

Как утверждает А. М. Антипова, ритм может как бы манипулировать с различными компонентами (регулярная повторяемость звука, звукосочетания, мелодического подъема, интенсивности произнесения, регулярная смена тембра) [3]. Мы считаем, что эти компоненты нельзя включать в ритмическую систему как таковую, и придерживаемся той точки зрения, что существуют различные элементы языка, периодическое повторение которых создает ритм текста.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Romportl, M. Synonymy and homonymy / M. Romportl // Studies in Pronetics. – Prague: Academia, 1973. – P. 127–146.*
2. *Fonagy, I. La métaphore en phonétique / I. Fonagy. – Ottawa: Didier, 1980. – 220 p.*
3. *Антипова, А. М. Ритмическая система английской речи / А. М. Антипова. – М. : Высш. шк., 1984. – 119 с.*

Metaphors play a great role and create certain stylistic effect when interpreting the intonation. These forms are marked and carry out double coding of utterance.

Т. В. Писанова

(Москва, Россия)

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКА РОМАНА Х. КОРТАСАРА «ИГРА В КЛАССИКИ» КАК ПРОДУКТ АНОМАЛЬНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА

В статье исследуется специфика реализации принципов и механизмов языковой аномальности в романе «Игра в классики» аргентинского писателя Х. Кортасара с целью осмысления последовательного использования языковой аномальности как основного приема текстопорождения и средства моделирования особого художественного мира. Поставленная цель способствует осуществлению комплексных исследований языковых аномалий в художественном повествовании отдельного автора и определению общих закономерностей моделирования аномального художественного мира и художественного текста. Определение смысловых доминант художественного повествования Х. Кортасара в аспекте аномальной языковой концептуализации мира и общих принципов текстопорождения позволяет усовершенствовать критерии разграничения аномальных и узуальных явлений.

Ключевые слова: языковая аномальность, художественный текст, Хулио Кортасар, «новый роман», текстопорождение, эстетическая специфика.

Проблема языковой аномальности представляет теоретический и практический интерес в связи с многочисленными и разнообразными нарушениями и отклонениями от известных закономерностей функционирования языка. Современные ученые высоко оценивают повышенную информативность аномальных явлений в сфере языка. «Непорядок информативен уже

потому, что не сливается с фоном» [1, с. 76]. Аномальные высказывания и тексты нередко приобретают эстетический эффект в восприятии адресата. Прагмасемантическая природа аномальности способствует тому, что любая языковая аномалия способна стать фактом эстетического (художественного) использования языка. Кроме того, функциональная значимость аномалий предполагает осознанное применение разнообразных возможностей в плане эстетической выразительности. Изучение языковых аномалий в художественном тексте как отклонений от системных закономерностей коррелирует с текстоцентрическим подходом, предполагающим противопоставление «естественного» и «семиотического» режимов существования для любого объекта (или класса объектов) реальной действительности [2, с. 594].

Аномальность в художественном тексте соотносится с темой нелинейного характера базовых единиц и категорий естественного языка. Комплексный характер актуализации языковых аномалий в художественном тексте связан с проблематикой «язык как творчество», с изучением эстетической и шире – культурной значимости языковой игры и языкового эксперимента. По мнению некоторых исследователей, существует «поэтика языковой деформации» как поиск новых средств языковой выразительности для художественного освоения меняющегося мира [3, с. 200].

Объектом исследования является феномен языковой аномальности, понимаемый в широком смысле как значимое отклонение от принятых в литературной и языковой среде стандартов, имеющее языковой характер манифестации, но не эталонную системно-языковую природу. Предметом настоящего исследования является специфика реализации принципов и механизмов языковой аномальности в романе «Игра в классики» аргентинского писателя Х. Кортасара – одного из самых популярных и авторитетных прозаиков второй половины XX столетия, принятого в равной степени как интеллектуалами, так и неискушенными читателями. Цель исследования состоит в осмыслении последовательного использования языковой аномальности как основного приема текстопорождения и средства моделирования особого художественного мира, что способствует осуществлению комплексного изучения языковых аномалий в художественном повествовании отдельного автора и определению общих закономерностей моделей аномального художественного мира и художественного текста, характерных для мировой литературы. Определение смысловых доминант художественного повествования Х. Кортасара в аспекте аномальной языковой концептуализации мира и общих принципов текстопорождения позволяет усовершенствовать критерии разграничения аномальных и узуальных явлений. Для достижения этих целей и задач необходим эмпирический материал, обладающий специфическими свойствами языковой аномальности.

Обратимся к середине XX в., когда постмодернистские литературные эксперименты вышли за рамки традиционного романа в сферу «нового

романа», и художественный дискурс стал оцениваться по тем или иным причинам как девиантный. Художественные произведения-проекты Х. Кортасара демонстрируют новый путь движения в сторону постромана (или «нового романа») в русле тенденций развития современного художественно-эстетического сознания. Они весьма репрезентативны с точки зрения целостного понимания принципов «аномализации» языка и текста. Такие литературные проекты, как «Игра в классики», «Конец игры», «62. Модель для сборки» и другие, больше, чем просто романы, это постмодернистские продукты рубежа эпох и культур. Сила игры – во всемогуществе фантазии и веры. Основа творчества для Х. Кортасара – в поэзии, а суть поэзии – игра. Его любимыми героями неизменно являются фавориты игры – дети, чудачки, поэты, люди богемы. С помощью игры, регулируя свои поступки по строгим законам, ими самими изобретенным, они пытаются преодолеть абсурдность большого мира, от них не зависящего, неорганизованного, однако считающегося правильным и закономерным [4, с. 17]. Игра предстает как способ отгородиться от реальности, возможность украсить серую повседневность, попытка преодолеть реальность. Как подчеркивает Вс. Багно, Х. Кортасар демонстрирует необозримые возможности игры, показывает пронизанность ею всей нашей жизни: игра словами, игра в любви, игра с общечеловеческой моралью. Показательно, что уже в первой фразе романа писателя речь идет об «игре в жизнь». Все эти произведения развиваются, «ветвятся», достраиваются, вовлекая в постмодернистские языковые игры наиболее эстетически развитых читателей.

Атмосфера игры пронизывает главный роман, демонстрируя все ее оттенки. Предложенные Кортасаром два возможных и равноправных способа чтения романа – это тоже игра. «Петляющий» способ чтения – это аналог игры в классики: перемещаться по сложной траектории по клеточкам-главам, пока не попадешь на «Небо», то есть пока не откроется авторский замысел во всей полноте и глубине. Игра – это в известном смысле Потерянный Рай человечества, как и детство для взрослого. Сосуществование, взаимодополняемость и несовместимость *homo sapiens* и *homo ludens*, мыслящего человека и играющего, являются одной из основ творчества Х. Кортасара.

Роман Х. Кортасара – полифоничный, полисемантический, полижанровый текст – наводит на литературные параллели, будучи аналогом таких романов XX в., как «Улисс», «Сто лет одиночества», «Шум и ярость», «Мастер и Маргарита», «Сад расходящихся тропок», «Хазарский словарь». Он может быть приобщен к гиперинтеллектуальному этапу творчества автора, в котором преобладает эстетический принцип постижения действительности [5, р. 20]. В «Игре в классики» осуществлена своеобразная возгонка магического реализма, абсурдизма и других авангардистско-модернистских приемов. Следуя законам гипертекста, роман «ветвится», в нем множество цитат, переосмысливающих литературу далекого и недавнего прошлого. Что

касается литературных ассоциаций, то Х. Кортасар искусно вплетает в ткань романа изощренную игру с классической литературой. Не случайно постмодернистский роман называют новой классикой, или «новым романом»: идеи симметрии, строго выверенные параллели. Каждая глава романа композиционно выверена и представляет самостоятельную художественную ценность. Х. Кортасар парадоксально сочетает избыточность литературных приемов с минимализмом языковых средств. Наряду с критикой языковой практики автор прокламирует задачу создания нового языка. Первый такой опыт сделан в главе 68 «Игры в классики»: персонажи романа, Оливейра и Мага, возмущаются ханжескими табу, жеманством и условностями, с какими люди вокруг них говорят о сексуальных отношениях, изобретают понятный лишь им двоим язык для описания любовных сцен.

Критика языка, которой занимаются персонажи романа, происходит на фоне сбивчивых и непоследовательных теоретических рассуждений автора. Его позиция состояла в том, что роман нацелен на прямую атаку на язык, так как, по мнению писателя, язык обманывает практически на каждом слове. При этом Кортасар восставал не против языка в его полноте или в его сущности, а против его употребления, против определенного языка, который ему казался фальшивым, приспособленным к неблагоприятным целям. Свою цель автор романа видел в восстановлении слов, подвергшихся дискриминации в классовом обществе, а также в разрушении клише, очищении слов от прилипшего дурного смысла. Х. Кортасар наделяет персонажей страстью, с которой они возмущаются литературными, газетными и бытовыми штампами, высмеивают фарисейскую выпренность и красоты стиля, извлеченные из академического языка.

В жанрово-видовом плане роман «Игра в классики» синтезирует черты драмы, трагикомедии, мелодрамы, детектива. Его можно назвать и произведением-притчей, повествующим о страстях человека XX века. В произведении прослеживается самохарактеристика, соответствующая истокам постмодернистской стилистики, но не она определяет богатство его формы-содержания. Кортасар выдвигает своего рода манифест перехода от романа к построману, при этом автор во многом апеллирует к идеям авангарда 1960 гг.

В романе присутствует лингвистическая мистификация. «Игру в классики» можно интерпретировать в духе дерридианской игры, которую до дна не исчерпать, до последнего винтика не развинтить. Языковые идентификаторы личностей героев образуют абстрактную картину, сотканную из стилизованной формулы ДНК. Х. Кортасар, по сути, заявляет о том, что традиционный роман лишен перспектив развития из-за тирании слова. Автор провозглашает будущее за новым языком, способным стать самодостаточным содержанием конкретного литературного жанра как эстетического и творческого явления. Автору действительно удалось избавиться от многих тираний языка и жанровой формы и создать нечто новое. Это относится

в первую очередь к замысловатым сериям интертекстуальных двойных экспозиций и наложений, эффекта перелистывания текста романа. Несмотря на то, что аргентинский писатель выступает против литературно-повествовательного романа, на практике он реализует сочетание экспериментальных и классических средств художественного выражения.

Свой литературный проект Х. Кортасар задумал как своеобразный кинороман в виде потока сознания, возрождающего магию кино, как альтернативу дискретности современного потока литературных образов. «Игра в классики» содержит множество ракурсов. Это – метафора современности, метафора человека своего времени – путешественника из Латинской Америки, которому казалось, что перед ним открыт весь мир, и прежде всего Париж, но при этом это – метафора памяти, хранящей все самое дорогое и ценное. Названия станций, метро, улиц, площадей, бульваров, набережных и мостов Парижа звучат как заговоры и заклинания. Европейский опыт оказался для писателя положительным и, по воспоминаниям Освальдо Сориано, косвенно повлиял на создание аргентинской литературы, так как Кортасар писал на испанском языке [6, с. 259]. Главный герой Оливейра в этом ракурсе – не только пример всего пережитого, но и воображаемого.

Вместе с тем главное у Х. Кортасара – эстетизм, соседствующий с символикой. Символичны и многочисленные повторы, маркирующие наиболее значимые события в жизни героев. «Игра в классики» – пример постмодернистской дисгармоничной гармонии на разных уровнях текста. Совокупность всех глав (частей) образует целостную фреску, создает ощущение совершенной композиции. С дисгармоничной гармонией связана и присущая роману антиномичность: в ней переплетаются высокое и низкое, духовное и физиологичное, возвышающее и шокирующее, прекрасное и безобразное. Все классические и современные категории в тексте искусно гармонизированы, что создает ощущение квинтэссенции эстетического в его сегодняшнем понимании. Единство эмоционального и интеллектуального смыслов приковывает внимание читателя. Эрудиция автора романа оказывается способной генерировать художественную концепцию высокого эстетического уровня. В романе присутствуют и переборы, редкие ошибки вкуса. Возможно, это осознанная стратегия в русле нонклассики с приверженностью к гротеску и шоковой эстетике. Такого рода издержки не отменяют и не затемняют главное: своеобразный разговор с собой и читателем – впечатляющее проявление игрового начала, Игры с большой буквы как ипостаси эстетического в его современном понимании. Эта игра постоянно развивается, обогащается новыми смыслами, проявляется в новых формах.

Эффекты возврата и перелистывания придают роману то качество, которое наделяет текст живостью и игривостью. Анализировать отдельные эпизоды можно бесконечно долго. В целом они создают ощущение творческой силы, неисчерпаемой фантазии писателя-игрока, на основе игровой техники открывающего окна в мир игры.

Литературный эксперимент Х. Кортасара рассчитан на интерактивный отклик читателя. Представленный проект «оживления» классического романа, развития сюжета во времени и пространстве, направлен на актуализацию его вневременного смысла, при этом модная деконструкция сюжета не оборачивается банальной деструкцией. Амбициозный замысел писателя основывается на обыгрывании ставших уже классическими для XX в. тем: интерьерное–экстериорное, материальное–нематериальное, мужское–женское, хозяин–гость, Восток–Запад. Постмодернистская стратегия включает в себя игру с кичем: осознанное инкрустирование его элементов в художественную ткань романа призвано очищать кич, превращать его в одну из ироничных фигур стиля. Сама жизнь воспринимается как текст, игра знаков и цитат, требующая деконструкции. Ироническое отношение к массовой культуре как к кичевой, тривиальной, невыразительной, некрасивой, плоской позволяет эстетизировать ее как оригинальную, альтернативную, другую по отношению к классической культуре. Увлечение Х. Кортасара эстетикой лени – подробное описание сцен необремененного трудом ежедневного существования героев романа – тесно связано с интерпретацией символов. Из-под игровой оболочки романа просвечивают глубинные экзистенциальные смыслы.

Роман Х. Кортасара «Игра в классики» – это разомкнутая структура, «петляющая» во времени и пространстве, стремящаяся раздвинуть рамки современного романа и создать обновленный жанр, соответствующий эстетическому опыту и менталитету современного человека. Вместе с тем следует подчеркнуть, что литературный эксперимент Х. Кортасара доказал не возможность создания нового языка, а принципиальную невозможность разрушения естественного языка. Языковые аномалии «Игры в классики» выступают как конструктивный мирообразующий и текстообразующий фактор художественного повествования, в котором девиантность является воплощением аномального мира и аномальных способов его художественного освоения.

Языковые аномалии художественного текста принципиально не подлежат исчерпывающему истолкованию, при этом чем качественнее текст и талантливее автор, тем больше возможностей его множественной интерпретации. Присутствие в мировой культуре, литературе и языке воспроизводимых в разных вариантах моделей аномальной концептуализации мира, языка и наррации, обладающих значительным эстетическим потенциалом, в высокой степени востребовано современным читателем.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Арутюнова, Н. Д.* Типы языковых значений. Оценка, событие, факт / Н. Д. Арутюнова. – М. : Наука, 1988. – 341 с.
2. *Лотман, Ю. М.* Семиосфера: культура и взрыв, Внутри мыслящих миров: Статьи. Исследования. Заметки / Ю. М. Лотман. – СПб. : Искусство – СПб, 2004. – 704 с.
3. *Зубова, Л. В.* Современная русская поэзия в контексте истории языка / Л. В. Зубова. – М. : Новое лит. обозрение, 2000. – 432 с.

4. *Багно, В.* Хулио Кортасар, или Правила игры с классиком / Х. Кортасар // Собр. соч.: в 4 т. / пер с исп.; сост. и предисл. В. Багно. – СПб. : Северо-Запад, 1992. – Т. I. – 672 с.

5. *Bianchi, R.* Julio Cortazar. El dedo en el ventilador / R. Bianchi. – Cuba, La Habana, 1983. – № 77. – P. 20.

6. *Сориано, О.* Писатель, страна, утрата / О. Сориано // Латинская Америка: лит. альманах. – М., 1986. – Вып. 4. – 259 с.

The subject of the study is the specifics of the implementation of the principles and mechanisms of linguistic anomaly in the novel *Hopscotch* by Argentine writer Julio Cortazar. The purpose of the study is to analyze the consistent use of the language anomaly as the main method of text generation and means of modeling a special artistic world. The goal is to study linguistic anomalies in the artistic narrative of the individual author and to determine the general patterns of the anomalous artistic world and literary text. The definition of semantic dominants of the artistic narration of J. Cortazar in the aspect of the anomalous linguistic conceptualization of the world and the general principles of text generation makes possible to improve the criteria for the distinction between anomalous and usual phenomena.

И. И. Бартенева

(Минск, Беларусь)

К ВОПРОСУ ОБ УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ РЕФЕРЕНЦИАЛЬНОЙ ЭВОЛЮЦИИ В ТЕКСТЕ

Появившееся в последнее время понятие *эволютивный референт* указывает на возможность восприятия динамичности референта и соотносится не с конечным результатом процесса развития и появлением качественно нового, а свидетельствует о сохранении соотнесенности с одним и тем же референтом, но с допустимыми изменениями. Предметы и индивидуумы могут меняться, но есть определенный предел. Поэтому остается комплекс нерешенных вопросов, связанных, прежде всего, с приоритетом материи или сознания. Роль лингвистики заключается в том, что она с помощью своих средств готовит нас к реализации или изменению референции имени.

К л ю ч е в ы е с л о в а: референция, референт, эволютивный референт, кореференция, лингвистические средства, когнитивный фактор.

Референция характерна для всех лингвистических знаков как свойство, позволяющее отсылать к экстралингвистическим реалиям. Референт представляет собой реальный (конкретный) предмет/объект, обозначаемый именем в актуальной речи. «Предметная природа имени способствует тому, что оно оказывается основной референциальной единицей» [1, с. 129].

В лингвистике уже давно ведутся споры о том, динамичен (т.е. изменяем) ли сам референт. Появившееся в последнее время понятие *эволютивный референт* указывает на возможность восприятия динамичности референта. Речь идет прежде всего о представлении референта как объекта действительности в его развитии, то есть определенной эволюции, не затра-