

## Прецедентные феномены в механизмах языковой игры в современных художественных произведениях

А.П.Цой

Национальный университет Узбекистана имени Мирзо Улугбека

Б.Абдулхаева

Наманганский государственный университет

**Аннотация:** В данной статье приводится подробная информация о прецедентных феноменах в механизмах языковой игры в современных художественных произведениях.

**Ключевые слова:** прецедентные феномены, языковая игра, художественные произведения

## Precedent phenomena in the mechanisms of the language game in contemporary works of art

A.P.Tsoi

National University of Uzbekistan named after Mirzo Ulugbek

B.Abdulkhaeva

Namangan State University

**Abstract:** This article provides detailed information about the precedent phenomena in the mechanisms of the language game in modern works of art.

**Keywords:** precedent phenomena, language game, works of art

В исследованиях, посвященных изучению языковых особенностей современной художественной литературы, развивающейся в русле постмодернизма, подчеркивается, что для нее характерно использование языка как материи, посредством которой выражаются основные авторские интенции [1, с. 23; 4], что, в свою очередь, обуславливает проявление одной из ее ярких примет - языковую игру.

По мнению И.С.Скоропановой, «игра с языком как вторичной и первичной знаковыми системами» оценивается как «родовое свойство постмодернизма», посредством которого осуществляется «ускользание от тоталитаризма языка», расшатывание за строго закрепленными понятиями значений, приобретение вероятностных характеристик, новых семантических оттенков [4, с. 174]. В.Д.Черняк, по сути, высказывает эту же мысль и подчеркивает, что «практика

языковых игр постмодернистов» характеризуется не только многообразием, но и принципиальной открытостью и нелинейностью и «обнаруживается в произведениях разных стилей и жанров, распространяясь или на весь текст, или на отдельные его фрагменты, что «форма слова становится объектом особого внимания автора» [5, с. 295]. Постмодернизм обнажил, что именно стереотипы массового сознания формируют реальность, в которой мы живем.

Читая произведения современных авторов, необходимо отличать массовую словесность, эксплуатирующую эти культурные и художественные стереотипы сознания, и литературу высокую, истинную, обращающуюся к сущностным проблемам бытия. Указанные принципы входят в художественно-эстетический арсенал многих современных авторов (В.Ерофеев, С.Довлатов, Л.Петрушевская, Т.Толстая, В.Пелевин и др.). В многочисленных исследованиях произведений современных писателей выявлено, что сутью художественного творчества постмодернизма является *игра с уже созданным*.

Первоначально эта игра исследователями понималась очень просто: как пародирование художественных средств и стандартных содержательных смыслов, которые находили понимание у читателей. Затем постепенно в контексте постмодернистской эстетики это явление переосмысливается: игра не ограничивается приемами копирования, а скорее сближается с глобальной категорией философии XX в. - HOMO LUDENS (термин Й.Хейзинги) - Человеком Играющим. Таким образом, в эволюции постмодернистской эстетики писателей оказалось заложенным противопоставление (различение) двух уровней реализации категории игры: 1) игра как отдельный частный прием; 2) игра как глобальный принцип.

В рамках данной статьи рассмотрим лишь несколько примеров из произведений В.О.Пелевина «Generation «П»» и «Числа», в которых можно выделить некие два «полюса» языковой игры:

1. Когда речевые характеристики персонажей (или микротексты) выявляют авторскую языковую игру. При этом сами персонажи абсолютно это не осознают.

2. Когда сами персонажи прибегают к элементам языковой игры. Это психологически и эстетически обосновывается тем, что, во-первых, языковая игра является обязательным и актуальным элементом речи персонажей; во-вторых, язык произведений В.О.Пелевина обладает чрезвычайно яркой интертекстуальностью. Иначе говоря, источником языковой игры писателя является не только живая русская речь, но и, как показали результаты анализа языкового материала, мощные литературные традиции, в том числе и связанные с игрой «чужим словом», с прецедентными феноменами.

Одним из первых известных произведений В.О.Пелевина является роман «Generation «П»» (1999) - произведение о поколении россиян, которое сформировалось в период политических и экономических реформ 90-х годов. Начиная с заглавия романа и имени его главного героя, начинается языковая игра с ПФ: 1) «Generation «П»» - поколение «П» (поколение, выбравшее «Пепси», символом которого стала «обезьяна на джипе» из клипа, рекламирующего «Пепси-колу»); 2) Вавилен - имя, полученное от отца - поклонника Василия Аксенова и Владимира Ильича Ленина; Татарский - собирательный образ «поколения «П» - поколения советских семидесятых, у которого не было никакого выбора, кроме «Пепси» [2].

В другом, более позднем романе В.О.Пелевина «Числа» (2003) представлены ПФ «смешанных» конструкций. Так, например, мотив преступления и наказания, восходящий к известному роману Ф.М.Достоевского, является сквозным для «Чисел». Именно ПТ (прецедентный текст) данного романа является *объектом оценки* в механизмах языковой игры: «Он уже долго работал над экспериментальным романом о крупнейшем танковом сражении Второй мировой (Курская битва). Его мыслью было увидеть великие дни нашей истории глазами Достоевского. <...> Роман назывался «Приказание и наступление» [3]. Как видно из приведенного отрывка, в нем обыгрываются ПИ (прецедентное имя) и ПС (прецедентная ситуация), относящиеся к разным временным и культурным источникам: к русской литературе XIX в. (роман Ф.М.Достоевского «Преступление и наказание») и к истории Второй мировой войны XX в. (Курская битва). ПС актуализируется здесь как «крупнейшее танковое сражение Второй мировой», ПИ Достоевский эксплицируется как стремление «увидеть великие дни нашей истории глазами Достоевского». Столкновение двух этих ПФ «рождает» целые ассоциативные ряды, создающие глубокий иронический смысл: несовместимость проблематики романа Достоевского, сосредоточенного на человеке и особенностях его психологии, с проблемой военного сражения исторического значения. Фонетическое созвучие двух ПИ («Преступление и наказание» и «Приказание и наступление»), создающее эффект каламбура, способствуют выявлению глубинных аксиологических смыслов в результате выстраивания рядов *приказание - преступление, наступление - наказание*: приказы военачальников о наступлении - преступление, результатом которого явились многочисленные человеческие жертвы.

Литературные ПФ могут содержать и имплицитные отсылки к историческим ПФ, выявляя глубинные авторские идеи: Малюта разработал не только лозунги нового движения («Семейные ценности - это наше все!»), но и выстраивает своего рода концепцию о том, откуда исходит угроза миру:

«Конкретное наполнение образа врага будет обдуманно позднее. В настоящий момент предлагается только название-идентификатор «Козлополиты» (вариант «Лолиты и Козлополиты»), обеспечивающее такую же культурную преемственность, как и представленные визуальные решения, ориентированные на генеральную линию по активации «дремлющего» подсознательного психосостава» [3]. В данном примере ПИ Лолита (главная героиня романа Набокова) используется как составная часть названия для создания образа врага, угрожающего семейным ценностям в рамках концепции политической партии. Модификация слова «космополит» путем соединения в нем составных частей *козел* + *Лолита* представляет собой смысловую игру слов, в результате которой усиливается отрицательная коннотация. Как отмечает Е.Ю.Попова, «главный герой романа Гумберт - космополит, стремящийся преодолеть общественные условности и обрести потерянный рай через запретный рай к малолетней девочке. Само ПИ Малюта восходит к историческому персонажу - главе опричников Малюте Скуратову при Иване Грозном» [6], вызывающий ассоциативный ряд, связанный с понятием *внутреннего врага* в годы репрессии.

Таким образом, анализ приведенного в статье языкового материала произведений В.О.Пелевина «Generation «П»» и «Числа» позволяет сделать следующие выводы:

- Для В.О.Пелевина прецедентный феномен (культурно-исторический и литературный стереотип, стандарт, типовая ситуация) - это всего лишь оболочка, близкая и обманчивая в своей безликости, за которой скрывается истинная суть личности, ситуации, событий. Прорвать эту оболочку, обнажить неожиданное (правду жизни) - одна из художественных задач писателя.

- Одним их существенных составляющих механизмов языковой игры является *объект оценки*, в роли которого выступают *прецедентные феномены*.

### Использованная литература

1. Бурвикова Н. Д., Костомаров В. Г. Особенности понимания современного русского текста // Русистика: лингвистическая парадигма конца XX века: Сб. в честь профессора С.Г. Ильенко. – СПб., 1998.
2. Пелевин В. О. Generation «П» // [books.google.co.uz/books/abo](https://books.google.co.uz/books/abo)
3. Пелевин В. О. Числа // [litres.ru/viktor-pelevin/chisla/](https://litres.ru/viktor-pelevin/chisla/)
4. Скоропанова И. С. Русская постмодернистская литература: новая философия, новый язык. – СПб., 2001.
5. Черняк В. Д. Языковые процессы в литературе конца столетия // Тимина С. И., Васильев В. Е., Воронина О. Ю. и др. Современная русская литература (1990-е г.г. – начало XX в.). – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2005.

6. Попова Е. Ю. Прецедентные феномены в современном художественном дискурсе: на материале романов В. Пелевина «Generation «П»» и «Числа»: Автореф. дисс. канд. филол. наук. – Саратов, 2012. – 22 с.