

УДК 821.111КЭРРОЛЛ.09

**ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ИГРА СЛОВ 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 в сказках Льюиса Кэрролла. Проанализировано понятие «игра слов» и его типология, а также представлены способы употребления этого стилистического приема в сказочных повестях Льюиса Кэрролла.

Во всех европейских языках существует такое явление, как игра слов, которое на протяжении многих веков привлекало внимание лингвистов, психологов, философов и т.д. Термин «языковая игра» впервые был описан в 1945 году в «Философских исследованиях» Людвиг Витгенштейна, австрийского философа и логика. В данном исследовании он описал языковую игру как плюрализм смыслов: *«Ich will diese Spiele «Sprachspiele» nennen, und von einer primitiven Sprache manchmal als einem Sprachspiel reden. <...> Und man könnte die Vorgänge des Benennens der Steine und des Nachsprechens des vorgesagten Wortes auch Sprachspiele nennen <...> Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das „Sprachspiel“ nennen»* [5, с. 5]. В русской лингвистике первыми, кто обратился к понятию «языковая игра» были такие ученые, как Елена Земская, Нина Розанова, Маргарита Китайгородская, Игорь Улуханов и другие русские лингвисты в таких работах, как «Русская разговорная речь: Языковая игра», «Словообразование как деятельность», «Языковая игра». Среди зарубежных исследователей такого понятия, как игра слов, стоит отметить Дирка Делабастиа и его исследования «Traductio: essays on punning and translation» и «Wordplay as a translation problem», Грэма Ричи («Computational Mechanisms for Pun Generation»), Аттардо Сальваторе и его работу «Linguistic theories of humor», Аллана Скотта Партингтона и его сочинение «A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning» и другие.

В нашем исследовании мы выяснили, что существуют различные взгляды на определения «игра слов» и «каламбур». Проанализировав определения таких исследователей, как Дирк Делабастиа, Грэм Ричи, Аллан Скотт Партингтон, Сидер Флорин, Сергей Влахов и других, мы обнаружили, что «игра слов» является более широким понятием и не может быть синонимичным понятию «каламбур»: *«Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings...»* [4, с. 21]. С.И. Влахов и С.П. Флорин отмечают: *«В отличие от большинства авторов, считающих термины “каламбур” и “игра слов” полными синонимами, мы склонны вкладывать в последний более широкое содержание; на наш взгляд, каламбур – это вид игры слов, которая может в свою очередь включать и другие построенные на языковом материале “игры”»* [6, с. 288]. Каламбур является частным видом, одной из разновидностей игры слов, в то время как игра слов может включать в себя также образованные странными путями предложения, риторические размышления, «говорящие» имена персонажей и т.д.

Игра слов может строиться различными словообразовательными путями. В работах русских и зарубежных исследователей встречаются различные взгляды и классификации игры слов. Несмотря на это, можно выделить общие приемы, которые, на наш взгляд, весьма полно составляют общую картину приемов создания игры слов. Изучив классификации Дирка Делабастиа, Франца Джозефа Хаусманна и Василия Москвина, мы выяснили, что игра слов может создаваться при помощи: 1) этимологических, аффиксальных и корневых паронимов; 2) омографов; 3) омофонов; 4) лексических, простых лексико-грамматических и сложных лексико-грамматических омонимов; 5) сближения омонимов.

Лингвистическая игра слов наблюдается в творчестве многих авторов, как Уильям Шекспир, Чарльз Диккенс, Оскар Уайльд, Лоренс Стерн и у других выдающихся английских писателей. Однако только в произведениях Льюиса Кэрролла подобный прием занимает большое место. Льюис Кэрролл тщательно экспериментировал с языком в повестях «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса». Многих зарубежных и русских исследователей привлекает проблема интерпретации игры слов этого автора, например таких, как Ян Сусина («American Journal of play: Playing around in Lewis Carroll's Alice books»), Мартин Гарднер («The Universe in a Handkerchief: Lewis Carroll's Mathematical Recreations, Games, Puzzles, and Word Plays»), Кэрол Потер («Lewis Carroll's Lesson: Coping with Fears of Personal Destruction»), Нина Демурова «Льюис Кэрролл» и других.

Игра со словами для Льюиса Кэрролла – весьма нужное и полезное занятие, он полагал,

что «человек разумный» – это обязательно «человек играющий» [7, с. 2]. Поэтому и все герои в его сказочных повестях «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» играют, загадывают друг другу загадки, создают головоломки и решают логические задачи. Льюис Кэрролл был математиком и логиком, поэтому играя со словами, он логически обдумывал их смысл, переставлял местами буквы и получал новые смыслы. Также важно отметить, что Льюис Кэрролл придумал свою собственную игру со словами, которую назвал «Дублеты». Правила этой игры просты: *«Two words are proposed, of the same length; and the Puzzle consists in linking these together by interposing other words, each of which shall differ from the next word in one letter only»* [3, p. 4], например, «cold – wold – word – ward – warm». Дублеты это явные примеры сложной структуры английских слов, и для того, чтобы решить играть в дублеты, вы должны хорошо владеть сетевым анализом.

В нашей работе мы проанализировали некоторые примеры игры слов в сказочных повестях Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса». Автор создал интересный лабиринт слов, который вызывает определенную трудность для читателя. Мы выяснили, что игра слов в сказочных повестях Льюиса Кэрролла зачастую строится на полисемии. Приведем пример из повести «Приключения Алисы в стране чудес»: *«“One, indeed!” said the Dormouse indignantly. However, he consented to go on. “And so these three little sisters-they were learning to draw, you know...” “What did they draw?” said Alice, quite forgetting her promise. “Treacle”, said the Dormouse, without considering at all this time...»* [2, p. 22]. В данном примере игра слов Льюиса Кэрролла основана на сходстве грамматической и фонетической структуры глагола *«to draw»*. Этот глагол имеет множество значений, которые могут препятствовать пониманию истинного смысла текста. Первое значение этого глагола – «тащить, тянуть, волочить», но также он может означать – «чертить, рисовать, оформлять». За счет этого стилистического приема происходит недопонимание между говорящими, что помогает автору реализовать комический эффект в тексте.

Приведем еще один пример: *«“You ought to be ashamed of yourself,” said Alice, “a great girl like you,” (she might well say this), “to go on crying in this way!”»* [2, p. 29]. В данном примере комизм ситуации строится на игре со словом *«great»*. Данное прилагательное многозначно и может обозначать в первом случае – «большой (по размеру), огромный, сильный», во втором же случае оно несет в себе смысл – «большой, а именно взрослый, опытный». Данный пример иллюстрирует игру слов Льюиса Кэрролла на основе полисемии, которая выполняет здесь маскировочную функцию, помогает автору скрыть истинный смысл от читателя.

В ходе нашего исследования мы выяснили, что в сказочной повести Льюиса Кэрролла «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» самым распространенным способом передачи игры слов автор выбрал полисемию. Приведем пример, который сможет это подтвердить: *«“Feather!” cried the Sheep <...> “Feather! Feather!” the Sheep cried again, taking more needles. <...> “Didn’t you hear me say ‘Feather’?” the Sheep cried angrily, <...> “why do you say ‘feather’ so often?” Alice asked at last, rather vexed. “I’m not a bird!” “You are,” said the Sheep: “you’re a little goose”»* [1, p. 71]. В данном случае следует обратить внимание на *«feather»*. Играя со словом, автор привлекает внимание читателя, намекает на многозначность этого слова. В этом случае каждый читающий понимает данную игру слов по-своему. Слово *«feather»* может быть как существительным, так и глаголом. В данном примере – это глагол, который в первом случае обозначает «украшать перьями, оперяться» [9, с. 682]. Но в этой ситуации мы замечаем, что Алиса плывет на лодке и гребет веслами, поэтому, мы можем предположить, что слова Овцы *«feather, feather»*, скорее всего, связаны с греблей. Поэтому в данном случае Овца имела в виду другое значение слова «выносить весло плашмя, резать воздух (крылом и т. п.)» [9, с. 682], намекая на то, чтобы Алиса гребла веслами быстрее. В данном примере еще одна фраза привлекла наше внимание: *«you’re a little goose»*. Здесь игра слов также строится на полисемии слова *«goose»*, которое в данном контексте обозначает не вид птицы, а ругательство: «простофиля, дурнушка» [9, с. 807]. Таким образом, Овца указывает на наивность, глупость Алисы, которая в свою очередь понимает Овцу по-своему. Лингвистическая игра слов строится на многозначности слов, которая помогает автору запутать читателя, привлечь его внимание.

Многозначность слов также может добиваться за счет прямого и переносного значения, например: *«“Well, I’d hardly finished the first verse”, – said the Hatter, when the Queen bawled out: “He is murdering the time! Off with his head!”»* [2, p. 22]. Здесь Льюис Кэрролл использовал слова королевы *«He is murdering the time!»* в прямом и переносном значении. В переносном значении это бы звучало *«to kill time»* – «убить время (заняться чем-нибудь)», но автор подобрал слову *«kill»* синоним чтобы усилить абсурдность фразы королевы. В этом случае игра слов помогает автору показать всю бессмыслицу ситуации, которая там происходит. Приведем еще один пример, в котором комизм ситуации достигается при помощи устойчивых словосочетаний и их неправильной интерпретации одним из собеседников: *«“I beg your pardon?” Alice said with a puzzled air. “I’m not offended,” said Humpty Dumpty. “I mean, what is and un-birthday pre-*

sent?” “A present given when it isn’t your birthday, of course”» [1, p. 80]. В данном случае выражение «*I beg your pardon*» имеет два смысла, поэтому может появиться проблема интерпретации смысла. В некотором случае оно может означать «извините, прошу прощения», но в данном контексте видно, что Алиса не расслышала слова Шалтая-Болтая и переспросила его. Но он в свою очередь не понял ее и сказал, что он не обиделся. Поэтому мы можем утверждать, что использования выражений, которые имеют несколько значений не связанных между собой, позволяют ввести в заблуждение читателя.

Употребление омографов также затрудняет понимание текста, например: «“*I went to the Classics master, though. He was an old crab, he was*”» [2, p. 30]. Слово «*crab*» может иметь разные значения. В первом случае – «краб», во втором – «раздражительный, ворчливый человек». При этой многозначности слова, в сказке Льюиса Кэрролла, зачастую может возникать ситуация непонимания истинного значения слова и смысла текста.

В своих сказочных повестях Льюис Кэрролл зачастую использовал игру слов, которая была основана на омофонах. Сочетая похожие слова, или даже их части, Льюис Кэрролл создает фонетическую двусмысленность, недопонимание между героями в некоторых ситуациях. Приведем пример: «“*Am I addressing the White Queen?*” “*Well, yes, if you call that a-dressing,*” *The Queen said.* <...> “*But I don’t want it done at all!*” *groaned the poor Queen.* “*I’ve been a-dressing myself for the last two hours*”» [1, p. 64]. В данном примере игра слов основана на сходстве произношения таких слов, как «*to address*», которое означает «обращаться к кому-то» [9, с. 37] и «*to dress*», которое подразумевает «одеваться» [9, с. 576]. Юмористический контекст возникает в этом случае из-за того, что глаголы, выполняющие развлекательную функцию, созвучны. Мы наблюдаем недопонимание между Королевой и Алисой. При помощи приставки *ad-* Льюис Кэрролл «создал» другое созвучное слово и тем самым добавил комизм в ситуацию, показал читателю всю абсурдность этого диалога. Для убедительности приведем еще один пример: «“*I don’t belong to this railway journey at all – I was in a wood just now – and I wish I could get back there*”. “*You might make a joke on that, said the little voice close to her ear: “something about ‘you would if you could,’ you know*”» [1, p. 40]. Данная шутка основывается на омофонах «*wood*» и «*would*». Алиса изъявила желание отправиться обратно в лес, если это возможно, а тоненький голосок Комара пошутил по этому поводу: «Если бы ты могла, ты бы отправилась». Употребляя вместе разные по значению и написанию, но одинаковые по произношению слова, автор создает еще один случай игры слов. Зачастую в литературе омофоны могут порождать неясность в выражении мысли или двусмысленность.

Льюис Кэрролл зачастую использовал дублеты, тем самым изменяя слова и их первоначальный смысл. Приведем наглядный пример: «“*And how many hours a day did you do lessons?*” *said Alice, in a hurry to change the subject.* <...> “*That’s the reason they’re called lessons,*” *the Gryphon remarked: “because they lessen from day to day*”» [2, p. 23]. Слово «*lesson*» здесь употребляется как глагол и как существительное. В первом случае – это существительное, которое означает «урок» [8, с. 365], во втором же случае в слове происходит замена одной буквы и оно уже становится глаголом. «*To lessen*» – глагол, что означает «уменьшать(ся), преуменьшать, недооценивать» [8, с. 365]. В этом случае мы имеем дело с корневыми паронимами, которые помогают автору реализовать языкотворческую и развлекательную функции. Приведем еще один пример: «“*Mine is a long and a sad tale!*” *said the Mouse, turning to Alice, and sighing.* “*It is a long tail, certainly,*” *said Alice...*» [2, p. 8]. В первом случае можно проследить, что мышь подразумевает под «*tale*» историю, рассказ о себе, но далее происходит недопонимание со стороны Алисы, которая уже говорит о длинном хвосте «*tail*». Слова «*tale*» и «*tail*» произносятся одинаково, но пишутся по-разному, а также имеют разные значения. Можно даже предположить, как эти дублеты были созданы: «*Tale – tall* (высокий) – *tail*». За счет этого и происходит игра слов и, следовательно, создается игра с читателем и осуществляется комическая ситуация, заставляя его посмеяться над героями и над тем, что они не поняли друг друга. Что еще весьма увлекательно, так это то, что далее следует знаменитое длинное стихотворение, про приключения мыши, которое отдаленно напоминает хвост. Поэтому мы можем предположить, что это также очередная игра с читателем. Здесь мы наблюдаем органично сопоставленные форму и содержание, что так характерно для такого логика и математика, как Льюис Кэрролл. В сочетании с этим игра слов у автора усиливается и все больше помогает доставлять читателю эстетическое удовольствие и наслаждение сказочной повестью.

Случаев игры слов с графическими выделениями в сказочной повести «Приключения Алисы в стране чудес» можно найти немало. Чтобы проиллюстрировать это, приведем один пример: «“*...for this curious child was very fond of pretending to be two people. “But it’s no use now,” thought poor Alice, “to pretend to be two people! Why, there’s hardly enough of me left to make ONE respectable person!*”» [2, p. 3]. Льюис Кэрролл как бы заставляет обратить внимание на это количественное числительное, усиливает эффект графическими средствами, а именно выделением слова «*ONE*», тем самым ставит читателя в тупик. Лингвистическая игра слов на основе графических выделений также употребляется в следующем примере: «“*Edwin and Morcar, the earls of Mercia and Northumbria, declared for him: and even Stigand, the*

patriotic archbishop of Canterbury, found it advisable". "Found WHAT?" said the Duck. "Found IT," the Mouse replied rather crossly: "of course you know what "it" means." "I know what "it" means well enough, when I find a thing," said the Duck: "it's generally a frog or a worm. The question is, what did the archbishop find?"» [2, p. 7 – 8]. Графически выделена фраза «Found WHAT?», которая также заставляет обратить внимание читателя, а также помогает автору воспроизвести речь персонажа, а именно показать его интонацию.

Зачастую, экспериментируя с языком, Льюис Кэрролл создает новые, никому еще не известные, слова. Поэтому его повести становятся весьма увлекательными как для детей, так и для взрослых. Соединяя разные слова, автор получает новые образы в сказке. В сказочной повести «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» в главе «VI Humpty Dumpty» встречаются следующие неизвестные слова: *brillig, slithy, toves, gyre, gimple, wabe, mimsy, borogove, mome raths, outgriving*. В этой главе Шалтай-Болтай объясняет Алисе каждое слово, поэтому здесь можно увидеть, как автор создавал эти слова: он соединяет несколько слов в одно, тем самым показывает свой индивидуальный стиль, например: *Brillig* = «*broiling*», *slithy* = «*slimy*» + «*lithe*», *wabe* = «*a long way before*» и «*a long way behind*», *mimsy* = «*fimsy*» + «*miserable*», *outgriving* = «*bellowing*» + «*whistling*» и т.д. Приведем еще один пример: «*“Curiouser and curiouser!” cried Alice (she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English)*» [2, p. 3]. В данном случае необходимо отметить прилагательное «*curious*», которое обозначает «любопытный, любознательный, пытливый» [8, с. 160]. Нетрудно заметить, что сравнительная степень прилагательного образована грамматически неправильным путем. Тем самым автор создал новое слово, которое добавило комическое в слова Алисы в данном примере и заставило читателя обратить внимание на него.

Сказочные повести Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса» содержат в себе множество примеров игры слов, что привлекает внимание многих исследователей данного явления. Интерпретация такого феномена является весьма сложной и требует хорошего знания языка и эрудированности. В нашей работе мы проанализировали некоторые примеры игры слов в сказочных повестях Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в стране чудес» и «Сквозь зеркало, и что там нашла Алиса». Мы выяснили, что игра слов у Льюиса Кэрролла зачастую строится на многозначности одного слова, за счет прямого и переносного значения слова, на основе полисемии, омофонов, омографов, выделяется графически, а также при помощи дублетов и создания новых слов. Игра слов Льюиса Кэрролла вызывает недопонимания между героями повести, смех, а также проблемы при анализе для читателя. Поэтому до сих пор повести этого автора являются весьма сложными для анализа и интерпретации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Carroll, L. *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* / L. Carroll. – NY : Dover Publications, 1999. – 128 p.
2. Carroll, L. *Alice's adventures in Wonderland* / Lewis Carroll. – London : Macmillan and Co, 2008. – 41 p.
3. Carroll, L. *Doublets. A word-puzzle* / Lewis Carroll. – London : Macmillan and Co, 1879. – 48 p.
4. Delabastita, D. *Traductio: Essays on Punning and Translation* / D. Delabastita. – Manchester, 1997. – 288 p.
5. Wittgenstein, L. *Philosophische Untersuchungen* / L. Wittgenstein. – Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1999. – 300 s.
6. Влахов, С.И. Непереваемое в переводе / С.И. Влахов, С. Флорин, – М. : Междунар. отношения, 1986. – 340 с.
7. Кэрролл, Л. Логическая Игра / Льюис Кэрролл // пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М. : Наука, 1991. – 145 с.
8. Мюллер, В. К. Новый англо-русский словарь / В. К. Мюллер. – М. : ООО «Словари.ру», 2008. – 739 с.
9. Мюллер, В. К. Англо-русский словарь / В. К. Мюллер. – 24-е изд. – М. : Рус. Яз., 1995. – 2106 с.