

УДК 801.73

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

**П.А. Колосова**

Тверской государственной университет, Тверь

В статье функциональный потенциал игры слов в художественном тексте переосмысливается с позиций филологической герменевтики. Функции игры слов подразделяются на функции в системе содержаний и функции в системе смыслов художественного текста.

*Ключевые слова:* игра слов, функция, художественный текст, герменевтика, содержание, смысл.

С точки зрения филологической герменевтики художественный текст представляет собой целостную систему текстовых средств, в которых опредмечены авторские смыслы и метасмыслы. В таком тексте не может быть ничего случайного – всё подчинено целенаправленной сложной программе текстопостроения; «в художественном тексте, о чем ни спроси – наткнешься на средство оптимизации рефлексии» [4, с. 115]. Именно по этой причине каждый из элементов текстопостроения должен рассматриваться с точки зрения его места и роли в системе текста, и игра слов не исключение.

При понимании художественного текста читатель осваивает содержания и смыслы, которые вместе составляют содержательность. При этом содержание понимается как «необходимое понимаемое когнитивного и распределительного понимания» [4, с. 79]. Иными словами, результат понимания содержаний художественного текста – усвоение через текстовые средства информации, которая представляет собой своеобразный аналог реального мира, некую внетекстовую ситуацию. Содержание – это то, что всегда даётся в тексте явно, поэтому читателю легко его воспроизвести.

Понимание художественного текста не ограничивается освоением содержаний, так как есть ещё и смыслы, которые могут быть важнее содержаний для автора и реципиента. Смыслы сложнее для освоения, они требуют от читателя больших рефлексивных усилий. Содержания при этом выступают в качестве необходимых предусловий смыслов. Возможно понимание содержаний текста без освоения его смыслов, но не наоборот. Под смыслом вслед за Г.П. Щедровицким мы понимаем «конфигурацию связей и отношений между различными элементами ситуации деятельности и коммуникации, которая создаётся или воссоздается человеком, понимающим текст сообщения» [7, с. 562]. Вос-

становление смысла всего текста, освоение взаимосвязи всех его компонентов – это то, к чему должен стремиться читатель.

Игра слов рассматривается нами как элемент текста, средство текстопостроения, которое может использоваться для опредмечивания как содержаний, так и смыслов. Целесообразным представляется использовать условное деление функций игры слов в художественном тексте на функции в системе содержаний и в системе смыслов. Подобное разграничение позволяет усматривать общие черты в достаточно разнородных случаях использования игры слов.

#### Функции игры слов в системе содержаний

В случаях, когда игра слов функционирует на уровне содержаний, читатель получает отсылку к своему коммуникативному опыту – опыту освоения текстов, опыту общения с другими людьми. Игра слов выступает как яркий маркирующий элемент, позволяющий читателю опознать определённые текстовые или речевые ситуации. Игра слов является инструментом отсылки к явлениям внетекстовой реальности.

##### 1. Жанрофиксирующая функция

Существуют определённые жанры художественной литературы, которые сами по себе предполагают использование автором игровых приёмов. В первую очередь это относится к юмористической и сатирической, а зачастую и к детской литературе. Соответственно, игра слов наряду с некоторыми другими стилистическими средствами, а также в совокупности с сюжетом, выступает в качестве приёма, маркирующего принадлежность текста к определённому литературному жанру. При этом для автора жанр выступает как «некая твёрдая форма для отливки художественного опыта» [2]. Даже при установке на нарушение границ жанра, характерной для современной литературы, писатель должен в полной мере осознавать жанровые границы и критерии. Действие жанроустановления посредством подведения под известные жанры «базируется на рефлексии читателя над опытом действий с литературой, над опытом учения, опытом чтения» [3]. Жанр как «устойчивый тип высказывания» характеризуется тремя неразрывно связанными друг с другом моментами: особым «тематическим содержанием», «стилем (т. е. отбором словарных, фразеологических и грамматических средств языка)» и «композиционным построением» [1]. Определение жанра может происходить как на уровне всего произведения, так и на уровне дробы текста. Г. И. Богин отмечает: «Действование путём подведения жанра дробы под известный жанр – надёжное средство сближения реципиента с продуктом» [3]. Для читателя таким образом разрешается ситуация неопределённости – жанр формирует ожидания читателя от текста.

## 2. Имитационно-пародийная функция

Игра слов в отдельных дробях текста может использоваться автором для имитации текстов публицистического стиля – газетных заголовков и статей, пропагандистских речей и брошюр, – а также рекламы и уличных вывесок.

Игра слов в заголовочном комплексе публицистических текстов выполняет специфические функции – в первую очередь это функция привлечения внимания читателей, а также оценочная (аксиологическая) функция, которая заключается в явном или неявном выражении позиции автора [5, с. 150–151]. 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 фантазийных текстах, когда автор создает 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 о Гарри Поттере Джоанн Роулинг, где в мире волшебников заголовки газет широко эксплуатируют игру слов:

*«SIRIUS — BLACK AS HE'S PAINTED?  
Notorious mass murderer or innocent singing sensation?»* [11].

Автором обыгрывается сходное звучание имени одного из главных героев – Sirius Black и широко распространённой пословицы. 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.

С целью придания реалистичности 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»* [13, с. 372].

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.

### 3. Функция речевой характеристики персонажа

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 Джона 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» [8, с. 127].*

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

#### Функции игры слов в системе смыслов

Игра слов также может использоваться для репрезентации новых или «растягивания» уже представленных смыслов. Эта группа функций связана, прежде всего, с потенциалом игры слов для создания свежих неизбитых образов и неожиданных ассоциативных рядов, с её способностью соединять несоединимые понятия.

##### 1. Композиционная функция

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.

Выведение игры слов в заглавие это мощное средство, которое позволяет не только заинтриговать читателя, но и ёмко выразить доминирующие темы или идеи. 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, введенный автором в заглавии романа. Одна из глав называется «Teething Problem» [13, с. 27]. В контексте романа это устойчивое выражение употребляется в переносно-метафорическом значении – «difficulties that inexperienced people endure as they learn a new activity» [6, с. 28], тем не менее, прямое значение тоже оказывается актуализированным за счёт «переклички» с заглавием романа.

Если рассматривать композиционную функцию игры слов на уровне отдельных структурных частей текста, то можно выделить и н-тродуцирующую и резюмирующую игру слов. В первом случае игра слов используется автором для введения новой идеи, которая 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 того же 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»* [14, p. 213–214].

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.

## 2. Функция передачи психологических диспозиций и состояний персонажа

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. Примером может послужить книга Салмана Рушди «Midnight's Children». Главный герой верит, что всё в 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» [12].*

В этом отрывке он посредством игры слов связывает появление на свет своего единственного сына и введение в Индии чрезвычайного положения. 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?」» [10, с. 4].*

Главная героиня страдает от послеродовой депрессии, отсюда сложное отношение к детям и более чем странные ассоциации при виде обыкновенной вывески.

### 3. Метаязыковая функция

Игра слов часто становится инструментом осмысления языковых и речевых форм, выявления их алогичности и абсурдности, поиска возможной этимологии слов и выражений. Особенно это касается описания ситуаций, возникающих при овладении языком, как у ребёнка при овладении родным языком, так и у взрослых при освоении иностранного языка. 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 девушка осваивает английский язык и посредством языка пытается понять чуждую ей английскую культуру, например, такое важное 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» [9].*

Героиня допускает множество ошибок, но в каких-то из них можно увидеть попытки осмысления языка. Так, совершенно неожиданно девушка путает далёкие по значению слова «weather», «whether», усматривая в них общий семантический компонент.

Представленное разграничение функций игры слов по их роли в системе художественного текста нельзя назвать предельно чётким, что обусловлено соотношением содержаний и смыслов внутри художест-

венного текста (содержания выступают в качестве необходимого фона для освоения смыслов), однако, оно позволяет систематизировать разнородные случаи употребления игры слов, указать на характер их значимости в системе текстопостроения. Хочется подчеркнуть, что списки функций игры слов, как в системе содержаний, так и в системе смыслов текста остаются открытыми и требуют дальнейшей детализации.

Решение этой проблемы имеет, в том числе, и прикладной характер. Вопрос о переводе игры слов всегда стоял очень остро. 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. Бахтин М.М. Литературно-критические статьи [Текст] / М.М. Бахтин. – М. : Художественная литература, 1986. – 543 с.
2. Бахтин М.М. Эпос и роман (О методологии исследования романа) [Электронный ресурс] : [электрон. книга] / М.М. Бахтин. – Библиотека Гумер. – Режим доступа: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Literat/bahtin/epos\\_roman.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/bahtin/epos_roman.php) – Дата обращения 15.03.2013. – Загл. с экрана.
3. Богин Г.И. Обретение способности понимать. Введение в филологическую герменевтику: основные составляющие субстанции понимания [Электронный ресурс] : [электрон. книга] / Г.И. Богин. – Электрон. дан. – Библиотека учебной и научной литературы, 2000–2012. – Режим доступа: [http://sbiblio.com/biblio/archive/bogin\\_obretenie/02.aspx](http://sbiblio.com/biblio/archive/bogin_obretenie/02.aspx) – Дата обращения: 30.03.2013. – Загл. с экрана.
4. Богин Г.И. Субстанциональная сторона понимания текста [Текст] / Г.И. Богин. – Тверь : Твер. гос. ун-т, 1993. – 137 с.
5. Данилевская Н. В. Аксиологический потенциал игры слов в газетном заголовке [Текст] / Н.В. Данилевская, С.Е. Овсянникова // Игра как приём текстопорождения: коллективная монография / под ред. А.П. Сковородникова. – Красноярск : Сибирский федеральный ун-т, 2010. – С. 150–157.
6. Роман Зэди Смит «Белые зубы»: комментарии [Текст] / научный редактор К. Хьюит. – Пермь : Перм. ун-т, 2007. – 81 с.
7. Щедровицкий Г.П. Смысл и значение [Текст] / Г.П. Щедровицкий // Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М. : Школа культурной политики, 1995. – С. 545–576.
8. Сое, J. What A Carve Up! [Текст] / J. Сое. – London : Penguin Books, 1995. – 501 p.

9. Guo, X. A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers [Электронный ресурс] : [электрон. книга] /X. Guo. – Библиотека e-Reading. – Режим доступа: [http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/151321/Guo\\_\\_A\\_Concise\\_Chinese\\_English\\_Dictionary\\_for\\_Lovers.html](http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/151321/Guo__A_Concise_Chinese_English_Dictionary_for_Lovers.html) – Дата обращения 01.04.2013. – Загл. с экрана.
10. Maclaverty, B. Grace Notes [Текст] / B. Maclaverty. – London : Vintage, 1998. – 277 p.
11. Rowling, J. Harry Potter and the Order of Phoenix [Электронный ресурс] : [электрон. книга] / J. Rowling. – Библиотека e-Reading. – Режим доступа: [http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/71078/Rowling\\_5\\_Harry\\_Potter\\_and\\_The\\_Order\\_of\\_the\\_Phoenix.html](http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/71078/Rowling_5_Harry_Potter_and_The_Order_of_the_Phoenix.html) – Дата обращения: 01.04.2013. – Загл. с экрана.
12. Rushdie, S. Midnight's Children [Электронный ресурс] : [электрон. книга] / S. Rushdie. – Библиотека e-Reading. – Режим доступа: [http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/72016/Rushdie-Midnights\\_children.html](http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/72016/Rushdie-Midnights_children.html) – Дата обращения: 01.04.2013. – Загл. с экрана.
13. Smith, Z. White Teeth [Текст] / Z. Smith. – London : Penguin Books, 2001. – 542 p.
14. Swift, G. Waterland [Текст] / G. Swift. – London : Picador, 2010. – 355 p.

## **FUNCTIONS OF WORDPLAY IN THE SYSTEM OF MESSAGES AND IN THE SYSTEM OF CONTENTS OF A LITERARY TEXT**

**Р.А. Kolosova**

Tver State University, Tver

The paper distinguishes two groups of functions that wordplay performs in fiction. From the point of view of hermeneutics a literary text is a complicated phenomenon consisting of contents and messages. The author reveals functions in which wordplay can be used on both levels.

**Keywords:** *wordplay, pun, hermeneutics, functions, fiction, meaning, message.*

*Об авторе:*

КОЛОСОВА Полина Алексеевна – аспирант кафедры английской филологии, ассистент кафедры языка и перевода Тверского государственного университета, e-mail: kolosova\_polina@mail.ru