

УДК 811.111: 801.8: 82.09: 81'322.5

МЕХАНІЗМИ ТВОРЕННЯ ІГРОВОГО АБСУРДУ В ПОСТМОДЕРНІСТСЬКОМУ ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ

Коляса О. В.

(Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка)

У статті систематизовано наукові погляди на вивчення мовного абсурду крізь призму міждисциплінарного підходу, обґрунтовано необхідність вивчення ігрового абсурду у лінгвопоетичному та лінгвокогнітивному ракурсі. Доведено, що ігровий абсурд є породженням саме постмодерністського художнього тексту. Уточнено поняття механізм, визначено ключові механізми творення ігрового абсурду в досліджуваному тексті. Виявлено, що в основі стилістичного механізму творення ігрового абсурду лежить мовна гра, семантичного – десемантизація, когнітивного – адхократичне мислення. Особливу увагу приділено встановленню засобів і прийомів (стилістичних, семантичних, когнітивних) реалізації ігрового абсурду в англomовному постмодерністському художньому тексті.

Ключові слова: механізм, ігровий абсурд, мовна гра, десемантизація, адхократичне мислення, постмодерністський художній текст.

Коляса Е. В. Механизмы создания игрового абсурда в постмодернистском художественном тексте. В статье систематизированы научные подходы к изучению языкового абсурда с точки зрения междисциплинарного подхода, обоснована необходимость изучения игрового абсурда в лингвопоэтическом и лингвокогнитивном ракурсе. Доказано, что игровой абсурд порождается именно постмодернистским художественным текстом. Уточнено понятие механизма и определены основные механизмы образования игрового абсурда в исследуемом тексте. Выведено, что в основе стилистического механизма образования игрового абсурда лежит языковая игра, семантического – десемантизация, когнитивного – адхократическое мышление. Особое внимание автор уделяет установлению средств и приемов (стилистических, семантических, когнитивных) реализации игрового абсурда в англоязычном постмодернистском художественном тексте.

Ключевые слова: механизм, игровой абсурд, языковая игра, десемантизация, адхократическое мышление, постмодернистский художественный текст.

Kolyasa O.V. Mechanisms of creation game absurd in postmodern literary text. The article presents a systemic overview on language absurd from the point of interdisciplinary approach, highlights the notion of game absurd through the prism of poetic and cognitive approaches. It is claimed that game absurd is made up by postmodern literary text. Using the notion of mechanism, the key mechanisms of creating game absurd have been defined. It is proved that in the basis of stylistic mechanism there is language game, of semantic – the process of desemantisation, of cognitive – adhoc mind. Special attention is drawn to (stylistic, semantic, cognitive) means of realization of game absurd in postmodern literary text.

Key words: mechanism, game absurd, language games, desemantisation, adhoc mind, postmodern literary text.

Постановка проблеми у загальному вигляді, її актуальність та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Проблема абсурдного не нова в історії людства: ще древні греки у пошуках гармонії і прагненні до прекрасного гостро відчували присутність феномена дисгармонії, розбалансованості, алогічності. Але саме в ХХ столітті абсурд/абсурдистські явища починають займати особливе місце в суспільній свідомості. На фоні

“застиглої загрози зникнення людства, що уприроднюється саме в постмодерністському художньому тексті” [5, 2], абсурд починає досліджуватися в мультидисциплінарному ключі, крізь призму багатьох гуманітарних наук, у першу чергу як асистемне явище чи мовна аномалія.

У науковій літературі на позначення мовних аномалій (Апресян Ю. Д., Арутюнова Н. Д.), що позначають абсурдні явища в мові вживаються різні терміни: “комунікативний шум” (Селіванова О. О.), “перешкоди у спілкуванні” (Феллер М. Д.), “мовленнєві невдачі” (Кукушкіна О. В.), “мовні (мовленнєві) девіації” (Бацевич Ф. С.) та ін. Однак, ігровий абсурд та механізми його творення ще не були об’єктом системного, комплексного вивчення крізь призму лінгвопоетики загалом та когнітивної поетики зокрема, що і засвідчує **актуальність** обраної проблематики і визначає загальне спрямування нашого дослідження.

Мета статті – виявлення та опис ключових механізмів творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті.

Зазначена мета передбачає розв’язання таких **завдань**:

– уточнити поняття “механізм”;

– визначити ключові механізми творення ігрового абсурду крізь призму постмодерністської поетики та когнітивної поетики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Активізація процесу вивчення мовних аномалій загалом і мовного абсурду зокрема у другій половині ХХ століття зумовлюється залученням до предметного поля лінгвістики питань породження мовлення, кореляції мови і мислення тощо.

Дослідження сутності абсурду у хронологічному аспекті дозволило визначити головні підходи до визначення цього явища в гуманітарних науках. Серед них: *логіко-філософський* (Антісфен, Арістотель, Св. Августин, Гуссерль Е., Камю А., Сартр Ж.-П., Хайдеггер М., Ясперс К.), за якого абсурд трактувався як відсутність сенсу або порушення законів логіки, *літературознавчий* (Барт Р., Демурова Н. М., Тейлор А. Л.), що віддзеркалював основну ідею одноіменного літературного напрямку та власне *лінгвістичний* (Арутюнова Н. Д., Лесеркль Ж. Ж., Малколм Н.), в рамках якого явище мовного абсурду розглядали у першу чергу як протиставлення сенс::нонсенс (Ісакова М. Л., Малащук-Вишневіська Н. В.).

У лінгвістиці явище абсурду позначалося різними термінами: художній абсурд (Esslin М., Nassan І., Буреніна О. Д., Ключев Е. В.), мовний абсурд (Апресян Ю. Д., Арутюнова Н. Д., Булигіна Т. В., Кобозєва І. М., Карасик В. І., Новікова В. Ю., Кравченко О. В., Шмельов А. Д.), лінгвістичний абсурд (Кравец А. С., Гревцев М. С.), комічний абсурд (Івлева С. В., Карасєв Л. В., Шмельов А. Д.), нонсенс (Падучева Е. В., Овчинников В., Шкурская Е. А., Малащук-Вишневіська Н. В.), адискурсивні висловлювання (Борботько В. Г.). Активну увагу дослідників привертало різні аспекти цього мовного явища: комунікативно-прагматичний (Смолина А. Н., Сучкова Г. М., Шанина Н. Н.), психолінгвістичний (Гамалей Н. С., Гвоздева О. Л.), лінгвокультурний (Лукьянова Н. Н., Успенский Ф., Фатеева Н.) та когнітивно-дискурсивний (Гусаренко С. В.).

Традицію вивчення мовного абсурду, що базується на його розумінні як порушенні мовної норми, віддзеркалює твердження французького вченого Ш. Баллі, про те, що саме відхилення від мовної норми розкриває природу і закономірності її функціонування, дозволяє спрогнозувати зміни, яких вона зазнає. Розвиваючи цю думку, Арутюнова Н. Д. стверджує, що власне аномалія і породжує норму [3, 37], адже ненормативність у природньому світі мови допомагає визначити норму і правило. Людина у свою чергу сприймає світ вибірково і передусім помічає аномальні явища.

Особливу роль у розробці питання мовних аномалій відіграли наукові праці американського лінгвіста Н. Хомського, який досліджував мовні аномалії (порушення мовної норми) паралельно із системним вивченням граматичної будови речення і виділив три загальні типи ненормативної семантико-синтаксичної структури речення: суто синтаксичні, суто

семантичні і проміжні, семантико-синтаксичні аномалії [45, 26]. Враховуючи узагальнення Н. Хомського, Цветан Тодоров проаналізував аномалії з позиції семантико-синтаксичного підходу, витлумачуючи їх як порушення правил селекції (за умови правильної категоризації та субкатегоризації). Учений запропонував власну таксономію мовних аномалій, виділяючи такі їхні види: комбінаторні аномалії, що враховують комбінаторні характеристики слів; логічні аномалії (тавтології, контрадикції, парадокси); антропологічні аномалії, де смисл видається сумнівним через соціальні причини.

Цікаво, що окремі наукові розвідки, присвячені розгляду мовного абсурду крізь призму антонімії понять “семантика”, “сенси”, “значення”, почали з’являтися ще починаючи з 60-70 років ХХ століття (Делез Ж., Звєгінцев В. А., Фуко М.). Основою “абсурду” як літературного напрямку цього періоду англійський дослідник Мартін Еслін називає абсурдистське світовідчуття – ідея тотальної абсурдності буття, що охопила світ після другої світової війни [47, 240]. Таким чином, серед більшості науковців не викликає сумнівів твердження про те, що абсурд – це констатація смислового, логічного, буттєвого і, відповідно, мовного безсилля у виявленні організовуючого начала в навколишньому світі.

У царині текстової семантики лінгвістів все частіше цікавили саме мовні способи і форми об’єктивації абсурду у художньому тексті (Апресян Ю. Д., Арутюнова Н. Д., Карасик В. І., Кобозєва І. М., Кравченко О. В., Новікова В. Ю.), а також розмежування явищ нонсенсу та абсурду (Бабелюк О. А., Малащук-Вишневіська Н. В., Падучева О. В.), абсурдних висловів і текстових (Булігіна Т., Короткова Л. В., Шмельов А.) чи комунікативних (Бабаєва Е., Бецевич Ф. С., Єлісеєва Н., Саннікова В., Успенський Ф.) аномалій, або мова абсурду загалом (Бражнікова І., Кравец А. С., Наєждіна Є.). З позиції семантико-когнітивного підходу зазначені вище мовні аномалії так чи інакше пов’язували із створенням когнітивного дисонансу (термін уведений Леоном Фестінгером) (Дроздова Т. В., Бондаренко Ю., Ким О. Г.), що створюється протиріччям між сталими уявленнями та “ новою ” інформацією. У цьому ж лінгвокогнітивному ключі детально було висвітлено поняття нонсенсу (Малащук-Вишневіська Н. В.), що є близьким до абсурду, проте, не синонімічним поняттям, а також розкрито лінгвокогнітивні операції і процедури формування нових і прихованих смислів на матеріалі американської поезії модернізму та постмодернізму.

Наразі досліджено чимало аспектів зазначеного явища, але попри вагомий доробок мовознавців питання визначення конкретних механізмів творення мовного абсурду з’ясовані побіжно і фрагментарно, а на матеріалі англійського постмодерністського фентезійного оповідання не вивчалось взагалі.

Попри всю свою абсурдність постмодерністські фентезійні оповідання (*fantasy stories*) існують за своїми внутрішніми законами, утворюючи химерне ризоматичне, проте смислове ціле, поєднуючи в собі як ознаки постмодерністського твору, так і постмодерністської літературної казки. Науковцями неодноразово здійснювались спроби виявити стилістичні особливості таких текстів [5; 43; 54; 55], зрозуміти природу абсурду як мовного феномену. Вони вирізняються абсурдністю у всіх її проявах, незв’язністю тексту, невизначеністю форми, певною комічністю та чорним гумором [47, 240]. З огляду на це виникає потреба узагальнити і систематизувати наявні підходи до мовного абсурду, обґрунтувати поняття ігрового абсурду, що є породженням саме постмодерністського художнього тексту, а також визначити й описати глибинні механізми (стилістичний та семантико-когнітивний) його творення у досліджуваному постмодерністському художньому тексті.

Виклад основного матеріалу. У широкому значенні поняття “механізм” можна визначити як спосіб організації чого-небудь, властивими конкретному механізму методами, в необхідні моделі, рамки. У цьому розумінні, механізм – це певна методологія досягнення цілей, що стоять перед будь-ким (або в рамках чого-небудь).

Уточнення змісту терміна “механізм” ми знаходимо в роботах присвячених когнітивним механізмам діяльності людини, де показано, що поняття “механізм” є співвідносним і вимагає доповнення: механізм чогось. До прикладу, психологічні механізми слід співвідносити з психічними процесами; 2) психічні процеси не можна мислити окремо від їх механізмів, а останні – окремо від їхнього матеріального субстрату; 3) щоб “розкрити механізм чого-небудь слід проникнути в його внутрішній устрій (будову), усвідомити взаємозв’язок і взаємозалежність частин або елементів цілого і через це зрозуміти і пояснити сутність предмета (процесу), його необхідний закономірний хід і його неминуче виникнення з тих чи інших умов” [7, 13].

При вивченні різних механізмів було зроблено висновок, про те, що механізми досліджуваного явища це, по суті, питання про те, який процес його породжує, а зрозуміти механізми певного явища – означає зрозуміти його як результат. Іншими словами, “питання про механізми – це завжди питання про те, як, на основі якого процесу виходить цей результат” [там само].

Запозичуючи поняття механізму для нашого дослідження і зважаючи на сказане вище, слухним буде припущення про те, що в основі творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті лежать певні специфічні процеси, відповідно до яких можна визначити такі механізми творення цього складного мовного явища:

стилістичний механізм, в основу якого покладений ігровий процес мовної гри, що базується на стилістичних засобах і прийомах, які набули новітнього трактування в постмодерністській поезиці, і результатом дії яких є буфанадність (гротескна комічність) постмодерністського художнього тексту;

семантичний механізм передбачає процес десемантизації, тобто повної втрати словом свого значення, за якого утворюється нове завдяки відповідним семантичним трансформаціям, таким як: семантичний синкретизм, парасемія, еквівокація, накладення смислів, суміщення значень;

когнітивний механізм відображає адхократичне мислення, що відбувається завдяки процесу активації схем знань на основі когнітивних операцій асоціації та бісоціації, які ведуть до когнітивного дисонансу.

Стилістичний механізм. Суть ігрового абсурду, за Карасиком В. І., полягає у прагненні критично переглянути положення раціонального погляду на світ, угледіти кордони раціонального пізнання. Мовну гру тлумачать у першу чергу як “свідоме маніпулювання мовою, побудоване на незвичності” (навмисному порушенні мовної норми, створенні оригінальних авторських метафор, метонімії, перифраз і т.д.) [26, 376]. З огляду на те, що спільною ознакою ігрового абсурду та мовної гри є **навмисне порушення мовної норми заради розваги читача**, вважаємо, що ключовим **стилістичним механізмом** творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті, на наш погляд, є **постмодерністська мовна гра**. У такий спосіб ігровий механізм мовної гри, що лежить в основі ігрового абсурду, сприяє, за метафоричним висловом Карасика В. І., своєрідному “вправлянню в інтелектуальній гнучкості” [26, 15], слугує легкою насмішкою над звичним і нудним станом справ та над здоровим глуздом загалом. Іншими словами, ігровий абсурд є динамічною категорією: він не “живе” в статичних мовних значеннях, а “виходить на поверхню” в процесі смислотворення.

У традиційній стилістиці основними засобами творення мовної гри вважали каламбур, або гру омонімами, прямим і переносним значенням слів (Виноградов В. В.), авторські okazіоналізми, створені письменником за допомогою дотепного з’єднання різних слів (Гальперін А. І.), багатозначність й омонімію (Арнольд І. В.), алогізми (Chiago D.), синтаксичну омонімію, алогізм, авторські неологізми (Crystal D.), оксюморон (Hughes), “двозначність”, тобто особливу гру зі словом, яка роз’яснюється контекстом або ситуацією, в якій вона фігурує (Nash W.).

На сьогодні у постмодерністській поезиці не розроблена єдина система, яка включала б усі мовностилістичні засоби і прийоми прояву мовної гри під час творення ігрового

абсурду. Проте дослідження мовного матеріалу дозволяє стверджувати, що ігровий абсурд в постмодерністському художньому тексті твориться за допомогою як традиційних стилістичних засобів і прийомів (*каламбур, алогізм, okazіоналізм, оксюморон, зевгма, параномазія*), так і тими стилістичними засобами і прийоми, які отримали новітнє трактування в постмодерністській поезії. Серед них: *анаграма, амфіболія, панторима, паліндром, гетерограма*.

Яскравим прикладом прояву ігрового абсурду в англomовному фентезійному оповіданні слугують okazіоналізми, утворенні шляхом контамінації двох або більше основ у складеному слові, що сприяє їх співставленню, порівнянню, переносу ознаки з одного предмета на інший в рамках мікроконтексту складної одиниці (Венгерова С. В.).

Зокрема, складене слово *horsewife* [46], утворене злиттям двох слів “*horse + wife*”, означає домогосподарку, яка зазвичай виконує непомірно важку роботу вдома, а тому порівнюється з конем. На нашу думку, воно особливо близьке і зрозуміле українському читачеві, для якого слова “дружина” і “ломовий кінь” часто виступають синонімами. При перекладі українською мовою цей okazіоналізм можна передати словосполученням “ломова дружина” або, складеним словом “ломодружина”, “ломогосподиня”. За допомогою суфікса *-(e)ry* від нього утворюється похідний узагальнений іменник – *horsewifery* (“*horsewives on horsewifery*”), який означає “*the skill or work of a horsewife*”.

Семантичний механізм. Механізм виникнення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті в рамках семантики пояснюється особливим взаємовідношенням у ньому структур значення і сенсу. Він є семантичною категорією, що відповідає не мовному значенню, а змісту.

Традицію розмежування понять “значення” і “сенси” у вітчизняній науці було закладено Виготським Л.С., який розглядав значення і сенси як категорії мови і свідомості (мислення) відповідно [14]. Із деякою часткою умовності можна сказати, що в мовознавстві під значенням прийнято розуміти сукупність внутрішньомовних характеристик змісту, а під змістом – сукупність позамовних характеристик змісту різноструктурних одиниць. Іншими словами, “... значення – всередині мови, сенси – поза мовою” [14, 176].

В основі семантичного механізму творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті лежить процес десемантизації, у результаті якого мовні одиниці (слова) частково або повністю втрачають своє значення, або зв’язок із референтом” [16, 85].

Десемантизація (від лат. “*de*” – частка заперечення і грецьке “*semantikos*” що означає) передбачає у широкому розумінні втрату будь-яким явищем сенсу, у більш вузькому – втрату словом лексичного значення.

У сучасній семантиці на позначення цього поняття також вживається термін деактуалізація як синонім терміну десемантизація. Зінченко А. В. пропонує використовувати термін деактуалізація, який позначає часткову втрату одиницею первісного значення, а термін десемантизація – на позначення повної семантичної трансформації. Існує й інший схожий семантичний процес, який Толстой Н. І. називає транссемантизацією. Це перехід однієї семми в іншу шляхом зміни ознак, у результаті якої десигнатор (лексема) зберігається, а змінюється десигнат (семема) і денотат (предметна співвіднесеність).

Домінуюча роль у реалізації процесу десемантизації відводиться контекстуальному оточенню: чим сильніша залежність слова від контексту, тим вища ступінь його десемантизації. Ключовим для нашого дослідження є твердження про те, що **десемантизація означає втрату всіх або суттєвих елементів змістовної структури слова**, таке його семантичне спустошення, яке супроводжується якісним переродженням [33, 116– 117].

Суголосною у цьому руслі є думка Кравченко О. В. про те, що під поняття десемантизації підпадають різноманітні мовні процеси і явища, в основі яких покладена “наявність смислових трансформацій, що відбуваються з регулярними значеннями мовних одиниць в художньому тексті” [32, 16].

У цьому текстовому фрагменті з оповідання Д. Бартельмі «Біосніжка» ми можемо спостерігати десемантизацію слова та утворення фразеологічних одиниць із вже десемантизованої одніци. До прикладу:

...when one has been bending over a hot vat all day, one doesn't want to come home and **hear a lot of hump** from a cow-hearted leader whose leadership buttons have fallen off... (46, 144).

“You're **talking a lot of buffalo hump**, you know that,” Hubert said (46, 135).

Слово *hump*, яке спочатку сприймається передусім у значенні “trash” – “сміття”, десемантизується і з'являється у цьому текстовому фрагменті у складі оказіональних ідіом *hear a lot of hump*, *talk a lot of buffalo hump* набувши вже нового значення: “нісенітниця, маячня, нонсенс”.

Підсумовуючи, висновуємо, що під **десемантизацією** ми розуміємо такий механізм творення ігрового абсурду за якого лексичні одиниці семантично трансформуються, втрачаючи своє первинне значення і набувають нового значення через відповідні семантичні трансформації, такі як: *семантичний синкретизм*, *парасемія*, *еквівокація*, *накладення смислів*, *суміщення значень*. Це призводить до творення шизофренічної мови, тобто нових, химерних слів, що не мають референтів в об'єктивній реальності.

Когнітивний механізм. Абсурд перевертає стереотипи реального світу на рівні здорового глузду, оперуючи наївною картиною світу. Саме можливість руйнування тих чи інших зв'язків у звичній картині світу, що створена здоровим глуздом і життєвим досвідом, робить ці зв'язки носіями інформації. З огляду на це “алогічні тексти”, у термінології Лотмана Ю. М., вирізняються високим ступенем інформативності, що є результатом їх несподіваності: “кожен елемент в послідовному ланцюгу, що складає текст, не до кінця передбачає наступний” [37]. Таке руйнування автоматизму сприйняття має схожість з поняттям “очуднення” за В. Шкловським. Так само як і прийом очуднення, ігровий абсурду постмодерністському художньому тексті **“ламає автоматизм сприйняття завдяки новому, неочікуваному погляду на повсякденний світ** з метою пізнати його, а не просто побачити” [11, 47]. Це відбувається внаслідок розходження звичної картини світу та її опису в тексті.

Таким чином, з позиції **семантико-когнітивного підходу** ігровий абсурд є, на нашу думку, *лінгвокогнітивним конструктором*, що генерує аномальні стосовно звичної концептуальної картини світу утворення, які слугують причиною когнітивного дисонансу (Л. Фестінгер, R. Tsur). Сутність *когнітивного дисонансу* ми, услід за Л. Фестінгером, розуміємо як психічний стан особистості, для якого характерним є невідповідність і суперечність поглядів, переконань, установок та зовнішніх умов. Таке відчуття викликає прагнення стимулювати процес пізнання з метою упевнитися в істинності нової інформації.

Згідно з останніми дослідженнями у галузі когнітивної поетики, людина мислить не тільки метафорично [38, 49], але й метонімічно та парадоксально [6]. В основі цих процесів лежать, відповідно, *концептуальна метафора*, *концептуальна метонімія* та *концептуальний оксиморон*. Останній є ключовим для розкриття лінгвокогнітивних механізмів формування нонсенсу та особливостей його функціонування зокрема в поетичних текстах (Белехова Л. І., Малащук-Вишневецька Н. В., Падучева О. В.). Беручи до уваги напрацювання у цій галузі та запозичуючи поняття поетичного мислення для вивчення когнітивного механізму творення ігрового абсурду, доходимо висновку, що в основі когнітивного механізму творення ігрового абсурду лежить **адхократичне поетичне мислення**, яке за своєю природою є амбівалентним, нелінійним, хаотичним, багатокодовим, колажним, дифузним, динамічним. Саме адхократичне поетичне мислення, на нашу думку, уприроднюється в постмодерністському художньому тексті, що є складною, відкритою та нелінійною системою [5, 2], яка функціонує завдяки взаємозв'язку власних елементів та підсистем під впливом регуляторних механізмів самоорганізації.

В основі адхократичного мислення покладений принцип *ad hoc* (лат. “до місця”), що означає “до цього, для певного випадку, для цієї цілі”. Рішення приймаються “тут і зараз”, які можуть бути неадекватними, хаотичними та тригерними за своїм характером.

Термін *ad hoc* введений у постмодерністську поетику Ч. Дженксом і означає спосіб архітектурного проектування, де створюються певні реалії “тут і тепер”. Адхокізм – це проектна концепція, яка враховує реалії конкретного місця, конкретні обставини і особливості культурної та ландшафтно-антропогенної ситуації, на відміну від модерністської метафізики, що не зважала на ситуацію, в якій виникав той чи інший архітектурний об’єкт [20, 16]. Адхокізм в архітектурному творі визначається як багатоголоса тканина, де автор залишається анонімним серед безкінечного багатоголосся дискурсів архітектури.

Термін *ad hoc* стосовно комп’ютерної мережі зазвичай позначає систему мережевих елементів, які в сукупності утворюють таку мережу, що вимагає незначного планування, або не потребує жодного планування взагалі. Багато систем прикладного програмного забезпечення мають основну базу даних, яка доступна тільки через обмежену кількість запитів і звітів. Як правило, звернення до них можливе через певне меню, яке було ретельно спроектовано, запрограмовано і оптимізовано для виконання кваліфікованими програмістами. На противагу цьому, системи звітності “*ad hoc*” дозволяють користувачам самим створювати специфічні, індивідуальні запити. Як правило, це робиться за допомогою зручного графічного інтерфейсу системи без необхідності в глибокому знанні SQL або схеми бази даних.

Принцип *ad hoc* у військовій справі застосовується під час непередбаченого розвитку ситуації, коли створюються спеціальні військові формування і для швидкості дій потрібна оперативна взаємодія між різними підрозділами.

У царині когнітивної поетики адхократичне мислення забезпечується процесом активації *схем знань*, який протікає у свідомості читача на основі когнітивних операцій *асоціювання/бісоціювання*, що приводить до *закріплення, збагачення чи порушення* існуючих стереотипних схем знання.

Оскільки знання людини зберігаються в пам’яті у вигляді стійких асоціацій, то під час активації схеми в рамках художнього тексту за допомогою лексичних одиниць у свідомості читача виринає увесь попередній досвід (включаючи певні настрої та емоції), пов’язаний з цією схемою [43; 143], що знаходить своє вираження, як правило, у когнітивному процесі асоціації. У випадку ігрового абсурду під час активації схеми виникає не одна асоціація, а кілька, тобто має місце процес бісоціації.

Під *бісоціацією* розуміємо когнітивну операцію пов’язування двох явищ, уявлень, об’єктів тощо, які є логічно несумісними. Термін “бісоціація” (Koestler A.) позначає прийом створення нових ідей. Когнітивна операція бісоціювання ґрунтується на сприйнятті ситуації або ідеї в двох асоціативних контекстах, які є узгодженими між собою, але несумісними [53, 35].

Розглядаючи явище ігрового абсурду крізь призму когнітивної поетики важливо зазначити основні для нашої концепції теоретико-методологічні положення: в основі створення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті лежить порушення когнітивних процесів організації й обробки інформації [3, 56; 6, 133], які своєю чергою ведуть до когнітивного дисонансу.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Проведений аналітичний огляд теоретичних джерел з проблематики абсурду дозволяє узагальнити і систематизувати наявні підходи до цього мовного явища, обґрунтувати поняття ігрового абсурду крізь призму лінгвопоетики, а також визначити й описати глибинні механізми (стилістичний, семантичний та когнітивний) його творення у досліджуваному тексті. Стилістичний механізм творення ігрового абсурду базується на використанні стилістичних засобів мовної гри, що ґрунтуються на порушенні мовної норми і ведуть до буфанадності постмодерністського художнього тексту. Семантичний механізм творення ігрового абсурду передбачає трактування абсурду як відсутності сенсу в результаті процесу десемантизації, що призводить до творення шизофренічної мови (нових, химерних слів) шляхом таких семантичних трансформацій як: семантичний синкретизм, парасемія, еквівокація, накладення смислів, суміщення значень.

Когнітивний механізм творення ігрового абсурду охоплює адхократичне мислення, яке здійснюється за рахунок активації схем знань і операцій асоціювання/ бісоціювання, що призводять до *закріплення, збагачення чи порушення* існуючих стереотипних схем знання і, у такий спосіб, до когнітивного дисонансу.

Перспективу подальших наукових пошуків вбачаємо у більш глибокому аналізі різнопланових засобів реалізації ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті.

ЛІТЕРАТУРА

1. Апресян Ю. Д. Языковые аномалии: типы и функции / Ю. Д. Апресян // Res Philologica—Филологические исследования. – М. : Наука, 1990. – С. 50–71.
2. Арнольд И. В. Стилистика. Современный английский язык. Учебник для вузов / И. В. Арнольд. Четвертое издание, исправленное и дополненное. – М. : Наука, 2002. – 384 с.
3. Арутюнова Н. Д. Функциональные типы языковой метафоры / Н. Д. Арутюнова // Известия АН СССР, Сер. лит-ры и яз. – 1978. – Т. 37. – №4. – С. 333–344.
4. Барт Р. Избранные работы: семиотика и поэтика / Р. Барт. – М. : Прогресс, 1989. – 616 с.
5. Бабелюк О. А. Поетика постмодерністського художнього дискурсу: принципи текстотворення (на матеріалі сучасної американської прози малої форми): автореф. дис. ... д-ра філол. наук / О. А. Бабелюк. – Київ, 2010. – 32 с.
6. Белехова Л. І. Словесний образ в американській поезії: лінгвокогнітивний погляд: [монографія] / Л. І. Белехова. – М. : Звездапад, 2004. – 376 с.
7. Бойко Е. И. Механизмы умственной деятельности. – М. : Педагогика, 1976. – 248 с.
8. Борботько В. Г. Принципы формирования дискурса: от психолингвистики к лингвосинергетике / В. Г. Борботько. – М. : КомКнига, 2006. – 288 с.
9. Булыгина Т. В. Аномалии в тексте: проблемы интерпретации / Т. В. Булыгина, А. Д. Шмелев // Логический анализ языка: противоречивость и аномальность текста. – М. : Наука, 1990. – С. 94–106.
10. Булыгина Т. В., Языковая концептуализация мира (на материалерусской грамматики) / Т. В. Булыгина, А. Д. Шмелев. – М. : Языкирусской культуры, 1997. – 574 с.
11. Буренина О. Д. Что такое абсурд, или по следам Мартина Эсслина / О. Д. Буренина // Абсурд и вокруг: сборник статей. Отв. ред. О. Буренина. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – 443 с.
12. Буренина О. Д. Динамика абсурда в XX веке / О. Д. Буренина // Современные тенденции русской литературы. – СПб., 2001. – С. 172–199.
13. Вайс Д. Абсурд как преддверие смеха / Д. Вайс // Абсурд и вокруг: сб. статей. Отв. ред. О. Д. Буренина. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – С. 259–272.
14. Выготский Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. – М., 1986. – 573 с.
15. Витгенштейн Л. С. Философские исследования / Л. С. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1985. – Вып. 16. Лингвистическая грамматика. – С. 79–97.
16. Гак В. Г. Языковые преобразования / В. Г. Гак. – М. : Школа. Языкирусской культуры, 1998. – 768 с.
17. Гревцев М. С. Феномен абсурда в драматургических текстах разноязычных культур: когниолингвистический аспект: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Максим Сергеевич Гревцев; Ставропольский государственный университет. – Ставрополь, 2007. – 25 с.
18. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность / Т. А. Гридина // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург, 2002. – С. 26–27.
19. Делёз Ж. Логика смысла. – М. : Издательский центр “Академия”, 1995. – 300 с.
20. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма / пер. с англ. В. Рабушина, М. В. Уваровой; под ред. А. В. Рябушина, Л. Хайта. – М. : Стройиздат, 1985. – 136 с.
21. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Ермакова О. Н. Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, О. Н. Ермакова – М. : Наука, 1983. – 214 с.
22. Земская Е. А. Словообразование как деятельность / Е. А. Земская. – М. : Наука, 1992. – 221 с.
23. Зинченко В. П. Посох Мандельштама и трубка Мамардашвили: к началам органической психологии. – М., 1997. – 234 с.
24. Ивлева С. В. Лингвосомиотические характеристики комического абсурда: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Снежана Валерьевна Ивлева; Волгоградский государственный педагогический университет. – Волгоград, 2010. – 23 с.
25. Ильин И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / И. П. Ильин. – М. : Интрада, 1996. – 254 с.
26. Иная ментальность / В. И. Карасик, О. Г. Прохвачева, Я. В. Зубкова, Э. В. Грабарова. – М. : Гнозис, – 2005. – 352 с.
27. Ключев Е. В. Теория литературы абсурда / Е. В. Ключев. – М., 2000. – 102 с.

28. Колоннезе Дж. Нонсенс как форма комизма / Дж. Колоннезе // Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма. – М., 2007. – С. 254–262.
29. Кравец А. С. Абсурд как нарушение смысла / А. С. Кравец // Вестн. ВГУ Сер. “Гуманитарные науки”, 2004. – № 2. – С. 133–178.
30. Кравченко О. В. Явление языкового абсурда в художественных текстах: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Оксана Викторовна Кравченко; Таганрогский государственный педагогический институт.– Таганрог, 2010. – 26 с.
31. Кравченко О. В. Лингвистический абсурд: динамика смысла в дискурсе / О. В. Кравченко // ВЕСТНИК ВолГУ. Серия 2. Языкознание.– Волгоград, 2008. – С. 58– 64.
32. Кравченко О. В. Семиотика абсурда / О. В. Кравченко // Вопросы теории языка и методики преподавания иностранных языков. Сб. трудов Международной научной конференции. – Таганрог: ТГПИ, 2007. – С. 107– 114.
33. Кубрякова Е. С. О тексте и критериях его определения / Е. С. Кубрякова // Структура и семантика. Т. 1. – М. : Высшая школа, 2001. – С. 72– 81.
34. Кубрякова Е. С. Теория номинации и словообразование / Е. С. Кубрякова. Изд-е 2-е. – М. : Книжный дом “ЛИБРОКОМ”, 2010. – 88 с.
35. Кубрякова Е. С. Номинативный аспект речевой деятельности / Е. С. Кубрякова // Отв. ред. Б.А.Серебряков; АН СССР. Ин-т языкознания. – М. : Наука, 1986. – 156 с.
36. Культура русской речи: энциклопедический словарь-справочник/ под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева и др. – М., 2003. – 840 с.
37. Лотман Ю. М. Динамическая модель семиотической системы. – М., 1974. – 235 с.
38. Новикова В. Ю. Смысл нонсенса и его метаязык / В. Ю. Новикова // Теоретическая и прикладная семантика. Парадигматика и синтагматика языковых единиц. – Краснодар, 2000. – С. 92– 96.
39. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – М.: Флинта; Наука, 2006. – 344 с.
40. Огурцов А. П. Абсурд / А. П. Огурцов // Новая философская энциклопедия: в 4 т. – Москва : Мысль, 2000. – Т.1 : А-Д. – С. 21– 24.
41. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – М. : АЗЪ, 1995. – 928 с.
42. Падучева Е. В. Проблемы коммуникативной неудачи в сказках Льюиса Кэрролла / Е. В. Падучева // Tekst izdanie (zbior studiow pod redakciz T.Dobrzynskiey IE. Janus).–Wroclaw-Warszawa-Krakow-Gdansk-Lodz, 1983. – С. 139– 160.
43. Приходько А. М. Концепти і концептосистеми в когнітивно-дискурсивній парадигмі лінгвістики. – Запоріжжя: Прем’єр, 2008. – 332 с.
44. Руднев В. П. Шизофренический дискурс / В. П. Руднев // Логос. Философско-литературный журнал, № 4. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. – С. 21– 34.
45. Хомский Н. Язык и мышление. – М. , 1972. – 126 с.
47. Esslin M. The Theatre of the Absurd / M. Esslin. – N.Y. : Overlook Press, 1961.
48. Fauconnier G. Conceptual Blending, Form, and Meaning / G. Fauconnier, M. Turner // In Pierre Fastrez, ed. Cognitive Semiotics, Special Issue of Recherches en Communication, № 19, 2004. – 130 p.
49. Freeman M. Poetry and the scope of metaphor: toward a cognitive theory of literature/ State of the Art and Applications to English Studies, ESSE 4. – Debrecen, Hungary, 1997. – P. 38–52.
50. Fromkin V. A. The non-anomalous nature of anomalous utterances / V. A. Fromkin // Language. – 191. – Vol. 47, № 1. – P. 27–52.
51. Gardner M. Oddities and Curiosities of Words and Literature (Gleanings for the Curious) by C. C. Bombaugh / M. Gardner. – N.Y. : Dover Publications Inc., 1961. – 375 p.
52. Holquist M. What is a Boojum? Nonsense and Modernism / M. Holquist // Yale French Studies. – № 43.– 1969. – P. 145-164.
53. Koestler A. The Art of Creation. – London : Pan Books, 1964. – 752 p.
54. Stewart S. Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature / S. Stewart.– London : The Johns Hopkins University Press, 1978. – 228 p.
55. Thornton W. Allusions in Ulysses. An Annotated List // W. Thornton – Chapel Hill : The University of North Carolina Press, 1968. – 555 p.
56. Tsur R. Playing By Ear and the Tip of the Tongue: Precategorical Information in Poetry / R. Tsur. – John Benjamins B. V. – 2012. – 309 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

57. Barthelme D. Snow White. – Scribner Paperback Fiction. N.Y., 1996. – 187 p.