

УДК 81

Н. А. Шехтман

Чтение как игра с текстом

В статье рассматриваются механизмы использования языковых игр, участвующих в чтении и понимании текста. Языковая игра трактуется как неограниченная комбинаторика элементов высказывания и целых текстов.

Ключевые слова: чтение, языковые игры, свободная комбинаторика означающих, нарративы.

Провозглашенный фон Гумбольдтом тезис о творческой природе языка как орудия реализации духовного начала получил неоднократное подтверждение (см. работы Ф. де Соссюра, Л. Витгенштейна, Р. Якобсона, Ю. Д. Апресяна, М. М. Бахтина, Н. Д. Арутюновой, В. И. Карасика, М. А. Кулинич, Т. А. Гридиной и других исследователей). Богатство выразительных возможностей функционирования языка в означивании внеязыкового содержания порождается ориентацией на спонтанность комбинаторики означающих и означаемых — событий, предметов, обстоятельств, единиц плана выражения, принципов чтения: либо это делает читатель, либо автор ориентирует читателя и подсказывает ему, что и как надо делать для получения желаемого результата.

В норме означаемое меняется вслед за означающим. Если этого не происходит, то мы попадаем в сферу игры, или тип речевого поведения, основанный на преднамеренном нарушении системных отношений означающего и означаемого. Открывая книгу, мы вступаем в сферу игры, которую Й. Хейзинга определил как добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя обязательным правилам и сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью» [8, с. 45]. В языковой игре нет обыденности и предсказуемости.

Интеллектуальная игра неразрывно связана с языком и речью. На коммуникативную функцию языка («язык — важнейшее средство общения») наслаиваются эстетическая, фатическая и ряд других функций, равно как и функции воздействия на реципиента и сознательное манипулирование его восприятием, что сближает языковые техники сообщения информации с игрой, правила которой задает автор.

Что делает чтение интеллектуальной игрой? По мнению Й. Хейзинги, даже занятия наукой втягивают ученого в орбиту игры из-за жадности к соревнованию [8, с. 194]. Как и в неинтеллектуальных играх (где присутствует дух конкуренции и погоня за рекордами), чтение — это игра с целью достижения успеха во имя престижа. В процессе чтения этот успех обеспечивается степенью понимания смысла текста, его интертекстуальных связей и связанных с ними аллюзий и ассоциаций. Общаясь с читателем «на равных», автор ничего не разъясняет и не комментирует. Но в других случаях автор может позаботиться о том, чтобы его текст был воспринят в желательном для автора ключе. Многозначное существительное *figure* (numeral; written or printed character; amount; shape; diagram; pattern; personage; an expression that uses words in other than literal way) становится однозначным благодаря тому, что Ч. Диккенс снабдил его семантической редупликацией: *It is a mere question of figures, a case of simple arithmetic* [11, p. 4].

Эта «забота» может принимать разные формы. В книге Т. Нельсона «Литературные машины» [12, p. 15] есть вступительная глава, несколько первых глав, одна вторая глава,

© Шехтман Н. А., 2014

несколько третьих глав. Автор предлагает читать их в следующем порядке: сначала прочитывается вступительная глава, затем любая из первых глав, затем вторая, затем любая из третьих. Если что-то остается непонятным, необходимо обратиться к другой первой главе, затем опять вторая, затем другая третья и так далее. Приоритет формы, а не содержания ведет к субъективно-индивидуальному осмыслению прочитанного.

Репрезентация содержания создает и новые формы, и обновленное содержание. Американский писатель Р. Федерман опубликовал роман «На ваше усмотрение», который можно читать с любого места, тасуя пронумерованные и несброшюрованные страницы. Употребление языка в игровом регистре иллюстрируется текстами, в которых читатель волен строить сюжет по своему усмотрению, как это предлагает Р. Кено (см. Приложение 2). Или другой пример: Вильям Берроуз разрезал исписанные страницы, перетасовывал их куски, а после этого склеивал один с другим, получая окончательный текст. (Ср. также «Хазарский словарь» М. Павича и «Если однажды зимней ночью путник» И. Кальвино.) Прерывность означающего допускает перестановки текстовых фрагментов.

Еще раньше сюрреалисты предлагали манеру письма, когда слова записывались на клочках бумаги, которые перемешивались в шляпе; наудачу вытаскивая их, авторы составляли строки окончательного текста.

Композиционные средства формирования текстовых стратегий по-иному воплощены в нарративах, фрагменты которых можно читать в любой последовательности, а понимание их смысла не зависит от содержательной интерпретации соседних, как это имеет место во «Фресках» М. Яковлева (см. Приложение 1). Так возникает аналогия нарративов с ризомой: это такое строение корневой системы, которая характеризуется отсутствием центрального стержневого корня и состоит из множества хаотически переплетающихся, непредсказуемых в своем развитии побегов. Это хаотическое погружение в многообразие фактов при отсутствии иерархии между ними.

Форма накладывает отпечаток на процесс чтения нарратива. Чтение по рекомендации автора (как в случае с текстом Т. Нельсона) или по выбору читателя («Фрески» М. Яковлева) — это взаимодействие партнеров, ведущих борьбу за реализацию своих интересов. Автор заинтересован в том, чтобы взволновать читателя, чтобы текст читался увлеченно, читатель хочет, преодолев напряженность текста — «степень его смысловой и содержательной новизны для читателя» [4, с. 231], получить удовольствие от чтения (в смысле Р. Барта). Языковая игра является одним из инструментов получения такого удовольствия.

Игра имеет давнюю историю, начиная с Аристотеля и древних римлян, которые требовали *panem et circenses* (хлеба и зрелищ), т.е. игр. Гетерогенные языковые игры, их интеллектуальные и структурные особенности подробно рассмотрены на примерах анекдотов, каламбуров, механизмов эффекта обманутого ожидания, окказионализмов и оксюморонов. Как и всякое отклонение от нормы, они демонстрируют возможности языковой игры, выявляя скрытые возможности языковой системы и творческую функцию языка. В норме для анекдота характерны непредсказуемость и неожиданный поворот мысли; в каламбуре многозначность лексической единицы присутствует в речи несмотря на контекст, тогда как для нормы — это ее свойство в системе языка; чтение текста последовательно, чтение в любой последовательности (как в нарративах) на первых порах представляется аномальным, но со временем ведет к возникновению новой нормы, что демонстрирует ее диахронический аспект. Языковая игра не оставляет читателя или слушателя эстетически безразличным (подробнее об этом см.: [1, с. 9]).

К сфере языковой игры относится все то, что построено по законам комбинаторики означающих. Это наглядно показано в [3, с. 145]: «Кончив варить и наевшись, я пере-

тираю книги и, перетирая, между прочим, читаю их, сегодня одну, завтра — другую. Сейчас десять строчек из одной, через несколько минут — несколько строчек из другой. Сейчас из политики по-французски, затем какое-нибудь стихотворение по-итальянски, потом отрывок из какого-нибудь путешествия по-испански, наконец, какое-нибудь изречение или фрагмент по-латыни. Это я называю перебежкой из одной культуры в другую».

С. Малларме предлагал в своей обобщающей «Книге», которую он собирался написать, но так и не написал, новый способ чтения: читатель должен был отказаться от прямонаправленного, линейного чтения в пользу чтения «одновременного». «Начинать читать можно было с начала, но также и с конца. А страницы могли меняться местами, в соответствии со сложной системой, так что все время возникали новые комбинации и сочетания смыслов. В «Книге» не было ни начала, ни конца, никакого заданного устойчивого смысла, а только смысл, находящийся в непрерывном движении, как подвижные кольца змей» [7, с. 165]. Разные способы прочтения будоражат когнитивную активность читателя, которая проявляется в определении *значимого :: незначимого*. Так зарождаются новые нормы мировосприятия и смыслопорождения. Система совершенствуется.

Автор привлекает читателя новизной композиции и своеобразием тактики чтения. Игра требует от участников признания ее принципов и правил. Для достижения своих целей — понять, убедить, развлечь — требуются определенные усилия: обращение к своему опыту и памяти, консультации с носителями другого опыта или справочниками.

Чтобы понять имманентные языковой игре правила, читателю нужны языковая компетенция, креативная активность, включающая целенаправленный поиск закономерностей языковой игры [5, с. 12]. Аллюзии (исторические, литературные, культурные, мифологические цитаты, рассчитанные на узнавание оригинала) доступны далеко не каждому. В таких случаях ему на помощь приходит гипертекст [10, с. 8].

Достижимые языковой игрой эффекты включают процессы, которые выводят чтение из автоматизма восприятия текста. Как сфера расширения экспрессивных возможностей языка (подробно об этом см.: [6, с. 183—185]), языковая игра реализует творческое начало говорящей личности, желающей избежать единообразия в способах смыслообразования.

Список использованной литературы

1. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык // Вопросы языкознания. 1987. № 3.
2. Барт К. Удовольствие от текста [Электронный ресурс]. URL: http://ec-dejavu.net/p/Plaisir_du_texte.html.
3. Вагинов К. Козлиная песнь. Труды и дни Свистонова. Бамбочада. М. : Худож. литература, 1991. 473 с.
4. Валгина Н. С. Теория текста. М. : Логос, 2003. 278 [1] с.
5. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург : [Б. и.], 2008. 175 с.
6. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Ширяев Е. И. Русская разговорная речь. М. : Наука, 1981. 276 с.
7. Корнель П. Пути к раю // Иностранная литература. 1999. № 5.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М. : Прогресс, 1997. 416 с.
9. Шехтман Н. А. Семантическая напряженность текста и его понимание // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2013. № 12.
10. Шехтман Н. А. От повествования к гипертексту и нарративу. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2014. 148 с.
11. Dickens Ch. Hard Times. М. : Foreign Languages Publishing House, 1952. 335 p.
12. Nelson T. Literary machines. Sansalito 1993. URL: http://ec-dejavu.net/p/Plaisir_du_texte.html.
13. Queneau R. Il etait une fois // Un conto a votre facon. М., 1983.

М. Яковлев

КОНЬ

Отец любит вспоминать о своем отце: «Купил он коня. Красавца. Никогда еще такого не видели! Только обманули его на ярмарке: конь-то верховой, вот в чем беда, к телеге не приученный оказался. И так и сяк к нему отец — ни в какую тот не идет. И конь-то хороший попался! Подойдешь, он положит голову на плечо, хлебушка ждет, а сам смотрит глазом так, сливовым, в душу прямо... Что тут делать?»

Отец ходит темный, деньги-то большие отдал, а толку? Стал он его выводить за двор. Привяжет и лупит, знаешь как — ух! Иной раз до крови. Придет домой мокрый весь, сядет и сидит. А мне-то как, пацану? И конь хороший, и папка, и ему-то жалко его. Вот в чем дело. Кое-как приучил-таки его отец, да и то: вот нагрузит телегу, нас посадит, детишек, сам рядом идет — и конь идет — нормально, как и надо. Но если только присядет отец к нам, хотя бы даже с краешку — встает как вкопанный. Хоть убей! Во как чуял отца. Мстил. Уж как мы ни пробовали, так и не простил ему...»

Отец вспоминает, переживает как наяву. И я тоже. Хорошо.

СУШКИ

Как легко поругаться с женой из-за пустяка — попробуй примиришь потом.

Мы бредем лесом с прогулки, впереди — притихший ребенок. Ранняя весна. В оврагах снег еще. Поднимаемся на взгорок. И тут нас встречает одинокий куст орешника, униженный весь... баранками. Настоящими сушками с маком, висящими на тонких ветках. Мы стоим, не веря глазам. Место безлюдное. На сучке записка: «Угощайтесь, люди добрые». Детский почерк, бумажка в клетку. Мы начинаем смеяться. Мы начинаем прыгать вокруг куста. Мы не находим слов. Кто тебя придумал, чудо? Мы съели тогда с великим удовольствием лишь несколько сушек, чтобы и другие могли разделить с нами этот безымянный, маленький дар любви.

Каждую весну я вспоминаю об этом и знаю, что буду вспоминать об этом всю жизнь. Он так и будет стоять у меня перед глазами, этот дивный куст орешника в весеннем лесу.

СОБАЧЬЕ СЕРДЦЕ

В нашем поселке много собак, оставленных дачниками после лета. Большинство сбивается в голодные стаи и бегают в поисках пищи, но так поступают не все. На протяжении восьми месяцев я видел собаку, которая выходила на дорогу напротив заколоченной дачи и ждала день и ночь своих хозяев. Едва слышались чьи-то шаги, появлялась ее умная породистая морда с такой надеждой в глазах, что скоро проходить мимо нее стало невыносимо. Несколько раз один сердобольный парень пытался забрать ее к себе, и всякий раз она сбегала от него и продолжала нести свое неусыпное дежурство с ошейником и волочившимся поводком... В любую погоду, замечая каждого проходящего. Так прошла и зима, и весна. А летом вернулись хозяева, и надо было видеть собачье счастье, когда она шла по поселку с хозяином, который обращался с ней как с ненавистной обузой, крича и пиная ее без всякого повода. Кто-нибудь скажет, что жалко собаку, а мне стало жалко хозяина, ему бы ее собачье сердце.

Этой осенью собаки что-то не видно, слышал, будто ее убили, не знаю.

Р. Кено

Сказка на Ваш вкус (пер. с фр. О. Абрамович)

1. Не угодно ли вам узнать историю о трех маленьких шустрых горошинах?
если да, см. п. 4,
если нет, см. п. 2.
2. Может быть, вы предпочитаете историю о трех тощих длинных жердинах?
если да, см. п. 16,
если нет, см. п. 3.
3. Тогда, значит, вы предпочитаете историю о трех обыкновенных, среднего размера кустиках!
если да, см. п. 17,
если нет, см. п. 21.
4. Жили-были три маленькие горошины, одетые в зеленое, которые славно спали в своем стручке. Их круглые мордашки дышали своими маленькими носиками, и было слышно их нежное стройное сопение.
если вы предпочитаете другое описание, смотрите п. 9,
если это описание вас устраивает, переходите к п. 5.
5. Они не видели снов. Эти крошечные создания на самом деле никогда не видят снов.
если вам хочется, чтобы у них все-таки были сны, см. п. 6,
если нет, переходите к 7-му.
6. Они видели сны. Эти крошечные создания на самом деле всегда видят сны, и их ночи скрывают поистине волшебные грезы.
если вы хотите знать, что им снилось, смотрите п. 11,
если вам это не интересно, смотрите п. 7.
7. Их миленькие ножки нежились в теплых носочках, а ручки — в черных бархатных перчаточках.
если вы предпочитаете перчатки другого цвета, см. п. 8,
если этот цвет вас устраивает, переходите к п. 10.
8. У них были перчатки из синего бархата.
если вы предпочитаете перчатки другого цвета, см. п. 7,
если этот цвет вас устраивает, переходите к п. 10.
9. Жили-были три маленькие горошины, которые странствовали по большим дорогам. Когда настал вечер, усталые и утомленные, они очень быстро засыпали.
если вам интересно, что было дальше, смотрите п. 5,
если нет, переходите к п. 21.
10. Все трое видели один и тот же сон. Все они нежно любили друг друга, и их общий сон делился между ними, как отражение в трюмо: одним словом, сны их были очень похожие.
если вы хотите узнать, что им снилось, переходите к п. 11,
если нет — тогда к 12.
11. Им снилось, что они пошли пообедать в столовую, и, заглянув в свой котелок, обнаружили там суп из чечевицы. В ужасе они проснулись.
если вы хотите знать, почему они проснулись в ужасе, справьтесь в словаре, что такое чечевица, и не будем больше об этом говорить.
если вы не видите необходимости углубляться в эту проблему, переходите к п. 12.
12. Ой-ей-ей! — закричали они, открыв глаза. — Ой-ей-ей! Какой ужасный сон! Это дурное предзнаменование, — сказала одна горошина. О да, — сказала другая, — это верно, и мне даже взгрустнулось. Не горюйте раньше времени, — сказала третья, которая была самая хитрая, — тут нечего волноваться, коро-
че — сейчас я вам все растолкую.
если вы хотите узнать, как она растолковала этот сон, смотрите п. 15,
если вы, напротив, желаете знать мнение двух других горошин, смотрите п. 13.
13. Ты над нами смеешься, — сказала первая. — С каких это пор ты умеешь толковать сны? Да, с ка-
ких? — поддакнула вторая.
если вы тоже хотите знать, с каких — переходите к п. 14,

если нет, все равно переходите к 14-му, потому что все равно не узнаете.

14. С каких пор? — воскликнула третья горошина. — Как будто я сама знаю! Но факт есть факт — я кое-что умею. И вы это сейчас увидите!

если вы тоже хотите увидеть, то смотрите в п. 15,

если нет, то все-таки посмотрите в п. 15, вы там ничего и не увидите.

15. Отлично! Мы посмотрим, — сказали ее сестры. Ваша ирония мне не нравится, — заметила третья горошина, — и я вам ничего не скажу. Впрочем, в течение этой беседы, которая проходила весьма оживленно, ваше чувство ужаса не смягчилось ли? Даже, может быть, исчезло? Тогда к чему снова колыхать трясины вашей мотыльковой бессознательности? Лучше пойдем искупаемся в фонтане и почтим это веселое утро гигиеной и эйфорическим здоровьем! Сказано — сделано: и вот они выскользнули из своего стручка и мягко покатались по земле, а затем рысцой радостно устремились к месту своего омовения.

если вы хотите знать, что происходило на месте их омовения, перейдите к п. 16.

если вы этого не хотите, см. п. 21.

16. Три длинные тощие жердины наблюдали за их купанием.

если три длинные жердины вам не понравились, переходите к п. 21.

если они вам приглянулись, см. п. 18.

17. Три среднего размера невзрачных кусточка наблюдали за их купанием.

если три невзрачных кусточка вам не понравились, переходите к п. 21.

если они вам годятся, см. п. 18.

18. Заметив, что за ними наблюдают, три маленькие шустрые горошины, которые были очень стыдливы, пустились наутек.

если вы хотите знать, что произошло дальше, переходите к п. 19,

если не хотите — к п. 21.

19. Они быстро-быстро побежали, чтобы снова спрятаться в свой стручок, и, захлопнув его за собой, заснули снова.

если вы хотите знать, что было дальше, см. п. 20.

если не хотите — п. 21.

20. Дальше не было ничего, сказка кончилась.

21. Раз так, то сказка кончилась, и больше ничего не было.

Поступила в редакцию 23.07.2014 г.

Шехтман Нахим Абрамович, доктор филологических наук, профессор
Оренбургский государственный педагогический университет
460014, Российская Федерация, г. Оренбург, ул. Советская, 19
E-mail: nick@ospu.ru

UDC 81

N. A. Shekhtman

Reading as a linguistic game

Reading strategies are considered as linguistic games based on free juxtapositions of ideas and text fragments. What seems to be anomalous at the beginning tends to give rise to new norm standards.

Key words: reading and comprehension, linguistic games, sign combinability, narratives.

Shekhtman Nakhim Abramovich, Doctor of Philological Sciences, Professor
Orenburg State Pedagogical University
460014, Russian Federation, Orenburg, ul. Sovetskaya, 19
E-mail: nick@ospu.ru