

ВЕРБАЛЬНЫЕ «ИГРЫ БЕСПОРЯДКА» В СВЕТЕ ТЕОРИИ ХАОСА

*В статье исследуется концептуальная связь между математической теорией хаоса и играми беспорядка, образцом которых являются «абсурдистские» лингвистические эксперименты в литературе и фольклоре. Последние представляют интерес не только для лингвиста, но и для математика, поскольку «иллюстрируют» основные положения названной теории, согласно которой мир есть сложная динамическая система, все процессы которой нелинейны, непредсказуемы и взаимозависимы. В свой черед, экстраполяция ключевых понятий математической теории в лингвистический анализ («фрактальность», «принцип удвоения», «множественная причинность» и др.) позволяет исследователю обобщить и по-новому интерпретировать художественно-коммуникативные приемы, создающие иллюзию хаотичного («изнаночного») мира. Помимо всего, «изнаночные» игры обладают глубинным антропологическим смыслом, который заключается в их адаптивной функции: они готовят человека (*homo ludens*) к встрече с неизвестным, с тем, что не поддается объяснению в категориях классической науки или здравого смысла и требует интеллектуальной и перцептивной гибкости.*

I. Kargapolova

VERBAL “GAMES OF DISORDER” IN THE LIGHT OF THE CHAOS THEORY

The issue under consideration is conceptual similarity between the chaos theory in mathematics and verbal “games of disorder” that often involve experimenting with the absurd (or nonsense) in literature and folklore. A mathematician could find nonsense texts quite applicable for they illustrate the idea of the world being a complex, dynamic, non-linear system that functions in a highly deterministic yet unpredictable way. Conversely, applying key concepts of the chaos theory (multiple causality, fractal recurrence, faulty regularity, etc.) to discourse analysis of absurd texts contributes to a linguist’s better understanding of the verbal techniques (strategies) used to create the illusion of an alternative, topsy-turvy reality. From the anthropological perspective, artistic or “nanve” experiments with the absurd are vitally important. On the one hand, they testify to the intuitive awareness of a man’s cognitive and perceptual limitations. On the other hand, they develop the “flexibility complex” (adaptability) and shape a rational attitude to the unknown and the inexplicable, to “otherness” of any kind.

С точки зрения культурной антропологии человеку присущи два типа поведенческих форм — естественные (они же «телические» или конъюнктурно-целевые) и ритуальные («символические» или «парателические»). Первые направлены на достижение «ближайших» (практических) целей и, по замечанию Ю. С. Мартемьянова¹, часто бывают вынужденными (т. е. продиктованными необходимостью — биологической или социальной). Вторые ориентированы на «отдаленные» цели, которые обычно не осознаются действующими лицами в момент их совершения и, как правило, не обсуждаются. Ритуальные поведенческие формы не связаны с производственной деятельностью, в большинстве своем добровольны, имеют преимущественно рекреационный или обрядовый характер и не просто выражают, а символизируют «связь субъекта с системой социальных отношений и ценностей»². Особое место в этой непроизводственной сфере по праву занимают игры, в том числе и вербальные. Неслучайно оппозиция «естественное / ритуальное» (для двух типов общественного поведения) иначе известна как «эпистемическое — лудическое»³, что терминологически не вполне корректно.

Как и все виды ритуальных действий (или действий), игра двусмысленна в буквальном понимании этого слова, поскольку обладает «условным» (символическим) и «неусловным» (глубинным) смыслом. Первый образуется с помощью модально-прагматического оператора «если бы», в область приложения которого входят предлагаемые обстоятельства, символические цели, оправдывающие иррациональные (с точки зрения здравого смысла) действия, иллюзия иной реальности, созданная по взаимной договоренности сторон, выбор или распределение ролей, имманентные правила и конвенциональные знаки игры. Ее «неусловный», скрытый смысл не столько формируется, сколько выводится, трактуясь в терминах мотивов и функций, которые, как и цель, являются «частным случаем смыс-

ла»⁴. Мотивы игры, ее функции и условные цели связаны не столько с природой человека, сколько с его «надприродной сущностью»⁵, с необходимостью решать серьезные личные проблемы, которые трудно, невозможно или не принято выносить на публичное обсуждение. О характере и масштабе этих проблем можно судить по названиям «смыслосодержащих» функций, часто упоминаемых в специальной литературе (включая лингвистическую): «социализирующая», «дистанцирующая», «терапевтическая», «идентифицирующая», «адаптивная». Последняя из названных функций отличается наибольшей универсальностью, так как присуща не только человеческим играм, но и играм животных. В силу своей кажущейся очевидности, она обычно остается за рамками лингвистических дисциплин, причастных к исследованию вербального лудического поведения. В данной статье делается попытка заполнить этот пробел и показать возможность новых ее (функций) интерпретаций.

То, что игра есть сложная адаптивная система, признавалось со времен возникновения лудологии как относительно самостоятельной научной дисциплины (систематическое изучение игры началось с работ К. Гросса в конце XIX века). Все вышеупомянутые функции игры, составляющие ее «неусловный» смысл, в какой-то мере являются адаптивными: каждая из них по своему способствует психофизическому приспособлению человека к условиям естественной и социальной среды, в особенности к ее стрессорным факторам. Но в конце XX в. значение термина «адаптивность» применительно к игре заметно сузилось: теперь он все чаще используется для обозначения человеческой способности противостоять хаосу, т. е. тому, что не вписывается в повседневный опыт, не согласуется с системой знаний (обыденных и научных) и потому вызывает смутнение и страх. Выбору именно этой трактовки способствовали события и реалии XX в., с одной стороны, и популярность «теории хаоса»

(математической или метафизической) — с другой. Последняя определяется как «учение о сложных нелинейных динамических системах»⁶. Согласно этой теории, действительный мир нестабилен, непредсказуем и сложен, и потому не вписывается в рамки привычных объяснительных схем. Хаос во всем его разнообразии и сложности не поддается непосредственному наблюдению, поскольку он «стихийен, динамичен и лишен образа»⁷. Но это не исключает возможности его моделирования. Очевидно, желанием понять законы хаоса объясняется и устойчивый интерес к «играм беспорядка», кризисным экспериментам, абсурду, антиповедению и устройству «кромешного» (изнаночного) мира. Все эти явления рассматриваются как аналоги (модели) объективно существующего хаоса, а их номинации — это, в сущности, попытка объяснить хаос в антропоцентрических категориях, т. е. «приблизить» его к человеку. В этом смысле «игры беспорядка», вербальным эквивалентом которых являются абсурдистские эксперименты в художественной литературе и фольклоре, можно рассматривать как опыт символического приобщения «неофитов» к хаосу через испытание абсурдом.

В обыденном сознании и повседневной речи понятия «хаос» и «абсурд» взаимозаменяются и даже отождествляются. Художественное изображение абсурда концептуально перекликается с научным описанием хаоса в соответствующей теории. В метафизическом плане эти явления также обнаруживают заметные черты сходства. И то и другое ассоциируется с алогичностью, нестабильностью, непредсказуемостью, сложностью и эпистемической недоступностью («умонепостижимостью»). С другой стороны, признается, что и хаос, и абсурд подчиняются какой-то особой логике. Философскому тезису о том, что в хаосе есть порядок, соответствует не менее парадоксальное утверждение логиков об осмысленности абсурда. «Чтобы данное выражение могло быть абсурдным, через

него должен находить выход какой-то смысл, т. е. оно должно быть свободным от семантически сумбурной бессмыслицы»⁸. Но в точном смысле отождествление хаоса и абсурда все же неправомерно. Согласно существующим определениям, «хаос» (в значении «беспорядок, путаница») — онтологическая категория, тогда как «абсурд» («нелепость, бессмыслица») — категория эпистемологическая. Первый существует в мире независимо от человека, осознание или ощущение второго, напротив, доступно только человеку: по мысли А. Камю¹⁰, абсурд обусловлен не миром и не человеком, но их соприсутствием. Для лингвиста, в компетенцию которого не входит анализ онтологических категорий и научное обоснование теории хаоса, предпочтительнее иметь дело с абсурдом. Непосредственная задача лингвистики — показать, какими «абсурдирующими» языковыми средствами может быть передано ощущение (идея) хаоса.

Как явствует из наиболее проникновенных исследований на эту тему¹¹, абсурд подвергает критике и пытается разрушить «вселенную человека», ядро которой составляют картина мира (как наивная, так и научная), языковая система и речевая коммуникация. Попытки вмешаться в устройство этих систем, внести в них элементы хаоса приводят к разным результатам. Наиболее устойчивой из трех мишеней абсурда оказывается естественный язык — вопреки традиционным обвинениям в его адрес (догматизм, алогичность, рутинность, «опустошенность», акоммуникативность и т. п.). «Кризисные» эксперименты с языком, основанные, с одной стороны, на активации его несемантичных (вторичных) свойств и, с другой стороны, на злоупотреблении свойствами семиотичными (например, «тиранией семантического»¹²), все же не могут привести к эффекту, скольнибудь сравнимому с вавилонским языковым смешением. Да и последнее, возможно, не так катастрофично, как изображается, ибо «тот, у кого в голове сложилось о

чем-либо живое и ясное представление, сумеет передать его на любом, хотя бы и тарабарском наречии»¹³. Стабильность языка, неподвластность его хаосу объясняется тем, что он всецело принадлежит человеку как единственному биологическому виду, наделенному лингвистической способностью, тогда как хаос — фундаментальное свойство объективной реальности. Язык функционирует «под строгим надзором» сознания. «Рефлексивная корректура тормозит языковой хаос в самом зарождении»¹⁴. Возникновение его возможно только при одном условии — в случае расстройства или утраты всеми говорящими их основной способности и, как следствие — всеобщей «неадекватности» или невменяемости. Объективно, сама по себе языковая способность (как и языковая система) не только не подвержена анархии, но и активно противостоит ей, нередко оставаясь единственным средством, помогающим человеку справиться с надвигающимся извне хаосом. История знает достаточно примеров таких противостояний, интеллектуальных и психологических.

Хаос в человеческом общении, при всем несовершенстве («абсурдности») последнего, также сильно преувеличен и, в сущности, не столько трагичен или страшен, сколько смешон. Под «полным» хаосом обычно понимается отсутствие коммуникации, которое описывается либо слишком формально, либо слишком метафизично, «экзистенциально». В первом случае «не общаться» значит нарушить основные правила ведения диалога: говорить, не дожидаясь своей очереди (*speaking out of turn*) или, наоборот, пропустить свою реплику, говорить одновременно с партнером — каждый о своем (*speaking concurrently*), говорить без остановки (пауз), лишая партнера права на реплику, или одновременно молчать, «слушая» друг друга. При метафизическом истолковании «не общаться» значит молчать из принципа, по убеждению (ср. высказывание Ж.-П. Сартра о пьесах Э. Ионеско: «Возникает очень острое пред-

ставление об абсурдности языка, настолько, что не хочется больше разговаривать»¹⁵). Но при всем комизме или трагизме описываемых ситуаций «не-общения» нельзя не признать, что способность к речевому взаимодействию присуща только человеку и только он сам может ее контролировать. Все, что подвластно контролю, по определению исключает хаос. «Самоконтроль, саморегуляция, самоуправление — это существенные черты порождения языка: мозг постоянно следит за речью, делает коррекции и не позволяет хаосу брать верх и расширяться»¹⁶. Таким образом, об «истинном» хаосе в коммуникации можно также говорить только в случаях расстройства речемыслительной способности, т. е. случаях, в основном, патологических. При близком и целенаправленном рассмотрении обнаруживается, что многие языковые игры действительно моделируют (или пародируют) различные типы девиантного речевого поведения. В этом смысле фольклорное усвоение сведений о речевых расстройствах (эхо-, брадо- и тахолалия, «миноговорение», синдром приватного языка, резонерство, синдром энциклопедиста и т. д.) выполняет и адаптивную функцию. При всей своей «кошунственности» лудические образцы, которые канонизируют «низшие формы» для изображения редуцированных типов сознания (т. е. сознания, в значительной степени обходящегося без языка), психологически готовят «человека играющего» (*homo ludens*) к встрече с носителями такого сознания (в будущем), избавляют от страха перед ними («другими») и в конечном итоге учат терпимости и когнитивной гибкости. Такая же роль отведена играм преследования (типа «*Mother, Mother, May I?*») и всевозможным страшилкам, включая наиболее современную их версию — городские мифы (*urban legends*). Все они, по существу, изображают хаос, беспорядок (т. е. что-то непредвиденное, отклоняющееся от нормы, часто непонятное и враждебное человеку), но только не в языке и речевом общении, а в социальной жизни и в самом

человеке. Как отмечают психологи, именно страшные истории и другие «безжалостные жанры»¹⁷ представляют человеку (ребенку) возможность встречи со злом в безопасных (экспериментальных) условиях и заставляют его принять к сведению некоторые суровые факты действительности, как правило, выходящие за пределы повседневного человеческого опыта, «незначительного и однообразного». Как проявление хаоса воспринимаются всевозможные формы девиантного и аморального поведения, воплощением которого являются серийные убийцы и маньяки, людоеды и охотники за донорскими органами, завистливые братья и сестры, родители-садисты и т. д. В мире социального хаоса можно ожидать чего угодно от кого угодно, в том числе от самых близких людей и лиц, наделенных особой ответственностью за жизнь других. Примечательно, что исполнению безжалостных жанров сопутствует волнующая «страшно-веселая» атмосфера, и комическое (а comic twist), в конце концов, берет верх над страшным, даже если это комическое имеет характер черного юмора. В частности, такая смена тональности, по-видимому, обязательна для жанра городских мифов (ср.: «A horrible thing happened. This girl in St. Louis kept smelling something bad. The smell wouldn't leave even when she took showers. She finally went to the doctor, and it turned out that her insides were rotting. She had gone to the tanning salon too many times, and her insides were cooked»¹⁸). Способность находить нечто смешное и нелепое в том, что ощущается как «умонепостижимый» хаос, означает психологическую готовность к встрече с ним. Это, возможно, первый шаг к пониманию хаоса и начало противостояния ему, которое может продолжаться до тех пор, пока человек имеет силы иронизировать или смеяться над ним. В свой черед, смешное обнаруживается только в том, что имеет «человеческое измерение» (язык, речь, человеческая природа, социальные институты и т. д.). Иначе говоря, смешное — ка-

тегория антропоцентрическая. Эмоция смешного не распространяется на законы природы, пространство и время, неодушевленные и естественные объекты и даже на животных (если только их повадки не напоминают человеческие). Можно ли, например, смеяться над временем, если оно, по словам А. Введенского¹⁹, выше человеческого понимания? Из этого логически следует, что только соприкосновение с хаосом «объективного», физического мира может по-настоящему ужасать, поскольку этот мир подчиняется своим, неведомым человеку законам и, возможно, предназначен не для него или, во всяком случае, не только для него. Неслучайно самыми «неловкими», а точнее, жутковатыми (хотя и парадоксальными) оказываются художественные описания вселенского хаоса — мира, на который не распространяются законы классической физики. Действительно, «там, где начинается хаос, заканчивается классическая наука»²⁰. Изображение космического хаоса средствами языка осуществляется путем символического разрушения привычной (наивной) картины мира и создания картины альтернативной. При этом, как было уже сказано, фольклорно-художественная версия мирового хаоса немногим отличается от его научных описаний. Примечательно и то, что «иллюстрации» к теории появились задолго до ее возникновения. Согласно теории, фундаментальными свойствами хаоса как динамической системы являются нелинейность, взаимозависимость и непредсказуемость.

В переложении теории на язык привычных понятий «нелинейность» означает множественную причинность и «небезусловную (т. е. не всегда действующую, неочевидную, нерегулярную. — Прим. И. К.) пропорциональность»²¹. Классическим образцом множественной каузальности являются художественные описания ситуаций, основанных на невероятных совпадениях и стечениях обстоятельств («33 несчастья» в одном и том же месте и в тот же час). Та-

ковы, например, стихи типа «This is the house that Jack built».

«Нерегулярная пропорциональность» в фольклоре часто приобретает вид всевозможных инверсий, контаминаций, антонимических замен (ошибок по контрасту), например: The more you study the less you know / Чем дальше в лес, тем меньше дров. Более развернутое толкование этот принцип хаоса получает в театре абсурда (обычно в виде банальных рассуждений банальных персонажей):

- Mr. M.: When one hears the doorbell ring, that means someone is at the door ringing to have the door opened.
- Mrs. M.: Not always. You've just seen otherwise!
- Mr. M.: <...> each time there is a ring there must be someone there.
- Mr. S.: That is true in theory. But in reality things happen differently. <...> ... <...>.
- Mrs. S.: <...> Don't send me to open the door again. <...> Experience teaches us that when one hears the doorbell ring it is because there is never anyone there²².

Все эти примеры словно подтверждают тезис Л. Витгенштейна о том, что «вера в причинную связь есть предрассудок»²³.

Одним из проявлений «нелинейности» признается и «фрактальность», или способность какой-либо структуры (комбинации, образца) к самоподоблению путем многочисленных повторений на разных уровнях (в разных плоскостях). «Результаты исследований показывают, что хаос зарождается по принципу удвоения»²⁴. Соответственно, к категории фрактальных можно отнести распространенные в фольклоре изображения различных форм двойничества, а также приемы «абсурдирующей мультипликации» объектов, событий, персонажей. Так, в пьесе Э. Ионеско «Лысая певица» все действующие лица носят фамилию Смит — знак того, что они «не суть инди-

видуальности в настоящем смысле слова»²⁵, а случайное порождение хаоса. Прием мультипликации событий лежит в основе «докучных сказок». Подобные примеры наглядно представляют идею фрактальности, как бы иллюстрируя метафизическое замечание У. Фолкнера: «Жизнь — это не движение, а однообразное повторение одних и тех же движений»²⁶.

Под «взаимозависимостью», господствующей в хаотическом мире, понимается «эффект взаимодействия множественных переменных в системе»²⁷. Описания / изображения таких эффектов также органичны для фольклора, в традиции которого издавна входит построение абсурдных поэтических рядов, случайных таксономий, «рифмующихся» событий. С точки зрения теории хаоса, многочисленные «игры случая» (games of chance), по существу, являются играми с переменными факторами, о которых обыватель и не подозревает²⁸.

«Непредсказуемость», присущая хаотическому миру, проявляется в непропорционально мощной цепной реакции на незначительный (единичный) стимул, что приводит к катастрофическим последствиям («эффект бабочки»). Непредсказуемость — это, в сущности, обратная сторона гипертрофированной каузальности, действующей с неотвратимостью рока:

For want of a nail the shoe was lost,
For want of a shoe the horse was lost,
For want of a horse the rider was lost,
For want of a rider the battle was lost, etc.²⁹

«Игры беспорядка», представленные такого рода примерами, моделируют мир, где отменены устойчивые и понятные человеку причинно-следственные связи, а вместо них установлены отношения еще более жесткой зависимости, напоминающие связи симпатической магии. Именно такие ассоциации порождают образцы детского фольклора, в основе которых лежит прием детализации ad absurdum:

This is the key of the kingdom.
 In that kingdom there is a city.
 In that city there is a town.
 In that town there is a street.
 In that street there is a lane. <...> etc.³⁰

Нетрудно заметить, что три составляющие хаоса (нелинейность, взаимозависимость и непредсказуемость) находятся в отношении взаимной детерминации. Неслучайно фольклорные иллюстрации одного из этих свойств оказываются уместными в отношении двух других. При этом несомненно одно: органичное сочетание названных признаков хаотичного мира делает его малопригодным и крайне неблагоприятным для человека.

Интерес к теории хаоса и исследованию его законов вызван не только теоретической, но и практической необходимостью. Перед каждым, хоть сколько-нибудь посвященным в названную теорию, неизбежно встает вопрос: кто может жить (или выживать) в таком мире? «Какого рода личности способны успешно существовать в «хаотические» времена?»³¹ Какими психологическими характеристиками должен обладать человек, чтобы сделать хаотичный, но единственный мир пригодным

(или приемлемым) для себя? Весь ход предыдущего изложения делает ответ весьма предсказуемым. Жить в нестабильном, сложном, вечно меняющемся («текущем») и полном случайностей (т. е. «эйнштейновском») мире, не испытывая страха перед ним, может человек творческий, обладающий психической и интеллектуальной гибкостью, или человек «с развитым протеевым Я»³². О таком человеке (свободном, «избавившемся от близорукости влюбленного», «переставшем быть жертвой своих же истин» и «научившемся заново видеть») писал и А. Камю³³, при этом называя его «человеком абсурдным». Как известно, идеальные условия для развития гибкого, «протеева» Я представляет игра.

Размышляя о популярности игр беспорядка, известный антрополог Б. Саттон-Смит³⁴ однажды предположил, что наше (временами сильно испытываемое) стремление к хаосу обусловлено или нашей пресыщенностью порядком, или тем, что беспорядок чему-то нас учит. Трудно привести какие-либо аргументы в пользу первого объяснения, но многочисленные примеры «абсурдного» словесного творчества определенно подтверждают верность второго.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ *Мартемьянов Ю. С.* Ритуалы и самоценное поведение // *Логика ситуаций. Строение слов. Терминологичность слов (От мира к тексту)*. — М.: Языки славянской культуры, 2004. — С. 180–207.

² *Философский энциклопедический словарь* / Под ред. С. С. Аверинцева и др. — М.: Советская энциклопедия, 1989. — С. 560.

³ *Schwartzman H. B.* Transformations: The Anthropology of the Children's Play. — L.; N.Y.: Plenum Press, 1982. — P. 317.

⁴ *Мартемьянов Ю. С.* *Op. cit.* — С. 181.

⁵ Там же.

⁶ *Вандер Вен К.* Игра, Протей и парадокс: Обучение для жизни в хаотическом и суперсимметричном мире // *Игра со всех сторон: Книга о том, как играют дети и прочие люди* / Отв. ред. Е. С. Жорняк. — М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2003. — С. 200.

⁷ *Арутюнова Н. Д.* Виды игровых действий // *Логический анализ языка: Концептуальные поля игры* / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова. — М.: Индрик, 2007. — С. 3.

⁸ *Кондаков Н. И.* *Логический словарь-справочник*. — М.: Наука, 1976. — С. 15.

⁹ *Ожегов С. Н.* *Словарь русского языка*. — М.: Русский язык, 1985. — С. 18, 747.

¹⁰ *Камю А.* Миф о Сизифе: Эссе об абсурде // *Сумерки богов* / Ред. А. А. Яковлев. — М.: Политиздат, 1989. — С. 222–318.

¹¹ См., например, Заумный футуризм и дадаизм в русской культуре / Под ред. Л. Магаротто. — Bern: Lang, 1991; *Жаккар Ж.* Даниил Хармс и конец русского авангарда. — СПб.: Академический проект, 1995; *Падучева Е. В.* Тема языковой коммуникации в сказках Льюиса Кэрролла // Семиотика и информатика. Вып. 18. — М., 1982; *Ревзина О. Г., Ревзин И. И.* Семиотический эксперимент на сцене // Труды по знаковым системам. Вып. 284. Т. 5. — Тарту, 1971; *Babcock B.*, ed. *The Reversible World.* Ithaca — L.: Cornell Un-ty Press, 1978; *Esslin M.* *The Theatre of the Absurd.* Garden City (N. J.): Anchor Books, 1969.

¹² Выражение К. Ажежа, так охарактеризовавшего способность языка «играть собственными смыслами» (см. Ажеж К. *Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки.* — М.: Эдиториал УРСС, 2003. — С. 246).

¹³ Монтень. Цит. по: *Ивин А. А.* *Искусство правильно мыслить.* — М.: Просвещение, 1986. — С. 128.

¹⁴ *Тошович Б.* Корреляционный (бес)порядок // *Логический анализ языка: Космос и хаос* / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова. — М.: Индрик, 2003. — С. 321.

¹⁵ Цит. по: *Театр парадокса (Предисловие)* / Под ред. И. Б. Дюшена. — М.: Искусство, 1991. — С. 7.

¹⁶ *Тошович Б.* Ор. cit. — С. 321.

¹⁷ *Демурова Н. М.* Эдвард Лир и английская поэзия нонсенса // *Мир вверх тормашками: Английский юмор в стихах.* — М.: Радуга, 1995. — С. 22.

¹⁸ Образец городского мифа взят из *Henslin J.*, ed. *Sociology: A Down-to-Earth Approach.* — Boston; N. Y.: Allyn & Bacon, 2003. — P. 647.

¹⁹ По замечанию А. В. Введенского, свойства «объективного» времени просто не могут не ужасать: «*Всякий человек, который хотя бы сколько-нибудь не понял время, а только непонявший хотя бы немного понял его, должен перестать понимать и все существующее. <...> Наша человеческая логика и наш язык не соответствуют времени ни в каком, ни в элементарном, ни в сложном его понимании*» (цит. по: *Мейлах М. Б.* *Русский довоенный театр абсурда* // *Ново-Басманная, 19* / Сост. Н. Богомолова. — М.: Художественная литература, 1990. — С. 365).

²⁰ *Вандер Вен К.* Ор. cit. — С. 301.

²¹ Там же. С. 300–302.

²² *Ionesco E.* *Four Plays.* — N. Y.: Grove Press, 1958. — P. 23.

²³ *Витгенштейн Л.* *Логико-философский трактат.* — М.: Изд-во иностранной лит-ры, 1958. — С. 64.

²⁴ *Тошович Б.* Ор. cit. — С. 322.

²⁵ *Мейлах М. Б.* Ор. cit. — С. 363.

²⁶ Цит. по: *Дюшен И. Б.* Ор. cit. — С. 11.

²⁷ *Вандер Вен К.* Ор. cit. — С. 302.

²⁸ В точном смысле моделью хаотической взаимозависимости является коммуникативная ситуация, которая определяется множеством гетерогенных условий или факторов. Любые незначительные изменения в наборе этих факторов влияют на характер и ход речевого общения.

²⁹ *Mother Goose Rhymes* / Сост. Н. М. Демурова. — М.: Радуга, 1988. — С. 170.

³⁰ Там же. С. 301.

³¹ *Вандер Вен К.* Ор. cit. — С. 300.

³² В научной литературе адаптивность (способность человека приспосабливаться к сложным условиям среды) рассматривается как проявление социально-психологической адекватности и творческого отношения к жизни. На этом тезисе построена экзистенциальная концепция креативности как способности индивида вступать в коммуникацию и эффективно взаимодействовать с окружающей средой.

³³ *Камю А.* Ор. cit. — С. 243, 249, 263.

³⁴ *Sutton-Smith B.* Цит. по: *Babcock B.*, ed. *The Reversible World.* Ithaca — L.: Cornell Un-ty Press, 1978. — P. 294.