

**«РАДІСТЬ БУНТУ ПРОТИ ЛОГІКИ»:  
МОВНА ГРА У ПРОЗІ 1910-20-Х РОКІВ ХХ СТОЛІТТЯ**

*Стаття розглядає мовну гру у прозі М. Хвильового, Ю. Яновського, Г. Михайличенка, М. Йогансена та інших. Аналізується естетичний потенціал таких прийомів як невинуватене сподівання (катахрези, нелогічне перерахування), поручення законів логіки, гра асоціаціями, оповідні аномалії, лінгвістичні алогізми. Доводиться, що мовна гра має ширшу сферу використання, ніж гумористичні тексти, і є засобом зруйнувати автоматичну рецепцію.*

**Ключові слова:** мовна гра, прийоми невинуватеного сподівання, оповідні аномалії, алогізм

*Автор рассматривает языковую игру в прозе Н. Хвильового, Ю. Яновского, Г. Михайличенко, М. Йогансена и других. Анализируется эстетический потенциал приемов неоправданного ожидания (катахрезы, нелогическое перечисление), нарушение законов логики, игра ассоциациями, повествовательные аномалии, лингвистические алогизмы. Доказывается, что языковая игра имеет более широкую сферу использования, чем юмористические тексты и является средством разрушения автоматической рецепции.*

**Ключевые слова:** языковая игра, приемы неоправданного ожидания, повествовательные аномалии, алогизм.

*The article deals with language game in prosaic works by M. Khvylioviy, Y. Yanovsky, H. Mykhaylychenko, M. Yohansen and others. The analysis of aesthetic potential of devices, such as: unjustified expectation (katahreses, illogical enumeration), violation of logic laws, play on associations, narrative anomalies, linguistic illogicalities are given. The language game is proved to be used more widely, not only in humorous texts and can be used as a device for destruction of automatic reception.*

**Key words:** language game, devices of unjustified expectation, narrative anomalies, illogicality.

Головним естетичим принципом ігрового стилю є гра ресурсами мови, настанова на насолоду текстом, що містить потенційні можливості для нестандартного маніпулювання лексикою, граматикою та фонетикою. Дослідник мовної гри Ю. Апресян у роботі “Мовні аномалії: типи та функції”[1] виокремлює серед різних порушень мовних норм авторські та експериментальні аномалії. Авторські використовуються як засоби виразності: стилістичні фігури, метафори, оксиморони та каламбури. Експериментальні аномалії – грубі порушення правил мови заради отримання певного ефекту. Тобто, авторські реалізують потенційні можливості мови, виникають за рахунок валентності слова, а експериментальні виникають як порушення норми. Якщо перші широко висвітлені у стилістичній літературі, то експериментальні лишаються на маргінесі вітчизняних дослі-

© Жигун С.В., 2011

джень. Тому мета цієї розвідки – описати функціонування експериментальних аномалій на матеріалі прози 1910-1920-х років, оцінивши їх естетичний потенціал.

Звернення письменників згаданого періоду до мовної гри є не випадковим і передусім пов'язується із зміною мистецьких орієнтирів від етики до естетики. А мовна гра – ефективний засіб звернення уваги читача на саму форму мовлення з метою не лише повідомити щось, але й викликати естетичну насолоду від незвичного. Вона породжує інші, ніж в узусі та нормі, засоби вираження певного змісту або об'єктивує новий зміст, зберігаючи або трансформуючи стару форму. Мовна гра, таким чином, розвиває межу між мовою та мовленням, між кодифікованою літературною мовою та розмовною. Крім того, 1920-і роки – час активної пербудови української літератури та суспільства. А як твердить В. Саников, мовна гра є одним зі шляхів збагачення мови: “Тривалий час не усвідомлювалось (і не повністю усвідомлюється досі), що мовна гра, можливо несвідомо, переслідує не лише миттєві інтереси (заінтригувати, змусити слухати), але вона покликана виконувати й іншу мету – розвивати мислення та мову. Повністю освоєне мисленням те, що освоєне мовою. Думка, для якої мова знайшла короткий і чіткий вираз, стає набутком народу та народного мислення, і це мислення піднімається на наступну, вищу сходинку” [7: 20].

Більшість експериментальних прийомів мовної гри варто об'єднати під девізом М. Хвильового “радість бунту проти логіки”, яка може бути пов'язана із загальними тенденціями модернізму, який прийшов на зміну позитивізму і заперечив пізнаваність життя. Так само й суспільно-історична ситуація в Україні давала не лише багатий матеріал для роздумів, але й підстави сумніватися у перемозі розуму. Невпевненість митців у логіці та раціональному порядку життя втілилися у своєрідній алогічності художнього мовлення. Це різноманітні зумисні порушення законів логіки, логічних зв'язків, а також очікувань здорового глузду. Такі стилістичні алогізми можна поділити на дві групи: в одних порушується логіка мислення і реального світу, а в інших – логіка мовлення. До першої групи належать прийоми, в основі яких ефект “невиправданого сподівання”. “Часто фігури, побудовані за принципом “невиправданого сподівання” використовуються з метою зображення парадоксального (роздвоєного, внутрішньо суперечливого) світу, а також, щоб передати таку глибоку істину, яку не можна висловити несуперечливо” [2: 80]. Характерно, що саме це лежить в основі більшості афоризмів: “На землі ніхто нікому нічого не винен. Але винуваті є, бо мусить бути відповідальність” [5: 124], “Треба бути дуже добрим критиком, щоб бути критиком” [5: 130], “Коли ми розповідаємо про приємні речі, ми, звичайно, любимо розповідати докладно й довго... Це зрозуміло. Проте, коли ми розповідаємо про свої неприємності та страждання, ми, звичайно, розповідаємо докладно й довго... Це теж зрозуміло” [8: 67]

На цьому ж ефекті ґрунтуються і катахрези – несумісні поєднання слів: “Вона, що все своє життя присутня при народженнях, спокійна, як могильник” [8: 20], “Він говорив так весело, що майже всі послули” [9: 409], “Тепер того не побачиш, – брудного, воночого й романтичного портового завулка, що виходить на море” [11: 23]. Катахреза може ставати результатом і різних мислительних операцій, наприклад, М. Йогансен вдається до алогічних узагальнень: “Але осли, папуги, павіани, сороки і воночки, складаючи більшість самої великої корпорації грамагистів...” [3: 323]; “... Московська Сільська Промисловість... виробляє інші речі селянського вжитку, як-от праліне, зефір, мікадо,

крем-мокка...” [3: 307], де логіку заступає експресивність вислову. З наведених прикладів видно, що, поєднуючись, несумісні слова спершу провокують зупинку сприйняття (комунікації), а відтак пошук і отримання нового, оригінального змісту.

На ефекті “невиправданого сподівання” ґрунтується також прийом нелогічного перерахування: “Опинившись біля моря, починаєш відчувати нудьгу. Хочеться лягати і ходити без шапки. Кортить почухатись ногою і подивитись у бінокль, чи грає скумбрія” [11: 25]; “І старий газетяр теж не бачив різдвяних зір. Був він сивий, древній, майже босоніж” [9: 331].

Частина прийомів ґрунтується на зумисному порушенні законів логіки: “Я люблю і поважаю пролетаріат, по-перше, за те, що він був моїм першим товаришем у дитинстві і був єдиним товаришем, що мене не зрадив і не покинув тепер, коли я виріс, коли інші товариші дитячих літ моїх поробилися або бурбонами, або професорами, або бухгалтерами, або істориками літератури” [3: 286]. Зумисне жонґлюючи поняттями різнорідного характеру, М. Йогансен вносить грайливий тон у досить патетичну промову і цим ставить під сумнів щирість сказаного.

Порушенням логіки мислення є гра асоціаціями, характерна для М. Хвильового: “У редактора Карка очі як у Гаршина, а очі Гаршина писав Репін, а Репін оголошував себе за українця, і Нюсі здавалось, що в очах Карка – степи” [9: 141]. Такі складні асоціативні ланцюжки замінюють у творчості Хвильового логічні, причинно-наслідкові структури. Часом такі асоціативні низки навіть формально уподібнені як причинно-наслідкові конструкції, ніби демонструючи іншу логіку: “Тоді я люблю Еспанію, тому що вона далеко, тому що я фантаст, тому що я пізнаю й кохаю город не так, як інші, тому що город – це Сервантес Сааведра Мігуель, тому що в битві при Лепанто, тому що в полон до алжирських піратів” [9: 393]. Цей приклад демонструє ускладнений тип алогізму, де поєднано алогічність мислення і мовлення: асоціативно предикати складного речення структуруються дещо інакше, ніж це подано синтаксично.

Алогізми мовлення представлені перш за все оповідними аномаліями: “Завтра біля дуба найшли мертвого старого газетяра й завтра його одвезли на цвинтар” [9: 337] – вживання минулого часу в майбутньому підтримує настрій понадчасовості новели “Елегія”. Деякі мовні помилки стисло і надзвичайно влучно характеризують героїв: сількор Семко серед іншого говорить: “Мене чорна гідра контрреволюції думала забити, думала задушити за глотку пролетарське неможливицьке серце” [12: 61]. Така ламана метафора свідчить про особливе ставлення Семка до писаного слова, газетної, патетичної риторики, яка заміняє йому власну думку.

Значну групу складають лінгвістичні алогізми, що виникають внаслідок руйнування межі мови та мовлення: Редакторові Карку сниться, що на нього лізуть гадюки: “Я їх б’ю, а вони лізуть. Я не символіст, а вони на мене лізуть” [9: 145], – відверта алогічність останнього речення виникає як спроба передати схвильованість героя, і цей нервовий настрій настільки сильний, що нівелює потенційно можливий комічний ефект висловлювання.

Ігрове навантаження мають також алогізми, які розхитують читачеву довіру до зображуваного світу, що спричиняє самозаперечний чин розповіді. Ось приклад з новели Г. Михайличенка “Погроза Невідомого”: “То був жажливий день, і звістка про нього луною пройшла по найзахисніших закутках і камерах. Переказували,

що другий отруївся... А може й від чого іншого помер? – Невідомо. І чи визнає істину абихто, абиколи? Всі оповідали, що обидва повисились (підкреслення наше. – С.Ж.)” [4, 88], далі йдеться, що один з них таки залишився жити, але завершується історія тим, що їх обох однесли до трупарні. Або інший приклад з його ж новели “Маленька Докійка”: “Я не знав як поводитися з тою, що з’явилася на місце маленької Докійки. Ні, не так. Я забув про Докійку взагалі, а бачив перед собою нову, грошки чужу, присмну напівзнайому, яку випадково звали Докійкою. Не те...” [4: 239].

Такі аномальності тексту, “розриви” смислової тканини твору спричинюють зупинку естетичної комунікації та ініціюють власну читацьку рефлексію щодо смислопородження. М. Йогансен поклав цей прийом в основу новели “Майборода”: слова героя заперечують реальний перебіг подій, його сни подаються читачеві без підготовки, як реальність. І навіть синтаксис – часті короткі речення – створюють враження нервової напруги оповіді. Таким чином основний смисл оповідання виявляється не у фабулі, а у самому способі розповіді, яка передає світовідчуття психічно хворої людини.

Проте найцікавішим прикладом гри із логікою мислення та мови є відома цитата з В. Підмогильного: “Другого дня вранці Степан уже з’явився перед українізаційний арешт, де його піддано під чи взято на іспит залежно від мовних переконань кожного з членів. І після того, як із зізнання підсудного точно встановлено, що *ablativus auctoris* в українській мові ніким, ніде й ніколи не може бути вживаний, що для переведення розвантаження мови дієслівні речівники мусять бути старанно й невхильно обходжувані; після того, як він, вгорі названий і зазначений, виявив цілковите розуміння чому людина ходить по вулицях у справах на адресу з наказу за основними правилами мови його висвячено на лицаря українізації першого розряду з оплатою академічної години 1 карбованець вісімдесят копійок” [5: 76]. Особливість цього уривку в тому, що мовне оформлення думки заперечує її: адже *ablativus auctoris* таки вжитий, дієслівні речівники ріжуть око; а на довершення лицарство вимірюється копійками.

Подібні приклади мовних алогізмів створюють враження непевності зображуваного світу, таким чином підривається референтна функція мови, тобто “здатність мови відображати позамовну дійсність і здатність тексту репрезентувати цю дійсність, незалежно від її онтологічного статусу, тобто від її реальності чи вигаданості” [6: 8], натомість читачеві пропонуються естетичні характеристики тексту.

Своєрідною мовною грою є також різноманітні порушення пунктуаційних норм. Вживання розділових знаків у невластивих позиціях має на меті увиразнити емоційне забарвлення слів, активізувати читацьку увагу: “...І був ще з ним, із старим газетярем, древній пес, що покійно шкутильгав за ним і ніс підсліпуваті очі на асфальт... – пес: вона прилипла попелом і лізла, падала на землю, щоб угноїти землю” [9: 332], або у новелі Г. Михайличенка “Чуже свічадо” абзац закінчується не крапкою, не знаком оклику, а комою і тире; у багатьох творах рядки закінчуються двокрапкою. Таким чином, розділові знаки не лише сприяють оформленню потоку думки оповіді (скажімо, часті три крапки та тире), а й набувають особливого смислового навантаження, виявляють додаткове значення, тобто стають семантичними. Така незвична графіка також є своєрідним ігровим прийомом, оскільки поглиблює зміст тексту і неоднозначність його.

У контексті порушеної проблеми важливо з’ясувати питання про взаємозв’язок мовної гри із типом оповіді як системи прийомів та мовних засобів, моти-

вованих єдністю обраної автором точки зору оповідача чи персонажа, що організує весь текст чи окремі його фрагменти. З'ясування цього питання дасть змогу визначити особливості реалізації ігрового начала в ідіостилі прозаїків 10-20-х років ХХ ст. Оптимальним шляхом вирішення поставленого завдання є порівняння, перш за все у функціональному аспекті, прийомів мовної гри в аналізованому матеріалі та подібних прийомів у творах гумористичного характеру. Для цього варто залучити результати дослідження Г. Щербакової [10], головними тезами якого є: мовна гра у комічному тексті частіше присутня у мовленні персонажа, або персонажного оповідача, у цьому випадку ігрові прийоми стають одним із засобів створення мовленнєвої маски; мовленню безстороннього оповідача мовна гра не притаманна; засоби мовної гри формують іронічне ставлення до героїв і реалізуються часто у діалогах, де виконують характерологічну функцію. У творах письменників 10-20-х років ХХ ст. спостерігаються протилежні тенденції: мовна гра притаманна у першу чергу оповідачу (більшою мірою першоособовому, дещо меншою – безсторонньому) і значно рідше героям, приклади реалізації у діалозі переважно пов'язані із ерративами (у творчості М. Хвильового та Ю. Яновського); така мовна гра виникає у мовленні персонажів незумисно і не усвідомлюється героями. Проте у романі В. Підмогильного “Місто” діалоги Радченка та Вигоцького демонструють інтелектуальне обігрування значень слів. Крім того, якщо для комічних текстів характерними ігровими прийомами є лексичні та фразеологічні трансформації, то для творів аналізованих письменників лінгвістичні одиниці стають часто засобами вираження мисленнєвої гри.

Проте у випадках персонажної оповіді (третій фрагмент з “Оповідань про Майкла Паркера”) та епізод “Арабесок” про Миколу Григоровича функціональні прийоми мовної гри збігаються: оповіді Майкла Паркера притаманно несподіване вживання слів, переосмислення їх семантики та сполучення, що створює гумористичний ефект (“найбільш заяче місце”, “чи не пахне тєє повітря українським селянином”, експерименти зі стилем тощо), а осердя епізоду про Миколу Григоровича є безглуздий діалог його із працівниками, що сатирично характеризує усіх мовців.

Отже, тип оповіді є одним із чинників, що впливає на функціональну своєрідність мовної гри. Характерна для письменників 10-20-х років ХХ ст. першоособова нарація або безстороння, але позначена іронічною суб'єктивністю, що притаманна В. Підмогильному та Г. Шкурупію, притлумлює комічний ефект і актуалізує естетичний. Таким чином мовна гра, що порушує норми мовлення, має ширшу сферу використання, ніж у гумористичних текстах. Вона перш за все спричинює зупинку сприйняття, а отже, руйнує автоматичну, механічну рецепцію. Усвідомлюючи мету порушення норми, читач залучається до мовної гри. Автор таким чином створює ігрову ситуацію, яка передбачає моделювання тексту читачем навзаєм. Для читання таких текстів обов'язковим є активне сприйняття читача, залучення не лише уваги, але й емоцій. Мовна гра неодмінно потребує партнера: лише від реципієнта залежить підтримає він гру чи вважатиме авторську вільність неграмотністю чи недбалістю.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Апресян Ю. Языковые аномалии: типы и функции / Ю.Апресян // Res Philologica. Филологические исследования. Памяти академика Георгия Владимировича Степанова (1919-1986) / Под ред. Д. С. Лихачева. М.–Л.: «Наука», – 1990, – С.50-70.
2. Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание / С.Донгак // Критика и семиотика.– 2001.– Вып. 3/4. – С. 78-84.
3. Йогансен М.Вибрані твори /М.Йогансен.–К. : Смолоскип, 2001.– 513с.
4. Михайличенко Г. Твори / Г.Михайличенко – Одеса : ДВУ, 1929. – 292с.
5. Підмогильний В. Місто / В.Підмогильний. – К. : Книгоспілка, 1928. – 255с.
6. Родин П. Новые явления синтаксической организации предложения, сверхфразового единства и текста в русской художественной литературе неклассической парадигмы: лингвокультурологический анализ: Автореф. Дис... канд. филол. наук. – Ростов-на-Дону, 2005. – 19с.
7. Санников В. Лингвистический эксперимент и языковая игра / В.Санников // Вестн. Моск. ун-та. - Сер.9. Филология. – 1994.– № 6. – С.25-28.
8. Скрипник Л. Інтелігент / Л.Скрипник.– Харків: Пролетарій, 1929.– 146с.
9. Хвильовий М. Твори: У 5-и т. / М.Хвильовий. – Нью-Йорк-Балтимор-Торонто : Смолоскип, 1978. – Т.1. – С. 438
10. Щербакова А. Лексико-фразеологические средства создания языковой игры в художественной прозе авторов «Сатирикона» (На материале произведений А. Аверченко, Н.Тэффи, С.Черного) : Автореф. дис... канд. філол. наук: –Иваново, 2007. – 18с.
11. Яновський Ю. Майстер корабля / Ю.Яновський // Патетичний фрегат. роман Ю.Яновського “Майстер корабля” як літературна містифікація. – К. :Факт, 2002.– С.11-177 (Текст і контекст)
12. Яновський Ю. Оповідання. Романи. П'єси / Ю.Яновський. – К. : Наукова думка, 1984.–573с. (Бібліотека української літератури)