

УДК 821.111(73)-845.09

Е.Н. Мазина, доцент, канд. филол. наук**Е.В. Полховская, доцент, канд. филол. наук***Таврический национальный университет им. В.И. Вернадского**ул. Ленина 11, г. Симферополь, 95000***ИГРА С ИМЕНАМИ СОБСТВЕННЫМИ В РОМАНАХ ПОЛА ОСТЕРА**

Анализируются виды, принципы построения и функции языковой игры с именами собственными в структуре постмодернистских произведений П. Остера.

Ключевые слова: имя собственное, языковая игра, принцип построения, функция.

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

Цель статьи состоит в изучении видов, принципов построения и функций языковой игры с именами собственными в структуре постмодернистских произведений П. Остера.

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

Термин «языковая игра» получил широкое распространение в сфере современной лингвистики. В лингвистических исследованиях последних десятилетий витгенштейновская концепция языковой игры утрачивает значительную долю своего изначального смысла. В целом ряде работ [2, 3, 4, 5, 6], затрагивающих проблему языковой игры, данное понятие трактуется как намеренное нарушение нормы, и противопоставляется языковой ошибке как неосознанному отклонению. В последние годы в научной литературе все чаще говорится о том, что «...вопрос о нормативности уходит из поля кодификации, а понятие правильное / неправильное все чаще заменяют понятием уместное / неуместное <...>. Тезис «правильно все то, что целесообразно, уместно «определяет реальность коммуникативной или ситуативно обусловленной нормы» [7, с. 6].

Такая точка зрения представляется убедительной, тем не менее, если принять в качестве сущностной характеристики языковой игры отношение «норма/другая норма (стилистическая, контекстная, или ситуативная)» [7, с. 5], то данное понятие будет, на наш взгляд, сведено к другому, более узкому понятию – «фигура речи». В современном языкознании существует немало работ, в которых анализ языковой игры, по существу, ограничивается исследованием экспрессивного потенциала стилистических приемов всех уровней языка. Следовательно, любое стилистически значимое использование языковой единицы рассматривается как частный случай языковой игры. Такой подход к рассмотрению языковой игры вносит, на наш взгляд, некоторую путаницу, как терминологического характера, так и по существу исследуемого вопроса.

Представляется, что понятие ЯИ не сводимо к понятию стилистического приема точно так же, как неотожждествимы понятия «явление» и «механизм». Языковая игра строится на стилистических приемах, в основе которых, в свою очередь, лежат целые языковые явления (лексической многозначность, омонимия, паронимия, манипулирование семантическими значениями и т.п.). При этом едва ли можно сказать, что любой стилистический прием может стать механизмом языковой игры. Поскольку, на наш взгляд, сущностной характеристикой языковой игры является наличие или значимое отсутствие концептуального смысла, основываться она может только на тех средствах языковой выразительности, посредством которых этот смысл реализуется. Кроме того, акцент при анализе ЯИ следует делать не только на механизмах их создания или достигаемом ими эффекте, но и на их целевом назначении, на диалогической игре с читателем. Такой угол зрения сближает языковую игру с собственно игрой. В обоих случаях читатель принимает игру, вовлекаясь в активное и внимательное чтение текста, и пытается

раскрыть глубинное намерение автора. В то же время языковая игра дает возможность автору «задать самим построением текста способ его прочтения» [6, с. 126]. Это в большей или меньшей степени касается всех текстов, где автор «играет» с формой, а свободное отношение к форме получает определенное задание. В первую очередь в таком свете следует рассматривать тексты постмодернистских произведений, т.к. именно в них читатель – источник смысла, а «в процессе чтения «все трое» (т.е. читатель, текст и автор) являют собой единое и бесконечное поле для игры письма» [6, с. 1023].

Таким образом, под языковой игрой вслед за рядом ученых (З.М. Тимофеева и др.) мы будем понимать одну из репрезентаций общепонятного понятия игры, разновидность языкового творчества, в основе которой лежат средства и приемы различных языковых уровней, направленные на достижение определенного эстетического и художественного эффекта.

Языковая игра имеет двойственный характер – с одной стороны, она является фактом языка, итогом реализации творческих возможностей писателя. Она дает возможность автору «задать самим построением текста способ его прочтения» [6, с. 126]. С другой стороны, языковая игра – явление, возникающее, согласно Л. Витгенштейну, в процессе активного и тщательного прочтения текста «принципиально различными стратегиями». Читатель, таким образом, выступает в качестве одного из основных источников смысла. Именно такой, традиционно постмодернистский, взгляд на роль читателя разделяет и Пол Остер: «Я верю, – говорит он, – что не только писатель, но и читатель создает книгу. Вот возьмем, к примеру, сказку. Как она начинается? «В одном темном и дремучем лесу жила-была женщина с маленькой дочкой». Ты не знаешь имен этих людей, ты не знаешь, как они выглядят. И у тебя начинает работать фантазия, ты сам создаешь себе картинку. В своих книгах я пытаюсь сделать что-то похожее. Создать для читателя такое пространство, куда он мог бы войти и существовать в нем».

Одной из основных форм презентации языка в романах П. Остера является языковая игра. В своих произведениях писатель пытается свести воедино игры языка и игру мысли, объединяя, таким образом, литературу с философией, логичное рассуждение с художественным изображением.

Особую роль в семантической структуре остеровских текстов играет языковая игра с именами собственными его персонажей.

Методика анализа данного вида игры может включать следующие этапы:

1. Рассмотрение всех случаев значащего употребления имен собственных, выявление онимов, обладающих игровым потенциалом.

2. Анализ конкретных случаев ЯИ с именами персонажей, представленных в произведениях, что предполагает:

- а) охарактеризовать языковой материал, лежащий в основе игры слов;
- б) изучить способ построения ЯИ;
 - преимущественно на фонетической основе;
 - преимущественно на лексической основе;
 - преимущественно на фразеологической основе.

3. Определение функций языковой игры с именами персонажей в структуре постмодернистских произведений.

4. Выявление связей ЯИ с другими игровыми стратегиями романа, наличия или отсутствия единой игровой стратегии, возможных способов прочтения ЯИ.

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

Играя с именами собственными своих персонажей, П. Остер искусно оперирует богатым инструментарием **фонетических** средств. Язык у писателя выступает как модель, порождающая мысль, задающая впервые комбинации и шрифты в игре. Автор сводит имена к их звуковой сущности, прислушивается к лишнему смысловых ассоциаций звучанию. Нередко он деконструирует фонетическую структуру имени до набора звуков с определенной длительностью, балансом и ударением (*Tim-buk-tu*), выявляет соответствующую метрическую стопу (например, «идеальный анапест» *Mis/ter Bones*).

Абстрагирование от семантики слов, отсутствие установки на достраивание смысла характерно для еще одного вида игры, реализующегося на фонетическом уровне. П. Остер рифмует имена, делает их отправной точкой потока исключительно звуковых ассоциаций: *“My name is Quinn”<...> Rhymes with grin. Not to speak of kin. Hmmm. Very interesting. And win. And fin. And din. And gin. And pin. And tin. And bin. Even rhymes with djinn. Hmmm. And if you say it right, with been. Hmmm. Yes, very interesting. I like your name enormously, Mr. Quinn. It flies off in so many little directions at once.* Непредсказуемость, неопределенность такого вида игры превращает читателя из интерпретатора смысла в созерцателя самодовлеющего движения мысли: *“Edgar Allan Poe and Henry David Thoreau. An unfortunate rhyme, don’t*

you think? All those o's filling up the mouth. I keep thinking of someone shocked into a state of eternal surprise. Oh! Oh no! Oh Poe! Oh Thoreau!" <...>. "But woe to the man who reads Poe and forgets Thoreau. Not so?"

Более сложный и не менее эффективный механизм игры приводится в действие, когда акцентированное звучание имен собственных определяет их семантический смысл. Именно этим принципом руководствуется главный герой романа *"The Book of Illusions"* (2002 г.) Гектор Манн, подбирая себе новое имя: *"Herman Loesser. Some would pronounce it Lesser, and others would read it as Loser. Either way, Hector figured that he had found the name he deserved"*. Звучание этой фамилии всегда будет напоминать ему о том, кто он на самом деле, – нацеленный на самоуничтожение (lesser) неудачник (loser), виновный в смерти близкого человека. Таким образом, данная игра слов, в отличие от описанной выше, в меньшей степени ориентирована на ситуативный эффект; она может способствовать обрисовке образа, намекать на поведение, действия, черты характера и т.п. персонажа, передавать различные коннотации.

Игра на лексическом уровне чаще всего основана на многозначности, омонимии, корневой игре, антонимии и паронимии.

В романе *"Timbaktu"* (1999г.) вовлечение читателя в игру начинается с момента знакомства с главным персонажем книги мистером Зельцем* (*Mr. Bones*) и продолжается на протяжении всего романа по мере того, как автор играет с идентичностью своего героя и параллельно подыскивает соотносимые языковые выражения. Мистер Зельц – беспородный пес, типичный представитель *canis familiaris*, в котором, однако, заложено много человеческого: способность мыслить и анализировать, испытывать людские чувства и эмоции. Эта раздвоенность, внутренняя парадоксальность персонажа отражена рядом номинаций, построенных посредством использования либо отдельных фигур речи, либо их конвергенции. В числе наиболее ярких именовании – ироничные *Sir Cur* (сэр Псина), *Citizen Mutt* (гражданин Пес), *Mr Bow Wow* (мистер Гав Гав), *Monsieur Woof Woof* (месье Бай Бай). Языковая игра состоит здесь в манипулировании логическими и номинативными значениями (антономазия), обыгрывании стилистической несовместимости слов (ирония), а также синонимии как внутри-, так и межъязыковой.

Смысл еще двух номинаций, представленных в романе, может быть скрыт от поверхностного чтения. Именования *Signor Puccini* (от англ. *pooch* – собака, дворняжка) (сеньор Кобелино)*, *Sir Osso* (от лат. *os* – кость) являются результатом игры слов; первое из них базируется на паронимии, второе – межъязыковой синонимии. Достижимый комический эффект усиливается за счет использования итальянских словообразовательных суффиксов. Все эти случаи номинативной игры, помимо создания иронического эффекта, призваны вовлечь читателя в творческий поиск бесконечного множества средств языкового выражения понятия «собака».

Особый интерес в семантической структуре остеровских произведений представляют имена собственные, которые служат своеобразным «ключом» в раскрытии художественного замысла писателя. Они обычно стилистически верны и точны, соответствуют всему духу и целям произведения, несут характерный колорит, а иногда и какой-то специальный смысл, особое значение, в котором выражена авторская идея. «Говорящее» прозвище одного из таких персонажей послужило названием для всего романа – *"Mr. Vertigo"* (1994 г.). Произведение повествует о человеке, посвятившем свою жизнь занятиям левитацией и достигшем небывалого мастерства ценой невероятных жертв и усилий. По иронии судьбы, на пике славы герой вынужден оставить свои занятия из-за приобретенного панического, смертельного страха высоты.

Имен, дающих какую-либо характеристику персонажу – эмоциональную, ироническую, сатирическую и т.п., – в творчестве Остера великое множество. Они являются неотъемлемым элементом формы произведения, слагаемым идиостиля писателя, одним из средств, создающих художественный образ.

Особое значение в структуре остеровских романов приобретает мотив смены имени как отказ персонажа от своей прежней сущности. Так, в книге *"The Brooklyn Follies"* (2006г.) Гарри Данкель (*Dunkel* – темный), стремясь в какой-то мере отрешиться от преступного прошлого, становится Гарри Брайтменом (*Bright* – яркий). Автор мастерски создает ряд контекстов, в которых одновременно реализуются противоположные смыслы, значимые для создания образа:

"Dunkel?"

"It means "dark", in case you didn't know. My father is a dark man, and he lives in the dark wood. He pretends he's a bright man now, but that's only a trick. He's still dark. He'll always be dark – right up to the day he dies". И далее: *"...we continued to talk about Harry, the erstwhile Dunkel of Dunkel Frères, who had fled the dark wood of his former self to emerge as a bright sun in the firmament of duplicity"*.

Игра с именами собственными, основанная на антонимии, органично вписывается в метафорические и аллюзивные контексты. Отсылая читателя к знаменитым строкам «Божественной комедии» Данте («Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу»), Остер дает понять, что имя еще одного главного персонажа романа – Тома Вуда (*Wood* – лес), мучительно

переживающего кризис среднего возраста, в контексте логически и эстетически значимо: *"Tom Wood. I know all about you. In the middle of life's journey, I lost my way in a dark wood"*. Языковая игра становится пружинкой творческого механизма восприятия, выполняя смыслообразующую функцию.

В отличие от традиционных «говорящих» имен, отдельные созданные Остером онимы, скорее, имена «умалчивающие», сбивающие с толку, призванные активизировать читательское воображение. Их использование отражает характерную для структурализма весьма условную связь между знаком (именем) и его референтом. Так, в повести *"Travels in the Scriptorium"* (2007 г.), главный герой не имеет ни малейшего представления, кто он, где он находится, что здесь делает. Остер условно называет его *Mr. Blank*, предлагая читателю самому восполнить этот пробел. Стандартное мышление ориентирует читателя на поиск единого вполне определенного смысла, но как только покажется, что он найден, автор делает новый ход в своей игре, открывающий новые возможности: *"The only fact that can be set down with any certainty is that he is not young, but the word old is a flexible term and can be used to describe a person anywhere between sixty and a hundred"*. Колебания, сомнения, достраивание смыслов, неожиданные ассоциации – запланированный автором эффект.

Известный английский писатель и литературовед Д. Лодж, анализируя детективные романы Пола Остера, объединенные в *"New York Trilogy"*, отмечал нарочито произвольный подбор имен персонажей (в *"Ghosts"* (1986 г.), например, цвета избраны в качестве имен для всех героев – *Blue, Brown, White, Black*). Связь между обозначающим и обозначаемым весьма условна. По мнению исследователя, этот прием – часть общего авторского замысла: «Каждое повествование заканчивается смертью или отчаянием детектива, сталкивающегося с абсолютной тайной, затерянного в лабиринте имен» [8, с. 39–40].

В творческом сознании П. Остера имена не обладают неприкосновенной словоформой – они легко поддаются любой трансформации, основанной на ассоциативной связи: *Hector Mann – Herr Mann – Herman*. В романе *"Timbuktu"*, например, широко используется расщепление онима, созданного из имени нарицательного, и обыгрывание образовавшихся «осколков»: *I made things worse by giving away all that money...Mr Altruism. Mr Al Truism, that's me, the one and only Alberto Verissimo, the man who took his mother's life insurance policy and unloaded every nickel of it*. Такие каламбуры, построенные на паронимии и межъязыковой синонимии, не только характеризуют персонажа, но и служат эффективными средствами создания художественной выразительности.

Обратный принцип создания игры слов автор использует в романе *"The Brooklyn Follies"*, «встраивая» имя собственное в сложные нарицательные существительные: *I was intending to ask for a cinnamon-raisin bagel, but the word caught in my mouth and came as cinnamon- reagan. Without missing a beat, the young guy behind the counter answered: "Sorry? We don't have any of those. How about a pumpernixon instead?" (pumpernickel - хлеб из ржаной муки)*. Аллюзивность текста (отсылка к именам американских президентов Рейгана и Никсона) создает двойную импликацию, усиливает элемент забавы и развлекения. Прецедентные тексты для своих интертекстуальных языковых игр Остер выбирает самые разнообразные: киноцитаты, строки из песен, отрывки известных реклам, произведения классиков, библейский текст. Трансформируя слово Библии и включая ее образы в неожиданный контекст, автор не просто добивается создания комического эффекта, но и в отдельных случаях выражает определенную позицию. В романе *"The Brooklyn Follies"* отчетливо звучат анти-бушевские настроения: *"If enough people think like you in the swing states, Bush will win <...> "Do you know what happened last time a nation listened to a bush?<...> Its people wandered in the desert for forty years."*

Обращают на себя внимание многочисленные иронические трансформации имени собственного, когда номинации, традиционно возвышенные стилистически, снижаются, например, за счет вклинивания разговорной и даже табуированной лексики *Santa bloody Claus* и, наоборот, клички животных приобретают в тексте крайне высокий тон, например, благодаря латинским словообразовательным суффиксам: *Sparky – Sparkatus ("Behold yon Sparkatus")*. Создаваемые широким спектром лингвостилистических средств, такие номинации напоминают читателю об игровой природе языка, а неожиданные, парадоксальные и в то же время любопытные наблюдения заставляют пристальнее вглядываться в форму слов.

Многие языковые игры Пола Остера приучают думать не отдельными единицами, а держать в уме целые группы смыслов. К их числу относятся игры, построенные преимущественно на фразеологической основе. Например: *"Nathan," I said. "Nathan Glass."<...>"How interesting. Tom Wood and Nathan Glass. Wood and Glass. If I changed my name to Steel, we could open an architecture firm and call ourselves Wood, Glass, and Steel."<...>. "Or I could change my name to Dick," I said "and people could call us Tom, Dick and Harry"<...>.*

"One never uses the word "dick" in polite society<...>. One says "male organ".

Автор выстраивает многоуровневую игровую модель, опираясь на лингвокреативное мышление читателей. Вначале он группирует фамилии персонажей в свободные сочетания по принципу их семантической однородности: *Wood, Glass, and Steel*. Затем, добавив к двум именам необходимый

компонент, получает хорошо знакомую англоязычному читателю идиому – *Tom, Dick and Harry* (Каждый встречный и поперечный). И наконец, деидиоматизирует полученную фразеологическую единицу, разрушая ее форму и содержание. Игровой эффект достигается благодаря параллельному восприятию фразеологического значения идиомы и логического (а не номинативного) значения ее компонентов. Такие языковые игры, в которых преходящие комбинации элементов постоянно распадаются на составные части и комбинируются заново, содержат в себе характерный для остеровских произведений ярко выраженный деконструктивный момент.

Таким образом, романы Пола Остера, насыщенные взаимозависимыми и относительно свободными языковыми играми с именами собственными, демонстрируют читателям богатство созданных художественных образов и неисчерпаемость текста, прививают читателю вкус к языку, учат творить в процессе чтения.

Примечание: * – перевод И Кормильцева.

Библиографический список:

1. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Философские работы. Ч. 1. — М., 1997. — 378 с.
2. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т.А. Гридина. — Екатеринбург, 1996. — 217 с.
3. Донгак С.А. Языковая игра и обманутое ожидание / С.А. Донгак // Критика и семиотика. — 2001. — Вып. 3–4. — С. 78–84.
4. Земская Е.А. Языковая игра / Е.А. Земская, М.А. Китайгородская, Н.Н. Розанова // Русская разговорная речь: Морфология. Лексика. Жест. — М., 1983. — С. 172–214.
5. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. — М., 1999. — 324 с.
6. Постмодернизм. Энциклопедия. — Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. — 1040 с.
7. Современный русский язык: коммуникативно-функциональный аспект: учебное пособие. — Ростов-на-Дону: Изд-во Рост. гос. пед. ун-та, 2000. — 322 с.
8. Lodge D. The Art of Fiction / D. Lodge. — L.: Penguin books, 1992, P. 39–40.

Поступила в редакцию 17.11.2009 г.