

## РОЗДІЛ 6 ЗАГАЛЬНЕ МОВОЗНАВСТВО

УДК 811.11

### ГРАФІЧНА МОВНА ГРА У ПОСТМОДЕРНІСТСЬКОМУ ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ

#### GRAPHIC LANGUAGE PLAY IN POSTMODERN LITERARY TEXT

**Бабелюк О.А.,**

*orcid.org/0000-0003-4837-1225*

*доктор філологічних наук, професор,*

*професор кафедри іноземних мов та перекладознавства*

*Львівського державного університету безпеки життєдіяльності,*

*запрошений професор кафедри англійської мови та письма*

*Школи мистецтва, комунікації та англійської мови*

*Сіднейського університету, Австралія*

Наукову розвідку присвячено дослідженню функціональної природи графічної мовної гри в сучасному англійському постмодерністському художньому тексті у дискурсивному ключі. Виявлено, що у постмодерністському художньому тексті графічна мовна гра реалізується через сукупність відповідних графічних мовностилістичних засобів та композиційно-стилістичних прийомів. У цьому зв'язку актуальним видається вивчення функціональної природи різноманітних графічних засобів, що взаємодіючи між собою створюють графічну мовну гру, а відтак і надмірну графічну неоднорідність постмодерністського художнього тексту, що призводить до синергетичної напруги чи когнітивного дисонансу. Метою статті є виявлення функціональних типів графічної мовної гри у сучасному англійському постмодерністському художньому тексті. Поставлена мета передбачає розв'язання таких завдань: окреслити основні напрями дослідження мовної гри на різних етапах її становлення та виявити її ключові ознаки; визначити функціональні типи графічної мовної гри у сучасному постмодерністському художньому тексті. У генезисі мовної гри виділено два періоди: допостмодерністський, упродовж якого мовну гру розглядають лише як різновид мовного жарту (каламбур, паронимазія, пародія, переспів, парадокс), та постмодерністський, коли мовну гру трактують і як лінгвістичну розвагу, і як прийом організації тексту. Доведено, що за таких умов функціональний спектр мовної гри у постмодерністському художньому тексті розширився – від традиційно розважальної до трансформаційно-оповідної та трансформаційно-жанрової. Застосування методу семіотичного декодування візуальної інформації під час інтерпретації постмодерністських художніх текстів уможливило: а) виявлення їхньої візуальної неоднорідності; б) виокремлення мультимодальної графічної форми постмодерністського художнього тексту; в) визначення функціональних типів графічної мовної гри, а саме: графемної, фрагментарної та дискурсивної. Доведено, що графемна графічна мовна гра розважає читача, беруть участь у створенні постмодерністського пастішу емоцій. Фрагментарна графічна мовна гра слугує важелем перемикання оповіді. У статті також показано, що дискурсивна графічна мовна гра завдяки випадковим елементам пагінації розділів, (без розділових знаків), різний поліграфічний шрифт, засиллю різних графічних засобів, веде до створення мультимодальної графічної форми та ефекту мультимедійності в цілому.

**Ключові слова:** графічна мовна гра, графічні засоби і прийоми, графема, лінгвографія, постмодерністський художній текст.

The article is devoted to the study of the functional nature of graphic language play in a modern English postmodern fiction text in a discursive manner. It has been found that in a postmodern literary text graphic language play is realised through a set of appropriate graphic linguistic and stylistic means and compositional and stylistic techniques. In this regard, it seems relevant to study the functional nature of various graphic means that interact with each other to create a graphic language play and, consequently, excessive graphic heterogeneity of the postmodern literary text, which leads to synergistic tension or cognitive dissonance. The aim of the article is to identify the functional types of graphic language play in a modern English postmodern fiction text. This goal involves solving the following tasks: to outline the main directions of the study of language play at different stages of its formation and to identify its key features; to determine the functional types of graphic language play in a modern postmodern literary text. In the genesis of language play, two periods are distinguished: pre-postmodern, during which language play is considered only as a kind of language joke (pun, paronomasia, parody, paraphrase, paradox), and postmodern, when language play is interpreted both as linguistic entertainment and as a technique of text organisation. It is proved that under such conditions, the functional spectrum of language play in a postmodern literary text has expanded – from traditionally entertaining to transformational-narrative and transformational-genre. The application of the method of semiotic decoding of visual information in the interpretation of postmodern literary texts made it possible to: a) identify their visual heterogeneity; b) distinguish the multimodal graphic form of the postmodern literary text; c) define the functional types of graphic language play, namely: grapheme, fragmentary and discursive. It is proved that graphemic graphic language play entertains the reader, participating in the creation of a postmodern pastiche of emotions. The fragmentary graphic language game serves as a lever for switching the narrative. The article also shows

that the discursive graphic language game, thanks to random elements of section pagination (without punctuation marks), different printing fonts, and the dominance of various graphic means, leads to the creation of a multimodal graphic form and the effect of multimedia in general.

**Key words:** graphic language play, graphic means and techniques, grapheme, linguography, postmodern literary text.

**Постановка проблеми та аналіз останніх досліджень і публікацій.** Зміна суспільної свідомості відбувається, як стверджують науковці у сфері гуманітаристики [17; 18], в епоху глобальних змін в інтелектуальному та культурному житті соціуму, наслідком яких є руйнування усталених суспільних структур. Саме такою епохою тотальних трансформацій і реконструкцій став постмодернізм як транскультурне явище, коли суспільна ідеологія була підмінена ідеологією гри (S. Connor, T. Eagleton). Постійна ігрова реальність знайшла свій лінгвальний вияв у постмодерністській мовній грі (Бабелюк О.А., Кондратенко Н.В.) різного функціонального спрямування.

У постмодерністському художньому тексті постмодерністська мовна гра реалізується через сукупність відповідних мовностилістичних засобів на різних мовних рівнях (графічному, морфологічному, лексичному, синтаксичному, семасіологічному) та композиційно-стилістичних прийомів. Слід наголосити, що сутність будь-якої мовної гри полягає у *свідомому* порушенні автором орфографічних та пунктуаційних мовних норм, сполучуваності слів, правил словотвору, вживанні лексики зниженого стилістичного тону (діалектизмів, сленгізмів, жаргонізмів), творенні авторських неологізмів шляхом поєднання типово несполучуваних сем чи лексем.

У постмодерністській поезії художній текст трактують як «знакову діяльність, роботу і гру» (Р. Барт), як безперервний процес конструювання знаків (О. Бабелюк). У фокусі уваги лінгвістів все частіше стають проблеми візуально-графічного оформлення сучасних текстів різних жанрів (О. Вялікова, Н. Кондратенко), а також міждисциплінарні дослідження постмодерністського художнього тексту в рамках графічної лінгвістики (І. Гельб, Р. Кроссланд) чи лінгвографії (Космеда Т.А.). У цьому зв'язку **актуальним** видається вивчення функціональної природи різноманітних графічних засобів, що взаємодіючи між собою створюють графічну мовну гру, а відтак і надмірну графічну неоднорідність постмодерністського художнього тексту, що призводить до синергетичної напруги чи когнітивного дисонансу.

Спочатку мовна гра вивчалася тільки з філософських позицій (Л. Вітгенштайн, Й. Гейзінга), де її основними характеристиками вважали гедоністичну скерованість, наявність правил, свободу

поведінки особистості, процесуальність, розвиток творчих можливостей особистості тощо. Згодом (D. Crystal) учені звернули увагу на різноманітні лінгвальні, головним чином лексичні, засоби прояву мовної гри як втілення комічного [11; 14], та/або як вияв лінгвокреативного мислення мовленнєвої особистості (Н. Кондратенко, О.Ю. Титаренко, О.Б. Шонь), де головними ознаками стали парадоксальність, аномальність та відхилення від норми. У царині постмодерністської поезії дослідники все частіше підкреслюють *свідоме порушення* загальномовних норм на усіх мовних рівнях, що отримало парасольковий термін «мовні аномалії».

Осмишуючи мовну гру на різних етапах її розвитку, виділяємо два принципово відмінні періоди: *допостмодерністський*, упродовж якого мовну гру розглядають лише як різновид мовного жарту (каламбур, параномазія, пародія, переспів, парадокс), та *постмодерністський*, коли мовну гру трактують і як лінгвістичну розвагу, і як прийом організації тексту. За таких умов функціональний спектр мовної гри у постмодерністському художньому тексті розширюється – від традиційно розважальної до трансформаційно-оповідної та трансформаційно-жанрової.

**Метою статті** є виявлення функціональної природи графічної мовної гри у сучасному англomовному постмодерністському художньому тексті. Поставлена мета передбачає розв'язання таких **завдань**: окреслити основні напрями дослідження мовної гри на різних етапах її становлення та виявити її ключові ознаки; визначити функціональні типи графічної мовної гри у сучасному постмодерністському художньому тексті.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Одним із провідних принципів побудови постмодерністських художніх текстів вважаємо ідеологічно-змістовий (Бабелюк О.А.), під яким розуміємо такий спосіб організації змісту постмодерністських художніх текстів, коли відбувається не тільки його інформаційне розгортання, але й *постійна ігрова трансформація*, тобто сформований зміст не залишається сталим, а увесь час змінюється (Бабелюк).

Слід наголосити, що у постмодерністських художніх текстах *ігрова настанова* на створення будь-якої художньої ілюзії, що замінює реальність, є вихідною і визначальною як для автора, так і для читача (...). Не випадково такі

постмодерністські тексти називають *ігровими* (Коляса О.В.), оскільки їхній смисл розкривається лише під час гри, яку пропонує читачеві автор.

Залучення дискурсивного підходу до вивчення постмодерністської мовної гри, дозволяє витлумачити її не лише як різновид мовного жарту, що входить до складу іронії, а передусім як «спосіб постмодерністського текстотворення» [4; 5], який актуалізує «ситуацію домовленості» між автором і читачем про умовність розповіді: кожен із гравців (і автор, і читач) знає правила гри і готовий брати у ній участь. Наприклад, в есе «*The Tao of Pooh*» Б. Гоффа постмодерністська мовна гра пронизує весь художній твір: від мовної гри на вербальному рівні (каламбур, зевгма, гра слів, парадокс, параномазія, пародія, переспів, абсурдистська гострота) до графічної гри графем, малюнків та шрифтів, аж до всеохоплюючої гри ідей та концепцій на композиційному рівні (наприклад, обігрування сюжету повісті А.А. Мілна «Вінні-Пух і всі, всі, всі» та теорії даосизму в творі «*The Tao of Pooh*» Б. Гоффа) [19].

Численні ігри на різних мовних рівнях, і графічному у тому числі, створюють у процесі розгортання постмодерністського тексту все нові головоломки, загадки, коди, які наполегливий і терпеливий читач повинен розгадати. Так застосування *методу семіотичного декодування візуальної інформації* (Р. Барт, Г. Кресс) під час інтерпретації постмодерністських художніх текстів мовної гри, а саме: *графемної, фрагментарної та дискурсивної*. уможливив: а) виявлення їхньої візуальної неоднорідності на основі принципів візуальної перцепції; б) виокремлення *мульти-модальної графічної форми* постмодерністського художнього тексту, як свідомого порушення канонічних графічних норм текстотворення у єдиному текстовому просторі; в) визначення функціональних типів графічної

*Графемна мовна гра* складається з одиничного мовностилістичного графічного засобу (головним чином графем) у площині горизонтального контексту, що або просто розважає читача, або ж сприяє поглибленому розумінню авторської концепції твору. Наприклад, твір Б. Гоффа «*The Tao of Pooh*» розпочинає невеликий дитячий віршик, в якому слова складають певну віршовану форму, однак семантично він позбавлений будь-якого змісту. Тут автор надає перевагу формі над змістом, і таким чином запрошує читача до гри, створює несерйозну атмосферу легкого, невимушеного спілкування.

*Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie,  
A fly can't bird, but a bird can fly.  
Ask me a riddle and I reply:  
«Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie.»*

*Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie,  
A fish can't whistle and neither can I.  
Ask me a riddle and I reply:*

*«Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie.»*

*Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie,  
Why does a chicken, I don't know why.*

*Ask me a riddle and I reply:*

*«Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie.» [19].*

Цілком очевидно, що у цьому фрагменті фоно-графічні засоби та прийоми, зокрема алітерація (повторення співзвучних приголосних *ttl, rd, sk, pl, fl, stl, sk, ck, n't*), епіфора (повтор однакового звуку [ai] наприкінці рядків), використання шрифтів, відмінних від шрифтів основного тексту та лінія підкреслення, що у кінцевому результаті ведуть до семантичного нонсенсу. Така графемна гра занурює читача в атмосферу звукових образів та асоціацій, що наближають його до дуже схожих у реальному житті.

За допомогою мовної гри графем автор створює постмодерністську гру слів протягом розгортання усього есе, що надає йому неперевершеного комізму:

*«the Confucianist Dedicated Scholar –  
Confusionist, Desiccated Scholar»*

*«Tuesday – Twosday»*

*«Thursday – Thirdsday»*

*«customary procedure – Crustimoney  
Proseedcake»*

*«Confusionist's state of mind»*

*«Aardvarks and Their Aberrations»*

*«He instigates Knowledge» [19].*

Наведені приклади графемної мовної гри, у першу чергу, розважають читача, беруть участь у створенні різних ефектів від комічного, до іронічного або ж саркастичного, загалом створюючи у читача *постмодерністський пастиш емоцій*.

*Фрагментарна графічна мовна гра* реалізується шляхом поєднання графічних та композиційно-стилістичних прийомів і простежується в окремих текстових фрагментах оповіді у площині вертикального та горизонтального контекстів. Вона слугує *важелем перемикання оповіді*: поліфонії нараторів, авторського/персонажного мовлення, опису персонажів, часу й місця подій, діалогу героїв, цитування, чужого мовлення, роздумів автора та різних коментарів. Наприклад:

*«The Tao of Pooh?»*

*«The How of Pooh?»*

*«The Tao of Pooh?»*

*«It seems more like the ow of Pooh!»*

*«The How of Pooh? The Tao of Who?» [19].*

*Дискурсивна графічна мовна гра* створюється за допомогою композиційно-стилістичних прийомів, які спрацьовують на тлі всього тексту

у площині вертикального контексту. За таких умов очевидно є втрата когезії, що спричинена використанням значних за обсягом коментарів та авторських відступів, які не стосуються головної оповіді; розрив традиційних просторово-часових відношень; використання списків, ілюстрацій, фотографій, документів та інформації, не релевантних для теми оповідання, а самі текстові фрагменти часто виступають як самостійні і не пов'язані один з одним за змістом. Варто наголосити саме на графічних складових цього типу мовної гри, таких як: випадкові елементи пагінації розділів, введені в текстову тканину без будь-якої мотивації (переважно без розділових знаків), різний поліграфічний шрифт, засилля графічних засобів, конвергенція яких у кінцевому результаті веде до створення *мультимодальної графічної форми та ефекту мультимедійності* в цілому. В цьому есе саме дискурсивна графічна мовна гра дозволяє читачу разом з наратором та героями слухати радіо, музику, співати пісні, перевіряти електронну поштову скриньку тощо. Наприклад:

Пісня: **“Wooh Baby! Oooowee BABY! (Wanga wanga wanga.) Baby, don't leave me! (Wanga wanga crash bang!) Baby, don't LEAVE me!”** (Click.)

Ода: **(Applause.) A Toast! To Gallant Piglet and Fearless Pooh –**

**Sing ho! for Piglet (PIGLET) ho!**

**Sing ho! for Piglet, ho!**

**and**

**Sing Ho! for a Bear!**

**Sing Ho! for a Pooh!**

**Sing Ho! for the life of a Bear!**

Радіо: “Er. . . well. . .” (Click.) “Now just listen to this, Pooh.”

“Thirty thousand people were killed today when five jumbo airliners collided over downtown Los Angeles. . .,” the Radio announced.

We were discussing the “Ode to Joy,” the choral finale to Beethoven’s Ninth Symphony.

“It’s one of my favorites,” said Pooh.

“Same here,” I said.

“My favorite part,” said Pooh, “is where they go:

**Sing Ho! for the life of a Bear!”**

“But. . .”

**“Sing Ho! for a Bear!**

**Sing Ho! for a Pooh!”**

“But they don’t-----”

**Sing Ho! for the life of a Bear!”**

“My favorite part,” he added.

“But they don’t sing, **‘Sing Ho! for the life of a Bear!’** in the ‘Ode to Joy,’” I said. [19, p. 56].

У цьому текстовому фрагменті мультимедійність розкривається за допомогою графічних

(шрифт, графічні знаки), фонетичних (імітація співу симфонії) стилістичних засобів, а також наративної техніки змішування голосів нараторів.

Цікавим прикладом дискурсивної графічної мовної гри вважаємо назву експериментального оповідання Мерила Бейла “A.B.C.D.E. F.G.H.I.J.K.L.M.N.O.P.Q.R.S.T.U.V.W.X.Y.Z.” [13]. Англійська абетка у назві оповідання позначає професію головної героїні, – бібліотекаря Кейсі. Літери абетки стають основними орієнтирами у її роботі та у житті. Вона довгий час живе у Карачі, вивчила Урду і перейняла на себе місцеву культуру. “*She, of all the British community there, was one of the few who took the trouble to learn Urdu, the local language. She could speak it, not read it: those calligraphic loops and dots meant nothing to her, except that “it was a language”.*” [13, p. 132].

Проте головна ідея оповідання про невідповідність літер, слів та понять, які вони позначають, чи особистих суб’єктивних уявлень про них: “*Philosophers other than myself have discussed the inadequacy of words. “Woman” covers women of every shape and size, whereas the one I have in mind is red-haired, has soft arms, plain face, high-heeled shoes with shining straps*” [13, p. 131].

Або інший приклад: “*At this point, consider the word “Karachi”. Not having been there myself I see clusters of white-cube buildings with the edge of a port to the left, a general slowness, a shaded verandahed suburb for the Burrasahibs. Per-haps, eventually, boredom – or disgust with noises and smells not understood*” [13, p. 132].

Героїня хаотично друкує літери, які рандомно складаються у випадкові слова та фрази, а відтак й у випадкові історії. “*I select from these letters, pressing my fingers down. The letter (or an image of it) appears on the sheet of paper. It signifies little or nothing, I have to add more. Other letters are placed alongside until a “word” is formed. And it is not always the word WORD*” [13, p. 132].

Така графічна мовна гра, за умови несприйняття її читачем, створює у постмодерністському художньому тексті *ефект абсурду*, який чинить перешкоди для інтерпретації через протиріччя між планом вираження та планом змісту. За таких умов абсурд виступає ігровим прийомом, що виконує функцію деструкції, провокує когнітивний дисонанс чи синергетичну напругу.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Таким чином, численні постмодерністські мовні ігри, можливість для читача дописати фінал, зачин чи окремий фрагмент тексту перетворюють постмодерністський художній текст у своєрідну ігрову реальність, що дозво-

ляє моделювання найрізноманітніших варіантів смислу під час «інтерактивного читання». Застосування методу семіотичного декодування візуальної інформації під час інтерпретації постмодерністських художніх текстів уможливив: а) виявлення їхньої візуальної неоднорідності на основі принципів візуальної перцепції; б) виокремлення мультимодальної графічної форми постмодерністського художнього тексту, як свідомого порушення канонічних графічних

норм текстотворення у єдиному текстовому просторі; в) визначення функціональних типів графічної мовної гри залежно від середовища локалізації: дискурсивної, фрагментної та графемної. Використання різного типу графічних засобів та прийомів як складових постмодерністської мовної гри сприяє утворенню постмодерністської мультимедійності, що слугує підтвердженням їхніх еволюційних змін у постмодерністському текстотворенні.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бабелюк О. А. Американська постмодерністська проза малої форми: дифузія жанру чи жанрові різновиди? *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Сер.: Філологічні науки (мовознавство). 2014. № 1. С. 11–17. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvddpufm\\_2014\\_1\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvddpufm_2014_1_4).
2. Бабелюк О. А. Поетика постмодерністського художнього дискурсу: принципи текстотворення (на матеріалі сучасної американської прози малої форми): автореф. дис. ... д-ра філол. наук: 10.02.04. Київ, 2010. 32 с.
3. Бабелюк О. А. Поетика спонтанності постмодерністського наративу. *Записки з романо-германської філології*. 2015. № 1 (34). С. 15–24.
4. Бабелюк О. А. Полістилістична практика текстотворення постмодерністського художнього тексту. *Сучасні проблеми мовознавства та літературознавства*. 2011. № 16. С. 13–17. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/spml\\_2011\\_16\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/spml_2011_16_4).
5. Бабелюк О. А. Принципи постмодерністського текстотворення сучасної американської прози малої форми: монографія. Дрогобич: Вимір, 2009. 296 с.
6. Бабелюк О. А. Способи постмодерністського текстотворення крізь призму полістилістики. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2013. № 1. С. 15–16. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/olinv\\_2013\\_1\\_3](http://nbuv.gov.ua/UJRN/olinv_2013_1_3)
7. Коляса О. В. Механізми творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. серія «Філологічні науки»*. Мовознавство. 2015. № 3. С. 107–115.
8. Коляса О. В. Адхократичне поетичне мислення як когнітивно-семантичний механізм творення ігрового абсурду в постмодерністському фентезійному оповіданні. *Молодий вчений*, 2 (2016): 383-387.
9. Кондратенко Н. Категорійні параметри постмодерністського дискурсу як предмета дослідження текстолінгвістики. *Мовознавчий вісник: збірник наукових праць*. Вип. 8. Черкаси, 2009. С. 340-345.
10. Кондратенко Н. В. Дискурсивність текстової фрагментації як вияв категорії дискретності. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. 2004. Вип. 34. Ч. 1. С. 318–322.
11. Космеда Т. А., Халіман О. В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики: граматики оцінки, граматична іграма: теоретичне осмислення дискурсивної практики. «Коло», 2013.
12. Шонь О. Асоціативна іронія і засоби її актуалізації. *Наукові записки Тернопільського державного педагогічного університету. Сер. Мовознавство*. № 2. С. 110–115.
13. Bail M. A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z Author(s): Murray Bail Source: The Transatlantic Review, No. 50 (Autumn-Winter 1974), pp. 131-137. Published by: Joseph F. McCrindle Foundation Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/41513450> Accessed: 25-06-2024 07:50 +00:0
14. Babelyuk, Oksana, Olena Koliasa, and Valeriia Smaglii. Language means of revealing postmodern ludic absurd in English literary text. *Wisdom* 20.4 (2021).
15. Barthes R. From work to text. In *textual strategies: perspectives in poststructuralist criticism*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1979.
16. Barthes R. The pleasure of the text. / trans. by R. Miller, R. Howard. NY: Hill and Wang, 1998. 80 p.
17. Crystal D. The Language Revolution. Malden: Polity Press, 2004. 142 p.
18. Crystal D. Texting: The Gr8 Db8. NY: Oxford University Press, 2008. 239 p.
19. Hoff X. The Tao of Pooh / Benjamin Hoff; illustrated by Ernest H. Shepard. URL: [http://www.amazon.ca/gp/reader/0140067477/ref=sib\\_dp\\_pt/180-2783338-6875340#reader-link](http://www.amazon.ca/gp/reader/0140067477/ref=sib_dp_pt/180-2783338-6875340#reader-link).