

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ДОМИНИРУЮЩИЙ ПРИЕМ В ТВОРЧЕСТВЕ АЛИ КУДРЯШЕВОЙ

LANGUAGE GAME AS THE DOMINANT DEVICE IN CREATIVITY ALI KUDRYASHEVA

A. Gorushkina

Summary. This article is devoted to the analysis of the methods of language game in the works of the modern network author Ali Kudryasheva. The researcher considers these techniques according to the language levels. To begin with, it is concluded that at the phonetic level, the linguistic game is realized by means of alliteration and assonance. Whereas at the word –formation level it is pursued by means of destruction of word forms, as well as the creation of author's neologisms. As for the the lexical level, it is realized by means of polysemy. At the phraseological level it is pursued by destruction and literalization of phraseological units. Finally, at the syntactic level it is realized by imitation of the flow of consciousness.

Keywords: Alya Kudryasheva, network poetry, language game, alliteration, assonance, author's neologism, destruction.

Горушкина Анна Валентиновна

*Аспирант, Череповецкий государственный
университет
anette1993@mail.ru*

Аннотация. Данная статья посвящена анализу приемов языковой игры в творчестве современного сетевого автора Али Кудряшевой. Исследователь рассматривает данные приемы в соответствии с языковыми уровнями и приходит к выводу, что на фонетическом уровне лингвистическая игра реализуется средствами аллитерации и ассонанса, на словообразовательном — с помощью деструкции форм слов, а также создания авторских неологизмов, на лексическом — посредством полисемии, на фразеологическом — путем деструкции и буквализации фразеологизмов, на синтаксическом — имитацией приема потока сознания.

Ключевые слова: Аля Кудряшева, сетевая поэзия, языковая игра, аллитерация, ассонанс, авторский неологизм, деструкция.

В настоящее время понятие «игры» распространяется практически на все сферы жизни и культуры, вызывая интерес ученых различных областей научного знания. Среди огромного разнообразия игр особое место занимает языковая игра. Языковая игра в силу особенностей русского менталитета всегда имела место в русской речи, в публицистическом и художественном стилях, в языке отдельных писателей или героев их произведений. Как отмечает М. Н. Кожина, языковая игра — это «определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном нарушении системных отношений языка, то есть на деструкции речевой нормы, с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя или читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект». [8, с. 657]. С точки зрения О. В. Тороповой, «данное явление в значительной степени отражает то, как носитель языка воспринимает и познает окружающий мир и себя в этом мире, поскольку в бесконечно порождаемых языковых трансформациях заложены различные способы выражения оценки явлений, событий, фактов, в том числе юмор и ирония. Активно используя средства всех без исключения уровней языка, игра выступает одним из важнейших принципов моделирования разнообразных смыслов на стыке языка и речи: любая трансформируемая единица формирует

сугубо контекстуальные коннотации, получает ситуативное семантическое наполнение» [10, с. 276], разрушает понятийные и языковые «шаблоны». В художественном тексте она стимулирует динамику создаваемых образов и активизирует процесс восприятия, привлекая внимание к парадоксальности суждений, внешнему алогизму, за которым нередко скрывается подтекст, важный для осознания художественного смысла.

Постмодернистскую поэзию не случайно принято определять как игровую [4]. Исключения не составляет и творчество современного поэта-блогера Али Кудряшевой, тексты которой насыщены интертекстуальными связями, основанными на употреблении лингвокультурем, апеллирующих к той или иной культурной ситуации. Адекватное восприятие поэтических текстов невозможно без общих знаний автора и читателей. Игнорирование контекста (в первую очередь — культурного) оставляет читателя на уровне первичного восприятия текста, не позволяя раскрыть его глубинный смысл [1, с. 167], таким образом, авторская интенция рассчитана на диалог с читателем, способным расшифровать и оценить игру.

В ходе нашего исследования методом сплошной выборки были отобраны произведения Кудряшевой, содержащие элементы лингвистической игры, которые мы

распределили по группам в связи с той областью языка, где происходят трансформации:

1. фонетический;
2. графический;
3. словообразовательный;
4. лексический;
5. фразеологический;
6. синтаксический.

Рассмотрим их более подробно.

Языковая игра на фонетическом уровне в большинстве случаев достигается благодаря средствам аллитерации и ассонанса. Так, в тексте *«Воздух под ноги валится, / Вечером в утро верится. / В Питере скалы скалятся, / В Таллине ветер вертится»* особая экспрессивность достигается благодаря употреблению близких по фонетическому облику слов. Подобное нагнетание звуков создаёт почти зрительно осязаемый образ, воздействует на перцептивные каналы читателя, усиливая общий эстетический эффект. Следует обратить внимание на то, что в данном фрагменте умышленный семантический алогизм, выражающийся в мене географических и климатических характеристик русского и эстонского городов (сильные ветра характерны для Санкт-Петербурга, скалистая местность встречается в Эстонии), так же отражается на фонетическом уровне — обилие звуков [т], [р], [р'] наблюдается в словах *Питер, ветер, вертится*; звукосочетание [ал] с ударным [а] характерно для слов *Таллинн, скалы, скалятся*: [ф п'ит 'ър'ь скалы скал'ьць] / [ф тал'ин'ь в'эт 'ър в'эрт 'ица].

Отметим, что уровневое разделение приемов создания языковой игры довольно условно, часто в одном тексте можно увидеть контаминацию средств различных уровней. Так, фрагмент *«Порван капюшон? / Так возьми зашей — / Не беда. / Что лапсанг сушонг / Что лапша с ушей — / Всё еда»* сочетает два способа создания языковой игры. С одной стороны, мы видим сближение сходных по фонетическому облику выражений: *лапсанг сушонг* (один из известных сортов китайского чая) и *лапша с ушей*, однако комический эффект не был бы достигнут без декодирования второго элемента, отсылающему к фразеологизму «вешать лапшу на уши» (обманывать, вводить в заблуждение), в данном случае понимаемому буквально, дословно, на что, в том числе, указывает и обобщающая лексема *еда*. В контексте *«Зарываюсь в глубине пыльно-книжной, / А что делать мне еще — не усну же... / Город Нежный или всё-таки Нижний — / Город Нижний или всё-таки Нужный»* наблюдается соединение лексем, семантическое различие которых возможно благодаря ударной гласной фонеме: [н'эжны], [н'ижн'и], [нужны]. Характеристика топонима с эмоциональной точки зрения посредством аллитерации подчеркивает важность данной онимической единицы для

автора по метонимическому принципу, что делает возможным сближение лексем с положительной экспрессивной окраской (нежный, нужный).

Языковую игру на графическом уровне проиллюстрируем примером: *«Добавляю в друзья людей, / Выношу из друзей других / И пишу: как был прожит день, / Публикую дурацкий стих, / Или, может, вселенский стон, / Всё про то, как мне трудно жить, / Или: «Мне тут приснился сон, / Будто нет никакой ЛЖ-и...»*. В данном случае использован прием графической контаминации — совмещения в слове разных единиц на основе их структурного, функционального или ассоциативного объединения. Так, в структуре выделенной лексемы можно без труда выделить слово *ложь*, употребленное в форме генетива. Однако автор неслучайно прибегает к смене размера шрифта и использованию символа, выделяющего аналог флексии *-и*. Этот прием позволяет поэту обозначить аббревиатуру ЛЖ, являющейся прямой отсылкой к названию блог-платформы для ведения онлайн-дневников LiveJournal (английское сокращение — LJ). Двойная семантическая интерпретация становится возможной благодаря элементам графической языковой игры.

На стыке графического, словообразовательного и лексического уровней находится фрагмент *«Вымываю до скрипа заботы. / Вы-мы-вам-говорили, что тяжко... / Тыльный запах ладони забытой. / Я-лгну к пальцам, к горячим костяшкам. / Болтовня расплескалась, а он за- /*

- ♦ *был твоё баклажанное горе / Темнота выплаывается в бронзу. / Тем, но-там значит, этим — другое»*. Языковая игра в данном случае построена на деструкции форм слов, раскладывающихся на самостоятельные единицы: *вымываю / вы, мы, вам; темнота / тем, но там*. Так, мы имеем возможность выделить семантические аппозиции *мы-вы, те-эти*. Усиливают эффект экспрессивности дробление слова *забыл* с рифмующейся первой частью и нарушение лексической сочетаемости слов *тыльный* в контексте *тыльный запах* и *баклажанный* в контексте *баклажанное горе*. Схожая ситуация наблюдается и во фрагменте иного текста: *«Миру вы-годны, но, к сожаленью, не я годна»*.

Так, графическое разбиение слова *выгодны* приводит к двоякой интерпретации: *миру выгодны / миру выгодны*. Выделение в составе данной лексемы местоимения вновь актуализирует аппозиционные отношения: *вы, но не я*.

Словообразовательная игра реализует себя посредством создания авторских неологизмов: *«В темном*

пальто, с рюкзаком большим, / Чуть недости- ранный и небритый, / Тощий, сутулый, почти плешив, / С явным хроническим октябритом». Общий эмоци- онально-экспрессивный тон текста позволяет опреде- лить значение лексемы **октябрит**: болезнь, состояние депрессивного расстройства, обусловленного сезон- ными климатическими изменениями. Мотивирующим словом для данной формы является существительное **октябрь**, форма образована по аналогии с названием заболеваний типа бронхит, трахеит. Усиливает конно- тативное значение контекст: **хронический октябрит**. Неологизм **ночер**, функционирующий во фрагменте *«Так что таким вот тихим февральским ночером... Я ненадолго, мне ведь домой чесать...»*, представля- ет собой имя существительное, обозначающее позд- ний вечер, промежуток между вечером и ночью. Фор- ма слова контамирирует производящую основу **ночь** и форму творительного падежа слова **вечер** — часть корневой морфемы и флексию (*вечером*). В стихот- ворениях Кудряшевой часто неологизмы образуются путем наложения двух слов друг на друга, где оконча- ние первого совпадает с началом второго. Так, в кон- тексте *«Девочка — была нигдевичкой, стала жен- щинной-вывеской «не влезай убьет»»* можно увидеть сцепление слов *нигде* и *девочка* с общим элементом **де**. Подобного рода контаминация порождает новый смысл лексической единицы. Во фрагменте *«Я ведь вечно пораженица — говорит, я живу — да вот внутри у меня горит»* лексема **пораженица** обра- зована путем наложения глагольной формы **поразить** в значении «вызвать болезненное изменение, причи- нить ущерб» и **женщина**. Эту трактовку подтверждает дальнейшие строки: *«у меня ведь дистония, нефрит, гастрит...»*.

Рассмотрим примеры языковой игры на лексиче- ском уровне: *«На проселок Истинного Дао / Выберусь из темной чащи будней... / Поверну куда-нибудь на- право / И о смысле жизни позабуду...»*. Оним Дао — одна из основных категорий китайской философии, путь нравственного совершенствования, совокупность морально этических норм, первопричина и источник всего сущего. В текстах Кудряшевой эта категория при- обретает символическое значение, обнаруживая связь с концептуальными мотивами дороги, пути, должными привести к пониманию высшей истины [6, с. 15], но при этом в данном фрагменте наблюдается мена смыслового наполнения лексемы: нравственный путь / путь в значе- нии «дорога между населенными пунктами», что созда- ет комический эффект сочетания *проселок Истинного Дао*. Не меньший интерес представляет собой следу- ющий контекст: *«Усталый и похудевший Каин / Ра- ботает в фирме «Авель и бр.» / Он утром встает и моет посуду... / Как не сказка? Ну, думай сам. / Чешет за ухом котка Иуду, / Ведет на прогулку Иро-*

да — пса... / Потом на работу — сидит до вечера, / Бьет по клавишам, глядит на экран, / У него тоска в легкой форме. Лечится. / «Не безнадежен.» — го- ворят доктора. / Авель помогает ему по-всякому, / Дом и работу вот подыскал. / Дни аккуратны и уни- наковы... / Если б еще не эта тоска...». Здесь нахо- дит отражение известный библейский сюжет, однако, мы видим действия героев, перенесенных в реалии совре- менной жизни. Сохраняя имена действующих лиц, си- туация получает новое наполнение, противоположное традиционному сюжету: Каин и Авель как бы меняются местами и тот, кто в православной традиции является братоубийцей, первым грешником на земле — болен, работает до вечера, а именем того, кто является жерт- вой, названа компания (из чего можно заключить, что Каин работает на Авеля). Таким образом, данные онимы характеризуются и с семантической, и с прагматической точек зрения.

Феномен языковой игры, построенной на деструк- ции, находит отражение на фразеологическом уровне. Так, например, в фразеологической единице «свернуть горы» в значении «делать большое дело, требующее чрезвычайных усилий» такие признаки, как семантиче- ская целостность, воспроизводимость утрачивают ве- дущую роль, что приводит к разложению фразеологиз- ма на самостоятельные составляющие: *«Если каждый свернет гору / Своего любимого ради, / То альпини- сты ползут / На стенки пятиэтажек»*. Подобная ситуация наблюдается во фрагменте *«Уже не помню прошлой минуты, / Дорожных ссажинок и отме- тин. / На этот раз для меня попутный / В твоей голове шумящий ветер. / На этот ветер бросаю деньги, / Слова и мысли — лови, кто хочет»*. Здесь обыгрываются фразеологические сочетания *бросать деньги на ветер* (тратить деньги на что-то пустое, не- нужное, бессмысленное) и *ветер в голове* (так говорят о беспечной и легкомысленной персоне, которая никог- да не задумывается над поступками и последствиями своих деяний). Контаминация данных единиц возмож- на благодаря наличию у них общей лексемы (ветер), которая, при этом, меняет коннотативное значение на прямое (ср: попутный ветер). В контексте *«Крысы бе- гут с корабля на бал, / Чтобы стать там конями / И ровно в двенадцать часов / Опять превратит- ся в крыс»* мы наблюдаем контаминацию трех лингво- культурем. Два устойчивых выражения «Крысы бегут с (тонущего) корабля» (в значении «предавать, избегать трудностей») и «С корабля на бал» (в значении «быстро менять обстановку»), имея в своем составе общую лек- сему, как бы накладываются друг на друга, тем самым ан- нулируя первичное значение. На основе образа крысы и ситуации бала возникает прецедентный феномен — аллюзия на сказку Шарля Перро «Золушка» [2]. Всё это позволяет говорить о разрушении фразеологических

единиц, и, соответственно, переосмыслении их исходного значения.

Языковая игра на синтаксическом уровне может выражаться с помощью разрушения управлений глаголов («У меня есть тетрадка для наблюдений, / Я в нее наблюдаю»; «сходи в ЖЖ. Заведи аккаунт»), использования приема синтаксического параллелизма, усиливающего парадоксальный эффект («Мы с осинкой очень похожи: / Она — дерево и я — дерево. <...> Мы с осинкой похожи очень: / На ней вешались, на меня вешались. <...> Мы похожи очень с осинкой: / Она — зеленая, я — зеленая»). Особенно яркие примеры, совмещающие синтаксический и стилистический приемы. Данные тексты напоминают подобие потока сознания, что отражается на способе организации текста: он записывается монолитно, без разделения на строки и строфы, часто — без учета деления на предложения или без заглавных букв: «Третий лишний, говорят, третий лишний, книжный, скучный, говорят, мешающий, длинный такой нафталиновый третий, говорящий какую-то чушь и слушать его — не заметишь, как и уснешь, поскольку он третий, а мы-то всё дальше в лес и у нас руки дрожат от счастья и глаза горят синим дымом, птички поют, а третий лишний, неслышный, всевышний, тот самый ближний, которому надо дать по щеке, чтоб получить от того, кто от тебя вдалеке...»; «Хочешь про колокольчики, про мокрые росяные колокольчики, про слезливые колокольчики, похожие на мятые синие тряпочки,

похожие на небо, порезанное кусочками, про осенние блеклые колокольчики, звенящие колокольчики, путается смех в колокольчиках, путается грех в колокольчиках, мы забудем всех в колокольчиках, в синих неземных колокольчиках, раскрывай глаза в колокольчиках, по уши влезай в колокольчики, голос раствори в колокольчиках, будем до зари вколокольчиках...»; «И капельку апельсинным, и сверху тоской трясиной, и сверху листвою осинной. / И снова рисует море, / без рыбы рисует море, / квартирно-мелкое море море, атласно-плотное море, солено-горькое море. / такое страстное море, такое страшное море, июньски-нежное море. / художник рисует море».

Таким образом, языковая игра как текстообразующий фактор характеризуется использованием уникальных авторских приемов на различных уровнях функционирования текста. В текстах Али Кудряшевой данный прием используется достаточно широко, что является своеобразной уникальной чертой ее поэтического творчества. Причиной довольно широкого распространения феномена языковой игры в современном поэтическом дискурсе можно назвать влияние эстетики постмодерна, который стремится к освобождению от правил, канонов предыдущих течений и направлений, систем, стремится к ломке привычного и устоявшегося. Языковая игра позволяет видеть вещи в новом, неожиданном ракурсе, тем самым выполняя как семантическую, так и коммуникативно-прагматическую задачу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Горушкина А. В. Особенности реализации функциональной модели коммуникации в сетевом поэтическом дискурсе (на материале «Живого журнала» Али Кудряшевой) // Лучшая научная статья-2017: сборник статей X Международного научно-практического конкурса. — Пенза, 2017. — С. 164–167
2. Горушкина А. В. Разрушение фразеологизмов как основной прием языковой игры в творчестве Али Кудряшевой // Classical and contemporary literature: continuity and prospects of updating: materials of the II international scientific conference on November 7–8, 2017. — Prague, 2017. — С. 78–81
3. Гридина Т. А. Языковая игра. Стереотип и творчество. — Екатеринбург, 1996. — 225 с.
4. Грудева Е. В., Минец Д. В., Елистратова К. Ономастические модели мира в современной женской сетевой поэзии // Философия языка и язык философии: монография. — Новосибирск., 2015. — С. 100–144
5. Кудряшева А. Живой журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://izubr.livejournal.com/>
6. Минец Д. В., Горушкина А. В. «Диалог культур» в структуре языковой личности (на материале текстов Али Кудряшевой) // LITERA. — М., 2017. — № 2. — С. 10–19
7. Слышкин, Г. Г. Лингвокультурологические концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе / Г. Г. Слышкин. — М., 2006. — 139 с.
8. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / Под ред. М. Н. Кожинной. — М., 2006. — 696 с.
9. Телия В. Н. Что такое фразеология / В. Н. Телия. — М., 1966. — 288 с.
10. Торопова О. В. Языковая игра как важнейший принцип смыслопорождения на стыке языка и речи // Вестник Челябинского государственного университета. — 2013. — № 1. — С. 276–278

© Горушкина Анна Валентиновна (anette1993@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»