

Чемодурова Зинаида Марковна

ИГРОВАЯ МОДАЛЬНОСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ

В статье рассматривается проблема соотношения игры и художественного текста, в частности, связь понятия "agon" с процессами создания и восприятия художественного текста. В статье предлагается считать игровую модальность особым видом текстовой модальности, представляющим собой конститутивное свойство семантики любого художественного текста, обусловленное авторской оценкой фикциональной действительности.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2014/9-2/54.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 9 (39): в 2-х ч. Ч. II. С. 192-195. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2014/9-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

В некоторых случаях Н. Х. Кулаевым предложения с придаточной уступительной частью (*Кæд сæрджындæр ма нæ тыхтæ æмæ нæ авналæнтæ мæгуырау уыдысты, уæд ныр мах стæм бирæ тыхджындæр æмæ нафсджындæр* (Мамсыраты Д. Хъæбатыры кадæг). / *Несмотря на то, что еще совсем недавно наши силы и наши возможности были бедноваты, то теперь мы стали более сильными и мужественными* [3, с. 349-350]) ошибочно рассматриваются как СПП с придаточными сопоставительными.

Таким образом, проведенный анализ классификации СПП осетинского языка, представленной в «Грамматике осетинского языка», установил, что при разграничении придаточных частей сложноподчиненных предложений не учитываются все структурные признаки указанных синтаксических конструкций: соотносительность придаточной части с каким-либо словом или словосочетанием в главной части или с главной частью в целом; особенность союзных средств связи; характер и роль соотносительных слов; позиционное положение придаточной части. Это дает возможность выявить и последовательно описать разнообразие типов сложноподчиненных предложений с учетом их структуры и семантики, показать, с одной стороны, своеобразие сложноподчиненного предложения, с другой – его связи со словосочетанием и простым предложением.

Список литературы

1. **Абаев В. И.** Грамматический очерк осетинского языка. Орджоникидзе, 1959. 168 с.
2. **Гагкаев К. Е.** Синтаксис осетинского языка. Орджоникидзе, 1956. 276 с.
3. **Грамматика осетинского языка:** в 2-х т. / под ред. Г. С. Ахвледиани. Орджоникидзе, 1969. Т. 2. Синтаксис. 387 с.
4. **Гранин Д. А.** Искатели: роман. Л.: Лениздат, 1979. 336 с.
5. **Новиков-Прибой А. С.** Сочинения: в 5-ти т. М.: Гос. изд-во художественной литературы, 1950. Т. 5. 341 с.
6. **Чехов А. П.** Полное собрание сочинений и писем: в 30-ти т. М.: Наука, 1976. Т. 5. 703 с.
7. **Шёгрэн А. М.** Осетинская грамматика: в 2-х ч. СПб., 1844. Ч. 1. 560 с.
8. **Rosen G.** Über die Ossetische Sprache // Abhandlungen der Königlich Akademie der Wissenschaften zu Berlin, 1846. P. 361-405.
9. **Stackelberg R. von.** Beiträge zur Syntax des Ossetischen. Strassburg, 1886. 99 p.

HISTORY OF COMPOUND SENTENCE STUDY IN "GRAMMAR OF THE OSSETIC LANGUAGE"

Tsarikaeva Fatima Akhsarbekovna, Ph. D. in Pedagogy
North Ossetian State University named after Kosta Levanovich Khetagurov
fcarikaeva@mail.ru

In the article the author carries out the analysis of compound sentences classification of the Ossetic language represented in "Grammar of the Ossetic Language" from the perspective of structural-semantic approach. Such approach is a leading one now as it is based on the account of the whole complex of structural features which are typical for compound sentences as special syntactic units and grammar meanings which are connected directly with the mentioned features. This allows identifying and considering sequentially a variety of types of compound sentences taking into account their structural and semantic peculiarities, describing the specificity of a compound sentence, its connection with a word combination and a simple sentence.

Key words and phrases: the Ossetic language; grammar; syntax; compound sentence; main clause; subordinate clause.

УДК 821.111

Филологические науки

В статье рассматривается проблема соотношения игры и художественного текста, в частности, связь понятия "агон" с процессами создания и восприятия художественного текста. В статье предлагается считать игровую модальность особым видом текстовой модальности, представляющим собой конститутивное свойство семантики любого художественного текста, обусловленное авторской оценкой фикциональной действительности.

Ключевые слова и фразы: игра; агональный тип игры; игровая модальность; имплицитность/эксплицитность; оценка; постмодернистский художественный текст.

Чемодурова Зинаида Марковна, к. филол. н.
Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена
zinatim@rambler.ru

ИГРОВАЯ МОДАЛЬНОСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ®

Для того чтобы лучше понять важность категории игры для процессов порождения и восприятия художественного текста (особенно в современную эпоху), целесообразно упомянуть один из базовых семантических признаков игры, выделяемых Р. Кайюа [23]. Это агональный тип (–агон), в основе которого лежит конфликт между игроками. Возникает закономерный вопрос: каково соотношение художественного текста

с понятием агона как соревнования между игроками? Так, Р. Детвайлер, например, утверждает, что вся литература связана с данным понятием, поскольку сюжет строится на конфликте, характеристика представляется как борьба между персонажами (или различными аспектами личности одного персонажа), весь текстовый мир может быть понят на основе диалектической напряженности [24, p. 53].

Данное мнение касается, прежде всего, уровня изображенной коммуникации, конфликта между персонажами художественного произведения [2]. Хорошо известно, что помимо уровня изображенной коммуникации (между персонажами художественного текста) существует еще реальная коммуникация между автором и читателем, часто представляемая как «борьба», «соревнование», «игра» в свете математической теории игр.

Математическая теория игр – это теория принятия оптимальных решений в конфликтных ситуациях. Поскольку участники конфликта, как правило, заинтересованы в том, чтобы скрывать от противника свои действия, ситуация задач математической теории игр является ситуацией принятия решения в условиях неопределенности. Логической основой теории игр является формализация понятий конфликта, принятия решения в нем и оптимальности этого решения. Конфликтом называется явление, в котором присутствуют участники (игроки), имеющие различные цели и располагающие определенным множеством способов действия – стратегий [14, с. 99].

Ю. М. Лотман как раз опирается на математическую теорию игр, когда высказывает мысль, что «восприятие художественного текста – всегда борьба между слушателем и автором» [12, с. 273]. Он объясняет свою мысль тем, что, «восприняв некую часть текста, слушатель – достраивает» целое. Следующий «ход» автора может подтвердить эту догадку и сделать дальнейшее чтение бесполезным (по крайней мере, с точки зрения современных эстетических норм) или опровергнуть догадку, потребовав со стороны слушателя нового построения. Но следующий авторский «ход» вновь выдвигает эти две возможности» [Там же].

В этом же свете Р. Барт выделяет среди кодов художественного текста «код Загадки», или «герменевтический» код [3, с. 458]. Данный код объединяет внутри себя элементы, сцепление которых позволяет сначала выдвинуть некую загадку, а затем, после нескольких ретардаций, составляющих всю «соль» повествования, открыть решение загадки.

По утверждению Барта, «всякое повествование заинтересовано в том, чтобы оттянуть решение выдвинутой загадки, поскольку это решение будет означать конец самого повествования, его смерть» [Там же, с. 459].

Значительно более радикальной в смысле применения математической теории игр стала достаточно часто обсуждаемая статья Элизабет Брасс под названием «Игра литературы и некоторые литературные игры» [22], в которой исследовательница выделяет игровой тип литературных произведений с преобладанием «прагматического аспекта над семантическим». Э. Брасс характеризует все художественные произведения этого типа (свои мысли исследователь иллюстрирует на примерах из Платона, Мелвилла и Фолкнера) как стратегические игры между автором и читателем (необходимо уточнить, что здесь, видимо, имеется в виду игра между «имплицитным» автором и «имплицитным» читателем), подразделяемые на кооперативные (пример из Платона), игры со смешанным мотивом (Фолкнер) и антагонистические (Мелвилл) [Ibidem, p. 165-169].

Хотя в статье содержится ряд интересных наблюдений над проблемой «борьбы» между автором и читателем, в частности о соотношении иллюзии (мимесиса, репрезентации) и «игровых» (антагонистических) элементов, разграничение на «чисто репрезентативные» и «игровые» тексты не представляется убедительным. Кроме того, значительно более убедительно позиция Брасс представлена при обращении к текстам Набокова, Бекетта, Кортасара и других современных авторов, чем при анализе Платона, Фолкнера и даже Мелвилла (к слову, Мелвилл рассматривается в ряду таких авторов, как Филдинг и Стерн, которым постмодернизм обязан многими своими «игровыми» тенденциями).

Задачей нашей статьи, таким образом, является, во-первых, обоснование несостоятельности выделения чисто «игрового» типа литературы и, во-вторых, попытка объяснения игрового характера многих постмодернистских художественных текстов.

Представляется неправомерным выделять «игровой» тип литературы (противопоставленный репрезентативному), поскольку читатель почти всегда принимает то или иное интерпретационное решение, делая выбор между несколькими альтернативами. Другими словами, в каждом тексте заложена некая «интерпретационная» программа (ср. с категорией адресованности в понимании Воробьевой [5]); каждый текст – это своего рода «лабиринт» (по У. Эко), который читателю приходится распутывать.

Можно, вероятно, утверждать, что присутствие так называемого «агонального» игрового компонента изначально свойственно художественным вымыслам, изначально составляет неотъемлемую часть их «интерпретационной программы», становится частью того «фикционального пакта», который заключают между собой создатели фикциональных миров и адресаты. Можно также предположить, что в некоторые периоды развития литературы, связанные «со сменой художественных парадигм» [1, с. 97], к которым, несомненно, относится и эпоха постмодернизма [8; 11], происходят изменения, затрагивающие игровую составляющую семантической структуры художественных текстов.

На наш взгляд, следует говорить не об оппозиции игровые/неигровые художественные тексты, а о повышении «коэффициента» игровой модальности некоторых художественных текстов, экспликации в них игрового модуса, изначально присущего семантике художественного текста и представляющего собой особый признак категории модальности. И. Р. Гальперин, который одним из первых предложил разграничивать фразовую и текстовую модальности, отмечает, что «модальность художественного текста пронизывает все его части и что коэффициент модальности меняется в зависимости от целого ряда причин – индивидуальной манеры автора, объекта описания, прагматической установки, соотношения содержательно-фактуальной и содержательно-концептуальной информации» [6, с. 118]. М. В. Вербицкая под модальностью художественного текста понимает «объективное выражение авторской оценки описываемого в языковой, словесной ткани

произведения, его тематике, композиции, системе образов, ритмической организации, выборе и сочетании слов» [4, с. 22]. З. Я. Тураева указывает на важные особенности текстовой модальности в сравнении с модальностью высказывания, к которым она относит *имплицитность* и потенциальную *полимодальность* [20, с. 96-97]. Игровая модальность как неотъемлемая составляющая модальности художественного текста неразрывно связана с авторской оценкой так называемого «фикционального парадокса»: автор, осуществляющий «притворную референцию», может предложить читателям трактовать «вымышленную историю как расширение наших знаний о том, что существует на самом деле» [19, с. 45]. Тогда читатели благодаря избранной автором коммуникативно-творческой стратегии, предполагающей среди прочего определенность дейктического модуса текста [7, с. 243], смогут воспринимать фиктивные события в режиме «как бы жизнь», на время «отменяя недоверие» и участвуя с автором в «кооперативной игре воображения» [13, с. 63]. В данном случае можно говорить об *имплицитности* игрового модуса художественного текста, прежде всего об имплицитности онтологической/эпистемической [15, с. 8] авторской оценки фикциональной действительности, выражающейся в том числе в отказе от «абсолютизации действительного при определении истинности» [21, с. 133] и в моделировании автономного и внутренне непротиворечивого возможного мира. Любопытно в этой связи отметить, что в современной философии делаются попытки рассмотрения игровой модальности как вида алетической модальности, основным модальным оператором в которой выступает «как бы» [9, с. 30].

Очевидно, что категории текстовой модальности и оценки неразрывно связаны, причем иногда оценочность рассматривается как «составная часть или вид модальности» [17, с. 49], иногда категория оценки выделяется в качестве одной из глобальных текстовых категорий [16]. Оценка, как справедливо пишет М. В. Никитин, «занимает центральное место и играет структурообразующую роль в области ментальной прагматики – интуитивной аксиологии сознания, но и выходит за ее пределы – в область интуитивной когниции, проявляясь как ориентировочная когнитивная оценка и когнитивные оценочные значения» [15, с. 9]. Несмотря на очевидную сложность разграничения различных видов авторской оценки, объективируемых в художественном тексте, можно предположить, что возрастание коэффициента игровой модальности может также обуславливаться эксплицитностью аксиологической авторской оценки, выражающейся, например, при помощи разнообразных приемов комического. Как указывает И. Р. Гальперин, «создавая воображаемый мир, художник слова не может быть беспристрастен к этому миру» [6, с. 123], при этом коэффициент модальности связан с личностью автора, его мировоззрением, художественным кредо, а также с жанром художественного произведения [Там же, с. 122].

Таким образом, следует отметить, что во многих постмодернистских произведениях, которые часто характеризуются исследователями как «игровые тексты» [18], установка автора, «склонного к рефлексии над собственным творчеством и/или игре» [10, с. 323], ведет к *эксплицитному* выражению игрового модуса в семантике художественного текста. При этом коэффициент игровой модальности может значительно возрастать как благодаря обнажению «притворности» акта референции, так и в связи с массивным введением в текст различных приемов комического.

Список литературы

1. Андреева В. А. Литературный нарратив: текст и дискурс. СПб.: Норма, 2006. 183 с.
2. Арнольд И. В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность: сборник статей. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1999. 444 с.
3. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1994. 615 с.
4. Вербицкая М. В. Теория вторичных текстов: автореф. дисс. ... д. филол. н. М., 2000. 47 с.
5. Воробьева О. П. Лингвистические аспекты адресованности художественного текста: автореф. дисс. ... д. филол. н. М., 1993. 40 с.
6. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.: Наука, 1981. 138 с.
7. Дымарский М. Я. Проблемы текстообразования и художественный текст (на материале русской прозы XIX-XX вв.). СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1999. 281 с.
8. Затонский Д. В. Модернизм и постмодернизм: мысли об извечном коловращении изящных и неизящных искусств. Харьков – М.: Фолио-Аст, 2000. 255 с.
9. Костецкий В. Метафизика игры: от представления к понятию // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2002. № 2. С. 23-36.
10. Левин Ю. И. Избранные труды. Поэтика. Семиотика. М.: ЯРК, 1998. 822 с.
11. Липовецкий М. Н. Русский постмодернизм: очерки исторической поэтики. Екатеринбург, 1997. 315 с.
12. Лотман Ю. М. Об искусстве. Структура художественного текста. Семиотика кино и проблема киноэстетики: статьи, заметки, выступления (1962-1993). СПб.: Искусство, 1998. 702 с.
13. Льюиз Д. Истинность в вымысле // Логос. 1999. № 3 (13). С. 48-68.
14. Математический энциклопедический словарь. М.: Сов. энциклопедия, 1995. 845 с.
15. Никитин М. В. Заметки об оценке и оценочных значениях – 1 // *Studia Linguistica*. СПб., 2000. Вып. 9. С. 6-11.
16. Папина А. Ф. Текст: его единицы и глобальные категории. М.: УРСС, 2002.
17. Приходько А. И. Семантика и прагматика оценки в современном английском языке: монография. Запорожье, 2004.
18. Рахимкулова Г. Ф. Игровая поэтика и игровая стилистика // Филологический вестник РГУ. Ростов-на-Дону, 2000. № 1. С. 5-11.
19. Серль Джон Р. Логический статус художественного дискурса // Логос. 1999. № 3 (13). С. 35-47.
20. Тураева З. Я. Модальность текста и модальность высказывания // Лексическая, категориальная и функциональная семантика: межвуз. сб. науч. трудов. Л., 1990. С. 92-102.
21. Щирова И. А. Текст сквозь призму сложного. СПб., 2013. 217 с.
22. Bruss E. The Game of Literature and Some Literary Games // *New Literary History*. 1977. Vol. IX. № 1. P. 153-172.
23. Caillois R. *Man, Play and Games*. London, 1961. 208 p.
24. Detweiler R. Games and Play in Modern American Fiction. *Contemporary Literature* // *New Literary History*. 1977. Vol. IX. № 1. P. 50-172.

GAMING MODALITY OF A LITERARY TEXT: PROBLEM DEFINITION

Chemodurova Zinaida Markovna, Ph. D. in Philology
Herzen State Pedagogical University of Russia
zinatim@rambler.ru

The article touches on a problem of correlation of game and literary text, in particular, the interrelation of the conception –agon’ and the processes of creation and perception of a literary text. The paper suggests considering gaming modality as a special type of textual modality representing itself a constitutive feature of semantics of any literary text conditioned by the author’s original evaluation of a fictional reality.

Key words and phrases: game; agon type of game; gaming modality; implicitness/explicitness; evaluation; post-modernist literary text.

УДК 821.161.1

Филологические науки

В статье анализируется авторское восприятие возраста и «прописки» героев. Целью статьи явилась попытка доказать, что возраст героя и его место жительства наделены у Вампилова ярко выраженной оценочной семантикой. Детство противопоставлено в творчестве Вампилова зрелости как «идеальное», духовное, природное, естественное начало – сугубо рационалистическому, искусственному. Деревня – городу, как некий идеальный мир по отношению к бездуховному миру потребителей материальных ценностей.

Ключевые слова и фразы: оппозиция «детство – зрелость»; оппозиция «деревня – город»; образ ребенка; мотив детства; духовный возраст героя; мотив памяти.

Чербаева Ольга Владимировна

Мичуринский государственный аграрный университет
olgacherbaeva@rambler.ru

**ОСОБЕННОСТИ АВТОРСКОГО ВОСПРИЯТИЯ ВОЗРАСТА
И «ПРОПИСКИ» ГЕРОЕВ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ А. В. ВАМПИЛОВА®**

Возраст героя в художественном мире А. В. Вампилова является принципиально важной характеристикой. Динамика взросления, достижения зрелости, старости у Вампилова соотносится с идеей отхода человека от природности, от собственных истоков и, соответственно, погружения в материально-вещный мир, где потребительство и рациональность одерживают верх над творчеством, импульсивностью, духовностью. Мотив взросления, достижения зрелости представлен в художественном мире Вампилова не только в соотношении с мотивом жизненного пути отдельного человека от детства к зрелости, но и как метафора глобального исторического процесса урбанизации, а также как мотив «старения» культуры, вырождения ее в цивилизацию. Исторический путь человечества от духовности к рационализму и духовному обнищанию метафорически представлен в «Записных книжках» Вампилова как противопоставление детства человечества его зрелости: «Бетховен не повторится. Чем дальше от Бетховена, тем больше человек (в известном смысле) будет становиться животным, хоть и еще выше организованным. В будущем человек будет представлять из себя сытое, самодовольное животное, безобразного головастика, со сказочным удобством устроившегося на земле и размышляющего лишь о том, как бы устроиться еще удобнее. Время Пушкиных и Бетховенов будет рассматриваться как детство человечества. Головастик скажет: "Как ребячились люди! Занимались какой-то поэзией, как это?.. Музыкой. Что это такое? И зачем она им тогда понадобилась?"» [2, с. 639]. Такие представления Вампилова развивают идею О. Шпенглера о прохождении культурой определенных ступеней развития. Завершающей ступенью, «зрелостью» культуры и одновременно ее концом становится, по Шпенглеру, цивилизация: «Цивилизация – это те самые крайние и искусственные состояния... Они – завершение, они следуют как ставшее за становлением, как смерть за жизнью, как неподвижность за развитием, как умственная старость и окаменевший мировой город за деревней и задушевным детством... Они – неизбежный конец» [9, с. 69]. Как Шпенглер противопоставляет культуру эллинов, их философию и искусство, цивилизации римлян, «бездушных... наделенных животными инстинктами... ценящих одни материальные успехи», воображение которых «направлено только на практическое» [Там же, с. 70], так же Вампилов противопоставляет прошлое (время Бетховена и Пушкина) – «детство человечества» – будущему – «сытой», «удобной» «зрелости». Так же, вслед за О. Шпенглером, Вампилов противопоставляет образ провинции, глубинки образу города. Все «идеальное», духовное, природное у Вампилова соотносится с мотивами начала жизненного пути, истоками, с детством и, соответственно, с образом исконной Сибири (деревенской) – родиной писателя. «Материальность» символически