.
- Бурвикова Н.Д., Костомаров В.Г.* Прецедентный текст как единица нелинейного понимания // Лексика, грамматика, текст в свете антропологической лингвистики: Тез. докл. и сообщений международной научной конференции. – Екатеринбург, 1995.

Вальтер Х, Мокиенко В.М. Антипословицы русского народа. – М., 2006.

Вдовиченко А.В. Наука об игре. Научные представления об объекте лингвистики // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Под ред. Н.Д. Арутюновой. – М., 2006.

Верецагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура. – М., 2005.

Витгенштейн Л. Логико-философский трактат // Витгенштейн Л. Философские работы. – М., 1994. Ч.1.

Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. – М., 1995.

Григорьев В.П. Словотворчество и смежные проблемы языка поэта. – М., 1986.

Гридина Т.А. Актуализация этнических стереотипов в процессах языковой игры // Язык. Сознание. Этнос. Культура. XI Всерос. симпозиум по психолингвистике и теории коммуникации. – М., 1994.

Гридина Т.А. Аллозивный механизм языковой игры в художественном тексте // Лингвистика. Бюллетень Уральского лингвистического общества. Т.4. – Екатеринбург, 2000.

Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал имени собственного как база языковой игры (на материале отфамильных прозвищ в речи школьников) // РЯШ, 1996 - №3.

Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал онома в процессах языковой игры // III Житниковские чтения: Динамический аспект лингвистических исследований. Материалы Всероссийской научной конференции. – Челябинск, 1999.

Гридина Т.А. Взаимодействие онома и апеллятива в процессах языковой игры // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка. – Екатеринбург, 1993.

Гридина Т.А. Игровая интерпретация слова в свете его ассоциативного потенциала (экспериментальные данные) // Язык. Система. Личность. – Екатеринбург, 2007.

Гридина Т.А. Имитативный принцип языковой игры в художественном тексте // Язык. Система. Личность. – Екатеринбург, 1999.

Гридина Т.А. Креативная функция языковой игры // Русский язык в контексте культуры. – Екатеринбург, 1999.

Гридина Т.А. Междусловные фоносемантические ассоциации как основа каламбура // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка. – Свердловск, 1991.

Гридина Т.А. Народная этимология и экспрессивность слова // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка. – Свердловск, 1985.

Гридина Т.А. Ономастическая игра как фактор экспрессивности речи // Тенденции развития грамматического строя русского языка. – М., 1994.

Гридина Т.А. Ономастическая игра (на материале отантропонимических прозвищ) // Уральские лингвистические чтения-6. Актуальные проблемы лингвистики. – Екатеринбург, 1993.

Гридина Т.А. Онтолингвистика. Язык в зеркале детской речи. – М., 2006.

Гридина Т.А. Основные типы народной этимологии в лексической системе русского языка // Функциональная значимость слова в тексте художественного произведения. – М., 1983.

Гридина Т.А. О характере смысловых ассоциаций в процессе народной этимологии // Этимологические исследования. – Свердловск, 1984.

Гридина Т.А. Проблемы изучения народной этимологии. – Свердловск, 1989.

Гридина Т.А. Психологическая реальность значения и ассоциативная стратегия языковой игры // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. Труды Уральского психолингвистического общества. Вып. 4. – Екатеринбург, 2006.

Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург, 2002.

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996.

Гридина Т.А., Коновалова Н.И. Языковая игра в русских народных приметах // Лингвистика. Бюллетень Уральского лингвистического общества. – Екатеринбург, 2002. Т. 8.

Гридина Т.А., Никаноров С.А. Принципы языковой игры в художественной литературе для детей (эвристика словообразовательных игр) // Язык. Система. Личность. Материалы докладов и сообщений международной научной конференции. – Екатеринбург, 1998.

К.В. Душенко. Словарь современных цитат. – М., 2002.

Дети о языке. Петербургское лингвистическое общество. Приложение № 2 к Трудам постоянно действующего семинара по онтолингвистике. – СПб., 2001.

Захаренко И.В. К вопросу о каноне и эталоне в сфере прецедентных феноменов // Захаренко И.В. и др. Язык. Сознание. Коммуникация. – М., 1997. – Вып. 1.

Земская Е.А. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М., 1983.

Земская Е.А., Китайгородская М.В., Ширяев Е.Н. Русская разговорная речь. Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис. – М., 1981.

Караулов Ю.Н. Текстовые преобразования в ассоциативных экспериментах // Языковая система и ее функционирование. М., 1988

Коновалова Н.И. Сакральный текст как лингвокультурный феномен. – Екатеринбург, 2007.

Красных В.В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность? (Человек. Сознание. Коммуникация). – М., 1998.

Кротов В.. Словарь парадоксальных определений. – М., 1995.

Кубрякова Е.С. Новые единицы номинации в перекраивании языковой картины мира как транснациональные проблемы // Языки и транснациональные проблемы. Т.1. – М.- Тамбов, 2004.

Кузьмина Н.А. Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка. – М., 2004.

Лихачев Д.С. Предисловие; Смех как мировоззрение // Лихачев Д.С., Панченко А.М., Поньрко Н.В. Смех в Древней Руси. – Л., 1984.

Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. – М., 1982.

Лотман Ю.М. Анализ поэтического текста. Структура стиха. – Л., 1972.

Люксембург А.М. Игровая поэтика. – Ростов-на-Дону, 2006.

Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. – М., 2006.

Норман Б.Ю. Клоун. Стихи разных лет. – Минск, 2004.

Панина М.А. Комическое и языковые средства его выражения. Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – М., 1996.

Почепцов Г.Г. Язык и юмор. На англ. яз. (перевод наш. – Т.Г.). – Киев, 1974.

Протченко И.Ф., Черемисина Н.В. Лексическая стилистика в преподавании русского языка как иностранного (динамика, экспрессия, экономика). – М., 1986.

Рахимкулова Г.Ф. Олакрез Нарцисса. Проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. – Ростов-на-Дону, 2003.

Ретюнских Л.Т. Философия игры. – М., 2002.

Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб., 2002.

Санников В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. 1995 – №3.

Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 1999.

Серебренников Б.А. Роль человеческого фактора в языке: Язык и мышление. М., 1988.

Сковородников А.П. Языковая игра // Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник / Под ред. Л.Ю. Иванова, А.П. Сковородникова, Е.Н. Шиярева и др. – М., 2003.

Субботина М.В., Нижегородова Е.И. Аллюзия: лингвистический аспект // Слово: Материалы межвуз. научной конференции. – Тамбов, 1995.

Толстая С.М. Ритм и инерция в структуре заговорного текста // Заговорный текст. Генезис и структура. – М., 2005.

Толстой Н.И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. – М., 1995.

Трик Х.Е. Основные направления экспериментального изучения творчества // Хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, В.В. Петухова. – М., 1981.

Уварова Н.Л. Логико-семантические типы языковой игры (на материале английской диалогической речи). Дисс. ... канд. филол. наук. – Львов, 1986.

Харченко В.К. Словарь детской речи. – Белгород, 1994.

Харченко В.К. Словарь современного детского языка. В 2-х т.т. – Белгород, 2002.

Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Пер. с нидерл. – М., 1992.

Шинкаренко В.Д. Смысловая структура социокультурного пространства: Игра. Ритуал. Магия. – М., 2005.

Щербина А.А. Сущность и искусство словесной остроты (к вопросу о специфике языкового мастерства в русской советской поэзии). – Киев, 1958.

Якобсон Р. Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против» – М., 1975.

Kristeva J. Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman // Critique. [P]. 1967. №23.

Оглавление

Введение	3
Глава I. Языковая игра как форма лингвокреативной деятельности	9
1.1. Языковая игра: аспекты интерпретации	13
1.1.1. Дискурсивная парадигма изучения языковой игры	14
1.1.2. Эстетико-функциональная парадигма изучения языковой игры	17
1.1.3. Системоцентрическая парадигма изучения языковой игры	23
1.1.4. Лингвосинергетический подход в интерпретации языковой игры	26
1.1.5. Языковая игра в парадигме лингвокогнитивных исследований	28
1.2. Ассоциативный потенциал слова как интерпретационная сущность. Развитие ассоциативной стратегии языковой игры в лингвокреативной деятельности говорящих	32
1.2.1. Операциональные механизмы моделирования игрового кода	35
1.2.2. Конструктивные принципы языковой игры	38
1.2.3. Критерии креативности языковой личности	45
1.2.4. К типологии личностей Homo ludens	52
1.3. Художественный текст как экспериментальное поле языковой игры	63
Глава II. Аллюзивный принцип языковой игры ...	68
2.1. Приемы и функции аллюзивной игры в художественном тексте	72

2.2. Прецедентная модель языковой игры в аспекте ее жанрового своеобразия (на материале жанра гариков)	87
2.3. Ономастическая игра как реализация аллюзивного принципа языковой игры в художественном тексте	96
2.3.1. Контекстуальное обыгрывание онома как единицы прецедентного текста	98
2.3.2. Ситуативно не мотивированное употребление имени собственного, обладающего коннотацией общеизвестности	99
2.3.3. Обыгрывание внутренней формы онома (использование ассоциативного потенциала «говорящих» имен)	101
2.3.4. Ономастическая и отапеллятивная номинация как реализация ассоциативного контекста восприятия антропонима и топонима	108
Глава III. Имитативный принцип языковой игры ...	118
3.1. Обыгрывание речевых аномалий как реализация имитативного принципа языковой игры	120
3.2. Подражание как экспериментальное моделирование «имитативного поля» восприятия языковых единиц в художественном тексте	128
Глава IV. Образно-эвристический принцип языковой игры	142
Заключение	154
Библиография	157

Научное издание

Гридина Татьяна Александровна

**Языковая игра
в художественном тексте**

Монография

Редактор Т.А.Шабурова
Корректор Т.А.Злыденная

Подписано в печать 02.04.2008. Формат 60x84¹/₁₆

Офсетная печать. Бумага офсетная.

Усл. печ. л.11,7. Уч.-изд. л. – 10,8. Тираж 500 экз. Заказ 773.

Отпечатано в типографии «АТГрупп»

620014, Екатеринбург, ул. Хохрякова, 6