
ФИЛОЛОГИЯ

УДК 81

Л.М. Жолос*Южный федеральный университет**г. Ростов-на-Дону, Россия*

redaction-el@mail.ru

**ИГРА СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ
КАК ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА****[Zholos L. Pun in a fiction text as a translation problem]**

Modern studies consider the text as the basic unit of the general-possessing integrity and connectivity. The content, meaning and function of a literary text defining the intention of the author and its interpretation depends on the purpose and background knowledge of the reader. To give a picture of the author's the fullness of artistic works it can be used different means of expression and stylistic devices: metaphors, paraphrase, epithets, set expressions, rhetorical questions, etc. The pun can distinguished among the most interesting techniques. At the present stage of development of science puns concept is the subject of research representatives from different directions on the material of different languages. According to the theorists it cannot be translated descriptively but should be adequately transferred via a stylistic device in the translated text. Practitioners prefer to transfer pun by descriptive language, and sometimes even neutralize it.

Key words: pun, literary text, translation, equivalent means of language.

В русском языке рассматриваемое понятие обозначается как «каламбур», «словесная игра», «словесная острота», «игровой прием» или «игра слов». В английском языке употребляют следующий ряд терминов: «pun» (каламбур), «quibble» (каламбур, придирка), «clever repartee» (остроумный ответ), «wordplay» (игра слов), «play on words» (игра со словами) и др. Среди отечественных исследователей нет единого мнения по поводу содержания и соотношения понятий, выраженных в терминах «игра слов» и «каламбур».

Параллельно существует два подхода к изучению этих феноменов. Первый заключается в рассмотрении двух явлений как синонимов, второй – автономных стилистических приемов. Выдвигается ряд критериев, на основе которых между каламбуром и игрой слов можно поставить либо знак равенства, либо не ставить.

Бельгийский литературо- и переводовед Д. Делабастиа предлагает следующее определение термина «wordplay» (игра слов): «Игра слов – это общее

название для ряда текстуальных феноменов, в которых структурные возможности языка используются для раскрытия коммуникативно важного значения в виде двух (или более) языковых единиц с похожим планом выражения и с разным планом содержания» [Delabastita, 1996, с.13-20]. То есть определение Д. Делабаститы приравнивает игру слов и каламбур. Русскоязычные словари отражают тождественность данных явлений. Выявленные определения «игры слов» и «каламбура» либо совпадают, либо одно понятие трактуется через другое: «Игра слов – остроумная шутка, основанная на употреблении одного слова вместо другого или на подмене одного значения другим значением того же слова; каламбур» [Евгеньева, 1985, с.696].

Словарь русского языка Ожегова приводит краткое определение: «Игра слов – шутка, основанная на одинаковом звучании разных слов; каламбур» [Ожегов, 1988, с.750].

Некоторые ученые (В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, У.А. Земская, В.З. Санников, В.Я. Пропп и др.) говорят о синонимичности этих явлений, указывая на общность их черт.

В нашей работе мы ориентируемся на позицию ученых, рассматривающих игру слов и каламбур как синонимичные понятия.

Проанализировав работы отечественных и зарубежных лингвистов по рассматриваемому явлению, можно предложить следующее определение понятия: *игра слов* – это стилистический оборот текста, основанный на принципе объединения по смыслу разных значений одного слова, однозвучности или похожего звучания при смысловом различии, в одном контексте; игра слов включает в себя такое явление как выразительные аномалии, которые возникают вследствие осознанного нарушения норм языка.

Феномен игры слов обладает определенными выразительными функциями, среди которых в качестве доминирующих выделяют комические, стилистическая цель которых традиционно – создание комического эффекта. При этом не менее характерными являются эстетические эффекты, соотнесенные с соответствующей функцией языка, характеризующейся привлечением внимания к непосредственно языковой форме, выразительному плану.

Игра слов имеет стилистическую направленность – она порождает комический эффект. Основным элементом, который обеспечивает такой эффект, ученые считают непредсказуемость какого-либо звена в речевой

цепи. Важно отметить, что всем фразам, построенным на приеме игры слов, присуща метаязыковая функция. То есть для понимания смысла остроты, реципиенту нужно обладать определенными языковыми знаниями, которые необходимы для «раскодирования» лингвистических трюков. Различные лексические, грамматические, фонетические формы, которые используются в игре слов, активируются в сознании реципиента, акцентируя его внимание на сам язык.

Достигаемые с помощью языковой игры стилистические и эстетические эффекты (в наибольшей степени реализуется в художественном творчестве) могут одновременно нести определенную когнитивную нагрузку, находя форму выражения для таких смысловых эффектов, которые трудно или невозможно было бы выразить иным образом. Даже обыгрывание значений многозначного слова (на чем строятся многочисленные анекдоты) помимо создания комического эффекта может нести с собой разного рода импликации, касающиеся, например, концептуальных представлений социума.

Следует отметить, что употребление игры слов не является частотным, это редкий стилистический прием (хотя существуют художественные тексты, основанные исключительно на языковой игре, но в данной работе мы не апеллируем к ним), благодаря которому автор акцентирует внимание на отрывке текста, на сцене произведения.

В работах, посвященных исследованию игры слов, как отечественные, так и зарубежные лингвисты, часто не квалифицируют виды игры слов как таковые. Д. Делабастита, беря за основу виды использования языковых средств для создания игры слов, предлагает следующую категоризацию:

1. фонологическая и графологическая игра слов (паронимы, омонимы (омофоны и омографы));
2. лексическая игра слов (линейная вертикальная полисемия (гипонимы, меронимы) и нелинейная горизонтальная полисемия (метафора, метонимия));
3. лексическая игра слов (идиомы);
4. морфологическая игра слов (неологизмы, аббревиация, компоновка (composition) и преобразование (conversion));
5. синтаксическая игра слов [Delabastita, 1996, с.13-20].

Большинство лингвистов выделяют в качестве основного механизма игры слов принцип объединения по смыслу в одном контексте разных зна-

чений слов (полисемия) и принцип одинакового звучания при различном смысле (В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, В.З. Санников). Фонетически различают четыре типа игры слов:

1. омонимы (совпадают фонетика и графика выражаемых сторон),
2. омофоны (фонетика совпадает, графическое оформление отличается),
3. омографы (графическое оформление одинаковое, фонетическое – разное),
4. паронимы (фонетика и графика при имеющемся отличии обнаруживают сходства) [Никишин, 2002, с.10].

Абсолютно другую группу игры слов представляют языковые аномалии, куда можно отнести все виды игры слов, которые не образуют систематичного текста, но могут непосредственно участвовать в его создании. Ю.Д. Апресян выделяет намеренно авторские и экспериментальные языковые аномалии [Апресян, 1995, с.598-628]. Авторские аномалии используют, прежде всего, в качестве выразительных средств, приемов языковой игры (к ним относят многие стилистические фигуры и тропы, такие как метафора, оксюморон, некоторые виды каламбуров). Следует отметить, что оба типа языковых аномалий широко используются (не всегда осознанно) в художественном творчестве.

Создание языковых аномалий происходит только при осознанном нарушении нормы языка, в результате чего возможность интерпретации и передача метаязыковой информации играют особые роли. Это всегда внутри-текстовый вид игры слов. Возможна опора и на внетекстовые средства, но даже без внешних пояснений и уточнений, их рассматривают как нарушение нормы и игру слов соответственно.

Такие аномалии делятся на:

1. контаминации (игра слов, возникающая вследствие осуществляющейся при осознанном нарушении нормы фузии (объединении) языковых единиц);
2. неологизмы, не имеющие места в системе языка (заполняющие языковые лакуны) [Никишин, 2002, с.10].

Большинство ученых выделяют вид игры слов, построенный фонологическим и графологическим способ, к которому относят омонимы, омофоны, омографы, паронимы.

Необходимость употребления в художественных текстах такого стилистического приема, как игра слов, вытекает из противоречия между устоявшейся системой языка и потребностью автора максимально адекватно выражать бес-

конечное разнообразие своих ощущений, чувств и мыслей. Такая необходимость основывается на присущем человеку креативном начале. Автор экспериментирует с привычными способами выражения мысли, что нередко может привести к нарушению норм языка. Данные ненормативные отступления не нарушают самой языковой системы, а напротив, отмечают ее нормативность как непреложный факт, на фоне которого и могут образовываться внесистемные элементы. Именно в подобных стилистических приемах ярко выражено взаимодействие между формой, содержанием и функцией языка. Все это ведет к образованию игры слов, где многозначность высказывания используется в авторских целях, становится способом и целью выразительности текста.

Своеобразие художественного текста определяется его двойственной сущностью. С одной стороны, это материальный объект, для создания которого автором используется естественный человеческий язык. С другой стороны, художественный текст представляет собой эстетический объект, форма которого отображена в его содержании.

С учетом ассоциативной природы и эстетической направленности игры слов можно выделить основные принципы ее реализации в художественных текстах:

- аллюзивный (проявляющий ассоциативную валентность слова как культурного знака, актуализирующий интертекстуальную зону эстетических смыслов художественного произведения);
- имитативный принцип игры (проявляющий ассоциативные связи слова на фоне изображаемого прототипического объекта);
- образно-эвристический принцип (обнажающий сам механизм ассоциативной интерпретации на уровне конкретных приемов эстетического «манипулирования» формой и значением вербального знака) [Гридина, 2012].

При аллюзивном принципе употребления приема игры слов в художественном тексте обыгрываются аллюзии и реминисценции, что позволяет углубить ассоциативность художественного образа, актуализировать социально-культурный и историко-литературный контекст восприятия художественного текста путем «игровой» отсылки к прецедентной ситуации, тексту, высказыванию, имени. Таким образом повышается уровень эстетического эффекта восприятия текста.

Имитативный принцип игры слов реализует установки «опознавания» прототипических черт в используемом автором речевом коде текста, игра слов имитирует действительность, таким образом повышая подражатель-

ность и изобразительность текста. Имитативный принцип игры слов является неотъемлемым элементом авторской речи (так называемый прием речевой маски) и речи персонажей произведения. Текст приобретает комичность благодаря речевым аномалиям: акцентуация характерных черт определенных социолектов, пародирование, стилизация и др.

Специфические для художественного текста средства выразительности могут быть использованы для проявления образно-эвристического принципа игры слов. Так, игра слов соотносится с разного вида художественными тропами. С помощью игры слова автор экспериментирует, ищет новые, нестандартные формы воплощения художественного замысла – ярким проявлением может быть авторское словотворчество. Эвристический принцип актуализирует ассоциативный потенциал фонетической формы знака, грамматические и семантические «проекции» игры слов.

Таким образом, существует два подхода к употреблению терминов «игра слов» и «каламбур». В данной работе мы ориентируемся на позицию ученых, рассматривающих каламбур и игру слов как синонимичные понятия. Игра слов рассматривается, как стилистический оборот текста, основанный на принципе объединения по смыслу разных значений одного слова в одинаковом контексте, однозвучности или созвучия при смысловом различии, а также разного рода выразительные языковые аномалии, которые возникают вследствие осознанного нарушения языковых норм. Большинство ученых выделяют игру слов, построенную фонологическим и графологическим способом, к которой относят омонимы, омофоны, омографы, паронимы. Отмечают также игру слов, основанную на семантике и различного рода языковые аномалии, среди которых выделяют контаминацию и неологизацию. Художественный дискурс является одной из основных категорий в коммуникативной лингвистике и соотносится с понятием «художественного текста», которое рассматривается нами как словесное произведение, результат языковой деятельности, который представляет собой реализацию авторской картины мира, воплощенной при помощи целенаправленно отобранных и последовательно расположенных языковых средств. Игра слов имеет ассоциативную и эстетическую направленность, в связи с чем выделяются следующие принципы реализации этого приема в художественных текстах: аллюзивный, имитативный и образно-эвристический.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Апресян Ю. Д.* Коннотации как часть прагматики слова //Избранные труды. М., 1995. Т. 2.
2. *Гридина Т. А.* Методика завершения высказывания: стратегии текстопорождения //Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2012. №. 10.
3. *Евгеньева А. П., Разумникова Г. А.* Словарь русского языка: В 4-х т. Т. 2 М., 1985.
4. *Никишин Я. К.* Функциональные аспекты языковой игры. Дисс.... канд. филол. наук. 2002.
5. *Ожегов С. И.* Словарь русского языка. М., 1988. Т. 60.
6. *Delabastita D.* Wordplay and translation: special issue dedicated to the memory of André Lefevere (1945-1996). St. Jerome, 1996.

REFERENCES

1. *Apresyanyan Y.* Connotations as part of the pragmatics of speech // Selected Works. M., 1995. Vol. 2.
2. *Gridina T.* Method of statements of completion: strategy of text production. Psycholinguistic aspects of the study of speech activity. 2012. No 10.
3. *Evgenyeva A., Razumnikova G.* Russian Dictionary. In 4 volumes. Vol. 2. M., 1985.
4. *Nikishin Y.* Functional aspects of language games. Thesis for Ph.D. 2002.
5. *Ozhegov S.* Dictionary of Russian language. M., 1988. Vol. 60.
6. *Delabastita D.* Wordplay and translation: special issue dedicated to the memory of André Lefevere (1945-1996). St. Jerome, 1996.

25 ноября 2016 г.
