

УДК 801.73

## **ФУНКЦИИ ИГРЫ СЛОВ В СИСТЕМЕ СМЫСЛОВ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА**

**П.А. Колосова**

Тверской государственный университет, Тверь

Статья подробно рассматривает функции игры слов в системе смыслов художественного текста. Игра слов анализируется с точки зрения филологической герменевтики: как средство опредмечивания авторских содержаний и смыслов.

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

Согласно типологии, предложенной Г.И. Богиным [2], 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 распредмечивающее. Освоение смыслов художественного текста – результат распредмечивающего понимания. На этой ступени к процессам познания содержания добавляются процессы переживания смыслов. При распредмечивающем понимании центральной становится рефлексивная сторона художественного текста. При этом если содержания осваиваются реципиентом в основном путём накопления и наращивания, то смыслы не просто суммируются, а «растягиваются» читателем.

Одно из обязательных условий «растяжения» смыслов – восприятие текста как целостного образования на всех его уровнях, обеспечивающееся интегрированностью всех его элементов в единую смыслопорождающую систему. Игра слов может быть рассмотрена как одно из средств опредмечивания авторских смыслов. Чтобы точнее понять, какое место игра слов может занимать в системе смыслов художественного произведения, предлагается выделить функции, выполняемые игровыми приёмами на уровне текста.

### **1. Интегративная функция игры слов**

Любому тексту, к какому бы речевому жанру он не принадлежал, свойственна целостность. «Интеграция задана самой системой текста и возникает в нём по мере его развёртывания. Она является неотъемлемой категорией текста» [3: 124]. Интегрирование в случае с художественным текстом обеспечивает не только последовательное восприятие содержаний и смыслов, представленных в тексте, но и обобщение, трансформации и преобразование их в единицы более высокого порядка. Для такого рода текстов важны не только горизонтальные связи между соположенными частями и элементами (когезия), но и связи вертикальные. Улавливание этих связей в случае с художественным текстом часто требует от читателя дополнительных усилий. Средствами реализации этих вертикальных, интегративных связей становятся элементы текста, стоящие в «сильной» позиции, а также стилистически-маркированные элементы текста, которые выступают в качестве средств опредмечивания централь-

ных образов, смыслов и идей. Одним из таких маркированных элементов текста часто становится игра слов. Выполняя интегративную функцию, игра слов способствует «спаиванию» текста, восприятию текста читателем как единого целого. Происходить это может несколькими способами.

Игра слов может выполнять важную функцию в построении структуры художественного текста. В таких случаях игра слов располагается в структурно значимых точках текста произведения. На уровне целого текста такими точками будут, в первую очередь, заглавие, названия частей, глав. На уровне отдельных структурных и смысловых частей текста игра слов также может занимать доминантные позиции – либо в начале, когда игра слов вводит образ или идею, развиваемые далее, либо в конце, когда таким образом делается вывод из сказанного ранее. Заглавие занимает в тексте абсолютно сильную позицию – абсолютное начало текста, кроме того оно отделяется от основного текста и выделяется графически. Заглавие связывает и пронизывает весь текст. Выведение игры слов в заглавие – это мощное средство, которое позволяет не только заинтриговать читателя, но и ёмко выразить доминирующие темы или идеи. Сильную позицию в тексте занимает не только непосредственно его заглавие, но и названия глав. Нередки случаи, когда игра слов возникает в результате «переклички» заглавия произведения с названиями отдельных его глав. В романе Зэди Смит «White Teeth» названия многих глав «поддерживают» образ, введённый автором в заглавии романа. Одна из глав называется «Teething Problem». В контексте романа это устойчивое выражение употребляется в переносно-метафорическом значении – «difficulties that inexperienced people endure as they learn a new activity» («трудности, с которыми сталкиваются люди, когда принимаются за что-то новое» – перевод наш. – П.К.) [5: 28], тем не менее, прямое значение тоже оказывается актуализированным за счёт «переклички» с заглавием романа и сюжетом.

Перекличка посредством игры слов может осуществляться не только между заглавием романа и названиями глав, но и просто между названиями глав, как в романе Г. Свифта «Waterland». Две последовательно идущие друг за другом главы называются «About Natural History» и «About Artificial History». В рамках устойчивого сочетания «natural history» обыгрываются антонимические связи слова «natural» и на основе этого конструируется несуществующее выражение «artificial history», которое позволяет автору связать не только структурные части романа, но и главы. Главный герой Свифта – учитель истории. История для него становится своеобразным прибежищем, «искусственным» упорядоченным мирком с чёткими причинно-следственными связями, в котором он укрывается от реального мира с его непредсказуемостью, от того, что автором метафорически названо «natural history».

Если рассматривать композиционную функцию игры слов на уровне отдельных дробей текста, то можно выделить интродуцирующую и резюмирующую игру слов. Эти термины мы позаимствовали у Н.А. Штырхуновой, которая вводит их для обозначения подобных типов каламбура [6: 53–54]. В первом случае игра слов используется автором для введения нового смысла, что в дальнейшем получает развитие, или резкой смены угла зрения. Резюмирующая игра слов позволяет кратко и ёмко подвести итог смысловой части

текста, а порой и свести к одному достаточно далёкие темы и понятия. Приведём в качестве примера отрывок из названного романа Грэма Свифта:

*«I crouch and attempt to raise the lid. Locked firm. I ponder. A black wooden chest with tarnished brass fittings, which once belonged to my grandfather and then to my mother. And then, one winter, my mother died. But before she died she gave the key – to my brother. <...> Who is my brother? What's he made from? I must find the key.» (Graham Swift *Waterland*).*

Так заканчивается одна из глав «Waterland». У слова «key» в таком контексте актуализируются сразу два значения 'ключ от замка' и 'разгадка'. В последнем предложении главы сформулированы сразу две цели, которые ставит перед собой главный герой, – найти ключ от сундука и разгадать тайну того, кем на самом деле является его брат.

Не только в сильных позициях игра слов способствует связности, целостности художественного произведения. Помимо задачи репрезентации новых смыслов и тем, игра слов широко эксплуатируется авторами для выполнения задачи поддержания смыслов и тем, уже представленных. Если в случаях, описанных выше в данном параграфе, игра слов выступала как единица, в которой определён новый смысл или задавалась новая тема повествования, в этой функции основная задача игрового приёма будет сводиться к фоновому поддержанию уже представленных в тексте смыслов и тем. Так, та часть романа Джулиана Барнса «The History Of the World in 9 and ½ Chapters», где автор излагает альтернативную историю Ноева ковчега с точки зрения червя-древоточца, изобилует фразеологизмами и устойчивыми выражениями, стёртая образность которых берёт своё начало в мире фауны. За счёт контекста этой главы романа и прямое, и переносное значения данных выражений актуализируются. Таким образом, игра слов поддерживает тематику этой части романа Дж. Барнса, создавая при этом дополнительный комический эффект. Приведём здесь только один пример такой игры слов из этого романа: «*Someone at the very top became obsessed with information gathering; and certain of the travelers agreed to act as stool pigeons. I'm sorry to report that ratting to the authorities was at times wide spread*» (Julian Barnes *A History Of the World in 10 and ½ Chapters*).

Вместе с сюжетом такого рода игра слов способствует «растягиванию» смысла «комическое».

## 2 . Индивидуирующая функция игры слов

Чтение текста для реципиента всегда сопряжено с процессом индивидуации, т.е. «усмотрением существенных признаков материала, осваиваемого при слушании или чтении» [1]. В качестве одного из важнейших процессов, включённых в процесс индивидуации, выступает процесс жанроустановления. И автор, и читатель должны быть знакомы с традициями текстопостроения, принятыми в данной культуре, и действовать в рамках этих традиций. При этом от читателя при восприятии требуется обращение к его коммуникативному опыту, опыту действия с текстами, опыту изучения литературы. Читатель непременно осуществляет действие жанроустановления [1].

Определение жанра читателем может происходить как на уровне всего произведения, так и на уровне дроби текста. Г. И. Богин отмечает: «Действование путём подведения жанра дроби под известный жанр – надёжное средст-

во сближения реципиента с продуцентом» [1]. Для читателя так разрешается ситуация неопределённости – жанр формирует экспектации, ожидания читателя от текста. Индивидуация дроби текста значительно отличается от индивидуации целого произведения. Жанроустановление по прочтении художественного текста связано с категорией завершённости. «Каждый жанр – особый способ строить и завершать целое, притом, повторяем, существенно тематически завершать, а не условно-композиционно кончать» [4: 145]. Жанр определяется как «типическое целое художественного высказывания» [4: 146]. Иными словами, именно способ завершённости имеет право решающего голоса при окончательном жанроустановлении. Когда индивидуация происходит на уровне дроби текста, читатель имеет дело «с набором жанровых особенностей этой дроби» [2], представленных единицами текста, которые могут быть весьма многочисленными. Однако, эти особенности не выступают как независимые единицы, а, вступая между собой в отношения, взаимоограничивают друг друга, ограничивая тем самым выбор читателя в процессе жанроустановления. При движении от дроби к дроби представления читателя, его прогнозы и экспектации могут меняться и, как правило, меняются. В современной постмодернистской литературе авторы часто эксплуатируют и обыгрывают сам жанр как конвенцию текстопостроения. В современном романе жанр может радикально меняться при переходе от одной структурной или композиционной части к другой несколько раз на протяжении повествования. В качестве примера таких романов можно привести «History Of The World In 10 and ½ Chapters» Джулиана Барнса и «What a Carve Up!» Джонатана Коу. Игра слов играет не последнюю роль при индивидуации частей и в том, и в другом романе.

### 3. Функция создания атмосферы с помощью голоса автора

Эта функция особенно актуальна для современной литературы, где читатель слышит «голоса» персонажей не только в прямой речи, диалогической и монологической. Персонажи часто сами выступают в качестве повествователя, т.е. повествование ведётся автором от лица одного или нескольких героев. Другой распространённый приём – представление внутренних монологов персонажей в форме несобственно-прямой речи. В них при помощи игры слов может передаваться ассоциативная работа сознания, свойственная особому складу мышления – творческому, мистическому. Такой тип повествования способствует полному погружению читателя в авторский мир, в определённую, заданную автором, атмосферу.

Примером может послужить книга Салмана Рушди «Midnight's Children», пестрящая игрой слов. Главный герой верит, что всё в его собственной судьбе и судьбе его семьи предопределено и тесно связано с судьбами двух стран Индии и Пакистана: «*On the stroke of midnight, as a matter of fact. Clock-hands joined palms. Oh, spell it out, spell it out: at the precise instant of India's arrival at Emergency, he emerged*» (Salman Rushdie *Midnight's Children*).

В этом отрывке он посредством игры слов связывает появление на свет своего единственного сына и введение в Индии чрезвычайного положения. Или вот ещё один эпизод, взятый из того же романа. Здесь даже обычному слову-паразиту «whatsitsname», главный герой приписывает тайный смысл:

«Adam Aziz frowned. 'What is this, wife?' To which my grandmother answered, 'This, whatsitsname, is a very heavy pot; and if just once I catch you in here, whatsitsname, I'll push your head into it, add some dahi, and make, whatsitsname, a korma.' I don't know how my grandmother came to adopt the term whatsitsname as her leitmotif, but as the years passed it invaded her sentences more and more often. I like to think of it as an unconscious cry for help... as a seriously-meant question. Reverend Mother was giving us a hint that, for all her presence and bulk, she was adrift in the universe. She didn't know, you see, what it was called» (Salman Rushdie *Midnight's Children*).

Это слово получает звучание вопроса и становится символом дезориентированности бабушки главного героя, вырванной из родного Кашмира, в окружающем её мире. В совокупности игра слов в романе Салмана Рушди способствует погружению читателя в мистическую атмосферу Индии, где любые поступки и любые слова имеют двойное дно и могут повлечь за собой что угодно. Подобная ассоциативная чуткость характерна также для пограничных психологических состояний, психических расстройств. Современные авторы используют игру слов для передачи заикленности персонажа на какой-то проблеме. В качестве примера приведём отрывок из романа Бернарда Маклаверти «Grace Notes»:

«She needed the toilet. Beside the sign for LADIES and GENTS was one for a BABY CHANGING ROOM. If only it was as simple as that. 'Don't particularly like this baby, would you mind changing it?'» (Bernard MacLaverty *Grace Notes*).

Так читатель узнаёт о глубоко личном сложном отношении главной героини к детям. Главная героиня страдает от послеродовой депрессии, отсюда более чем странные ассоциации при виде обыкновенной вывески. Эта тема прослеживается и далее по тексту романа. В ретроспективе навязчивость мыслей Кэтрин об убийстве собственного ребёнка также представлена специфической игрой слов:

«I'm thinking about what I do not want to think about. Day after every day. Morning after every morning it goes on. Repeating. Repeat marks. Da capo means return to the beginning. Literally – from the head. The babby's head. Where she stuck the penknife» (Bernard MacLaverty *Grace Notes*).

Главная героиня-композитор после рождения дочери осмысляет свою бытовую гнетущую её жизнь через то, что ей близко – музыкальные термины. Однако на этом цепочка её странной изошрённой логики не обрывается, а получает неожиданное продолжение в аллюзии, в обрывке воспоминании, строчке из так называемой фольклорной песни «song of infanticide», ненавистной Кэтрин: «I stuck a penknife in the babby's head». В совокупности с другими средствами текстопостроения игра слов передает эту угнетающую атмосферу, состояние человека, погружённого в депрессию.

#### 4.Метаязыковая функция

Игра слов часто становится инструментом осмысления языковых и речевых форм, выявления их алогичности и абсурдности, поиска возможной этимологии слов и выражений. С этой точки зрения интересен англоязычный роман китайской писательницы Го Сяолу «A Concise English-Chinese Dictionary For Lovers», который наглядно показывает этапы овладения английским

языком студентки из Китая. Игра слов используется автором, чтобы продемонстрировать, как она осваивает английский язык и пытается понять чуждую ей английскую культуру, например, такое понятие, как английская погода:

*«I checking my Concise Chinese-English Dictionary. It saying all English under the weather, and all English is weather beaten, means uncomfortable. Is reasonable, of course. England everybody beaten by the weather. Always doubt or choice about weather. Weather it rain or weather it sunshine you just don't know» (G. Xialou A Concise English-Chinese Dictionary For Lovers).*

Девушка допускает множество ошибок, но в каких-то из них можно увидеть попытки осмысления языка. Так, она путает далёкие по значению слова «weather», «whether», усматривая в них общий семантический компонент. Среди других её интересных ложных этимологий английских слов можно перечислить «ill-legal», «rocksack», «demon-strators», «chilli» вместо «chilly».

Установление доминирующей функции игры слов в каждом конкретном случае имеет прикладной характер для проблемы перевода. Неоднократно отмечалось, что главный критерий адекватности перевода игры слов – передача её функций. Детальная разработка механизмов функционирования игры слов в художественном тексте должна способствовать конкретизации проблемы, стоящей перед переводчиком в каждом отдельном случае. В этом состоит главная перспектива исследований в этой области.

#### **Список литературы**

1. Богин Г.И. Обретение способности понимать. Введение в филологическую герменевтику [Электронный ресурс]. URL: [http://sbiblio.com/biblio/archive/bogin\\_obretnie/02.aspx](http://sbiblio.com/biblio/archive/bogin_obretnie/02.aspx) (дата обращения: 01.04.2015).
2. Богин Г. И. Типология понимания текста. Калинин: КГУ, 1986. 86 с.
3. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.: КомКнига, 2007. 144 с.
4. Медведев П.Н. Формальный метод в литературоведении. М.: Лабиринт, 1993. 245 с.
5. Роман Зэди Смит «Белые зубы»: комментарии / научный редактор К. Хьюит. Пермь: Перм. ун-т, 2007. 81 с.
6. Штырхунова Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе : дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2005. 160 с.

### **WORDPLAY IN SYSTEM OF MESSAGES OF LITERARY TEXT**

**P.A. Kolosova**

Tver State University, Tver

The paper is devoted to the functions that wordplay performs in the system of messages of a literary text. Wordplay is analyzed as means of representing meanings and text integration.

**Keywords:** *wordplay, pun, function, meaning, message, 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