

УДК 821(112.2+161.3).0

Л.М. Коновод

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ НЕМЕЦКОЯЗЫЧНОЙ КОНКРЕТНОЙ ПОЭЗИИ И В ТВОРЧЕСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ БЕЛОРУССКИХ ЛИТЕРАТОРОВ

На современном этапе понятие игры приобретает статус сложного и многоаспектного феномена, становится одним из ключевых ориентиров современной общекультурной ситуации. Языковая игра – одно из проявлений людичности, данное понятие нашло разработку в рамках аналитической доктрины Л. Витгенштейна и стало рассматриваться в комплексе лингвистической деятельности людей как форма социальной жизни. Изучение языковой игры, особого вида речетворческой семиотической деятельности, – полисемии, омонимии, пермутации, контаминации, паронимии, окказиональных средств, разного рода выразительных аномалий возможно на примере поэтических экспериментов в творчестве немецкоязычных поэтов-конкретистов, а также в художественном пространстве современной белорусской поэзии (творчество Г. Рюма, Ф. Мона, Э. Яндля, С. Минскевича, Д. Дмитриева, А. Тихоновой, В. Бурлак, Д. Вишнева).

Введение

В литературе и искусстве XX века проблема «игрового начала» приобретает особое распространение и актуальность. На неутилитарный, эстетический и сущностно значимый для человеческой жизни характер игры философская мысль обратила свое внимание фактически с самого своего возникновения, хотя долгое время ее выводы фиксировались только в метафорической, образной или спорадической форме. Со времен античности и до современности интерес к явлению игры проявляет себя в исследованиях Платона, Аристотеля, И. Канта, Ф. Шиллера, Г. Спенсера, В. Вундта, Й. Хейзинга, М.М. Бахтина, З. Фрейда, Р. Барта, Х. Ортега-и-Гассета, Ж. Делеза, М. Фуко. Общим для рассуждений становится мысль о том, что появление литературного произведения – сугубо людичный процесс, в котором художник сознательно провоцирует формирование новых значений, ассоциаций, смыслов, неожиданных комбинаций.

Языковая игра в пространстве гуманитарного знания. «В создании игровых ситуаций (напоминающих «иллюзорную» реальность литературы), – отмечает А.Н. Николукин, – используются как средства имитации, так и приёмы комбинирования – перестановки и соединения по определённым правилам набора готовых элементов; имитация и комбинаторика являются двумя основными моментами игры, которые в значительной степени противостоят друг другу; если игра-имитация предполагает создание некой целостной ситуации и тем самым представляет игру в её конструктивном аспекте, то при комбинаторной игре преходящие комбинации элементов постоянно распадаются на составные части и комбинируются заново. Подобный деструктивный элемент игры особую значимость приобретает в модернистской и постмодернистской литературе» [1, с. 286].

Принцип комбинирования может проявиться на локальном уровне, в игре слов и букв; на уровне структуры целого текста, созданного без учёта однонаправленного чтения текста; на уровне семантической организации, появляясь в манипулировании автором различными образами-заимствованиями, в обыгрывании первичных, классических литературных мотивов и тем. «Искусство, – подчёркивает Ю.Б. Боров, – обладает игровым началом, оно отражает мир, в том числе и мир

игры (обряды, праздники, карнавалы, цирк). В художественном произведении, как и в игре, совмещаются противоположные начала: действительное и вымышленное, условное и безусловное, творческая свобода и ограничивающие её правила и «язык искусства» [2, с. 113].

Важной целью становится в этой связи изучение явления языковой игры как частного случая игры, описание черт типологического сходства в идейном содержании, стилистике, языке художественных произведений современных поэтов. Для реализации цели важно решить задачу определения понятия языковой игры с опорой на трактат «Философские исследования» виднейшего представителя аналитической философии XX века Л. Витгенштейна. Поиски совершенного логического языка приводят исследователя к такой лингвистической модели, как «языковая игра», которая лежит в основе многообразной речевой деятельности людей. Язык, по мнению Л. Витгенштейна, подобен игре, поскольку он представляет собой свод правил и любое употребление слова является ходом в такой игре. «Применение» – это то понятие, которое предлагает Л. Витгенштейн в качестве замены понятию «значение». Значение имени проявляется в процессе его использования в том или ином контексте. Без контекстуального рассмотрения предложений невозможно решить вопрос об их истинности или ложности. Л. Витгенштейн, а вслед за ним и конкретисты, обращаются к неформализованному языку, к реальной лингвистической деятельности людей, рассматривая язык как часть самого мира, как форму социальной жизни.

Л. Витгенштейну принадлежит также обоснование такой категории, как «языковая игра». «Языковая игра – это определенная модель коммуникации или конституция текста, в которой слова употребляются в строго определенном смысле, что позволяет строить непротиворечивый контекст» [3, с. 132]. В осмыслении философа любой вид деятельности, связанной с языком, попадает под это определение.

В традиционных представлениях язык долгое время рассматривался сугубо как средство передачи информации, средство коммуникации, но прагматический подход, получивший распространение на современном этапе, позволяет расширить представления о функциях языка. В учении Л. Витгенштейна на первый план выступает проблематизация прагматического аспекта языка, понятия речевой ситуации, язык рассматривается не только как способ фиксации истинных фактов, но и как средство преодоления постулата информативности и истинности высказывания.

Практически любое экспериментирование со словом, игра слов, как один из вариантов языковой игры, (использование полисемии, омонимии, омофонии, паронимии, возможностей словообразования, обращение к стилистически окрашенной лексике, создание макаронических высказываний) используется «с целью достижения комического эффекта» [1, с. 336]. Еще одна задача исследования – изучение игры слов как отклонения от языкового стереотипа, которое может трактоваться как стилистическая ошибка, но умышленное обращение к языковым экспериментам, осознанное нарушение нормы приводит к передаче метаязыковой информации. При таком подходе языковая игра противопоставляется языковой ошибке, в другой интерпретации оппозиция выражена в соотношении «норма – другая норма».

В качестве осознанного нарушения языкового стереотипа можно рассматривать явление языковой аномалии, которая трактуется в лингвистике как «нарушение правила употребления какой-то языковой или текстовой единицы» [4, с. 50]. Это могут быть случаи контаминации – появления новой формы, нового значения

слова или речевого оборота при объединении, смешении нескольких в чем-то сходных форм, выражений, а также неологизмы, возникшие в результате окказионального словообразования, авторского словотворчества.

Языковая игра в поэзии конкретизма. Литературный процесс XX характеризуется отказом от тотального рационалистического языкового универсализма, художественные практики современности тяготеют к преодолению таких норм литературного языка, как типичность, распространенность, устойчивость, соответствие узусу и возможностям системы языка, общеобязательность и предпочтительность. Разрыв с классической художественной традицией, необходимость вызывающе смелых экспериментов с целью выработать новые, неканоничные способы письма отличает творческие установки литераторов-неоавангардистов 60-ых годов XX века в западноевропейской литературе, а также белорусских поэтов последней трети XX – начала XXI веков.

Языковая игра – одно из принципиально важных средств организации текста в поэзии конкретизма, направлении, сложившемся в начале 1950-х годов XX века в ряде европейских (Швейцария, Швеция, ФРГ, Австрия) и латиноамериканских стран (Бразилия). Теоретик и практик конкретизма О. Гомрингер подчеркивает важность функциональности, системности языка, обращает внимание на физическую (визуальную и акустическую) природу слова. В статье «План-путеводитель по конкретной поэзии» подчеркиваются схожие аспекты проблемы языка: «Поэзия повернулась от искусства к действию, от декламации к констелляции, от фразы к структуре, от песни к энергетическому центру... Конкретная поэзия – это работа с материалом языка, создание с помощью него структур и передача информации с помощью новых способов» [5, с. 76]. Праздности или пустой созерцательности конкретизм противопоставляет активное употребление языка, в котором и заключен его смысл. Отсюда такое количество текстов поэтов-конкретистов, основанных на игровых, нелинейных способах построения поэтического высказывания, понуждающих читателя к активному восприятию текста, прояснению значения слова через употребление его в акте чтения-разгадывания.

В белорусском литературном процессе последних лет также необходимо отметить активизацию интереса к игровым способам организации поэтического высказывания: «Так, цягам апошніх дзесяцігоддзеў у айчынай паэзіі, акрамя адносна неўскладненых відаў камбінаторнай паэзіі (цыркемы, антыпаліндромы, лагагрыфічныя, метаграматычныя, «бясконцыя» вершы С. Мінскевіча, «марскія шпількі» Г. Ціханавай, рапалічныя і анаграматычныя вершы А. Кавалеўскага), з'явіліся таксама і мастацкія тэксты, пабудаваныя на дадатковых ускладненнях (акратэлеверш А. Кудласевіча, і А. Брусевіча, санет-цэнтон, санет-брахікалан, санет, складзены з туюгаў Ю. Пацюпы, трыялет-брахікалан В. Бурлак, вянок трыялетаў В. Іванова, творы, заснаваныя на на сінтэзе паэзіі і графікі – такія, як амбіграмы Д. Дзмітрыева)» [6, с. 26]. Такие приемы организации языковой игры, как неоднозначное понимание слов и фраз, буквализация, обращение к омонимии, омофонии, омографии, параномазии, смешение языкового и метаязыкового контекстов, становятся общими и для европейских, и для белорусских поэтов современности. Одним из значительных мастеров в кругу авторов немецкоязычной конкретной поэзии является Ф. Мон. Творческое кредо этого поэта – создание «Querstellen», текстов, которые могут читаться в различных направлениях, «вдоль и поперек». Составляются «Querstellen» таким образом, чтобы все варианты прочтения на внешних, внутренних, продольных и поперечных сторонах равнялись друг другу. Одно из стихотворений Ф. Мона – своеобразная магическая фигура, состоящая

из палиндромного слова «ротор». Данный текст может читаться и по кругу, наглядно демонстрируя движения ротора:

```

      r
    o r o
  t o r o t
o t o r o t o
r o t o r o t o r
o t o r o t o
  t o r o t
    o r o
      r

```

В творчестве С. Минкевича, современного белорусского поэта, наблюдаются схожие тенденции создания магических квадратов. Такая форма составления текста имеет древнейшую историю, которая напрямую связана с магией и шаманскими культами. Квадраты, оформленные особым способом, считались сильнейшими заклинаниями, предназначенными для обретения сверхъестественных способностей:

Міф пра Ахілесаву пята

```

A X I Л
X A M I
I M A X
Л I X A

```

В данных произведениях актуализированы и визуальные, и акустические возможности языковой игры, использующей сочетание нескольких способов прочтения текста: построчное (линейное), а также вертикальное.

Приемы контаминации – сращения, сдвига целого предложения в одно слово, перераспределения слова или выражения; пермутация букв, слогов, морфем, слов – нередко встречаются в творчестве австрийского поэта-конкретиста Э. Яндля. Так в стихотворении «канцона» поэт перераспределяет слово «канцона», разделяя его пробелом и получая омонимично звучащее в немецком языке словосочетание «ganz ohne»:

```

canzone
ganz
ganz
ohne
völlig beraubt

```

Логогрифы как комбинаторные эксперименты по составлению из фрагментов определенного слова нового высказывания не редкость и в творчестве белорусского современного поэта А. Ковалевского, который составил текст своего произведения из производных фрагментов слова «аэрапланаванне»: «План / Аэра: / Эра / Аэрапланаў...»

Д. Дмитриев в коротком стихотворении «Абвяшчэнне...» также использует принцип однозвучности, подобия звучания при имеющемся смысловом различии компонентов, с помощью языковой игры автор заглядывает во внутренние механизмы слова, находит очень точный образ:

Абвяшчэнне: / **АБВ** – яшчэ не я

Такой же принцип создания высказывания используется в текстах сборника «Марскія шпількі» А. Тихоновой. Белорусская поэтесса использует омофоническую игру слов, вызывая эффект деавтоматизации восприятия текста, привлекает внимание к самой форме слова:

Скончыўся вечар цікава
Скончыўся вечар... ці кава?

Змест атрымаўся агульны
Змест атрымаўся... А гульні?.

О серьезности игры в заявленных текстах и немецкоязычных, и белорусских авторов говорит принципиальное отличие этих произведений от каламбуров, важной целью которых является создание комического эффекта. Тексты же Г. Рюма, Ф. Мона, Э. Яндля, С. Минскевича, Д. Дмитриева, А. Тихоновой скорее нацеливают на вдумчивое восприятие, разгадывание загадок бытия, хоть и в живой игровой форме.

Следующее стихотворение Э. Яндля основывается на игровом способе нелинейного чтения, строится в прямом смысле на пересечении слов «Frosch» (лягушка) и «Frisch» (свежесть):

o
fr sch
i

Перекомпоновка гласных в данном тексте позволяет в ограниченном количестве знаков донести наибольшее количество информации, рассказать о «свежести и лягушках», на ассоциативном уровне передать ощущение от предмета разговора.

На взаимной подмене звуков [в] и [ф] основывается фоническая игра в стихотворении «виалки для феры» Э. Яндля:

feilchen vür efa eveu vür viala	виалки для феры ферба для виалы
gevrorenes vür efa vlüssiges vür viala	фетер для феры фода для виалы
efa vür viala viala vür efa	фера для виалы виала для феры
vrühling vür fiele	фесна для фсех

Аллитерация лежит в основе языковой игры в белорусской тавтограмматической поэзии В. Бурлак, где слова отбираются по фонетическому принципу одинакового первого звука, в подобных текстах используется акустическое подчеркивание элементов, вступающих в игровые отношения:

Беларуская батальная басэгля

Бяскрыўдна, бясхмарна, бяскроўна
Бандыты бамбілі бліндаж
Бліскуча бялела бавоўна –
Бялізнавы бацькаў багаж.

В творчестве немецкого конкретиста распространение находит создание окказиональных новообразований и паронимической игры слов. Стремление изобрести новые лексоидные знаки, вызванное потребностью номинировать некие ассоциативно-психологические, эмоциональные состояния, содержащиеся в сознании языковой личности, склонной к словотворчеству, лежит в основе стихотворения «утробрюхо»:

der morgenbauch	утробрюх
ist ein geübter brauch.	это сложившийся обычай.
brauch ich ihn? vielleicht	обычай во мне? возможно
er mich, schleppt sich dann	он моя часть. и тянется
den tag qualvoll hinan	потом день мучительно вверх
wie die piramüden von kittsee.	как усталомиды по вязкому морю.
(erklärung: das erste them	(для ясности: первая тема
ist der morgenbauch; das zweite thema	это утробрюх; вторая тема
ist der brauch und ich brauch; das	это обычай и я обычай;
dritte thema ist die piramüden	третья тема это усталомиды
von kittsee; die durchführung	в вязком море; все это случайно,
ist lässig, durchlässig und	неряшливо, пометообразно и
ein wenig lästig	немного затянута
für manche	для некоторых
.)	.)

Это иронично-едкое стихотворение, рассуждающее без морализаторства о человеческом существовании и человеческой жизни, об истершейся грани между поступком и привычкой, содержит в немецком варианте три случая окказионального употребления слов: *morgenbauch* (≈утробрюхо), *piramüden* (≈усталомиды), *kittsee* (≈вязкое море). Все три случая языковых аномалий представляют собой многосложное слово, которое вообще является характерологическим признаком немецких лексем.

Данные новообразованные лексоиды задают ассоциативные связи и определяют тон повествования. Лексоид *morgenbauch* (утробрюхо) на эмоциональном уровне связан с физиологическими, обыденными потребностями утреннего туалета человека. Новообразование *piramüden*, состоя из двух компонентов (части слова «пирамида» и слова «уставать»), дает широкий спектр для ассоциативных связей. Пирамиды, как памятники истории и культуры, ассоциативно воспринимаются в качестве символов истории, груза времен, адского труда их создателей и, одновременно, – неизбежности, предустановленности. Сочетаясь с семантикой слова «уставать», комплекс ассоциаций еще более проясняется. Наиболее сложным для логического рассудочного восприятия оказывается лексоид *kittsee*, поскольку его общий ассоциативный смысл не выводится полностью из семантических возможностей компонентов *Kitt* – «замазка» и *See* – «море», «озеро», составляющих лексоид. Попытка декодировать и интерпретировать окказионализм приводит к расширению значений компонентов лексоида. 1-я часть – «*kitt*» – прочно насыщена качествами определения – «вязкий», «навязчивый», «зыбкий», а 2-я часть – «*see*» – содержит ассоциации к архетипическому литературному пониманию моря как глади, пустыни, пространства жизни. Соотносясь с предыдущим лексоидом «*piramüden*», лексоид «*kittsee*» на интуитивном уровне связывается в большей степени с пустыней, пустошью человеческой жизни, ее зыбкостью, хаотичностью, вековой бесцельностью существования. Вплетаясь в текст произведения, смысл слов, созданных с помощью игровой графемокомпановки, интенсифицируется текстовыми лирическими смыслами, которые в сочетании с подчеркнутыми фоносемантическими аспектами окказионализмов формируют общую семантику всего стихотворения, продуцируют появление не только закрепленных, но и ассоциативно-психологических аспектов.

Параллельно привлекает внимание использование схожей языковой аномалии в стихотворении Д. Вишнева «Я – браканьер! Я лаўлю вершы ў Нямецчыне». В тексте этого произведения встречается окказиональное новообразование «пірамідны», который служит эпитетом по отношению то ли к слову «патрон», то ли к слову «фараон», отсутствие в стихотворении системной пунктуации не позволяет определенно говорить о валентности данного лексоида:

па кроплі выходжу сыходжу
па кроплі крыві алкаголю
сыходжу я кропкамі болю
іду на паляну на трон
у руках карабін дзе патрон
адзін крэатыўны
суіцыдальны і пірамідны –
я – фараон!

В произведении использование данного окказионализма, как и в стихотворении Э. Яндля, передает экстралингвистическую информацию, а использование в одном контексте слов «патрон», «суіцыдальны», «пірамідны», «фараон» задает игру с ассоциациями о неизбежности, вечности пирамид, их превосходстве над жизнью и смертью простого человека.

Заключення

Необходимо говорить о том, что использование языковой игры в поэтическом тексте приводит к значительному художественному эффекту, коррелирующему с эстетической функцией языка, характеризующейся привлечением внимания к самой языковой форме, плану выражения. Явления полисемии, омонимии, пермутации, контаминации, паронимии, окказиональные средства, разного рода выразительные аномалии – особого вида речетворческая семиотическая деятельность – способствуют порождению функциональных эффектов, обусловленных прагматической направленностью игры слов. Читатель / слушатель произведения, основанного на языковой игре, пользуется двойным языковым кодом, переходя с эксплицитного способа выражения и восприятия смысла на имплицитный и наоборот, вследствие чего формируется конституция «*Homo ludens*», «человека играющего», обнаруживается творческий потенциал личности. Изучение языковой игры на примере экспериментальных текстов немецкоязычных конкретистов и современных белорусских поэтов служит выявлению сложных закономерностей и эстетических взаимосвязей в развитии различных национальных литератур. Разработка сравнительного текстологического анализа художественных произведений на уровне поэтической и языковой организации, установление видов и способов языковой игры в сопоставлении и сравнении способствует самопознанию каждой национальной литературы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А.Н. Николюкина. Ин-т науч. информации по общественным наукам РАН. – М.: НПКи Интелвак, 2003. – 1600 стб.
2. Боров, Ю.Б. Эстетика. Теория литературы : энцикл. словарь терминов / Ю.Б. Боров. – М. : Издательство Астрель: Издательство АСТ, 2003. – 575 с.
3. Большой энциклопедический словарь: философия, социология, религия, эзотеризм, политэкономия / Главн. научн. ред. и сост. С.Ю. Солодовников. – Минск : МФЦП, 2002. – 1008 с.
4. Апресян, Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции / Ю.Д. Апресян // *Res Philologica. Филологические исследования. Памяти академика Г.В. Степанова (1919–1986)* / Под ред. Д.С. Лихачева. – М. – Л. : Наука, 1990. – С. 50–71.
5. Gomringer, E. Manifeste und darstellungen der konkreten poesie 1954–1966 / E. Gomringer. – St. gallen : edition galerie press, 1966. – 116 s.
6. Жыбуль, В. Мова як канструктар. Камбінаторная паэзія на Беларусі і ў свеце / В. Жыбуль // *Роднае слова*. – 2007. – № 12. – С. 24–26.

Konovod L.M. Language game in the artistic space of the German concrete poetry and in the works of modern Belarusian writers

At the modern stage the notion of game acquires a status of a complex and multi-aspect phenomenon, becomes one of the key focuses of today's general cultural situation. The language game is a manifestation of humanhood – a term developed by L. Wittgenstein in his analytical doctrine. Humanhood is considered within the complex of people's linguistic activities as a form of social life. The language game, as a special type of semiotic activity and activity of language creation, – polysemy, homonymy, permutation, contamination, paronymy, occasional means, all kinds of expressive anomalies, can be discussed using the examples of poetic experiments observed in the works of German-speaking poets-concretists, as well as in the artistic dimension of today's Belarusian poetry (G. Rium, F. Mon, E. Yandl, S. Minskevich, D. Dmitriev, A. Tikhonova, V. Burlak, D. Vishnev).

Рукапіс паступіў у рэдкалегію 30.06.2010