

**МОНОЛОГ ДЖ. КАРЛІНА “СУЧАСНА ЛЮДИНА” ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ
ПОСТМОДЕРНОЇ МОВНОЇ ГРИ**

Статтю присвячено аналізу явища мовної гри як відображення постмодерної естетики та її реалізації на матеріалі монологу Дж. Карліна “Сучасна людина”.

Ключові слова: мовна гра, постмодернізм, зевгматична конструкція.

The article deals with the research into the phenomenon of the language game as a reflection of postmodern esthetics and the language game use in the monologue “A Modern Man” by G. Carlin.

Key words: language game, postmodernism, zeugma construction.

Мовна гра як прояв комічного є складним явищем, сутність якого неможливо повністю розкрити без урахування його естетичного, психолінгвістичного та стилістичного аспектів. Дослідженню природи комічного присвячено багато праць у різних галузях науки, зокрема у філософії та естетиці (М. Бахтін, Ю. Борєв, В. Пропп, А. Сичов), психології (Л. Веккер, О. Лурія, О. Щербакова), стилістиці (І. Арнольд, І. Гальперін) тощо. Результати праць із зазначеної проблеми дають змогу сформулювати уявлення про природу мовної гри як прояву комічного, вербальні засоби створення комічного ефекту, лінгвокогнітивні механізми сприйняття та розуміння мовної гри адресатом. Незважаючи на значну кількість праць, вивчення мовної гри як прояву комічного не втрачає актуальності. Це пов'язано, з одного боку, з постмодерною реальністю як тлом та передумовою поширення мовної гри в різноманітних дискурсах сучасності. З іншого боку, лінгвокогнітивні механізми сприйняття мовної гри відкривають значні можливості для вивчення цього феномену як засобу маніпуляції свідомістю адресата. У цьому контексті популярний сьогодні жанр комедійного виступу “стендап” дає змогу якнайкраще вивчити перелічені аспекти. Отже, метою цієї статті є дослідження засобів створення мовної гри для досягнення комічного ефекту у контексті постмодерної сучасності на матеріалі монологу Дж. Карліна “Сучасна людина”. Досягнення поставленої мети передбачає комплексний міждисциплінарний підхід із залученням аналізу теорій комічного взагалі та мовної гри зокрема для створення теоретичної бази, методів лінгвостилістичного аналізу тексту та лінгвокогнітивних механізмів сприйняття та розуміння комічного.

Сьогодні поняття “мовна гра” охоплює широке коло явищ художньої літератури, журналістики, публіцистики, розмовної мови, завдяки чому у лінгвістиці не існує його єдиного визначення. Актуальним для нашого дослідження є визначення мовної гри у широкому розумінні цього поняття як типу мовленнєвої поведінки, яка базується на навмисному порушенні мовленнєвої норми з метою створення неканонічних мовних форм і структур для досягнення певного стилістичного ефекту [5]. Інакше кажучи, мовна гра є нетрадиційним, неканонічним, творчим використанням мови з орієнтацією на розкриття прихованих можливостей мовних знаків [3, с. 168]. Такий творчий підхід до мовних засобів, звичайно, має відбуватися в межах розуміння всіма комунікантами правил цього порушення норми та всіх похідних смислів його результату.

Творчий підхід до мови знайшов обґрунтування в естетиці постмодернізму, характерними рисами якого є іронія, пародійність, деканонізація традиційних естетичних цінностей, поєднання жанрів, театралізація сучасної культури [2, с. 139–140]. Філософське трактування комічного та мовної гри також вбачає механізм створення гумористичного

ефекту у руйнуванні певної норми, стереотипу, цінності. У контексті сучасної культури постмодерну “мовна гра” стала одним з основних понять. Постмодернізм наголошує на принципі плюралізму художніх стилів та програм, причому весь світ розглядається як текст, як нескінченне перекодування та гра знаків. У цьому контексті художня творчість передбачає мистецтво цитування та авторського монтажу фрагментів різноманітних текстів. Особистість автора виявляє себе в особистій манері мовної гри та імпровізації в межах основних сюжетів та образів загальнолюдської культури.

З точки зору когнітивної психології, мовна гра розглядається з позиції її сприйняття адресатом, причому почуття гумору розуміється як здатність людини розуміти комічне, у тому числі вербальний гумор, який базується на багатозначності мовної одиниці, залученої у певний контекст, в якому ця багатозначність створює передумови для розуміння різних смислів однієї одиниці.

Мовна гра реалізується на всіх рівнях мовної системи, що дозволяє розглядати в її контексті низку лінгвостилістичних засобів, таких як каламбур, зевгма, метафора, іронія, парадокс, перифраз, римування, анаграма, паліндром тощо. Вибір певних засоби творчої використання мовних засобів залежить від конкретних завдань, які має реалізувати автор.

У випадку жанру “стендап” мовна гра має виконувати, перш за все, розважальну функцію, яка приховує більш складну за засобами реалізації функцію маніпуляції увагою та свідомістю глядача. В арсеналі комедійних акторів жанру “стендап” знаходяться численні невербальні засоби втримання уваги аудиторії, до яких належать жести, міміка, рухи, навіть одяг, але головне враження справляє власне повідомлення, яке містить авторську позицію стосовно проблеми, яка хвилює всіх. За своєю сутністю цей жанр передбачає публічний виступ з монологом або мініатюрою, в якому є місце імпровізації та безпосередньому спілкуванню актора з аудиторією. За таких умов вибір засобів розважання та утримання уваги публіки набуває особливого значення. У цьому контексті здатність актора-коміка до ігрової мовної діяльності сприяє вирішенню конкретних завдань, а саме: утримати увагу аудиторії, розважити її та справити враження, під час чого актор має змогу виразити думки стосовно будь-яких проблем сучасності. Таким чином, мовна гра у жанрі “стендап” виконує також і певну функцію маніпуляції.

Джордж Карлін (1937–2008) залишається одним з найпопулярніших акторів-коміків США, які виступають у жанрі “стендап”, у великій мірі завдяки вмінню висловити власні роздуми про гострі проблеми сучасності у легкій, розважальній, іронічній формі. Його нестандартне мислення знаходить відображення у різноманітних проявах авторської мовної гри, яка характеризується неочікуваним, іноді парадоксальним поєднанням в одному контексті різних за семантикою та жанрово-стилістичною приналежністю мовних одиниць. Наприклад, сучасна людина описується Дж. Карліном як *a diversified multicultural postmodern deconstructionist, politically, anatomically, and ecologically incorrect, digital and smoke free, tireless and wireless, gender specific, captial intensive, user friendly, and lactose intolerant, a fully equipped, factory authorized, hospital tested, clinically proven, scientifically formulated medical miracle*. Завдяки поєднанню синтаксично однорідних, але семантично не пов’язаних означень в одному контексті, Дж. Карлін досягає того, що в уяві адресата актуалізується цілий комплекс ознак об’єктивної дійсності – життєвого простору сучасної людини. Порушуючи семантичну однорідність елементів, створюючи парадоксальні комбінації мовних одиниць, Дж. Карлін використовує лінгвостилістичний прийом “зевгма”, за допомогою якого він досягає бажаного ефекту – затримує увагу публіки, запрошуючи її до активної мовної співтворчості у вигляді декодування послання, успішний результат якого гарантує сміх.

Водночас слід зазначити, що мовна гра Дж. Карліна дещо розширює межі традиційного розуміння зевгми як лінгвостилістичного засобу створення комічного ефекту. З огляду на це актуальними для нашої статті є результати дисертаційного дослідження А. Смоліної про лінгвостилістичний статус та специфіку функціонування в художньому дискурсі зевгматичних конструкцій. До зевгматичних конструкцій А.

Смоліна віднесла синкретичні стилістичні фігури, побудова яких відбувається за такими принципами: порушення семантичної однорідності членів речення з однаковою синтаксичною позицією, порушення їх граматичної сполучуваності, алогізму, контрасту, мовної економії, контамінації [4, с. 52]. Для зевгматичних конструкцій характерним є наявність головного слова, в якому актуалізується багатозначність. Такий широкий підхід до розуміння головної ознаки зевгматичних конструкцій – поєднання семантично неоднорідних одиниць в єдине ціле – споріднює зевгму з такими стилістичними фігурами, як каламбур, оксюморон, парадокс, антитеза та дає змогу віднести до зевгматичних конструкцій цілу низку лінгвостилістичних засобів, а саме: зевгматичне перелічування, акумуляцію, градацію, зевгматичну трансформацію фразеологізму, зевгматичне зіставлення, зевгматичний анаколуп, синтаксичний колаж. Крім того, до складу зевгматичних конструкцій можуть входити епітети, гіперболи, метафори, фоностилістичні засоби (алітерації, асонанси, рими), синтаксично паралельні конструкції, прецедентні тексти [4].

Комічний ефект від використання зевгматичних конструкцій досягається завдяки лінгвокогнітивним механізмам їх сприйняття адресатом, який після безпосереднього пред'явлення таких одиниць залучається до своєрідного їх дешифрування. Декодування зевгматичних конструкцій має свою специфіку: коли адресат зіштовхується з конструкціями, побудованими як порушення певної норми, він передусім розцінює їх як нестандартне явище та намагається зрозуміти його, причому на деякий час його увага утримується на певному відрізку тексту. Якщо смисл стає зрозумілим, то відбувається своєрідна психологічна розрядка у вигляді сміху, причому комічний ефект створюється лише за умов достатнього інтелектуального розвитку, гарного володіння мовою, за допомогою якої відбувається передача інформації, наявності фонових знань та почуття гумору в адресата.

Монолог Дж. Карліна “Сучасна людина” є яскравим прикладом творчого використання потенціалу зевгматичних конструкцій, що дає автору змогу висловити іронічне ставлення до об'єктів, що зображуються, не засуджуючи їх безпосередньо, а зіштовхуючи їх внутрішні протиріччя – протиріччя між формою та змістом, високим та низьким, ідеальним та реальним, очікуваним та дійсним.

Для мовної гри Дж. Карліна є характерним прийом антитези, причому протиставляються поняття, явища або об'єкти, у назвах яких можуть міститися протилежні афікси: *output – income (my output is down, but my income is up)*, *minimall – megastore (I bought a microwave at a minimall; I bought a minivan at a megastore)*, *love – hate (I have a love child who sends me hate mail)*, *new – old (I'm new wave, but I'm old school)*, *low – high (low rent, high maintenance)*, *hard – soft (the software on my hard drive is hardcore, no soft porn)*.

Використання антонімів або слів з антонімічними афіксами створює яскраві й дотепні каламбури: *I eat fast food in the slow lane; I know the upside of downsizing I know the downside of upgrading; I'm a high tech low-life, I'm a warmhearted cool customer.*

Іноді каламбур з'являється завдяки створенню нового слова за вже існуючою активною словотворчою моделлю: *I am a raging workaholic, a working rage-a-holic.*

Деякі каламбури Дж. Карліна містять компоненти, що римуються, що підсилює вплив на слухача, провокуючи актуалізацію різних смислів в одному контексті:

I got no need for coke and speed. I got no urge to binge and purge.

I'm a rude dude but I'm the real deal, lean and mean, cocked, locked, and ready to rock; rough, tough, and hard to bluff.

I take it slow; I go with the flow; I ride with the tide; I got glide in my stride; driving and moving, sailing and spinning, jiving and grooving, wailing and winning. I don't snooze, so I don't lose.

I party hardy and lunchtime is crunchtime.

У монолозі Дж. Карліна також можна знайти інші варіанти створення гри слів. Наприклад, у реченні “*I wear power ties; I tell power lies; I take power naps; I take victory laps*” слово “power” вживається три рази, причому в кожному разі воно актуалізує нове значення, як вільне, так і фразеологічно зумовлене. Аналогічно автор маніпулює семантикою слова *junk*: *I read junk mail, I eat junk food, I buy junk bonds, I watch trash sports*.

Аналізуючи засоби досягнення комічного ефекту, не можна не звернути увагу на те, що мовна гра Дж. Карліна є достатньо інтелектуальною, і для її розуміння необхідна підготовлена публіка. Актор з легкістю маніпулює науковими термінами, поєднуючи їх з розмовною лексикою: *I’m an alpha-male on beta-blockers, I can give you a gigabyte in a nanosecond, I interface with my database and my database is in cyberspace*.

Використання наукових термінів, а також лексики з обмеженою сферою функціонування у поєднанні з розмовною лексикою дозволяє Дж. Карліну окреслити коло проблем, з якими зіштовхується сучасна людина, причому актор робить це, залишаючись у контексті мовної гри. До таких глобальних проблем належить, наприклад, екологія: *I’m interactive, I’m hyperactive, and from time to time I’m radioactive*. Натякаючи на постійні збройні конфлікти сучасності, Дж. Карлін називає себе *a streetwise smartbomb, a high concept, low profile, medium range ballistic missionary, I’m in the moment, on the edge, over the top, but under the radar*.

Здійснене дослідження дає змогу зробити деякі висновки. Мовна гра як характеристика та одне з головних понять естетики постмодерної культури знаходить сьогодні відображення в усіх сферах використання мови. У розважальному жанрі “стендап” Дж. Карлін наочно демонструє можливості зевгматичних конструкцій для створення комічного ефекту, причому мовна гра набуває ознак засобів, які об’єднують текст монологу в єдине ціле.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ильясова С.В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы / С.В. Ильясова, Л.П. Амири. – М.: Флинта, 2009. – 296 с.
2. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000. – 347 с.
3. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – М.: Флинта: Наука, 2006. – 344 с.
4. Смолина А.Н. Зевгматические конструкции в русском литературном языке: дисс. канд. филол. наук: 10.02.01/ Анжелла Николаевна Смолина. – Красноярск, 2004. – 241 с.
5. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. Н.М. Кожинной. – М., Флинта: Наука, 2006. – С. 657–660.
6. Carlin, George. A Modern Man [Електронний ресурс] / George Carlin. –Режим доступу: http://www.themadmusicarchive.com/song_details.aspx?SongID=21816