

## РАЗДЕЛ 5. ЯЗЫКОВАЯ ЛИЧНОСТЬ В ЛИНГВОКУЛЬТУРНОЙ СИТУАЦИИ. ТЕКСТ. ДИСКУРС. ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕВОДА

УДК 811.111.81'42

**Мовна гра як засіб створення комічного ефекту  
(на матеріалі творчості мюріел спарк)**

**Блинова І. А.**

*Горлівський інститут іноземних мов ДВНЗ „Донбаський державний педагогічний університет”, м. Горлівка, Україна  
eibisi@rambler.ru*

*Стаття присвячена дослідженню мовної гри як засобу створення комічного ефекту на матеріалі оповідання „Портобелло-Роуд” однієї з найяскравіших представниць сучасної „жіночої” прози Мюріел Спарк. Охарактеризовано поняття „мовна гра” у сучасному мовознавстві з акцентом на значущості цієї категорії для лінгвістичної поетики. Проаналізовані типові приклади навмисного обігравання автором мовних явищ на лексико-семантичному, синтаксичному, словотвірному та прагматичному рівнях. Виявлено особливості їх функціонування в межах художнього прозового дискурсу, що є ознакою індивідуально-авторського стилю письменниці.*

**Ключові слова:** *художній прозовий дискурс, мовна гра, гра слів, каламбур, ідіостиль, комічний ефект, сатира.*

*Постановка проблеми.* У сучасній лінгвістиці помітно посилюється інтерес до проявів творчої функції мови, одним з яких виступає мовна гра (далі – МГ). У цьому зв'язку особливо актуальним видається дослідження художнього дискурсу з високим ступенем мовної зумовленості, відмінною рисою якого є зорієнтованість автора на навмисне обігравання фонетичних, морфологічних, семантичних, лексичних, синтаксичних, словотвірних та прагматичних явищ. Ці експериментальні явища „виступають в якості художнього мовного експерименту автора і створюють передумови для включення рецептора художнього твору в МГ” (переклад наш. – І. Б.) [11, с. 4].

Зазначимо, що МГ як лінгвістичне явище завжди привертала увагу вітчизняних і зарубіжних учених, і її теоретичне вивчення в мовознавстві має давню традицію. Особливо активно ця проблема стала розроблятися в аспектах мовної норми і аномалії, лінгвістичного експерименту, словесної творчості автора, лінгвокреативної мовної діяльності у другій половині ХХ – початку ХХІ століття в роботах Ю. Д. Апресяна, Н. Д. Арутюнової, Т. В. Булигіної, О. Д. Шмельова, О. А. Земської, О. В. Падучевої, Б. Ю. Нормана, О. Аксьонової, Т. О. Грідіної, В. З. Санникова, О. Ю. Коновалової, О. Т. Тимчук, Т. В. Устинової, Л. Г. Келлі, Ж.-Ж. Лесеркля та інших учених.

Як відомо, цей феномен знаходить висвітлення у великій кількості наукових досліджень у різних галузях знань і, природно, в лінгвістиці. Зазначені роботи присвячені комплексному аналізу явища гри слів у багатьох мовах – з усіма

підвидами цього явища, на різноманітних мовних рівнях і на матеріалі великої кількості стильових і жанрових різновидів; дослідженню певних засобів передачі цього прийому з однієї мови на іншу.

Слід наголосити, що складність категорії МГ визначає неоднозначність підходів до інтерпретації її суті, механізмів, філософської, психологічної, соціальної, естетичної і власне лінгвістичної природи. Звернення до цих проблем пояснюється прагненням лінгвістів всебічно досліджувати проблеми індивідуально-авторської словотворчості, відступу від мовного канону, полів норми і антинорми у мові.

*Актуальність* цієї розвідки обґрунтовується необхідністю вивчення МГ, яка виступає в якості детермінанти індивідуально-авторського стилю і служить засобом дослідження обіграних явищ окремих мовних рівнів з метою створення комічного ефекту. *Мета статті* полягає в описі мовних експериментальних, обіграних автором, явищ і виявленні особливостей їх функціонування в межах художнього прозового дискурсу.

На думку переважної більшості вчених [1; 2; 5; 7; 9], МГ є одним з найбільш поширених засобів створення комічного ефекту. Це відноситься зокрема і до художнього прозового дискурсу. *Матеріалом дослідження* слугує оригінальне оповідання “The Portobello Road” („Портобелло-Роуд”) найяскравішої представниці сучасної (другої половини ХХ – початку ХХІ ст.) „жіночої” літератури Мюріел Спарк.

Дослідники творчості письменниці [1; 4; 10] зосереджують увагу на обдарованості, багатогранності таланту, професійності літератора, оригінальності стилю і сильному художницькому хисті англійської письменниці – *на сатири*. „Проза Спарк – це дуже тонке переплетення уїдливості і драматизму, сатиричних інтонацій і жорстоких колізій, побутописання і гротеску. Синтез несхожих художніх елементів у Спарк неповторний. Гостра насмішка у неї уживається з тонким ліризмом. Письменниця то знущається, то сумно іронізує, то добродушно сміється. Перехід від комедійного до трагічного, від смішного до сумного непомітний. Багато сторінок її творів пародійні (переклад наш. – І. Б.) [1, с. 161]”.

Разом з тим О. А. Джумайло зазначає, що поетика творів М. Спарк характеризується яскраво вираженими ігровими конструкціями, які проявляють себе на різних рівнях організації та сприйняття тексту. „Гра в романах М. Спарк – поняття широке і багатоконтекстуальне. Вона неодмінно комбінується з сатирою, іронією і самоіронією (переклад наш. – І. Б.) [4, с. 24–25]”.

Перш ніж продовжити розгляд МГ у досліджуваному аспекті необхідно уточнити визначення вихідних понять, на яких ґрунтується ця розвідка. У літературних англомовних джерелах довідкового характеру поняття *мовна гра, гра слів, каламбур* нерідко вживаються як синоніми, пор.: “**wordplay / pun** making jokes by using words in a clever or amusing way, especially by using a word that has two meanings, or different words that sound the same” [16, с. 1375]; “**pun** – the use of words or phrases to exploit ambiguities and innuendoes in their meaning, usually for humorous effect; a **play on words**” [12]; “A **pun** (also known as paronomasia) is a figure of speech, or **word play** which consists of a deliberate confusion of similar words within a phrase or phrases for rhetorical effect, whether humorous or serious” [18].

Ми розглядаємо поняття *мовна гра, гра слів, каламбур* як нетотожні терміни, спираючись на погляди О. П. Сковородникова, представлені в енциклопедичному словнику «Культура русской речи»: „МГ – творче, нестандартне (неканонічне, що відхиляється від мовної / стилістичної / мовленнєвоповедінкової / логічної норми) використання будь-яких мовних одиниць і / або категорій для створення дотепних висловлювань, у тому числі – комічного характеру. **Гра слів** – різновид МГ, в якому ефект дотепності досягається неканонічним використанням слів і фразеологізмів (трансформаціями їх семантики і / або складу). **Каламбур** – різновид гри слів, в якому

ефект дотепності (переважно – комічної) досягається неканонічним використанням полісемантів, омонімів, псевдосинонімів і псевдоантонімів” [8, с. 802].

Так, за спостереженнями Коновалової О. Ю. [5, с. 36], мовне явище, що так чи інакше пов’язане з поняттям МГ, може виступати видом МГ (наприклад, гра слів, гра літер), стилістичним прийомом, у створенні якого може бути використана МГ (каламбур, метафора, порівняння), жанром твору (сатира, фарс, пародія) тощо.

Для підтвердження факту функціонування МГ як одного з проявів загального поняття гри, як найбільш всеосяжного поняття, що володіє великою кількістю видів, в основі яких лежать різні мовні явища, звернемося до аналізу оповідання “The Portobello Road”. Вищезазначений твір, що видається зарисовкою з життя сучасного англійського суспільства, в якій присутні елементи детективу, є цікавим для розгляду з боку як створення комічного ефекту, так і психологічного аналізу. Відомо, що градація емоційного реагування на різні прояви комічного, його відношення до суспільного ідеалу передається в таких поняттях, як: *усмішка, жарт, іронія, сатира, гумор, чорний гумор, гротеск, сарказм, карикатура, інвектива*.

З огляду на особливості оповідної манери досліджуваного оповідання М. Спарк зазначимо, що вона характеризується наявністю чисто фантастичного елемента, причому ніяк не обумовленого і нічим не обґрунтованого, а виникаючого як щось цілком природне, – привода у ролі дійової особи і оповідача, очима якого передаються зображувані події. У центрі розповіді – історія життя дівчини на прізвисько Голка і трьох її друзів, з якими вона знайома з дитинства.

Досліджуваний дискурс являє собою жакливу сповідь Голки про власну трагічну смерть і про те, що навіть люди, яких ти здавалося б добре знаєш, здатні на зовсім несподівані вчинки, зокрема на вбивство близького друга – тебе самого. Оповідь від 1-ї особи розгортається цілком реалістично і підкреслено буденно, і раптом читач розуміє, що Голка – не просто якась жінка з минулим, а мертва жінка, привид. Вона блукає по Портобелло-Роуд з єдиною метою – налякати до смерті свого вбивцю, старого приятеля, одного з трьох, у компанії якого вона провела дитинство, та примусити його зізнатися у скоєнні страшного злочину.

Треба почати з того, що „голка” (від англ. *needle іменник голка* [12]) у назві з’явилася не просто так: таким було прізвисько головної героїні-оповідачки, а назвали її так, тому що вона насправді знайшла голку в копиці сіна: *From that day I was known as Needle* [17]. На словотвірному рівні обігравання відбувається, як бачимо, за рахунок співвідношення загальної назви і власної: використання одного з різновидів такого лексико-семантичного стилістичного прийому як антономазія (гр. *antonomasia* – перейменування) [14, с. 50], що формується в результаті переносу імені – перейменування. Це перейменування означає, що замість назви певної особи вживається назва такої її ознаки, риси, властивості, дії, речі, завдяки якій цю особу не можна сплутати з іншими. Ілюстрацією цього положення слугує і наступний приклад з твору: *Skinny* (від англ. *skinny прикметник худорлявий; шкіра й кістки* [12]) – ім’я друга Голки.

Вживання загальних назв у ролі прізвиськ або імен літературних персонажів вимагає попередніх фонових знань, тобто знань про ознаки і властивості того, чие ім’я або назва використовується. Це так звані імена, „що говорять” (англ. “speaking names”), надаючи читачеві додаткову інформацію про персонажа. Антономазія, як правило, характеризується виразною експресією і широко вживаються в художніх творах приналежно сатирично характеру.

Судячи з наших спостережень, типовим засобом створення письменницею комічного ефекту є обігравання на лексичному рівні смислів, що виникають у випадку полісемії та омонімії, зокрема регулярно є полісемія типу „прізвисько героїні (Голка) – предмет (голка)”. Наведені нижче приклади демонструють техніку

зіткнення значення власного і загального, що мають чудові каламбурні можливості: 1) One day in my young youth at high summer, lolling with my lovely companions upon a haystack *I found a needle*. “George took this (photo) the day that *Needle found the needle*.”; 2) *'Needle' is found*: in haystack! [17]. Як видно, усмішка, використана під час опису моменту історичної знахідки голки дівчиною у снопі у першому випадку (*Голка знайшла голку*), переходить у чорний гумор під час зображення власного вбивства і знаходження тіла в тому самому снопі (*Голку (її мертве тіло) знаходять у снопі*) у другому.

Крім цього, слід зазначити, що словосполучення “a needle in a haystack” (голка в копиці снопа) є ідіомою, яка виступає елементом концептуальної картини світу англійців. Її функціонування в художньому тексті сприймається читачем як *натяк*, що людині, яка її знайшла, дуже таланить у житті, оскільки первинним значенням цього фразеологізму є “something that is almost impossible to find because it is hidden among so many other things: also used in the forms **look for a needle in a haystack** and **find a needle in a haystack**. Etymology: based on the idea that it is to almost impossible to find a thin sewing needle in a haystack (a very tall pile of dried grass)” [17]. Звісно, разом з прізвиськом до дівчини прилипла репутація удачливиці. Отже, людина, якій вдалося виконати цю надзвичайно важку справу, може вважатися щасливчиком (lucky, fortunate).

Але сюжетна лінія – вбивство дівчини – спростовує це твердження завдяки обігранню зазначеної ідіоми та словосполучення “to be lucky / fortunate” на прагматичному рівні: “It couldn’t have been done by brains. You haven’t much brains but *you’re a lucky wee thing*.”; “You don’t know *how lucky you are*,” George said; Sometimes I got tired *of being called lucky* by everybody; “*You’re fortunate* after all not to be married to him,” Kathleen said. “You might have caught T. B.”; *I was fortunate, I was lucky*... so everyone kept telling me on different occasions; Kathleen, speaking from that Catholic point of view which takes some getting used to, said, “She was at Confession only the day before she died – *wasn’t she lucky?*” [17].

Наступний за вживанням вид каламбуру – обіграння на фонетичному рівні схожості в звучанні слів або словосполучень (так наз. паронимазія, або паронімія [7, с. 492]), що знаходимо в тексті при описі розваг компанії підлітків на снопі сіна та коментарів друзів випадку знахідки героїнею голки: When everyone had recovered George said, “She *put in her thumb and pulled out a plum*.” Then away we were into our merciless hacking-hecking laughter again [17].

Таким чином, у результаті аналізу, проведеного на матеріалі твору М. Спарк, доходимо *висновку*, що автор вдало вдається до навмисного обіграння мовних явищ на лексико-семантичному, синтаксичному, словотвірному та прагматичному рівнях з метою створення комічного ефекту. Особливості функціонування МГ, що може вважатися ознакою індивідуально-авторського стилю письменниці, у межах досліджуваного художнього прозового дискурсу дозволяють надати читачеві наступну лінгвістичну інтерпретацію. Четверо друзів, юнаків та дівчат, були покликані берегти як святиню пам’ять про проведені разом дитинство й юнацтво, пронести крізь життя дух старого доброго товариства. Але святині давно перетворилися на порожні слова і фікції, за якими ніщо не стоїть. Будучи нещадною до сучасного перекручення високих понять, М. Спарк засуджує світ уявних цінностей. Часи змінюються, уявлення та поняття, що здавалися незмінними, сталими, однозначними і відповідають британській традиції, втрачають зміст і сенс.

*Перспектива* подальшого вивчення кола зазначених проблем полягає, як нам вбачається, у продовженні дослідження на різних рівнях арсеналу мовних засобів, що використовуються у створенні МГ, з метою її лінгвістичної інтерпретації читачем, зокрема у творах М. Спарк.

Список літератури

1. Арутюнова И. А. Романы Мюриэл Спарк (к проблеме метода) : дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.05 / Арутюнова Ирина Аркадьевна. – М., 1984. – 179 с.
  2. Гридина Т. А. Языковая игра : стереотип и творчество : монография / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
  3. Данилевская Н. В. Языковая игра / Н. В. Данилевская // Языковая игра / [под ред. М. Н. Кожинной]. – М. : Флинта : Наука, 2006. – С. 657–660.
  4. Джумайло О. А. Игра и постмодернистский инструментарий в романах М. Спарк : дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.01.05 «Литература народов Европы, Америки и Австралии» / О. А. Джумайло. – М., 2001. – 26 с.
  5. Коновалова О. Ю. Лингвистические особенности игры слов в современном английском языке : дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Коновалова Ольга Юрьевна. – М., 2001. – 240 с.
  6. Костенко Г. М. Релігійно-філософська проблематика та її художнє втілення в англійському романі 1950–70-х років : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.01.04 «Література зарубіжних країн» / Г.М. Костенко. – Дніпропетровськ, 2001. – 20 с.
  7. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.
  8. Сковородников А. П. Языковая игра / А. П. Сковородников // Культура русской речи. Энциклопедический словарь-справочник / [под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева]. – М. : Флинта : Наука, 2003. – С. 796–803.
  9. Тимчук О. Т. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова» / О. Т. Тимчук. – К., 2003. – 14 с.
  10. Шлянникова М. В. Жанровая эволюция романов Мюриэл Спарк : автореф. дисс. на соискание уч. степени канд. филол. наук : спец. 10.01.03 «Литература народов стран зарубежья» / М. В. Шлянникова. – Казань, 2005 – 21 с.
  11. Устинова Т. В. Языковая игра в художественном тексте и варианты ее перевода (на материале литературных сказок Льюиса Керролла и их переводов на русский язык) : дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.20 / Устинова Татьяна Викторовна. – Омск, 2004. – 180 с.
- Электронный словарь АBBYY LINGVO 12 Multilingual Edition [Электронный ресурс]. – режим доступа до словника : <http://www.lingvo.ru>
- Kelly L. G. Punning and the Linguistic sign // *Linguistics*, 1971. – №66. – P. 5–11.
- Kukharenko V. A. A Book of Practice in Stylistics / V. A. Kukharenko. – М. : Высш. шк., 1986. – 144 с.
- Lecerle J.-J. The violence of language / J.-J. Lecerle. – L., N. Y., 1990. – 272 p.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English / [edited by A. S. Hornby, Sally Wehmeier, Michael Ashby]. – Oxford : Oxford University Press, 2000. – 1422 p.
- Spark M. The Portobello Road [Электронный ресурс]. – режим доступа до книги : <http://maxima-library.org/knigi/genre/b/91535/read>
- Wikipedia / **pun** [Электронный ресурс]. – режим доступа до статті : <http://en.wikipedia.org/wiki/Pun>

*Блинова И. А. Языковая игра как средство создания комического эффекта (на материале творчества Мюриэл Спарк) // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации» – 2014. – Том 27 (66). № 1. Ч.1 – С.203-208*

Статья посвящена исследованию языковой игры как средства создания комического эффекта на материале рассказа «Портобелло-Роуд» одной из самых ярких представительниц современной «женской» прозы Мюриэл Спарк. Охарактеризовано понятие «языковая игра» в современной лингвистике с акцентом на значимости этой категории для лингвистической поэтики. Проанализированы типичные примеры преднамеренного обыгрывания автором языковых явлений на лексико-семантическом, синтаксическом, словообразовательном и прагматическом уровнях. Выявлены особенности их функционирования в рамках художественного прозаического дискурса, что является признаком индивидуально-авторского стиля писательницы.

**Ключевые слова:** художественный прозаический дискурс, языковая игра, игра слов, каламбур, идиостиль, комический эффект, сатира.

*Blynova I. A. A language play as a means of creating a comic effect (on the material of Muriel Spark's literary works) // Scientific Notes of Taurida V. I. Vernadsky National University. – Series: Philology. Social communications. – 2014. – Vol. 27 (66). No 1.1 – P.203-208*

*The article focuses on the language game as a means of creating a comic effect on the material of the story “Portobello Road” by one of the brightest representatives of the modern “female” prose Muriel Spark. The concepts of the “language game”, “play of words”, “pun” have been characterized in modern linguistics with an emphasis on the importance of these categories for linguistic poetics. Typical examples of linguistic phenomena intentional playing of words by the author at the lexical, semantic, syntactic, wordbuilding and pragmatic levels have been analyzed. The peculiarities of their functioning within the artistic prose discourse have been pointed out, which is a characteristic of the author’s individual style. Being ruthless to the modern concepts of high distortion, M. Spark condemns world of imaginary values. Times change, ideas and concepts that seemed stable, unambiguous and conform to the British tradition lose their meaning and sense. The prospect of the further study of the problems mentioned is the investigation of the linguistic arsenal of language means used in the play of words at different levels for their linguistic interpretation by the reader, particularly in the works of M. Spark.*

**Key words:** artistic prose discourse, language play, play of words, pun, idiostyle, comic effect, satire.

*Поступила до редакції 09.05. 2014 р.*