

УДК 801.73

РЕФЕРЕНЦИАЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ ИГРЫ СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

П.А. Колосова

Тверской государственный университет, Тверь

Статья подробно рассматривает референциальную игру слов в художественном тексте как один из функциональных типов игровых приёмов. Игра слов анализируется с точки зрения филологической герменевтики как средство опредмечивания авторских содержаний и смыслов.

Ключевые слова: *игра слов, художественный текст, герменевтика, типы понимания, референция.*

Согласно типологии, предложенной Г.И. Богиным [1], можно выделить три разных взаимодополняющих уровня понимания художественного текста. В некоторых случаях, например, когда речь идёт о переводе, представляется возможным и удобным рассматривать авторские средства текстопостроения как ориентированные преимущественно на один из этих видов понимания – семантизирующее, когнитивное или распремечивающее. Данный принцип можно с успехом применить и для функциональной классификации случаев игры слов в художественном тексте. В этой статье будет подробно рассмотрена игра слов, ориентированная преимущественно на когнитивное понимание, выполняющая в художественном тексте референциальную функцию.

Результат когнитивного понимания – освоение содержаний художественного текста. Предусловием и предпосылкой для когнитивного понимания выступает понимание семантизирующее, которое представляет собой декодирование текста. При этом «в качестве того, что непосредственно дано когнитивному пониманию в тексте, выступают те же единицы текста, на которые обращено семантизирующее понимание» [1: 46], т.е. слова, средства текстопостроения. Разница заключается лишь в том, ради освоения какого типа ситуации – знаковой (при семантизирующем понимании) или объективно-реальной (при понимании когнитивном) – понимание направлено на текст. Освоение объективно-реальных ситуаций – это освоение знаний, освоение культуры, как «всех содержаний, хранящихся в накопленном человечеством состоянии» [там же]. При этом задействован весь прежний опыт реципиента под воздействием освоенных знаний может меняться отношение к старому знанию, а новые знания могут обогащаться за счёт старого опыта.

Содержания художественного текста образуют в совокупности вымышленную авторскую действительность, аналогичную реальной действительности, и сконструированную на её основе. Иными словами,

содержания художественного текста составляют его референциальную сторону. При этом под референцией понимается «соотнесение высказывания и его частей с действительностью – с объектами, событиями, ситуациями, положениями вещей в реальном мире (и даже не обязательно в реальном, поскольку высказывание может относиться к миру сказки, мифа, фильма)» [4: 291].

При освоении содержания читатель постоянно получает отсылку к разным аспектам объективной действительности, к своему образу действительности, и на основе этих референций формирует представление о действительности художественного произведения. К числу важнейших процессов при когнитивном понимании относятся: процесс обобщения, процесс категоризации, процесс выявления закономерностей. Читатель не просто осваивает данную в тексте ситуацию объективно-реальной действительности, но и подводит её под класс ситуаций, которые ему уже знакомы, отвечает на вопрос: «Когда так бывает?».

При наличии в тексте игры слов она, как стилистически маркированный элемент текста, бросающийся в глаза и требующий от читателя усилий ещё на уровне семантизирующего понимания, зачастую оказывается одним из ключевых факторов для осуществления референции при когнитивном понимании. Итак, главная функция игры слов на уровне содержания – референциальная.

Выступая в референциальной функции, игра слов может отсылать читателя к различным аспектам действительности, к различным типам объективно-реальных ситуаций. Фактически операция, осуществляемая читателем, заключается в подведении ситуации, представленной в тексте, под более общую категорию ситуаций, которые имеют место быть в реальной жизни.

(А) Референция в пределах дробы текста к другому речевому жанру: и м и т а ц и о н н о - п а р о д и й н а я игра слов. Одной из специфических черт художественной литературы является её вторичность по отношению к другим речевым жанрам; это выражается в том, что художественный текст способен вбирать в себя черты других речевых жанров, трансформировать и эксплуатировать их по мере надобности. Исторически сложилось так, что игра слов считается маркером, отличительной чертой определённых речевых жанров, что активно эксплуатируется авторами литературных произведений. Так, игровые приёмы в отдельных дробях текста могут использоваться автором для имитации текстов публицистического стиля (газетных заголовков и статей, пропагандистских речей, брошюр и т.д.) а также рекламы и уличных вывесок.

При этом функции игры слов трансформируются по сравнению с теми функциями, которые она выполняла в оригинальном речевом жанре. Игра слов в заголовочном комплексе публицистических текстов выполняет специфические функции; в первую очередь это функция при-

влечения внимания читателей, а также оценочная (аксиологическая) функция, которая заключается в явном или неявном выражении позиции автора [2: 150–151]. Однако, когда газетно-публицистические заголовки при помощи игры слов имитируются писателями в художественной литературе, функцией игрового приёма становится правдоподобная имитация стиля для создания или моделирования авторской реальности. Данный приём используется, например, в фэнтезийных текстах, когда автор создаёт альтернативный, виртуальный мир, перенося на него, тем не менее, для правдоподобия большинство черт мира реального, в том числе и законы построения текстов публицистического стиля. Примером может послужить серия книг Джоанн Роулинг о Гарри Поттере, где в мире волшебников заголовки газет широко эксплуатируют игру слов, как в следующем отрывке:

«SIRIUS — BLACK AS HE'S PAINTED?»

*Notorious mass murderer or innocent singing sensation?» (J.K. Rowling *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*).*

Автором обыгрываются имя одного из главных героев – Sirius Black и широко распространённая пословица. Что характерно, в волшебном мире газеты так же делятся на так называемую «жёлтую прессу» и серьёзную периодику, и ни та, ни другая не гнушаются использованием игры слов в заголовках. Предыдущий отрывок – это заголовок из «жёлтого» издания *The Scribbler*, а вот, к примеру, заголовок из серьёзной газеты *The Daily Prophet*:

*«DUMBLEDORE'S GIANT MISTAKE» (J.K. Rowling *Harry Potter and The Order Of Phoenix*).*

Это заголовок статьи, посвящённой сомнительному, по мнению общественности, назначению директором Дамблдором на должность одного из учителей Хогвартса полукровки – получеловека-полувеликана. Здесь обыгрывается слово «giant», приобретающее в таком контексте двойную актуализацию – задействуются сразу два значения «великан» и «огромный».

С целью придания реалистичности игра слов в литературных текстах игра слов используется для имитации стиля средств пропаганды, таких как брошюры, листовки, плакаты, агитационные речи:

*«He said, 'Nothing.' Grumpily. But it wasn't nothing. It was the final leaflet in the Kevin series on Western women. The Right to Bare: the Naked Truth about Western Sexuality» (Zadie Smith *White Teeth*).*

То же имеет место при подражании языку уличных вывесок:

*«... and one permanently shut unisex hair salon, the proud bearer of some unspeakable pun (Upper Cuts or Fringe Benefits or Hair Today, Gone Tomorrow)» (Zadie Smith *White Teeth*).*

Что характерно, игра слов, используемая в этой функции, не обязательно должна быть «свежей» и оригинальной в случае с заголовками «жёлтой прессы», рекламой, пропагандой, уличными вывесками. Автор может намеренно использовать избитую или неудачную игру слов с целью создания комического эффекта. Достаточно тонка грань между имитацией и пародией.

При освоении такой игры слов в контексте литературного произведения читатель получает отсылку к своему коммуникативному опыту, к опыту столкновения с имитируемыми автором речевыми жанрами. Ключевыми являются опознание читателем речевого жанра, а также дальнейшая оценка данной игры слов либо как оригинальной, либо как избитой, глупой, пошлой. Подобная оценка позволяет выйти к смыслу «комическое».

(Б) Референция к типу личности: характеризующая игра слов. Игра слов, использованная в монологической или диалогической речи персонажей, может способствовать референции при передаче разных свойств элементов коммуникативной ситуации. В частности, при помощи игры слов может происходить опознание читателем персонажа-коммуниканта как человека определённых свойств, соотнесение его с читательскими представлениями о том, какие бывают люди. Если игра слов используется автором в прямой речи персонажей, она может стать ключевым элементом речевой характеристики героев литературного произведения. Авторы прибегают к игре слов для приписывания своим героям кардинально противоположных характеристик, как положительных – остроумие, находчивость, хорошее чувство юмора, так и отрицательных – пошлость, грубость, изворотливость, склонность к пустой софистике. Так, в следующем отрывке из романа Джонатана Коу «What a Carve Up!» автор использует игру слов в речи своего героя, чтобы продемонстрировать его нежелание отвечать на прямые вопросы, характерное для политиканов, к числу которых мистер Уиншоу принадлежит:

«BEAMISH: ... Do you think their military ties will not be a thing of the past?

*WINSHAW: Well, I very much hope not. I've always thought that the Iraqi military tie is an extremely attractive one. And I know there are many British officers who wear it with pride» (Jonathan Coe *What a Carve Up!*).*

Это отрывок ток-шоу с участием мистера Уиншоу. Читатель узнаёт эту доведённую до абсурда дискурсивную стратегию и понимает, о каком человеке, о каком политике идёт речь.

(В) Референция к определённым коммуникативным стратегиям и типам коммуникативного поведения безотносительно характеристики персонажа. Данная функция игры слов так же, как и предыдущая, реализуется в прямой речи персонажей про-

заических произведений. Тем не менее, в отличие от случаев, описанных выше, такая игра слов хоть и обеспечивает отсылку читателя к коммуникативным стратегиям как типам осознанного речевого поведения с целью определённого воздействия на собеседника, аналогичным тем, с которыми читатель сталкивается в реальности, не подразумевает при этом оценки и характеристики самих персонажей. Оценку и характеристику получают скорее взаимоотношения между героями.

К таким ситуациям можно отнести случаи, когда игра слов используется в качестве средства фатической коммуникации, т.е. обеспечивает либо установление, либо поддержание контакта между коммуникантами. Фактически игра слов в этой функции в разговорной речи это «коммуникация ради коммуникации», не способствующая передаче какого-то нового сообщения. В художественной прозе такая игра слов может использоваться в диалогической речи персонажей для демонстрации либо натянутости отношений между коммуникантами (ситуация, которую можно описать так: «не о чем говорить, но обстоятельства вынуждают»), либо, напротив, для имитации того, что в английском языке называется «small talk» (светская беседа) в компании хорошо знакомых людей. Такую игру слов можно назвать фатической, поскольку она выступает в качестве одного из проявлений фатической коммуникации. При этом под фатической коммуникацией мы понимаем, вслед за Б. Малиновским, «такую разновидность речи, которая отражает заложенное в самой природе человека стремление к созданию “уз общности” между людьми и часто выглядит как простой обмен словами» (цит. по: [3: 38]). Так, к игре слов как способу преодоления неловкости и натянутости в коммуникации прибегает один из героев романа Дж. Апдайк «Of The Farm» в следующем отрывке:

«Then he asked, 'Whose woods are these?' and I knew he knew my answer and meant me to give it proudly.

'Ours,' I said. 'Except for the right-of-way we sold the power line twenty years ago. They cut down everything and never used it. There you can see the cut, that strip of younger trees. It's all grown up again. They cut down oaks and it came up maples and sassafras.'

*«'What's the point,' he asked, 'of a right-of-way nobody uses right away?' He laughed clumsily and I was touched, for he was making a joke on himself, trying to imitate, perhaps, my manner, and to unlearn the precocious solemnity his fatherless years had forced on him» (John Updike *Of the Farm*).*

Мальчик разговаривает со своим отчимом во время поездки на ферму, которая должна перейти к семье по наследству. Отношения между ними натянутые, что уже вполне понятно читателю. Тем не менее, в этом эпизоде мальчик старается угодить отчиму и поддерживать беседу.

Примером второго случая, когда имеет место small talk, может послужить следующая фатическая игра слов из романа Дэвида Митчелла «Black Swan Green»:

*«The fairer sex, Jason, 'Dad gave me a crafty nod, 'hunt in packs.'
It felt all right to smile back.*

'Right, Dad,' Julia remarked, 'unlike the unfairer sex, you mean? » (David Mitchell Black Swan Green)

Это пример дружеского подначивания в кругу семьи за столом во время ужина. Такое поведение характерно для «здоровых» семейных отношений в противовес тому, что читатель увидит позже, когда семейные узы начнут стремительно рушиться.

(Г) Референция к определённому типу коммуникативной ситуации. Игра слов широко используется для передачи ситуаций непонимания и недопонимания, обусловленных разными факторами, например, недостаточным владением языком со стороны одного из говорящих или же принадлежностью коммуникантов к разным возрастным или социальным группам. Приведём пример из того же романа Д. Митчелла:

«'Writing poetry's,' I looked around the solarium, but Madame Crommelynck's got a tractor beam, 'sort of ... gay.'

' "Gay"? A merry activity? » (David Mitchell Black Swan Green).

Это отрывок из разговора юного главного героя, обитателя сельской Англии, и пожилой европейской аристократки, которая, хоть и может похвастаться превосходным владением языком, относится к совершенно другой социальной и возрастной группе. При этом непонимание вызывает не только её незнание второго значения слова «gay», но и другое отношение к поэзии, в тех кругах, в которых она вращается.

Ситуации недопонимания могут быть вызваны и исключительно недостаточным знанием языка, как в приведённом ниже отрывке из романа о китайской студентке, изучающей английский язык в Лондоне:

«We are in your old white van. You want to show me somewhere special called the Burnham Beach.

"Is it the British ocean?" I ask, excited to visit sea for first time. You are laughing.

"B-e-e-c-h, not b-e-a-c-h. In English, a beech is a type of tree, not an ocean. I'll take you to the sea another time"» (G. Xialou A Concise English-Chinese Dictionary For Lovers).

Правильное определение функционального типа игры слов имеет прикладное значение в первую очередь для перевода. В таком тонком и технически сложном деле, как перевод игры слов, чёткое представление о том месте, которое конкретный игровой приём занимает в художест-

венном тексте, может дать переводчику необходимые ориентиры для выбора наиболее уместного решения. Так, в случае с игрой слов с доминирующей ориентацией на когнитивное понимание переводчик должен обеспечить читателю референцию к тем же явлениям и ситуациям объективной реальности, к которым отсылает подлинник. Сохранение игровой формы приёма при этом желательно, но не обязательно. Переводчик может использовать любой другой стилистический приём, обеспечивающий аналогичную референцию. Актуализация дроби текста при этом будет сохранена.

Список литературы

1. Богин Г. И. Типология понимания текста. Калинин: КГУ, 1986. 86 с.
2. Данилевская Н. В. Аксиологический потенциал игры слов в газетном заголовке // Игра как приём текстопорождения: коллективная монография / под ред. А.П. Сковородникова. Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2010. С. 150–157.
3. Деменьтьев В.В. Фатические речевые жанры // Вопросы языкознания. 1999. № 1. С. 37–55.
4. Падучева Е.В. О семантике синтаксиса. Материалы к трансформационной грамматике русского языка. М.: Наука, 1974. 291 с.

REFERENTIAL WORDPLAY IN LITERARY TEXT

P.A. Kolosova
Tver State University, Tver

The paper is devoted to referential wordplay as one of the functional types of wordplay in fiction. Referential wordplay is analyzed as means of representing meanings.

Keywords: *wordplay, pun, function, meaning, hermeneutics, literary text.*

Об авторе:

КОЛОСОВА Полина Алексеевна – кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры языка и перевода Тверского государственного университета, e-mail: kolosova_polina@mail.ru