

Олена Дюндик¹

Інститут української мови НАН України (Київ, Україна)

Прецедентні імена як інструмент мовної гри у словотворенні (на матеріалі романів Євгена Пашковського)

Precedent names as a means of language games in word-formation (on the basis of Eugen Pashkovsky's novels). The object of this article is to illuminate new derivatives that were created on the basis of precedent names in novels of modern Ukrainian author Eugen Pashkovsky. Language games in the process of word-formation show a tendency towards democratization in Ukrainian language and disappearing bounds between spoken and literary language. New words that appear on the basis of well-known proper names widen different parts of speech *i.e.*, adjectives, verbs, nouns. Expanding semantics and hyper-expression of author's neologisms are analyzed in the context of language games. The author of the article suggests that precedent names modified in language game expand their semantics and attract attention due to their form.

Keywords: word-formation, language games, precedent names, derivatives, Eugen Pashkovsky

Прецедентные имена как инструмент языковой игры в словообразовании (на материале романов Евгения Пашковского). В статье рассматриваются дериваты, созданные на основе прецедентных имен в романах современного украинского писателя Евгения Пашковского. Языковые игры в процессе словообразования свидетельствуют о тенденции к демократизации и стиранию границ между разговорным и литературным языком. Новые слова, образованные на основе хорошо известных имен собственных принадлежат разным частям речи: прилагательным, глаголам, именам существительным. В контексте языковой игры рассматривается расширение семантики и гиперэкспрессия авторских неологизмов.

Ключевые слова: словообразование, языковые игры, прецедентные имена, дериваты, Евгений Пашковский

Останнім часом в українській літературній мові спостерігається тенденція до демократизації. Одним із важливих проявів цього процесу є стирання граней між розмовною та літературною мовою. Мова художньої літератури, що має бути еталонною, все більше експресивних мовних засобів запозичує із роз-

¹ Поштова адреса: Інститут української мови НАН України, вул. Грушевського, 4, 01001 Київ, Україна. E-mail: olena.diundyk@gmail.com

мовної мови. Так у художньому творі з'являються нові виражальні можливості, а читач усвідомлює, що автор говорить із ним „однією” мовою. Мовна гра, що від початку була притаманна розмовній мові, зараз все більше актуалізується в мові літературній, особливо там, де автор хоче вразити, привернути увагу читача. Якщо раніше такі завдання ставила перед собою насамперед мова медіа, то зараз елементи волюнтаривної функції мови все частіше помітні в художній літературі. Сучасні письменники, аби бути почутими, мають реагувати на виклики часу. Сьогодні традиційна форма вже не цікава читачеві, життя вимагає нових, свіжих засобів вираження. Традиційні вислови, який би глибокий зміст вони не передавали, не здатні вразити читача так, як авторський новотвір, у якому іноді згорнуто семантику цілого тексту.

Гру, як культурне явище, досліджують у різних галузях гуманітарних знань: психології, культурології, історії, антропології та філології. Вона є невід'ємною частиною духовного життя людини і тому передбачає вихід за межі суто матеріального, механістичного, фізичного, буденного, гра — це вдале плетиво з думки та емоції. „Саме існування гри повсякчас підтверджує надлогічну сутність становища людини у Всесвіті”². Гра супроводжує нас постійно: з дитячих років, коли є основним засобом освоєння світу, і в дорослому віці, коли допомагає втекти від рутини та наповнити життя емоціями. Гра перебуває по інший бік „буденності”, сірості, одноманітності. Політика, війни, спорт, театр, поезія, азартні ігри — все це, на думку Йогана Гейзінга, „дорослі ігри”, які є „чинниками культури”. Гра давніша за культуру та цивілізацію, й існує навіть у тваринному світі, „адже культура передбачає наявність людського суспільства, а тварини ж не чекали, поки-то прийде людина і навчить їх гратися”³. Разом із тим, гра органічно стала однією з основних визначальних рис культури. Карнавалізація, перевдягання, приховування обличчя під маскою — з одного боку; змагальність, жага до перемоги, конкуренція — з іншого — важко знайти сферу сучасного життя, де б не побутували ці явища.

За Й. Гейзінгою, в основу гри покладено змагання. Це може бути змагання з партнером, або „змагання з матеріалом”, коли людина виявляє свою майстерність і намагається перевершити себе. Проте, є й третій аспект — це „гра заради самої гри, заради жарту, заради задоволення свого та інших”⁴. На ньому наголошує Володимир Гак, пишучи, що: „в такій грі часто має місце перетворення звичних форм (наприклад, карнавали, розіграші)”⁵. Перетворення звичних форм відбувається й у мовній грі, зокрема у словотворенні, з метою експресивізації авторської мовної одиниці.

² Й. Гейзінга, *Homo ludens*, Київ 1994, с. 10.

³ *Ibidem*, с. 7.

⁴ В. Гак, *Людическая функция языка как источник вариативности*, [у:] *Языковые преобразования*, Москва 1998, с. 371.

⁵ *Ibidem*, с. 373.

Уперше процес називання речей із дитячою грою порівняв австрійський філософ Людвіг Вітгенштайн, який у своїй праці *Philosophische Untersuchungen* (1945) писав, що „весь процес використання слів у мові можна уявити і як одну з тих ігор, за допомогою якої діти опановують рідну мову”⁶. А далі: „існує і така мовна гра — давати ім’я чомусь...”⁷. Жаклін Рюс зазначає, що така „модель гри може видатися дивною, але вона відповідає бажанню прив’язати проблеми мови до гнучкої активності”⁸. Концепція мови як діяльності духу викладена ще у працях Вільгельма фон Гумбольдта. Л. Вітгенштайн був засновником і популяризатором ідеї *панмовного підходу до ігор* — тобто він уважав гру всюдисущим феноменом у мові⁹. Кожен акт використання мови — це гра: від вживання окремих слів у реченні до формування певних смислів у тексті. За Л. Вітгенштайном, функціонування мови, це процес комунікативної діяльності з двома взаємозалежними процесами: вживанням висловлювання та його розумінням. Вжити висловлювання — означає зробити „хід” у мовній грі, а мови — це складні лабіринти таких ходів, які регулюються правилами цієї гри¹⁰. Цю думку підтримує Й. Гейзінга, який писав, що: „створячи мову, дух постійно «мерехтить», перестрибує з рівня матеріального на рівень думки, власне, грається тією чудесною номінативною здатністю”¹¹. Дослідник зазначав, що називання речей є ніщо інше, як вияв креативності думки та духу в мові. Прояв творчості у мові, під якою розуміють розширення семантики слів і карбування новотворів — це „форма гри, яку із задоволенням використовують багато письменників, які в такий спосіб розширюють межі своєї мови”¹².

Зигмунд Фройд досліджував мовну гру, аналізуючи природу дотепності, називаючи, проте, грою зі словом лише ті ситуації, коли звичні слова набували в контексті неоднозначного змісту. Приклади модифікації слів він розглядав як прояви дотепності. Такий підхід ототожнює поняття мовна гра та каламбур, хоча це не зовсім правомірно, оскільки ці поняття корелюють за принципом входження: каламбур — це один з різновидів гри словами, що в свою чергу є частиною поняття мовна гра. Австрійських дослідник також зосереджував свою увагу на аналізі словотворчості, що, на його думку, також

⁶ Л. Витгенштейн, *Философские работы (часть I)*, Москва 1994, с. 83.

⁷ *Ibidem*, с. 92.

⁸ Ж. Рюс, *Поступ сучасних ідей: Панорама новітньої науки*, <http://litopys.org.ua/jruss/russ15.htm> [дата звернення: 10.05.2014].

⁹ E. Chrzanowska-Kluczewska, *Gry językowe – problemy teoretyczne*, „Studia Slavica” 2005, nr X, *Gra językowa*, с. 9.

¹⁰ Ф. Бацевич, *Вчення про мовні ігри і контекстний характер значення*, [у:] *Філософія мови: Історія лінгвофілософських учень*, Київ 2008, с. 122.

¹¹ Й. Гейзінга, *Homo ludens...*, с. 11.

¹² E. Clark, *Creativity in Language*, [у:] *Encyclopedia of Language and Linguistics*, 2006, с. 273.

є проявом мовної гри, і розглядав її як один із головних засобів створення дотепності. Описуючи процес словотворчості, З. Фрейд зазначав, що він є не обов'язковим, і завжди можна знайти декілька слів для опису нових понять, проте, „замість цього дотепність зі шкіри пнеться, щоб знайти одне слово, що одразу розкриває зміст обох думок...”¹³. Учений вивчав механізм творення дотепності в авторській словотворчості. Він аналізує цитату з *Reisenbilder* (1831–1834) Г. Гайне: „І як бог святий, пане докторе, я сидів поряд із Соломоном Ротшильдом, і він поводився зі мною, як з рівним, абсолютно фаміліоньярно”¹⁴. Останнє слово в цитаті, яке з лінгвістичної точки зору є композитним новотвором, для З. Фрейда — яскравий приклад прояву дотепності. Згортання в одне двох слів „фамілярно” і „мільонер”, на його думку, є нічим іншим як перетворенням думки в жарг. З метою економії мовних ресурсів оповідач вдається до редукування опису, влучно викарбовуючи нове, характерне слово, яке дозволяє уникнути цілого речення задля пояснення своєї думки. У термінології З. Фрейда цей процес отримав назву „згущення із заміщеним утворенням”¹⁵.

Поряд із основними функціями мови — комунікативною та когнітивною — виділяють ще й низку додаткових, серед яких є ігрова, або людична функція. „Грати мовою усвідомлено повинні поети та письменники, майстри художнього слова. Заради жарту мовою граються у повсякденному спілкуванні”¹⁶. Людична функція мови покликана розважити, і разом з тим — внести нову інформацію, передати власне ставлення до сказаного та нав'язати його реципієнтові. Вона передбачає умисне (рідше неумисне) варіювання мовної одиниці з метою надати їй необхідної емоційної експресії або передати нові, не актуалізовані раніше змісти.

Ігрова функція мови не однаково втілюється в різних стилістичних сферах. Мова художньої літератури за визначенням повинна бути експресивнішою, виразнішою, соковитішою, ніж в інших сферах використання. Ігрова стихія в художньому творі реалізується через цілу низку функцій, зокрема: структуротвірну (тематичну), характеристики або автохарактеристики персонажа, маркування прихованої авторської присутності або прихованої присутності персонажа, інтенсифікації сприйняття (алюзивна, інтелектуальної гри, асоціативна підфункції), орнаментальну, функцію показу психоемоційного стану

¹³ З. Фрейд, *Остроумие и его отношение к бессознательному*, Москва 2006, с. 40.

¹⁴ *Ibidem*, с. 14

¹⁵ *Ibidem*, с. 15.

¹⁶ С. Иवानова, *Ното ludens, или игровая функция языка*, [у:] *Селищевские чтения: Материалы Междун. науч. конф., посвящённой 120-летию со дня рождения А.М. Селищева*, <http://www.mgimo.ru/publications/?id=159444> [дата звернення: 10.05.2014].

персонажа, функцію генерування атмосфери абсурду тощо¹⁷. Усі ці функціональні прояви мовної гри в художньому тексті сукупно визначають ігрову, або людичну функцію мови, що реалізується в художньому тексті.

В українському мовознавстві існує два підходи до вивчення мовних ігор: у контексті філософії мови й у структурно-граматичному плані. Перший підхід викладений у праці Флорія Бацевича *Вчення про мовні ігри і контекстний характер значення*, в якій дослідник аналізує мовні ігри у функціональному аспекті через призму ідей, закладених ще Л. Вітгенштайном. Автор детально аналізує розгорнуту функціональну теорію значення, яку запропонував австрійський філософ Л. Вітгенштайн, але робить висновок, що абсолютизація функціоналізму в лінгвістиці небезпечна, „оскільки стає основою операціоналізму”¹⁸ тобто, призводить до механізації у використанні мови. Другий підхід до вивчення мовних ігор демонструє дослідження Тетяни Космеди та Оксани Халіман *Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики*¹⁹, у якому детально розглянуто основні теоретичні положення щодо розуміння феномену гри, яка послідовно виявляється в мові, своєрідно моделюючись за допомогою одиниць усіх мовних рівнів, репрезентуючись у всіх стилях мовлення та окреслює в сучасному комунікативному просторі ігровий дискурс. Отже, в українському мовознавстві простежуємо дві тенденції до вивчення явища мовної гри — філософський та структурно-граматичний, які, на наш погляд, повинні застосовуватись паралельно, адже саме явище мовної гри багатоаспектне і належить одразу до декількох парадигм знань — філософської, у контексті розуміння значення новостворених авторських одиниць, і структурно-граматичної — у формі їх вираження.

Гра зі словом, щоб стати успішною, вимагає від її учасників спільних фонових знань, високого рівня освіченості в галузі політики та культури, володіння „вертикальним” контекстом для того, щоб реципієнт міг розуміти тонкі іронічні нотки обіграваних мовних одиниць. Мовна гра — „це своєрідне порушення правил за правилами”, яке можливе лише завдяки залученню „інтелектуальних механізмів”²⁰, що у свою чергу передбачає гру з нормою, порушувати яку можна лише досконало володіючи нею. Саме порушення правил надає новому слову експресивності та виразності. „Порушення і обігрування словотворчих моделей полягає в недотримуванні правил сполучуваності

¹⁷ О. Лоленко, *Функціональні особливості гри слів*, „Наукові праці: науково-методичний журнал” 2007, т. 70, вип. 57. Філологія, с. 91–97.

¹⁸ Ф. Бацевич, *op. cit.*, с. 124.

¹⁹ Т. Космеда, О. Халіман, *Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична ігра: теоретичне осмислення дискурсивної практики*, Дрогобич 2008.

²⁰ *Ibidem*, с. 18.

основ і словотворчих афіксів...”²¹. Мовна гра — це своєрідний ситуативний мовний експеримент, до якого вдається автор.

Проте, як вже було сказано, порушувати норму може лише той, хто досконало її знає. „Гра зі словом є одним із засобів підсилення впливу мовця на реального чи уявного співбесідника і разом з тим свідченням його майстерності у володінні засобами цієї мови”²². Разом з тим, усвідомлене порушення норми веде до розвитку мови. На словотвірному рівні — до появи нових мовних одиниць, що збагачують лексикон, чи, принаймні, реалізують словотвірний потенціал мови.

Порушення норми у словотворчій грі відбувається не лише у формальній площині, зміст висловлюваного теж деформується, утворюючи нові семантичні відтінки. Зміщення змістових пластів є чи не найважливішою метою мовної гри. Автор шукає нової форми для потрібних йому відтінків значень. Він умисно відмовляється передавати ці відтінки описово, для чого викарбовує нове, влучне слово, яке ситуативно вплине на адресанта, зачепить його увагу. Мовний експеримент зі словом є насамперед інструментом впливу на реципієнта, за його допомогою автор намагається: „більш точно виразити свій стан, справити на адресата сильне враження, тобто вербалізувати свій психічний стан найбільш повно”²³.

Одним із виявів мовної гри на словотворчому рівні є онімна гра, яка полягає в „актуалізації асоціативного потенціалу власної назви, що досягається різноманітними прийомами його (імені) трансформації і контекстуальної/референтної актуалізації”²⁴. В ономастиконі кожної мови є так звані „промовисті”, або прецедентні імена — власні назви відомих осіб (реальних або вигаданих), а також актуалізовані у світовій культурі географічні назви.

Ім'я як одна із семантично насичених одиниць поетичного мовлення вносить у художній текст елементи пізнання, осмислення орієнтації на енциклопедизм, вимагає від читача попередньої підготовки, апелює до попередньо засвоєних знань. Значення імені, особливо асоціативне, ніколи не визначене повністю, воно звернене до читача, його власних можливостей тлумачення, його образної уяви. Вплітаючись у єдину художню тканину твору, власні імена вносять додаткові відомості, часто недоступні під час першого прочитання твору. Вони змушують читача простежити особливості розгортання авторської думки, заглибитись у семантичне наповнення імені. Особливо це акту-

²¹ В. Санников, *Русский язык в зеркале языковой игры*, Москва 2002, с. 151.

²² Н. Клименко, Є. Карпіловська, Л. Кислюк, *Динамічні процеси в сучасному українському лексиконі*, Київ 2008, с. 97.

²³ О. Литвин, *Словообразовательный тип „языковой игры” в медиатекстах*, „Мова” 2010, № 15, с. 195–199.

²⁴ Т. Гридина, *Этносоциокультурный контекст ономастической игры*, „Политическая лингвистика” 2011, № 1, с. 219–223.

ально для власних назв, що перейшли у розряд концептів, мовних маркерів, символів. Читачеві необхідно постійно апелювати до попередніх знань, щоб вловити авторські паралелі між ужитим у тексті онімом, та тим контекстом, із якого автор його запозичив. Отже, розшифровування цих онімів-концептів, їхнього символічного наповнення, вимагає від читача інтелектуальних зусиль, зіставлень, узагальнень. Ті самі процеси необхідні для декодування й усвідомлення авторської мовної гри.

Володимир Топоров у праці *Имя как фактор культуры* (1989) пише про те, що ім'я є найпарадоксальнішою частиною мови, оскільки з одного боку воно тяжіє до смислової визначеності та конкретизації названого ним об'єкта, а з іншого — йому притаманні риси символу, знака, який є невід'ємною частиною певної культури. „Ім'я — це та найпарадоксальніша частина мови, де причина і наслідок неподільні, де «останній» сенс трансформує «перші»”²⁵.

Незаперечним є й те, що оніми в художніх текстах здебільшого наділені культурною інформацією, тобто власні назви мають певні сталі асоціації з культурними, соціальними, історичними реаліями. Ці додаткові семантичні можливості роблять власні назви привабливими для трансформування. Автор натякає, створює певні альянзи, відсилає нас до певного культурного пласту, вживаючи те чи інше прецедентне ім'я у процесі мовотворення.

Вперше про прецедентні імена згадує Юрій Караулов, який пише, що вони „знакові для тієї чи тієї особистості у пізнавальному чи емоційному плані”²⁶. Головною особливістю прецедентного імені є його характеристичність, здатність викликати асоціації з певними сюжетами та ситуаціями, тобто бути маркером певних ознак. Воно є носієм культурної інформації, закодованої у його семантиці. Прецедентне ім'я — це складний знак, під час використання якого відбувається апеляція не до денотата, а до набору його диференційних ознак. У його семантиці згорнуто цілий текст, який актуалізують, згадуючи це ім'я. Саме тоді ці вербальні знаки активно використовують в оказіональній словотворчості, а їх формальна модифікація дістала назву онімної гри.

У сучасній українській літературі є неординарні постаті, які виділяються творчим підходом до відбору мовних засобів для своїх творів. З-поміж них можна виокремити ім'я Євгена Пашковського. Багато критиків відзначають оригінальну стилістику його творів:

Так, як пише Пашковський, ніхто ніколи не писав і не писатиме у найближчі сто років. Це неможливо. Це буквально вулкан. Тут — багатство слів, уміння вживати їх. Він витворює нові слова. Він поєднує слова в несподіваних зіставленнях. Іноді це обурює, іноді дивує, іноді захоплює²⁷.

²⁵ В. Топоров, *Имя как фактор культуры*, http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Linguist/topor/name.php [дата звернення: 23.05.2014].

²⁶ Ю. Караулов, *Русский язык и языковая личность*, Москва 1987, с. 17.

²⁷ П. Загребельний, *Передмова*, [у:] Є. Пашковський. *Щоденний жезл*, Львів 2011, с. 5–6.

Проза Євгена Пашковського належить до необарокової парадигми в межах постмодерного дискурсу. Необароко — це літературна течія сучасного українського літературного процесу, з притаманним їй переосмисленням барокових ідей. Ірина Гуцуляк зазначає, що „однією з ознак «вишуканості» стилю бароко була словесна орнаментация тексту”²⁸. Відомий знавець українського бароко Анатолій Макаров відзначає, що „українській ментальності притаманна схильність до святковості, поетичності, смак до яскравих барв, рясного рослинного орнаменту”²⁹. Бароко в свою чергу „приглядалось до всього самобутнього і неповторного” і не могло уникнути впливу *декоративних пристрастей української душі*³⁰. Цей потяг українців до прикрашання, очевидно, притаманний і Євгенові Пашковському, який оздоблює свої твори влучними новотворами, велика частина з яких виникла в результаті мовної гри, і створює в уяві читача неповторні асоціації, алюзії, натяки.

Євген Пашковський, творячи нові слова, усвідомлено балансує на межі норми. З одного боку, його новотвори конфліктують із лексичною нормою, з іншого — відповідають традиційним засадам словотвірної норми української мови. Не виникає сумнівів, що словотворчість автора — вияв ігрової функції мови, оскільки вона є не лише засобом самовираження, але й можливістю назвати нові явища, виразити свої думки і психічний стан, хай навіть контекстуально.

Романи Євгена Пашковського мають сповідальний характер. Автор не намагається прикрасити зображувану дійсність і відверто пише про соціально-політичні випробування, які стають каталізаторами життєвих катастроф його героїв. Для опису певних недоліків письменники часто використовують прийоми комічного, а саме іронію, сатиру, сарказм, фарс. Вдаючись до цих прийомів, Пашковський використовує „промовисті” імена як матеріал для творення дериватів із атрибутивною семантикою, яку підсилює оцінність у вигляді іронії чи сатири.

Атрибутивними насамперед є прикметники, оскільки це клас слів, у семантиці яких закладено ознаку, якість, властивість, характеристику предмета. У творах Євгена Пашковського знаходимо відомі прикметники, що оформлені відповідно до словотвірних норм української мови, наприклад *корольпівський* („Цей предковичний клопіт постане з корольпівською прямою”³¹), *маркесівський* („Цнотлива маркесівська самотність...”³²), *антиохійський* („доки приплентав до хутора з антиохійськими краєвидами...”³³).

²⁸ І. Гуцуляк, *Мовостиль українського поетичного бароко*, Чернівці 2005, с. 195.

²⁹ А. Макаров, *Світло українського бароко*, Київ 1994, с. 211.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Є. Пашковський, *Щоденний жезл*, Львів 2011, с. 21.

³² *Ibidem*.

³³ Є. Пашковський, *Осінь для ангела*, http://chtyvo.org.ua/authors/Pashkovskiy_Yevhen/Osin_dlia_anhela/ [дата звернення: 23.05.2014].

Проте, модель „іменник (власна назва) + прикметниковий суфікс” — це модель творення присвійних прикметників. Порівняймо, *шевченківський кобзар, гоголівські читання*. Натомість, в аналізованих прикметниках яскраво виражена якісна семантика, тобто вони відповідають на питання *який?*, а не *чий?* Тут відбувається зміщення у площині значення. Слід зауважити, що авторські неологізми, що витворюються у процесі мовної гри характеризуються підвищеною експресивністю, яка побудована на контрасті в структурі окаціоналізму, що викликаний „переосмисленням значення частин слова і / або відношення між ними”³⁴. Експресивність, що виникає на контрасті переосмислених прецедентних онімів, притаманна і дериватам цього типу.

Іншу групу прикметників утворено з порушенням плану вираження, тобто письменник використовує непродуктивну для української мови модель словотворення прикметників: „префікс + іменник (власна назва) + прикметниковий суфікс”, наприклад *звавилонений* („о, часе вичерпаних назв, звавилонених нулів і крематорних пісень...”³⁵), *з’європлений* („і що ж з’європлена сутінь? Підмухикує мовчки?”³⁶), *зсодомлений* („спокуси зсодомлених руїн і зсудомлених культураїн...”³⁷), *негеркулесівський* („старосвітня нянька з тупим, ротатим, негеркулесівської вроди, немовлям...”³⁸). У цьому випадку автор потребував не просто слів-означень, а мав на меті актуалізувати цілий пласт культурно-історичних контекстів, а саме біблійних алюзій (*звавилонений* — натяк на події у біблійному місті Вавилон), (*зсодомлений* — алюзії зі ще одним біблійним містом — Содомом, а також гри в риму *зсодомлений-зсудомлений*), прецедентних текстів (контекст „з’європлена сутінь” відсилає читача до книги *Der Untergang des Abendlandes* (Сутінки Європи, 1918) О. Шпенглера, давньогрецьких міфів (*негеркулесівський* — протиставлення героєві давньогрецьких міфів Геркулесу). Гра зі словом, трансформація його, неодмінно передбачає взаєморозуміння між адресатом і адресантом, володіння спільним набором енциклопедичних знань, до яких апелює автор. Особливо це стосується гри з прецедентними іменами, а приклади, наведені вище, це яскраво ілюструють. Годі уявити „*маля негеркулесівської вроди*” без знань давньогрецьких міфів, як і збагнути значення словосполучення „*звавилонені нулі*” без біблійного контексту.

Іноді непродуктивну модель творення авторського прикметника диктує контекст, найчастіше прикметники, що вживаються поряд. До прикладу, *розфаустищений* („*Розфаустищені розумом, розбещені владами, вони у двадцятото-*

³⁴ В. Санников, *op. cit.*, с. 151.

³⁵ Є. Пашковський, *op. cit.*, с. 136.

³⁶ *Ibidem*, с. 139.

³⁷ *Ibidem*, с. 19.

³⁸ *Ibidem*, с. 104.

му віці побили всі рекорди канібальства”³⁹. Тут відчутне прагнення утворити форму, що була б співзвучною прикметникові „розбещений”, що його вжито поряд.

Не меншу атрибутивну семантику несуть у собі дієслова, мотивовані „промовистими іменами”. Проте їхня семантика, на відміну від семантики прикметників, є процесуальною, тобто пов’язаною з часом і простором. Прецедентні іменники в поєднанні з дієслівними афіксами утворюють дієслівний дериват, актуалізуючи не лише семантику дії, але й потужний культурний пласт, що міститься у прецедентному імені. Відіменникові дієслова в українській мові досить поширені й утворені ще в спільноіндоєвропейську та спільнослов’янську епоху. У сучасній українській мові „прозорість їх семантичних зв’язків з основами, від яких вони походять, затемнилась”⁴⁰. Проте, у досліджуваних новостворених дериватах із онімною основою, семантичний зв’язок із похідним словом надзвичайно сильний, і саме він створює необхідні алузії й асоціації, необхідні читачеві, аби вловити тонку авторську іронію.

При творенні відонімних дієслівних дериватів традиційні для української мови моделі творення дієслів не порушуються. До іменникової основи автор додає типові дієслівні суфікси *-ува-* чи *-и-*, у результаті чого утворюються не-притаманні звичайним дієсловом значення. Семантика таких дієслів прозора, проте вимагає від читача якісних енциклопедичних знань, аби зрозуміти повідомлення, яке письменник згортає в цій дієслівній лексемі. Наприклад, *обшвейцарювати* („...а грошики обшвейцарювали...”⁴¹) — „вкласти гроші у швейцарські банки” (Швейцарія — один із найважливіших банківських і фінансових центрів світу), *вгеростратитись* („Всім було зрозуміло, що вони самі підпалили, аби вгеростратитись в історію”⁴²) — „увійти в історію завдяки злочинному вчинку” (Герострат спалив храм Артеміди в Ефесі, щоб прославитись), *заоксфордитись*, *просорбонитись* („(Ти) ...не встигав просорбонитись, заоксфордитись, вивчити мови, поспілкуватись з наставником на латині...”⁴³) — „стати одним із типових студентів Оксфорда та Сорбонни, здобути якісну освіту”. До того ж процесуальність цих новотворів додає їм іронічності. А компресія мовних ресурсів надає їм відтінку розмовності.

Наступну групу новотворів становлять іменники, утворені на основі прецедентних імен. У цьому випадку відсутня транспозиція, і новостворене слово залишається у своїй частиномовній категорії. Проте, з додаванням словотворчих суфіксів поряд із семантикою характеристики, згорнутої у прецедентному

³⁹ *Ibidem*, с. 251.

⁴⁰ *Словотвір сучасної української літературної мови*, за ред. М.А. Жовтобрюха, Київ 1979, с. 171.

⁴¹ Є. Пашковський, *op. cit.*, с. 196.

⁴² *Ibidem*, с. 234.

⁴³ *Ibidem*, с. 381.

імені, актуалізовано ще й додаткові семи збірності, узагальненості. Це, наприклад, такі іменники, як *іллічіана*, *ленініана* („автори *іллічіан*, *ленініан*”⁴⁴), *чорнобиліана* („тебе послали гукнути одного прозаїка, лікаря за фахом, свідка *чорнобиліани*”⁴⁵ в основі яких імена радянських керівників Володимира Ілліча Леніна та Леоніда Ілліча Брежнєва. Семантика цих новотворів натякає на довгі епічні художні твори, що мають продовження (*бондіана*), до того ж вони наслідком яскраво вираженим саркастично-іронічним присмаком, що притаманно будь-якому факту мовної гри. Або ж, *достоевицина* („*геть некерований, лютий, сліпий, куди засмиканий достоевицині!*”⁴⁶), одісейство, *поліфемство* („*лучше дивитись на світ, на одісейство і поліфемство, примруженим зором стрільця*”⁴⁷). Тут спостерігаємо алюзії до світу літератури, до прецедентних імен — *Достоевський*, *Одісей*, *Поліфем*. Семантика збірності в цих новоутвореннях свідчить про стирання меж між власною та загальною назвою, про зреалізовану автором можливість характеризувати загальне через одиничне, про перехід власних назв до категорії апелювативів.

Ще одним прикладом стирань меж між власними та загальними назвами є вживання „промовистих” імен у множині. При цьому відбувається присвоєння певної характерної мітки групі осіб, яку цим іменником окреслюють. Наприклад, *каїніти* („*і всякий, хто зустрінеється зі мною тут*», — *рекли каїніти...*”⁴⁸), *авелі* („*а довкіл — о, вітчизно авелів!*”⁴⁹). Тут актуалізовано біблійні імена *Каїна* та *Авеля*, і завдяки множинній формі автор створює характеристичну назву для осіб, які своєю поведінкою нагадують біблійних персонажів. Часто прецедентні імена в художньому тексті набувають властивостей символу. Деривати, утворені на їхній основі, також сповнені символічних конотацій, про що пише польська дослідниця Малгожата Ярач. „Власна назва є таким собі каталізатором, який не лише формує лінійні структури, а й викликає низку асоціацій у мовно-культурній площині”⁵⁰. Біблійні антропоніми, що в процесі мовної гри перетворились на авторські новотвори, викликають цілу низку асоціацій і якнайкраще виконують завдання з однозначного характеризування того чи іншого явища, не даючи читачеві можливості потрактувати авторський зміст двояко.

Ономастикон художнього твору — це складна структура, яка має ядерні та периферійні частини. Ядерною частиною в системі онімного простору худож-

⁴⁴ *Ibidem*, с. 41.

⁴⁵ *Ibidem*, с. 159.

⁴⁶ Є. Пашковський, *Осінь для ангела...*

⁴⁷ *Ibidem*.

⁴⁸ Є. Пашковський, *Щоденний жезл...*, с. 86.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ M. Jaracz, *Onomastyczne gry językowe w przysłowiach*, „*Studia Slavica*” 2005, nr X, *Gra językowa*, с. 153.

нього твору можна назвати антропонімію, другий пласт утворює топонімія, інші ж розряди онімів становлять фонову його частину. Ця теза справедлива і для аналізу прецедентних імен у художньому тексті, які використовуються в мовній грі для творення нових, експресивних дериватів. Найбільше авторських відонімних апелятивів Євген Пашковський утворює від антропонімів, меншою мірою — від топонімів. Інші класи онімів практично не беруть участі в авторській мовній грі. Це свідчить про переважання антропонімічного принципу у формуванні вторинних номінацій на основі прецедентних імен у романах Євгена Пашковського.

Проте, не слід забувати, що надмір „грайливості” в мові переобтяжує її, ускладнює розуміння, а отже, комунікацію. „Мало не кожний письменник творить неологізми, але надмір їх творення характеризує здебільшого т. зв. орнаментальні стилі, себто такі стилі, де автор милується самим словом, грає і бавиться з ним”⁵¹. Це стосується випадків, коли мовна гра ведеться заради самої гри, не маючи на меті розширення і оновлення індивідуального лексикону. Іноді надмір грайливості спостерігаємо й у Євгена Пашковського. Наприклад, у романі *Щоденний жезл* письменник послідовно вживає авторський новотвір *Чоргнобиль* і похідні від нього („вона працювала поварихою в *чоргнобильській зоні*”⁵²), замість Чорнобиль, що може ускладнити розуміння тексту для читачів, що погано володіють українською мовою та можуть не провести паралелей Чорнобиль — *Чоргнобиль*.

Гра зі словом можлива лише там, де є глибинне знання мови, законів сполучуваності слів, найпоширеніших способів словотворення. Тому до мовних ігор вдаються лише майстри слова. Унаслідок мовної гри утворюється нове, яскраве слово, що вражає реципієнта своєю вдалою формою, оригінальним змістом чи незвичним поєднанням кількох понять, унаслідок чого нове слово закарбовується в пам’яті. „Упаковуваний” в таку форму зміст повідомлення не тільки вражає адресата, привертає його увагу, а й сприяє запам’ятовуванню таких одиниць, а іноді й перетворенню їх на нові крилаті слова або вислови, що закріплюються в лексиконі мови”⁵³.

Останнім часом у художній літературі з метою здивувати, заінтригувати, зачепити увагу читача автори все частіше актуалізують ігрову функцію мови. Здатність прецедентного імені до характеризування, асоціативності відкриває можливість для використання його у мовній грі, до якої на рівні словотворення у своїх романах вдається і сучасний український письменник Євген Пашковський. У результаті цієї гри постають новотвори різних частин мови, план змісту яких насамперед несе згорнуту характеристику того імені, яке стало основою для модифікації, а план вираження приваблює увагу читача своєю

⁵¹ Ю.В. Шевельов, *Нарис сучасної української літературної мови*, Мюнхен 1951, с. 36.

⁵² Є. Пашковський, *Щоденний жезл...*, с. 136.

⁵³ Н. Клименко, Є. Карпіловська, Л. Кислюк, *op. cit.*, с. 336.

оригінальністю. Переважання антропонімів серед твірних основ свідчить про антропонімічний принцип, якого дотримується автор, творячи характерні деривати в процесі мовної гри.

Тож, дослідження прецедентних власних назв, що є інструментами мовної гри, у результаті якої утворюються відонімні авторські деривати, вважаємо перспективними, оскільки вони відбуваються на межі декількох мовних епістем — філософії мови, дериватології, вчення про мовні ігри. Аналіз авторських неологізмів, в основу яких покладено промовисті власні назви, неможливий без залучення знань із усіх трьох згаданих парадигм. Такі студії дозволяють виходити за межі звичних канонів у дослідженні авторських неологізмів і залучати до них знання з інших галузей лінгвістики, філософії та культурології. Романи Євгена Пашковського, влучно та щедро оздоблені авторськими неологізмами, серед яких чимало дериватів, утворених від прецедентних імен, що є оригінальним явищем у сучасному українському літературному процесі. Проаналізовані відонімні авторські неологізми Євгена Пашковського, що виникли внаслідок мовної гри, здебільшого побудовані за правилами українського словотвору з використанням питомих українських суфіксів, і не викликають нарікань із приводу їхньої форми. Зміст же цих мовних одиниць вдало компресує цілі культурні пласти похідних онімів, а також демонструє нові авторські смисли, вкладені в ці мовні одиниці.