

МОВА ПУБЛІЦИСТИЧНОГО Й ХУДОЖНЬОГО ДИСКУРСУ

УДК 811.161.2'371

А. І. Білозуб

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНІ ПРИЙОМИ МОВНОЇ ГРИ В УКРАЇНСЬКОМУ ПОСТМОДЕРНОМУ ТЕКСТІ

Проаналізовано особливості функціонування лексико-семантичних прийомів мовної гри, засоби та механізми їх творення у прозових творах представників станіславського феномену.

Ключові слова: мовна гра, лексико-семантичні прийоми, полісемія, омоніми, антоніми, пароніми, синоніми.

Проанализованы особенности функционирования лексико-семантических приёмов, способы и механизмы их образования в прозе представителей станиславского феномена.

Ключевые слова: языковая игра, лексико-семантические приёмы, полисемия, омонимы, антонимы, паронимы, синонимы.

This article analyses characteristics of usage of language game's lexical-semantic techniques, receptions and mechanisms of creation in prose work of representatives of Stanislav Phenomenon.

Keywords: language game, lexical-semantic techniques, polysemy, homonyms, antonyms, paronyms, synonyms.

Постмодерністський той чи іншого твору полягає не стільки в точній відповідності певним взірцям, моделям, скільки в принциповій зміні позиції автора-творця, що постає як тотально ігрова. Йдеться не про відому в літературі минулих часів гру автора з читачем (різні види містифікації, інтелектуальні каламбури), а про ігрове ставлення автора до світу-тексту, до авторитетних культурних традицій, до процесу творення, до власних персонажів і, нарешті, до власного твору. І гра ця відбувається на лінгвістичному рівні, що дає право стверджувати: мовна гра є основним принципом побудови постмодерністського твору.

Для створення мовної гри у художньому тексті письменники використовують перш за все матеріал лексичного рівня мови та

лексичну валентність. Лексичний склад мови містить усі слова та їх еквіваленти, надаючи широкий діапазон можливостей для їх творчого використання. Тому й не дивно, що, розглядаючи прийоми мовної гри у художньому та публіцистичному тексті, лінгвісти звертають увагу на семантико-стилістичне явище гри слів [18], зокрема, функціонування каламбурів [13; 16], паронімів [4; 5], омонімів [12; 17] тощо. Метою нашої розвідки є дослідження особливостей функціонування, механізмів та засобів творення мовної гри на лексичному рівні. Джерельною базою послуговували прозові твори письменників-представників станіславського феномену (Ю. Андруховича, Т. Прохаська, Ю. Іздрика, В. Єшкілева).

Лексико-семантичні прийоми мовної гри створюються на основі семантичного асоціювання. Як зазначає Л. Солдатова, розвиток полісемії викликається не законом «економії зусиль», а необхідністю відобразити в мові відношення, що існують у навколишній дійсності, особливостями формування асоціативних зв'язків і умовами функціонування слова в мові, у тому числі під впливом контексту [17].

Використання механізмів семантичного асоціювання передбачає двоплановість сприйняття мовної одиниці як одиниці нормативного мовлення та асоціативних параметрів, зумовлених відхиленням від мовленнєвої норми. Однак не кожний семантичний зсув створює асоціативне поле мовної гри, а лише той, що демонструє неочікуваний ракурс інтерпретації. Наприклад, *Вибігає водій (великі вуха, міцна потилиця, чорна шкіра – ні, не мурин, а куртка!)* [1, с. 28]. Пряме значення слова *шкіра* (зовнішній покрив тіла людини і тварини) першим з'являється у свідомості людини, але автор обманює читацькі сподівання й навмисне використовує вторинне значення слова – матеріал, одержаний шляхом хімічної й механічної обробки шкури вбитої тварини. Далі в тексті з'являється словосполучення *чорношкірий водій* [1, с. 29], яке читач уже сприймає однозначно з огляду на попередній контекст. Таким чином використання багатозначного слова виявляє парадокс використання лексеми та її узуального прототипу.

Основними різновидами асоціювання, що зумовлюють нестандартні інтерпретації мовного знака, є такі різновиди семантичного зсуву:

1. Уживання того самого слова в різних контекстах для розкриття різних значень: *Тільки любити одне одного і цілу **решту**, хоча коли яка вже там **решта**, коли ви поруч, то «**решту** залиште*

собі» [11, с. 223]; *Тільки хто ж тоді саджатиме картоплю, прикордонні стовпи і один одного* [11, с. 189].

Українські письменники використовують усі складові словникового складу мови разом із сленгом та жаргоном. Ненормативна лексика часто обігрується у художніх творах. Вона емоційно забарвлена, тому рідко використовується для створення гумористичної ситуації, зазвичай це іронія чи сатира, що допомагає відобразити проблеми сучасного суспільства, zdegradovanoї особистості та зневільованих цінностей. Наприклад, у реченні *Грали нам співачки на цитрах, грали ми співачок нефритовими своїми прутнями* [2, с. 44] слово *грати* у відповідних контекстах використано в двох значеннях: 1) виконувати що-небудь на музичному інструменті та 2) мати статевий акт. Вторинне, сленгове, значення слова *розкрутити* «домагатися чого-небудь» реалізується в реченні *Тож розкрути задля неї бодай каруселю, або розкрути когось на куриво* [11, с. 196]. За умови зняття всіх табу мова перестає бути чимось священним, а перетворюється на базар: *Базар не здохне ніколи, бо він не є ані спорудою, ані місцем, він не є, навіть, організацією суспільства. Базар – це горизонтальний спосіб висловлювання* [6, с. 139].

Наявні випадки гумористичного обігравання полісемічних слів із ненормативним вторинним значенням: *Вас відпущено. Можете повертатися... Артур Пена і справді відчув, що його відпущено (відшання чорноти і її миготливий перехід у дедалі світліше рябіння, поява перших обрисів і кольорів, затихання дзвону у вухах)* [1, с. 238].

Часом письменники самі наголошують на двозначності слова, прямо розкриваючи окреме значення полісемічного слова: *Зрештою, челядь можна опустити. Тобто не в прямому, а в цілком переносному сенсі. (Якщо лише під переносним розуміти пристойне лінгвістичне (sic!) поняття, а під прямим – бруталний арештантський сленг)* [9, с. 55].

2. Другий прийом є протилежним попередньому і полягає в реалізації двох значень полісемічного слова в одному контексті. У романі «Дванадцять обручів» Ю. Андрухович через полісемію слова створює комедійне звучання ситуації: *Карл-Йозеф, той, що відокремився, перебував десь вище – можливо, на стелі... Є лише певність того, що він не хотів і не міг довго тут зависати – його викликав Місяць* [1, с. 245]. У тексті йдеться про смерть головного героя Карла-Йозефа та відокремлення його душі від тіла, таким чином картина смерті позбавляється трагічного пафосу й набуває комедійного, що є характерним засобом постмодернізму.

Багатозначні слова можуть породжувати незвичні асоціації, на основі яких будуються метафори та персоніфікації: *малих урбаністичних звірят, що вміють робити гнізда в старих трансформаторних кожухах* [7], *нахилена у пошуках їстівного над двоногою урною-перевертнем* [6, с. 41].

3. Буквалізація відбувається тоді, коли вихідне, пряме значення слова не лише актуалізується, а й виступає на передній план, часто протиставляючись переносному значенню: *взяли і гостя мені замочили... тіло упало в Потік – і замочилося* [1, с. 235–236]; *Таким чином, вона підсунула йому свій тридцять сьомий рік, вінцем якого стало вбивство близького товариша, відкритого до будь-яких карколомних (дослівно) авантур газетяра-пролази, викинутого на всій швидкості з пасажирського поїзда десь між Здолбуновом і Києвом (п'ятика в купе, куріння в тамбурі, випадкові попутники-спільники, політ між іскрами, карколомність)* [1, с. 64]; *От тільки цього разу він виявився куди справнішим добровольцем, вистреливши в себе зі знанням діла і цілком добровільно* [1, с. 46]; *Франциск вважав себе людиною поверхневою. Любив поверхні. Почувався на них впевнено* [15, с. 15]. Наведені приклади яскраво демонструють творче використання полісемії. Мовна гра створюється за допомогою зіткнення двох значень слова – прямого (нейтрального) та переносного (іронічного).

Креативним потенціалом відзначається обігрування у художніх текстах лексики, що належить до певної групи за значенням, тобто паронімів, омонімів, антонімів та синонімів.

У статті під пароніми розуміємо спільнокореневі слова однієї частини мови, схожі за звучанням і які мають генетичну спорідненість. У художньому мовленні українських письменників-постмодерністів можна виокремити кілька прийомів каламбурного обігрування паронімії:

1. Прийом підміни одного слова іншим. Спільнокореневі пароніми можуть каламбурно використовуватися в мовленні за рахунок схожості звукової оболонки та часткового збігу морфемного складу. Лексеми таким чином вступають у відношення семантичної невідповідності, при цьому лексема-підміна свідомо вводиться до невластивого їй контексту: – *Не, самий крутий анімалістичний анекдот, який я чув – це той, про коня поручника Ржевського. – «Анімалістичний» – це, тіпа, як з мультфільма?* [10, с. 125].

2. Прийом семантичного зіткнення, протиставлення значень паронімічних лексем: *улюблених приколів і проколів* [10, с. 115].

3. За реалізації прийому уподібнення співзвучних лексичних одиниць виникає уподібнення і лексичних значень, слова постають контекстуальними синонімами: *є щось **неправдиве**, щоб не сказати – **неправедне*** [8, с. 39]; *всі способи **ліку** й **лікування*** [11, с. 94].

Пароніми є одиницями одного словотвірного гнізда, що володіє набором семантичних ознак. Актуалізація таких ознак породжує ефект асоціативного паралелізму сприйняття смислу стійких виразів, трансформованих за допомогою паронімічної підміни одного з компонентів. Наприклад, *що спонукало Рому **зв'язати** своє життя (ну так, **зав'язати** собі життя, саме той випадок!) з цим неохайним старіючим чоловіком* [1, с. 68]. Стійка лексична сполука *зв'язати життя*, що означає «вступати в близькі стосунки, одружуватися з ким-небудь», замінена на паронімічну *зав'язати життя* в значенні «робити кого-небудь нещасним, позбавляти радості». У реченні *Вона не **опустилася** і не **пустилася** берега, не **опустила** рук* [8, с. 65] пароніми *опуститися, пуститися та опустити* є складовими фразеологізмів. Відчувається певна стилістична перенасиченість, надлишковість. На нашу думку, тут йдеться про автоматичне письмо, коли певне слово чи зворот породжує у свідомості автора низку схожих.

Письменники намагаються продемонструвати всі можливості мови та рівень свого володіння нею, використовуючи пароніми, утворені від коренів іншомовного походження: *шукали **нірвани** в надтріснутих звуках **орієнтованого** на **орієнтальність** мелосу* [8, с. 57]; *мої **генератори** вимкнено, мою **генерацію** знищено* [11, с. 13]; *що знаються на **хіромантії**, **хіротонії** та **хірургії*** [3, с. 224]; *лицарі з підозрілими **генеалогіями** і безсумнівними **генеталіями*** [3, с. 224] та власне українських: *однак **рафінована** стриманість **покійної** принцеси якось не узгоджується з вишколеною **неприсступністю** цієї **спокійної** шпитальної королеви* [10, с. 79]; *машина **вживання** і **вживлення*** [6, с. 139].

Властивість встановлювати віддалені семантичні асоціації між лексемами яскраво демонструє креативність мовної особистості. Так на основі несподіваних асоціацій створюється не позбавлена іронії персоніфікація: *мурмоче **чубинського** наскрізь **чубата** країна* [6, с. 138].

Подібні прийоми мовної гри засновані на збереженні традиційної форми слів та звичної семантики, але використовується зіткнення лексичних значень при формальній та звуковій схожості слів.

Основною функцією паронімів у прозових тестах представників станіславського феномену є комедійна, хоча нерідко мовна гра є способом демонстрації художньої майстерності письменників.

Омоніми – це слова, однакові за звучанням, але які не мають спільних елементів змісту (сем) і не пов'язані асоціативно. Відповідно до характеристичних ознак омонімів загальне явище омонімії постає як:

1. Власне омонімія: а) неповна лексична омонімія (*Митці глибокодумно зітхали: «Ом!..», маючи на увазі, звичайно, зовсім не одиницю електричного опору [8, с. 131]*); б) повна лексична омонімія (*Наприклад як класний журнал, де немає жодного прізвища, зате у всіх графах стоять п'ятірки. Може, це й справді був би дуже класний журнал [11, с. 119]*).

2. Лексико-акустична омонімія (*Павла знав, що вони **присутні**, а він **присутності**, і що незвичні прояви від чуття» [14, с. 126–127]*).

3. Міжчастиномовна лексична омонімія (*повернення **долі** [8, с. 91]*).

4. Міжмовна лексична омонімія (***Блуд**, що перетворюється на **blood** [11, с. 79]*).

Ігрові можливості омонімії не такі потужні як полісемії. Омоніми в основному є стилістично нейтральними словами, тому рідко використовуються для створення образності. Але все ж таки вони функціонують як засіб словесної гри, слугують матеріалом для створення дотепів і каламбурів, досягаючи жартівливого або іронічного ефекту завдяки суперечностям між формою і змістом.

Елементом, що забезпечує каламбуру успіх, є непередбачуваність тієї чи іншої ланки в ланцюзі мовлення, так званий ефект несподіванки. Поява кожного елемента мовного ланцюга ніби визначається всіма попередніми елементами і визначає всі наступні. Ідентифікуючи каламбур, читач одночасно або послідовно сприймає два значення, одне з яких не очікував. Сутність каламбуру полягає в зіткненні або, навпаки, у несподіваному об'єднанні двох несумісних значень в одній фонетичній (графічній) формі: *А ще я думав, що суші бувають першої і другої свіжості, а моря – **чорні і білі** [11, с. 196]; І кажеш «**Я нас!**» («Мене нема!») А ті, кого ти **нас**, залишившись без **наші** [11, с. 230]; Людина – **храм. Храм!** – і нема людини [11, с. 231]*.

Найчастіше комедійний ефект досягається зіткненням слів-омонімів, одне з яких позначає власну, а друге загальну назву: *Аж після цього вона почула на танку важку саламандрову ходу переповненого весною і крокусами Цумбруннена* [1, с. 107]; *MY NAME IS FANNIE – I'M REALLY FUNNY* [1, с. 137]; *страви дня: філе з анчоуса, консоме з бобів, омар (хайям)* [3, с. 41]; *Вересень жевріє (здається, микола він?)* [11, с. 150]. Мовні ігри можуть створюватися за складнішими, двоступеневими схемами. Наприклад, *Полотно... належало пензлеві... оте «належало» провокує писати Пензля з великої літери, уявляючи якогось довгого щетинистого мецената* [8, с. 132]: використання лексеми *належати* в буквальному, а не фразеологічно зв'язаному значенні породжує відповідні асоціації (*належати* щось може лише істоті), тому і *пензель* у цьому контексті набуває значення істоти. Ігровий ефект досягається через використання в одному контексті вільного і фразеологічно зв'язаного значення слова-омоніма: *Котрогось дня приятель запросив його до своєї хатини у передгір'ї дозбирати напрочуд рясні тогорічні яблука, від яких, за його словами, просто не було спасу* [1, с. 75]; *Я самовіддано грав ролю (саме так – «ролю», з маленької літери, якщо хтось, може, подумав, ніби це ім'я* [9, с. 57].

Членування слова також може бути супровідним засобом для сворення каламбуру, наприклад: *тибетський бедлам, притулок бідних bad лам (поганий лама – мертвий лама...)* [10, с. 169].

Отже, головною функцією лексичних омонімів у постмодерному тексті є створення каламбурів.

Антонімія слугує мовною базою для побудови оксюморонів. Оксюморони, поєднання протилежностей, характерні для прози представників станіславського феномену. Письменники руйнують штампи та звичні висловлювання і створюють свою неповторну мову, яка не підлягає загальноновизнаним нормам.

Для постмодерністів характерним є поєднання несумісних явищ та понять, що призводить до нового, алогічного, анормативного смислу: *суттєві дурниці* [10, с. 13], *неможлива можливість* [3, с. 54], *шалений спокій* [14, с. 53], *однак з роками їхня різноманітність робилася все більш одноманітною* [8, с. 92], *незнайомі знайомі* [10, с. 67].

Оксюморонні поєднання достатньо різноманітні. Автори не обмежуються стандартною схемою творення оксюморона (іменник + прикметник із взаємовиключними значеннями). У прозових творах виділено поєднання іменника з іменником: *враження*

безвраженості [14, с. 56], *зона волі* [8, с. 118], *проміння пільми* [10, с. 25]; дієслова з прислівником: *очі широко заплющені* [11, с. 90].

Використовуючи антоніми, автори досягають ігрового, парадоксального ефекту.

Синоніми – слова, які мають близьке або тотожне значення, але відрізняються звучанням – достатньо рідко стають матеріалом для мовної гри. Цікавами є випадки створення контекстуальних синонімів, коли зближення за значенням відбувається лише в певному мовленнєвому контексті. Вони творяться в процесі індивідуального акту мовлення та важко піддаються розумінню поза контекстом. У художньому мовленні контекстуальні синоніми слугують для увиразнення, створення образів тощо, але в постмодерній літературі вони іронічно забарвлені. З їх допомогою автор поєднує високе і низьке, прекрасне та огидне, конкретне та абстрактне, наприклад: *піддавати суспільній оцінці лімфу, кал і сечу, чи то пак кров, піт і сльози* [11, с. 26], *замилування сходами, драбинами та іншими ієрархіями*» [11, с. 74].

Українській постмодерній літературі притаманне прагнення до словесної надлишковості, яке народилося як карикатурне наслідування класики з її пишномовністю, але поступово стало невід'ємною рисою стилю представників станіславського феномену. Наведемо приклади плеонастичних виразів, що складаються із синонімічних рядів: *що сновигала туди і сюди тамі овами byle-gdzie* [8, с. 68], *в обхід усіх регламентів і квот і приписів і розпоряджень і інструкцій* [8, с. 113].

Отже, мовна гра є наслідком творчої діяльності письменників-постмодерністів. Автори залучають увесь лексичний потенціал мови, креативно використовуючи смислові та асоціативні зв'язки між словами. У перспективі плануємо проаналізувати функціонування та механізми творення гри на інших рівнях мовної системи.

БІБЛІОГРАФІЧНІ ПОСИЛАННЯ

1. Андрухович Ю. Дванадцять обручів / Ю. Андрухович. – К.: Критика, 2006. – 275 с.
2. Андрухович Ю. Московіада / Ю. Андрухович. – Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 2006. – 152 с.
3. Андрухович Ю. Перверзія / Ю. Андрухович. – Львів: ВНТЛ-Класика, 2004. – 304 с.

4. **Грицик Г. М.** Паронімія як засіб звукосмислової організації тексту / Г. М. Грицак // Язык и культура: материалы 4-ой Международной конф. – К.: [б. в.], 1996. – Ч. I. – С. 181–188.
5. **Дащенко Н. Л.** Паронімічна атракція в українській поезії 60–80 рр. ХХ ст.: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філол. наук / Н. Л. Дащенко. – К., 1996. – 20 с.
6. **Єшкілев В.** Пафос / В. Єшкілев. – Львів: Кальварія, 2002. – 208 с.
7. **Єшкілев В.** Пластилінова рушниця, пластиліновий птах [Електронний ресурс] / В. Єшкілев. – Режим доступу: <http://www.liter.net/>
8. **Іздрик Ю.** Воцек & воцекургія / Ю. Іздрик. – Львів: Кальварія, 2002. – 204 с.
9. **Іздрик Ю.** Острів Крк та інші історії / Ю. Іздрик. – Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 1998. – 120 с.
10. **Іздрик Ю.** Подвійний Леон / Ю. Іздрик. – Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 2000. – 204 с.
11. **Іздрик Ю.** Таке / Ю. Іздрик. – Х.: Клуб сімейного дозвілля, 2009. – 268 с.
12. **Кольцун Н. М.** Омонимия собственных и нарицательных имен в газетных заголовках / Н. М. Кольцун // Актуальные вопросы русской ономастики. – К.: УМК ВО, 1988. – С. 102–105.
13. **Литвин В. М.** Лінгво-стилістичний механізм каламбуру в сучасній англійській мові / В. М. Литвин // Актуальні питання іноземної філології та методики викладання іноземних мов. – Ніжин: Ніжинський держ. пед. ін-т, 1995. – Вип. 1. – С. 39–43.
14. **Прохасько Т.** Лексикон таємних знань / Т. Прохасько. – Львів: Кальварія, 2006. – 192 с.
15. **Прохасько Т.** Непрості / Т. Прохасько. – Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 2006. – 140 с.
16. **Санников В. З.** Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 56–70.
17. **Солдатова Л. П.** Розмежування явищ повної лексичної омонімії та полісемії (словниковий та функціональний аспекти): автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук / Л. П. Солдатова. – К., 2007. – 23 с.
18. **Тимчук О. Т.** Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук / О. Т. Тимчук. – К., 2003. – 14 с.

Надійшла до редколегії 07.12.2012