

УДК 821.111КЭРРОЛЛ.09

**ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ СЛОВ  
ПРИ ПЕРЕДАЧЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В ПОВЕСТЯХ ЛЬЮИСА КЭРРОЛЛА  
«ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ В СТРАНЕ ЧУДЕС»  
И «СКВОЗЬ ЗЕРКАЛО, И ЧТО ТАМ НАШЛА АЛИСА»**

**Ю.В. САВИЧ**

(Представлено: **З.И. ТРЕТЬЯК**)

*Рассмотрены отдельные примеры игры слов с именами собственными в сказочных повестях Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса». Проанализированы функции понятия «игра слов», а также показаны способы их реализаций и влияние на контекст повестей.*

Такое сложное явление как «игра слов» получило широкое признание во многих произведениях разных литературных жанров. Подобная игра на протяжении многих веков привлекает внимание лингвистов своей структурой, при которой создается скрытый смысл в произведении. Создание лингвистической игры слов отнюдь не легкая задача, ведь это требует обладания определенными языковыми навыками. При интерпретации того или иного случая языковой игры стоит учитывать все особенности и множество разнообразных факторов, которые могут повлиять на адекватность и полноту ее передачи.

Существует огромное количество функций такого феномена, как игра слов. Многие исследователи по-разному понимают это понятие и классифицировали игру слов по-своему. Поэтому также существует ряд предположений по поводу тех или иных функций, которые может выполнять игра слов в произведении, например, классификации функций игры слов Дирка Делабаститы, Алана Скотта Партингтона, В.З. Санникова, Е.А. Земской, Е.Ф. Болдаревой, Б.Ю. Нормана и другие. Представления лингвистов о функциях игры слов также бывают противоречащими друг другу, они могут отражать весьма разные взгляды на понимание одного и того же названия. В нашем исследовании мы рассмотрели функции игры слов, которые выделяют лингвисты, например такие, как Дирк Делабаститита, В.З. Санников, Е.А. Земская, Е.Ф. Болдарева, Б.Ю. Норман и другие. В нашей работе мы проанализировали функции, которые присутствуют в работах числа исследователей данного феномена и выделили из них те, которые на наш взгляд являются более распространенными и подходящими для игры слов.

Во многих исследованиях, посвященных игре слов, главной функцией является **создание комического эффекта**. Комическое отличается от простого юмора тем, что может выходить за рамки смешного и при этом не вызывать смеховой реакции. К этому можно отнести резкую сатиру, остроты, обличительные намеки и др. Вторая функция игры слов исходит напрямую из комического, а именно позволяет развлекать читателя, слушателя и даже самого себя – **развлекательная функция**. Играя со словами, в первую очередь, преследуется цель – разрядить обстановку, внести что-то веселое и непринужденное. Санников В.З. отмечает, что наряду с развлекательной функцией игры слов стоит также **стремление к самоутверждению**. Он пишет: «Самоутверждение путем осмеивания окружающих становится оправданной необходимостью в некоторых особых условиях общественной жизни...» [10, с. 27]. Наравне с этими функциями стоит **маскировочная функция**. Она проявляется в игре слов не только для выражения эмоций, но и служит надежным средством нейтрализации негативной реакции со стороны говорящего. Игра слов является весьма полезным способом «*замаскировать*» сообщение и *благодаря этому выразить те смыслы, которые (по разным причинам) находятся под запретом*» [10, с. 27].

Игра слов при всем своем разнообразии несет в себе также **смыслообразующую функцию**. Эта функция – одна из главных, так как она помогает создать новое содержание, за счет того, что человек использует оригинальность при построении предложений, слов. Следующая функция, которая «вытекает» из предыдущих – это **аттрактивная**, а именно функция, которая позволяет привлечь внимание, помогает установить контакт между говорящим и слушающим. Многие исследователи выделяют данную функцию как одну из самых главных функций игры слов: Дирк Делабаститита, В.З. Санников, Е.А. Земская и Е.Ф. Болдарева.

Невозможно не упомянуть **эстетическую и языкотворческую функции**. В.З. Санников утверждает: «Мысль, для которой язык нашел краткое и четкое выражение, становится достоянием народа и народного мышления, и это мышление может подниматься на следующую, высшую ступень» [10, с. 27]. Поэтому, создавая игру слов, автор не только доставляет эстетическое удовольствие читателю, но и развивает собственное мышление и обогащает свой язык. Также невозможно обойтись без функции **выразительности речи**: «Языковая игра может быть связана и с содержанием речи: она может слу-

жить более точной и тонкой передачи мысли, образной и выразительной передачи сообщения» [6, с. 174].

Огромное место занимает **экспрессивная** функция. Через эту функцию выражаются различные эмоции, как у говорящего, так и слушающего. Болдарева Е.Ф. отмечает, что многие авторы предпочитают обращаться к игре слов в своих произведениях: «как к очень выразительному средству, которое непосредственно воздействует на сам процесс восприятия и понимания текста адресатом, выступает регулятором его психической деятельности...» [3, с. 57]. Экспрессивность является обязательной составляющей любого общения людей друг с другом. Поэтому многие авторы прибегают к использованию игры слов, чтобы в наиболее краткой форме воздействовать на читателя. По мнению Е.А. Земской, языковая игра может иметь изобразительный характер – «служить для имитации человека, чьи слова передает говорящий, или для наглядного изображения ситуации говорения» [6, с. 175]. Таким образом, наряду с экспрессивной, игре слов приписывают также и **изобразительную** функцию. При потребности самовыразиться, человек прибегает к игре слов, ведь она служит идеальным средством самовыражения личности средствами языка в интересной и оригинальной форме. Поэтому уместно выделить еще одну функцию – **индивидуализирующую**.

Также следует указать на **смягчающую** и **расслабляющую** функции. Игра слов, как полагает Е.А. Земская, может выступать как «средство “смягчения” речи, она устраняет серьезность тона, ослабляя тем самым содержание сообщения» [6, с. 175]. «Несерьезность» выражений позволяет партнерам по коммуникации с легкостью относиться к сказанному, именно это и устраняет причину конфликта. Фразы игры слов способны перевести речь в шутливую тональность и смягчить тем самым неприятное содержание. Все эти функции взаимосвязаны между собой и помогают человеку выразить его задумки, чувства, мысли посредством игры слов. Использование игры слов является важным приемом повышения потенциала любого текста, способом реализации индивидуального стиля говорящего или пишущего. Таким образом, отбор и специфика сочетания различных приемов игры слов и своеобразие выполняемых ею функций составляет индивидуальность творческой личности говорящего.

Игра слов может осуществляться также с именами собственными и названиями географических объектов. Интерпретация такой игры слов является весьма трудной, для этого нужно быть смелым и иметь довольно широкий кругозор. Иногда невозможно обойтись без комментариев самого писателя или же его исследователей. Н.М. Демурова полагает: «В каждой главе Алиса знакомится с новыми и новыми героями. Имена этих героев – своеобразные шифры. Они выбраны не случайно; это знаки, за которыми стоит многое – личные намеки, литературные аллюзии» [5, с. 3]. В сказочной повести «Алиса в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» присутствует множество имен, которые несут в себе скрытый смысл. Подобную игру слов можно проследить даже в его псевдониме: «Он перевел на латынь свое первое имя “Чарльз” и второе имя “Лютвидж”, потом переставил латинские имена. В итоге получилось “Людовикус Каролус”, затем он перевел их снова на родной английский язык. Так появился Льюис Кэрролл» [8, с. 14]. Даже в этом случае можно проследить реализацию маскировочной и языкотворческой функции данной игры со словами. В ходе нашего исследования мы проанализировали некоторые имена собственные в сказочных повестях Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» и выяснили, какие функции выполняет та или иная игра с именами в тексте.

В первую очередь наше внимание привлекло имя *Мышь-Соня (Dormouse)*. В словаре мы находим следующее определение: «An agile mouse – like rodent with a hairy or bushy tail, found in Africa and Eurasia. Some kinds are noted for spending long periods in hibernation» [2]. В данном произведении это имя говорит само за себя, Соня весьма любит поспать и все время говорит, что она не выспалась или же засыпает: «There was a table set out under a tree in front of the house, and the March Hare and the Hatter were having tea at it: a Dormouse was sitting between them, fast asleep...» [1, p. 20], «“The Dormouse is asleep again,” said the Hatter...» [1, p. 21], «...the Dormouse fell asleep instantly, and neither of the others took the least notice of her going...» [1, p. 23]. Имя *Dormouse* (Соня), как мы заметили, говорящее, употребляется не просто так, а несет в себе скрытый смысл, описывает характер и привычки этого персонажа – мышь всегда хочет спать. Заметив это имя, у нас сразу же появляются некоторые ассоциации, позже мы замечаем, что это имя говорит само за себя. Следует упомянуть, что существует даже поговорка «спит как сурок», которая описывает глубоко спящего человека. В первую очередь, в данном случае, реализуется смыслообразующая функция: автор насыщает имя ассоциациями, которые помогают читателю раскрыть идею автора. Также здесь реализуется ряд других функций: развлекательная, аттрактивная и изобразительная. Посредством говорящего имени, автор наглядно изображает персонажа, привлекает внимание читателя и создает контакт между ними.

Приведем следующий пример: *March Hare* – Мартовский Заяц. Этот персонаж описывается таким же безумным, как и Болванщик. В сказке говорится, что этот заяц действительно сумасшедший, он живет

в доме, где вся мебель и часы имеют форму головы зайца. Весь его образ соответствует его имени и поговорке «Сумасшедший, словно мартовский заяц» (*Mad as a March Hare*), которая употреблялась в Англии в 19 веке. Также известно, что зайцы отличаются своей скоростью, что мы можем наблюдать в сказочной повести «Алиса в стране чудес», он смотрел на часы постоянно: «*The March Hare took the watch and looked at it gloomily: then he dipped it into his cup of tea, and looked at it again: but he could think of nothing better to say than his first remark...*» [1, p. 21]. В одиннадцатой главе можно заметить, как Мартовский Заяц очень боится Королевы. Заяц выступает в качестве свидетеля, он настолько боится королевской кары, что отрицает абсолютно все, даже не слушая задаваемых вопросов. Поэтому мы можем утверждать, что данный персонаж также носит говорящее имя, которое отражает его боязливость, а также внутренний безумный мир. В данном примере Льюис Кэрролл выразил, в первую очередь, языковую творческую и смыслообразующую функции. Он стремился показать характер персонажа через его имя, тем самым он также выполнил аттрактивную и изобразительные функции. Необычное имя героя заставляет обратить на себя внимание читателя и задуматься, какой же смысл за ним скрывается.

Мартовский Заяц – не единственный безумец в повести Льюиса Кэрролла. *Hatter* (Болванщик) – еще один герой, который также немного чудаковат. Его говорящее имя (*Hatter*) несет в себе скрытый смысл, и, как позже мы узнаем, описывает то, чем он занимается, а именно то, что он является мастером шляпных дел, изготавливает шляпки. В данном случае автор подобрал своему персонажу имя, которое указывает на его деятельность. В сказочной повести «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» мы встречаем похожих персонажей, имена которых созвучны с Мартовским Зайцем и Болванщиком. Во второй части гонимы у Льюиса Кэрролла наделены именами *Haigha* и *Hatta*. Здесь игра слов с именами персонажей основана на омофонах: *Haigha* – *Hare* и *Hatta* – *Hatter*. Также важно учесть тот факт, что даже речь этих персонажей похожа: *Haigha* (Зай Ате) как и *March Hare* (Мартовский Заяц) говорит с осторожностью, как буд-то чего-то боится, у *Hatta* (Болванс Чик) и *Hatter* (Болванщик) речь простая, немного чудаковатая, но без каких-либо существенных особенностей. При создании этих персонажей в сказочной повести «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» автор создал их прототипы из «Приключения Алисы в стране чудес», отзеркалил их имена. Только лишь прочитав первую сказочную повесть, мы сможем заметить, что под именами *Haigha* и *Hatta* есть скрытый смысл, а именно отсылки на героев из первой части «Алисы». В данной игре слов очевидно то, что здесь выполняется целый ряд функций. В первую очередь выступает индивидуализирующая функция: автор выражает свой собственный стиль письма посредством имен, создает новые слова на основе омофонов. Также здесь выполняется смыслообразующая, аттрактивная и изобразительная функции. Автор делает отсылки к своей книге, тем самым усложняет текст, в котором интерпретация этих имен невозможна без знания первой книги.

Следующий герой также является безумцем – *Cheshire Cat* (Чеширский кот). Главной чертой Чеширского кота было то, что он, когда ему вздумается, растворялся в воздухе и оставлял после себя улыбку. Выражение «улыбается, как чеширский кот» было весьма популярно в Англии в XIX веке, поэтому мы можем утверждать, что это имя говорящее и носит в себе скрытый смысл. Существует предположение, почему этот кот так улыбается и с чем это связано: «*в Чешире изготавливались на продажу сыры, похожие на голову улыбающегося кота <...> Чешир является палатинским графством, и над этим высоким званием смеялись даже тамошние коты <...> во времена Ричарда III жил лесничий по имени Кэтерлинг, который свирепо ухмылялся, когда ему удавалось поймать браконьера*» [4, с. 109]. Поэтому можно утверждать, что используя это имя для описания персонажа сказочной повести, Льюис Кэрролл создал особую игру слов, которая в данном случае выполняет смыслообразующую и индивидуализирующую функции, которые помогают ему выразить его идеи и раскрыть свой индивидуальный стиль.

Во второй главе сказочной повести «Алиса в стране чудес» также присутствуют говорящие имена: *Duck* (Робин Гусь), *Dodo* (Додо), *Lory* (Попугайчик Лори), *Eaglet* (Орленок Эд). Только лишь из комментария Мартина Гарднера мы узнаем то, что скрывалось за этими именами: «*Робин Гусь – это Робинсон Дакворт, австралийский Попугайчик Лори – Лорина, старшая сестра Алисы; Орленок Эд – младшая сестра Эдит, а Птица Додо – сам Кэрролл <...> участники другой экскурсии, состоявшейся 17 июня 1862 г...*» [7, с. 25]. Здесь прослеживается маскировочная функция игры слов с именами: чтобы раскрыть истинную задумку автора необходимо знать биографию автора. Также здесь обнаруживается индивидуализирующая функция игры слов в именах собственных. Следует сказать, что без комментариев к сказочной повести, почти невозможно обнаружить тот самый скрытый смысл.

Особое внимание привлекает глава IV сказочной повести «Алиса в стране чудес», которая в оригинале называется «*The Rabbit Sends in a Little Bill*». Рассмотрим сначала название. Наше внимание привлекло имя *Bill*, позже оказывается, что это имя ящерицы. Здесь стоит обратить внимание на наличие артикля в заглавии перед этим словом. Перед именами собственными неопределенный артикль не ставится, поэтому мы можем предположить, что за этим скрыта своеобразная лингвистическая игра слов. Следует сказать, что «*bill*» в английском языке обозначает «клюв, носок якоря» [9, с. 67]. Таким образом,

мы можем предположить, что «*a Little Bill*» может подразумевать в себе «малыш Билл», а также и «маленький клюв». За счет подобной многозначности и проявляется игра слов, которая вводит читателя в тупик и заставляет его прочитать главу полностью, чтобы разобраться и найти правильный смысл заглавия. В этом имени также выполняется ряд функций игры слов: изобразительная, маскировочная и развлекательная. Автор стремится развлечь читателя, немного запутать и дать ему возможность самому разгадать эту загадку.

Следующие два персонажа также привлекли наше внимание своими именами: *Tweedledum* (Труляля) и *Tweedledee* (Траляля). Очевидно, что за ними скрывается какой-либо смысл. Мартин Гарднер предположил: «...в именах, возможно, звучали отголоски музыкальных баталлий, шедших в начале XVIII в. между Генделем и итальянцем Бонoncini» [7, с. 321]. Возможно, Труляля и Траляля являются их прототипами, ведь в сказочной повести Льюиса Кэрролла они, хоть и похожи, но постоянно пытаются соревноваться в чем угодно. Эти персонажи также являются отражением друг друга, на что также нам могут намекать их имена. Здесь также прослеживаются развлекательная, смыслообразующая и языкотворческая функции. Поэтому здесь мы также можем утверждать, что, создавая этих персонажей, Льюис Кэрролл не смог не обыграть и их имена.

Проанализировав отдельные примеры игры слов с именами собственными, мы выяснили, что в сказочных повестях Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» зачастую можно найти скрытый смысл за именами персонажей, который влияет на ход повествования сказки и на самих литературных героев. Такая игра слов с именами у Льюиса Кэрролла может нести в себе множество различных функций, которые влияют на ход и структуру произведений. Мы выяснили, что игра слов с именами собственными у Льюиса Кэрролла в разных случаях выполняет следующие функции: создание комического эффекта, развлекательную, маскировочную, смыслообразующую, аттрактивную, языкотворческую, изобразительную и индивидуализирующую. Данные функции важно учитывать при изучении и использовании понятия «игра слов», так как они помогают нужным образом выразить эмоции и завуалировать истинный смысл. Поэтому мы можем утверждать, что сказочные повести Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» являются куда более сложными для интерпретации, чем можно было предположить.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Carroll, L. *Alice's Adventures in Wonderland* / L. Carroll. – London : Macmillan and Co, 2008. – 41 p.
2. *Oxford English Minidictionary*. – London : OUP Oxford. – 2003. – 2112 p.
3. Болдарева, Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций : дис. канд. филол. наук : 10.02.19 / Е. Ф. Болдарева. – Волгоград, 2002. – 160 с.
4. Борхес, Х. Книга вымышленных существ / Х. Борхес. – М. : Амфора, 2009. – 118 с.
5. Демурова, Н. М. О переводе сказок Кэрролла / Н. М. Демурова. – М. : Наука, 1991. – 17 с.
6. Земская, Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. А. Китаigorodская, Н. Н. Розанова // *Русская разговорная речь*. – М. : Наука, 1983. – 276 с.
7. Кэрролл, Л. Алиса в стране Чудес и в Зазеркалье / Л. Кэрролл // пер. с англ. Н. М. Демурова ; под ред. О. К. Логинова. – М. : Наука, 1979. – 359 с.
8. Кэрролл, Л. Логическая Игра / Л. Кэрролл // пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М. : Наука, 1991. – 145 с.
9. Мюллер, В. К. Новый англо-русский словарь / В. К. Мюллер. – М. : ООО «Словари.ру», 2008. – 739 с.
10. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.