ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ НОВЕЛЛ Ж. ЭШНОЗА В КОНТЕКСТЕ ИГРОВОГО ДИСКУРСА ПОСТМОДЕРНА (НА МАТЕРИАЛЕ СБОРНИКА «CAPRICE DE LA REINE»)

М.А. Эсебуа, *студент*
Научный руководитель: *Т.П. Никитина, канд. филол. наук, доцент*
Санкт-Петербургский государственный университет
(Россия, г. Санкт-Петербург)

Аннотация. *Статья посвящена языковой игре в произведениях Ж. Эшноза в контексте постмодернисткого дискурса. Игровые приёмы писателя анализируются на языковом и смысловом уровнях восприятия. К основным языковым приёмам, направленным на игру с читателем, относятся нестандартное использование грамматических времён, неоправданное законами логики использование средств логической связи, смешение языковых стилей, постоянное введение языковых средств с семантикой вероятности и неопределённости, приёмы метонимии и лексического повтора, специфическое использование синонимов, нестандартная организация текста и др. Выявлено, что внешняя структура текста Эшноза имеет противоположную постмодернизму направленность, что в свою очередь усиливает эффект игры и создаёт особые отношения между читателем, автором и текстом.*

Ключевые слова: *игровой дискурс, эффект «обманутого ожидания», языковой знак, минимализм, постмодернизм, структурализм, антипостмодернизм*

Сегодня особое внимание лингвистов и литературоведов направлено на изучение построения отношений, возникающих в эпоху постмодерна между читателем и литературным произведением. При этом одним из аспектов рассмотрения подобных отношений является игровой дискурс. На сегодняшний день более подробного освещения требует лингвистический аспект постмодернистской эстетики, поскольку собственно языковые средства оказываются изученными в наименьшей степени. В данном случае речь идет о языковом аспекте творчества французского писателя Ж. Эшноза, которого традиционно относят к писателям минималистам [Шервашидзе 2007].

Нами были рассмотрены на материале сборника новелл «Caprice de la reine» основные игровые приёмы Ж. Эшноза на языковом и смысловом уровнях восприятия, а также связь между двумя уровнями в контексте постмодернистской эстетики. Сборник включает в себя семь небольших произведений описательного характера, построенных по сценарному принципу Действие каждого произведения связано с определённым местом, при этом речь идёт как о современных территориях, так и о местах, связанных с древней историей. Подобный географический характер произведений является связующим элементом между ними.

Игровой дискурс Эшноза имеет преимущественно двухуровневую структуру. Произведения Эшноза строятся таким образом, что лирический герой создаёт постмодернистское игровое поле и вовлекает в него читателя, тогда как автор с позиции стороннего наблюдателя следит за процессом игры и выстраивает произведение согласно определённой логике. Таким образом, игра с читателем приобретает двусторонний характер. Подобное наблюдение характеризует Эшноза как последовательного структуралиста. Двухуровневая организация текстового пространства Эшноза позволяет писателю вести двойную игру с читателем. Внутренняя сторона языковой игры характеризуется преимущественно постмодернистскими приёмами, тогда как при ретроспективном осмыслении произведений Эшноза обнажается структуральная природа его творчества.

Особый интерес представляет постмодернисткая концепция «смерти» автора и проиведения [Ильин 1998: 22]. Если для структуралистов создание текста является результатом стягивания смыслов в одну точку, то для постструктуралистов текст возникает в результате процессов децентрации смыслов, поэтому он превращается в пустое пространство [Ляпушкина 2002: 89]. Данная концепция способствовала выявлению других аргументов, не позволяющих однозначно относить творчество Эшноза к писателям - постмодернистам. К таким аргументам относятся мотивированность игровых приёмов [Барт 1989: 91-100]. К ним относятся игра с грамматическими временами и использование приема, при котором означаемое нивелирует языковую форму, т.е. фактически речь идет о вторичном после постмодернизма переосмыслении концепции Ф. де Соссюра о природе языкового знака [Ильин 1998: 18] , [Соссюр 2004: 68].

Игровой дискурс Эшноза рассматривался нами главным образом с точки зрения создания эффекта «обманутого ожидания». В каждой из новелл сборника «Caprice de la reine» Эшноз прибегает к нарушению логической связи повествования, что является основным постмодернистским способом создания эффекта «обманутого ожидания». В «Caprice de la reine» на определённом этапе повествования рассказчик даёт обещание читателю вернуться через некоторое время к одному из элементов описания. Как правило, уже упомянутая однажды деталь будет нести важную смысловую нагрузку в построении сюжетной линии. При этом следует отметить, что возврат к ранее упомянутому элементу должен быть обусловлен определёнными предпосылками. Однако видимые предпосылки, способные по законам логики оправдать подобный приём, в данном случае отсутствуют. «C'est peut-être à présent que nous devons revenir sur l'importance de l'ordre végétal dans notre affaire, ce qui est quand même, s'agissant de vouloir rendre compte d'un décor de la campagne mayonnaise, bien le moins. Végétation donc…» [Echenoz c. 23]. Таким образом, читатель становится свидетелем десемантизации приёмов интриги, которая словно выворачивается автором наизнанку. В данном случае логический коннектор donc (следовательно) усиливает алогизм вывода.

Логическое пространство текста также нарушается за счёт синтаксической игры. В данном контексте интересно рассмотреть синтаксическую структуру рассказа «Vingt femmes dans le jardin de Luxembourg et dans le sens des aiguilles d'une montre». Название представляет сложное назывное предложение, которое состоит из двух назывных частей, но соединительный союз предполагает однородность двух частей предложения. Ввиду того, что в данном случае однородность отсутствует, структура этого предложения противоречит правилам синтаксической организации текста.

В продолжение вопроса о логической организации текстового пространства Эшноза можно говорить о смысловой нагрузке детали и её роли в структуре текста. В рассказах Эшноза можно проследить две основные смысловые линии детализации.

В первую очередь, Эшноз намеренно обращает особое внимание на те детали, которые обычно не привлекают внимание читателя, таким образом смещая смысловые акценты произведения. Перед нами приём остранения текста, при котором привычный предмет описывается как в первый раз увиденный.

Помимо этого, Эшноз наполняет свои тексты обилием подробных элементов описания, которые читателю кажутся излишними. Таким образом, автор отвлекает внимание читателя от более важных элементов повествования и намеренно стремится заполнить лакуны, которые создают условия для дискретности текста, но должны заполняться потоком сознания читателя [Ляпушкина 2002: 65 – 66].

Говоря о мотивированности текстов Эшноза в связи с постмодернизмом, следует обратить внимание на игру с грамматическими временами и наклонениями. Эшноз создаёт особую временную пара-

дигму, которая мотивирует произведение и препятствует его «смерти».

Подобная игра приводит к переносу сознания читателя с одного плана на другой и мотивирует преодоление историчности, которое является необходимым условием точной интерпретации произведения. Грамматические модели временной парадигмы французского языка позволяют Эшнозу создать впечатление преодоления временного промежутка. Такой эффект достигается писателем за счёт отклонения от нормы употребления грамматических времён и нарушения их стилистической сочетаемости. Главным образом, речь идёт о прошедшем историческом passé simple и сложном прошедшем passé composé и их реализации в письменной и устной речи. Passé simple употребляется в письменной речи при описании событий, не имеющих связи с временным планом момента высказывания, тогда как passé composé используется преимущественно в устной речи и тесно связано с настоящим моментом. Действие новеллы «Nelson» происходит в 1802 г., при этом рассказчик параллельно с настоящим историческим временем présent de narration использует passé composé, тогда как présent de narration сочетается в письменной речи с passé simple. Таким образом, автор добивается эффекта проекции исторических событий на современность, преодолевает разрыв в сознании читателя между прошлым и настоящим и погружает его в центр событий. Автор в данном случае приписывает плану содержания новый план выражения и таким способом расширяет полисемичные возможности грамматического времени.

Для создания иронии Эшноз прибегает к использованию различных речевых средств, обладающих вероятностной семантикой, и к смешению стилей. Писатель употребляет языковые средства, позволяющие вовлечь читателя в игру и снять часть ответственности с автора за происходящее. Представляется логичным выделить грамматическую и лексическую составляющую обозначенных речевых средств.

В первом случае речь идёт об использовании в текстах сослагательного наклонения, которое позволяет придать дискурсу лирического героя вероятностный характер. Далее, в произведениях можно увидеть употребление формы второго лица множественного числа в повелительном наклонении, позволяющие переложить часть ответственности за происходящее на читателя. Создаётся впечатление, что рассказчик призывает читателя вместе путешествовать по тексту и вместе совершать ошибки. Кроме того, автор часто ведёт повествование от неизвестного лица, имеющего форму неопределённого местоимения on. В данном случае рассказчик также стремится обеспечить взаимодействие с читателем, но делает это менее эксплицитно, но при этом более категорично. Наконец, безличные конструкции усиливают подобный эффект, позволяя автору занять позицию стороннего наблюдателя и полностью перенести ответственность на некоторое лицо (il est nécessaire, il convient, il semble).

Помимо вышеприведённых случаев, основанных на грамматической семантике конструкций, Эшноз придает вероятностный оттенок событийному ряду лексическим способом, к которому можно отнести использование в тексте специальных глаголов, могущих иметь вероятностные коннотации: croire, assurer, sembler, prétendre, paraître, estimer, attester, imaginer; а также модальных глаголов, которые позволяют выразить определённое отношение к действительности: devoir, pouvoir, savoir.

Итак, игровой дискурс Эшноза строится главным образом на основе эффектов «обманутого ожидания», а также иронии автора, достигающейся лексико-грамматическими и стилистическими игровыми приёмами. В качестве языковых приёмов логической игры автор использует неправильное употребление логических коннекторов и нарушение синтаксической цельности. Особое место занимает игровая семантика детали в рамках дискретности текста и концепции языкового знака. При рассмотрении в рамках данной концепции временного пространства Эшноза стано-

вится заметной дополнительная мотивировка автором прошедшего времени, а также двойная актуализация настоящего времени.

Следует отметить, что анализ игровых приёмов в новеллах Ж. Эшноза подводит нас к неожиданному выводу: Эшноз как яркий представитель минимализма, который в свою очередь традиционно относят к постмодернизму, не является однозначно представителем данной эстетики. Игровой дискурс Эшноза имеет преимущественно двухуровневую структуру, что позволяет выделить в произведениях писателя сосуществование постмодернисткого и структурального уровней, которые обнажают диалектическую природу его творчества. Таким образом, эстетической направленности Эшноза можно дать такое определение, как антипостмодернизм, который в данном случае заключается в намеренном применении постмодернистских приёмов с целью надстройки структурального уровня игры.

Библиографический список

1. Шервашидзе В. Тенденции и перспективы развития французского романа // «Вопросы литературы» 2007, №2. URL:http://magazines.russ.ru/voplit/2007/2/sh7.html (Дата обращения: 07.12.2016)

2. Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. – М., 1998. – 256 с.

3. Ляпушкина Е.И. Введение в герменевтику: Учеб. пособие. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2002. – 96 с.

4. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Косикова Г.К. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.

5. Соссюр Фердинанд де. Курс общей лингвистики / Пер. с французского А. М. Сухотина, под редакцией и с примечаниями Р. И. Шор. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 256 с.

LANGUAGE FEATURES OF J. ECHENOZ'S NOVELS IN THE CONTEXT OF THE POSTMODERN LUDIC DISCOURSE (BASED ON THE MATERIALS OF THE COLLECTION «CAPRICE DE LA REINE»)

M.A. Esebua, *student*
Supervisor: *T.P. Nikitina, candidate of philological sciences, associate professor*
Saint Petersburg state university
(Russia, St. Petersburg)

Abstract. *The article is devoted to J. Echenoz's language game in the context of the postmodernist discourse. The writer's ludic methods are analyzed at the linguistic and notional levels of perception. The main methods, dedicated to "the game with the reader", consist in a non-standard usage of grammar tenses; an illogical usage of linking words; a mixture of language styles; the introduction of the figures of speech with a semantics of probability and incertitude; metonymy and palilogy; a specific usage of synonyms; an irregular organization of the text, etc. It is shown that the external structure of Echenoz's text has the direction opposite to the postmodernism, which, in its turn, reinforces a ludic effect and creates a specific relationship between the reader, the author and the tex*

Keywords*: ludic discourse, effect of the deceived expectation, linguistic sign, minimalism, postmodernism, structuralism, antipostmodernism*