***Научная статья***

УДК 81`33

Дата поступления: ХХ.ХХ.2021

рецензирования: ХХ.ХХ.2021

принятия: ХХ.ХХ.2021

**‘ЯЗЫКОВАЯ ИГРА’ КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ КОМИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА (НА ПРИМЕРЕ РОМАНОВ ТОМА ШАРПА)**

**А.А. Харьковская**Самарский национальный исследовательский университет

имени академика С.П. Королева,

г. Самара, Российская Федерация

E-mail: aax2009@mail.ru

https://orcid.org/0000-0002-6532-0828

 **К.А. Чехова**Самарский национальный исследовательский университет

имени академика С.П. Королева,

г. Самара, Российская Федерация

E-mail: john.openair@mail.ru
https://orcid.org/0000-0002-1487-8194

**Аннотация:** В настоящей статье рассматриваются подходы различных исследователей к теоретическому осмыслению понятия «языковая игра». Проблематика настоящего исследования касается вопросов о природе данного феномена, а также реализации игровых стратегий в жанре комического романа.

Для решения поставленной проблемы необходимо решить ряд задач. Во-первых, рассмотреть существующие подходы к определению понятия «игра», что позволит более полно отразить сущность феномена непосредственно языковой игры. Во-вторых, проанализировать конкретные языковые средства, позволяющие создать комический эффект. Цель работы заключается в выявлении наиболее частотной стратегии, применяемой автором комического романа. Исследование базируется на материале романов современного английского сатирика Тома Шарпа “Porterhouse Blue” и “Blott on the Landscape”. В ходе работы была сформирована выборка текстовых фрагментов, которые позволили осветить разнообразие языковых средств, используемых автором для создания языковой игры. В ходе исследования обнаружено, что реализация принципов языковой игры происходит на лексическом уровне посредством имен-характеристик и “говорящих” топонимов, авторских каламбуров, представленных в форме диалога, деформации фразеологизмов и т.п. Анализ текстовых фрагментов показал, что наиболее частотными языковыми средствами, к которым прибегает автор, относятся имена-«характеристики» и комические диалоги, главным компонентом которых является каламбур. Новизна работы обусловлена уникальностью языкового материала-Шарп предлагает авторские приемы языковой игры, основанные на уже известных стратегиях, но не послуживших ранее объектами лингвистических наблюдений. Поскольку современные авторы менее консервативны и более свободны от жесткой цензуры, усиление комичности языковой игры за счет эротических мотивов можно считать элементом авторской языковой игры.

**Ключевые слова:** игра, комический текст, комический эффект, языковая игра, имена-характеристики, каламбур, деформация фразеологизма.

**Цитирование.** Харьковская А.А., Чехова К.А. Игровой элемент в комическом тексте // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 202Х. Т. Х, № Х. С. ХХ–ХХ. DOI: http://doi.org/10.18287/2542-0445-202Х-Х-Х-X-X.

**Информация о конфликте интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.**

© **Харьковская А.А., 2021**

Антонина Александровна Харьковская – профессор кафедры английской филологии, Самарский национальный исследовательский университете имени академика С.П. Королева, 443086, Российская Федерация, г. Самара, Московское шоссе, 34.

© **Чехова К.А., 2021**

Ксения Алексеевна Чехова – аспирант кафедры английской филологии, Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, 443086, Российская Федерация, г. Самара, Московское шоссе, 34.

***research article***

Submitted: ХХ.ХХ.2021

Revised: ХХ.ХХ.2021

 Accepted: ХХ.ХХ.2021

**‘WORD PLAY’ AS AN INSTRUMENT FOR CREATING COMIC EFFECTS (BASED ON TOM SHARP’S NOVELS)**

**A.A. Kharkovskaya**Samara National Research University,

Samara, Russian Federation

E-mail: aax2009@mail.ru

https://orcid.org/0000-0002-6532-0828

**К.А. Chekhova**Samara National Research University,

Samara, Russian Federation

E-mail: aax2009@mail.ru
https://orcid.org/0000-0002-1487-8194

**Abstract:** Various approaches to theoretical interpretation of the concept ‘word play’ are considered in the present article. The research project is aimed at describing the nature of the phenomenon mentioned above and summing up various means and way of its verbal implementation within the genre of a comic novel. At the initial stage of the paper there is an attempt to find the most frequently applied verbal markers of the concept ‘play’ in reference to stylistic and philosophical aspects of the phenomenon while the next step is devoted to the analysis of specific language means for creating a comic effect in the textual space of novels. The attention is focused upon identification of the most frequently applied strategies for creating ‘word play’ effects within a comic novel. Our research is based on the novels written by a well-known modern English satirist Tom Sharp ("Porterhouse Blue" &"Blott on the Landscape"). The results obtained contribute to the adequate interpretation of a large variety of language means and devices used by the author for creating comic effects. Besides the word play role in intensifying the comic effects is also shown ( at the lexical level they comprise the so-called ‘speaking names’ represented by toponyms, a number of the individual author's puns in the format of a dialogue, the deformation of phraseological units and the similar language units. The most frequent language means applied by the author include the characterological names and comic dialogues with puns incorporated. The novelty of our work is provided by the unique character of the language material on the one hand and by the introduction of some erotic motives reflecting modern trends in literature free from strict censorship, on the other.

**Key words:** play, humorous text, comic effect, word play, names-characteristics, pun, deformation of phraseological units.

**Citation.** Kharkovskaya A. A., Chekhova K.A. ‘Word play’ within a comic context.***Vestnik Samarskogo universiteta. Istoriia, pedagogika, filologiia* = *Vestnik of Samara University. History, pedagogics, philology*, 202Х, vol. Х, no. Х, pp. ХХ–ХХ. DOI: http://doi.org/10.18287/2542-0445-202Х-Х-Х-X-X. (In Russ.)**

**Information on the conflict of interests: authors declare no conflict of interest.**

© **Kharkovskaya A. A., 2021**

Antonona A. Kharkovskaya – professor of the Department of English Philology, Samara National Research University, 34, Moskovskoye shosse, Samara, 443086, Russian Federation.

© **Chekhova K. A., 2021**

Kseniya A. Chekhova –graduate student of the Department of English Philology, Samara National Research University, 34, Moskovskoye shosse, Samara, 443086, Russian Federation.

**Введение**

Наиболее частотным и распространенным приемом создания комического эффекта в литературном произведении является прием языковой игры.

Феномен языковой игры известен каждому носителю английского языка и ассоциируется со звуковым обыгрыванием слов в форме искажения общепринятого звучания или трансформации смыслового содержания, созданными посредством метафор, каламбуров, острот. Поскольку в основе таких игр-искажений традиционно используются определенные культурные реалии и стереотипы, первые попытки дать научное определение феномену *языковой игры* принадлежат философам и культурологам.

 **Основная часть**

Непосредственно термин ‘языковая *игра’* был впервые предложен австрийским философом XX века Людвигом Витгенштейном в работе “Философские исследования” [Витгенштейн 1945]. Следует заметить, что изначально этот термин использовался в значении, которое отличалось от привычных трактовок. Так, Витгенштейн определяет *языковую игру* как процесс имитации языка, а именно, - повторение названий предметов за учителем, посредством которого ребенок осваивает речевые навыки. Далее *языковая игра* предстает как особая языковая ситуация. Автор концентрирует исследовательское внимание на разнообразии *языковых игр*, предлагая ряд действий, включающих информацию о событии; размышление о событии; представление результатов некоторого эксперимента в таблицах и диаграммах; сочинение рассказа и его прочтение, театральное представление, рассказ забавной истории, перевод текста с одного языка на другой, выражение просьбы, благодарности и т.п. [Витгенштейн 1945, с. 74-78].

Таким образом Витгенштейн предлагает рассматривать *языковую игру* как процесс комбинирования различных компонентов (смыслов слов, словосочетаний, речевых оборотов) в зависимости от коммуникативной ситуации, что действительно вызывает ассоциации с игрой, например, в кубики или конструктор. Следовательно, *языковая игра* в представлении Л. Витгенштейна есть творческий процесс порождения, выражения и передачи мыслей людей друг другу, всегда прагматически мотивированный [Витгенштейн 1945, с. 79]. Практически во всех видах речевой деятельности присутствуют разные формы игры, и Витгенштейн приводит к мысли о том, что «акт говорения представляет собой нерасторжимое единство выраженного и подразумеваемого, семантики и прагматики» [Арутюнова 2006, с. 7].

Таким образом, первоначально понятие *языковая игра* использовалось для обозначения любого речевого акта, любой языковой ситуации, то есть было реализовано в сфере философии языка.

Далее обратимся к работе Йозефа Хейзинга, нидерландского ученого, одного из основателей культурологии, которая называется «Человек играющий» [Хейзинга 2017], она посвящена феномену игры в целом. В своем исследовании автор рассматривает многие аспекты и явления жизни человека сквозь призму игры. По мнению автора, игровой характер присущ и “духу, формирующему язык”, который “всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов” [Хейзинга 2017, с. 68-70]. Итак, можно сделать вывод о том, что механизм игры ложится и в основу языка, поскольку именно посредствам речи и текстов мы воспроизводим действительность, имитируя реальность, равно как дети имитируют “взрослую жизнь” посредством игр.

Действительно, проанализировав ряд определений отечественных и зарубежных исследователей, мы обнаружили ключевое свойство игры – забава, развлечение. подчеркнутое в каждом определении,. Обратимся к Толковому словарю В.И. Даля: “игра – забава, установленная по правилам и вещи для того служащие (игра в горелки, в кости, в бабки, в карты...)”. “Играть – шутить, тешиться, забавляться, веселиться от скуки, безделья” [Даль 1863].

В свою очередь, И.А. Каргаполова определяет игру как «символическую, симулятивную деятельность, сопоставимую с другими событиями символического характера, такими как обряд, ритуал, представление, празднество, карнавал и т.п.[Каргаполова 2007, с. 46].

Итак, основа феномена игры ассоциируется лишь с забавой, развлечением, потехой, следовательно, игра осуществляется ради самой игры, без каких-либо сопровождающих её материальных стимулов.

Обращает на себя внимание нетривиальное мнение по этому вопросу французского теоретика литературы Ж.Ф. Лиотара, который утверждал, что каждое высказывание – игровое. “Говорить – значит бороться, в смысле играть. Этим не обязательно подразумевается, что играют для того, чтобы выиграть. Можно сделать ход из удовольствия его изобретения. Постоянное изобретение фразеологизмов, слов и значений, которые на уровне речи служат фактором эволюции языка, доставляет большое наслаждение. Но, несомненно, это удовольствие не свободно от ощущения победы, вырванной, но крайней мере, у одного, но грозного соперника – общепринятого языка, его устоявшихся коннотаций” [Цит по: Илтубаева 2016, c. 71-72].

Отечественные ученые продолжили освоение феномена “языковой игры”, однако их исследования проводились в рамках таких наук как лингвистика и литературоведение, что качественно изменило подход к определению данного явления. Так, Ю.М. Лотман, советский литературовед, культуролог и семиотик, в работе “Структура художественного текста» пишет о языковой игре, как определенном художественном приеме, основная функция которого – поэтическая – как и у прочих выразительных средств языка” [Лотман 1998, c. 75-77]. «…Игровой принцип становится основой семантической организации. Восприятие (и создание) произведения искусства требует особого – художественного – поведения, которое имеет ряд черт общности с игровым…» [Лотман 1998, c. 77]. Эта общность заключается в осознании того, что «…любой элемент текста художественного произведения обладает не одним, а несколькими значениями. Эти значения не существуют неподвижно, а «мерцают», создавая особый игровой эффект, основанный на накоплении каждым элементом текста памяти о предшествующих и осознании возможного существования будущих значений» [Лотман 1998, c. 80]. Из этого следует, что понимание феномена *языковой игры* сужается до особого художественного приема, основанного на многозначности слов, на «жонглировании» смыслами. При этом, качественно изменив определение данного феномена, Лотман все же возвращается к исходным параллелям с *игрой* как таковой, упоминая о необходимости «противоположенных»” сторон. Так, занимаясь исследованием текста, ученый рассматривает дихотомию автор – читатель, утверждая, что языковая игра невозможна без последнего, поскольку именно он осуществляет осмысление данного автором материала. Иными словами, автор делает своего рода “ход”, заложив определенный набор смыслов в текст, а читатель, в свою очередь, должен задуманные смыслы раскрыть, а возможно сообщить новые. Интересен тот факт, что, рассматривая феномен *языковой игры* сквозь призму лингвистики и языкознания, мы наблюдаем смену локализации “языковой игры” из повседневной устной коммуникации в письменную форму, то есть в текст. В результате мы получаем две опорные, ключевые точки, которые знаменуют два поворотных момента при изучении явления *языковая игра*:

1) языковая игра перестает обозначать любой речевой акт, а становится своего рода кодом, отвечающим за выполнение поэтической функции;

2) четко обозначаются игроки и их количество: теперь участников *языковой игры* только двое – автор и читатель.

В настоящее время исследователи ведут активное изучение феномена языковой игры. Так, исследователь А.В. Усолкина объясняет феномен *языковой игры* как уникальную форму мышления, которая представлена результатом намеренного нарушения языковой схемы и умышленное нарушение языковой нормы с целью достижения комического эффекта. [Усолкина 2002, с. 9]

С.Ж. Нухов утверждает, что *языковая игра* – это особая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению в речи остроумия, сопровождающегося возникновением комического эффекта [Нухов 1997, с. 36-37].

Н. Винер рассматривает языковую игру в двух ракурсах. С одной стороны, языковая игра представлена взаимодействием говорящего и слушателя, против сил, вызывающих хаос. С другой стороны, в языковой игре, как и в традиционной игре, появляется активный враг, который знает истинный замысел и намеренно стремится исказить первоначальный смысл [Винер 1958, с 100-101].

Идею о том, что языковая игра есть проекция игры традиционной поддерживает Г. Бейтсон, однако делает акцент на подмене смысла. Подражая действиям «буквальным», они обозначают нечто другое (причем этого другого, по словам Г. Бейтсона, в точном смысле не существует: «Play is … an activity which calls for another activity which is playfully executed») [Ensink 2003, p. 68].

А.Г. Баранов предпринимает попытку объяснить исследовательскую форму языковой игры. «Она представляет собой эксперимент и направлена на стимулирование дискурсивной рефлексии исследователя, а также участников общения, по поводу метаязыковых и метатекстовых регулярностей текстовой деятельности». Кроме того, языковая игра может рассматриваться как реализация поэтической функции языка, подразделяясь на балагурство и острословие, и имеет установку на создание комического при помощи разнообразных стилистических приемов [Земская, Китайгородская 1983, с. 174-175].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что феномен языковой игры глубоко изучен как отечественными, так и зарубежными исследователям, однако, опираясь на крепкую теоретическую базу, мы предлагаем рассмотреть ряд новых стратегий *языковой игры*, которые позволят внести вклад в развитие данной проблемы.

**Ход работы**

В качестве эмпирического материала в настоящем исследовании выбран роман английского писателя-сатирика Тома Шарпа “Новый расклад в Покерхаусе”, который повествует о тернистом пути нового ректора, пришедшего перевернуть закостенелые порядки консервативного колледжа. Однако сюжетная линия романа этим не ограничивается: параллельно с историей противостояния ректора и руководителей Покерхауса, мы наблюдаем за стремительно развивающимися отношениями аспиранта Пупсера и дородной служанки миссис Слони. Для расширения базы фактического материала, мы включили в работу еще один роман Тома Шарпа “Блотт в помощь”, где сюжетная линия разворачивается вокруг семейного поместья, которое один из супругов хочет продать, а второй – сохранить.

Создавая гротескные сатирические романы-пародии, Том Шарп активно применяет различные варианты языковой игры и другие методы и приемы с целью создания комического эффекта, поэтому произведения автора становятся прекрасным источником лингвистического материала, иллюстрирующего разнообразие приемов комического в условиях художественного нарратива. Говорящие имена и топонимы становятся первым шагом на пути к созданию образа персонажа и атмосферы соответственно. Рассмотрим палитру характерологических имен, представленных в романе “Porterhouse Blue”. Имена аспиранта и служанки: “Zipser” (от англ. Zip – ширинка, молния) и “Mrs.Biggs” (от англ. big - большой) вступают в особого рода ассоциативную связь, которая подчеркивает зацикленность молодого человека на объекте эротических фантазий и выходящих за пределы нормы размеров данного объекта. Подобного рода ассоциативную пару создают имена нового ректора колледжа и его жены: “Sir Godber” (от англ. God – Бог) и “Mary” (имя матери Иисуса Христа). Действительно, данная пара имен перекликается между собой в рамках мотива религии.

Также говорящие имена подобраны для второстепенных персонажей, которые Том Шарп использует с целью создания атмосферы пародийности и игры.

* Cannon Bowel (от англ. – кишечник, пищеварительный тракт)

Фамилия этого персонажа отражает его сущность: ректор был человеком прожорливым, а также злоупотреблял браконьерством.

* Cathcart D’Eath (от англ. Cat – кошка, Death – смерть)

В фамилии героя “D`Eath” угадывается слово “death” − “смерть”, представленное в изысканной графической форме. Таким образом имя-характеристика дополняет образ генерала, который, согласно сюжету, в бою сумел сохранить жизни лишь двенадцати солдатам, снискав славу горе-полководца.

Образы выпускников коллежа “Porterhouse”, созданные благодаря характерологическим именам, подчеркивают общую затхлую, деморализованную атмосферу учебного заведения. Упомянув имена бывших студентов один раз, Том Шарп уверенным штрихом обозначает качество образования и воспитательной деятельности колледжа. Отметим также любопытный факт, что оба персонажа имеют титулы: Lord Pimpole (от англ. Pimple – прыщ) и Sir Launcelot Gutterby (от англ. Gutter – водосточный желоб, сточная канава). При этом последний наделен именем Ланселот, именем знаменитейшего рыцаря Круглого стола, который известен своей смелостью и отвагой. Данный пример отражает принцип несоответствия, реализованный посредством сочетания семантически контрастирующих имени и фамилии. Более того, автор накладывает второй слой несоответствий, экспликация которого возможна только в рамках контекста. Обратимся к примеру:

* In Skullion’s social **hagiography** two names stood out as the epitome of the effeteness he worshipped. **Lord Pimpole** and **Sir Launcelot Gutterby**, and at moments of contemplation Skullion would repeat their names to himself like some **prayer** [Sharpe (2) 2002, p. 36].

В вышеприведенном примере возвышенный тон речи, создаваемый лексическими единицами “epitome” (олицетворение, воплощение), “effeteness” (упадничество, декадентство), “contemplation” (созерцание, размышление), а также религиозными терминами “hagiography” (агиография, жития святых), “prayer” (молитва), совершенно не соответствует предмету речи, поскольку питомцы колледжа не являются носителями морально-нравственных ценностей, поэтому они не могут быть героями текста, написанного в жанре «бытия». Данный контраст подчеркнут именами собственными, образованными от лексем, обладающих сниженной коннотацией. Итак, активное применение имен-характеристик становится эффективным приемом создания комического эффекта, усилить который возможно благодаря их помещению в контрастирующий контекст, который служит отражением принципа несоответствия, что объективно обеспечивает предполагает восприятие фрагмента текста как комического.

При написании романа “Blott on the Landscape” Том Шарп использует проверенные стратегии и насыщает повествование «говорящими именами» хозяйки поместья и ее соратника: “Lady Handyman” (от англ. Handyman – мастер на все руки) и “Blott” (от англ. Blot – пятно, клякса), которые используются в качестве эффективного инструмента деконструкции фрейма. Теперь обратимся непосредственно к структуре имен. Том Шарп вновь берет в основу принцип несоответствия сталкивая две антонимичные лексемы “lady” – “man”, противоречие проявляется и в дисгармонии “простого” имени и статуса наследницы семейного особняка. Имя “Blott” конструируется автором с использованием той же стратегии, что и при создании имени “Skullion”. Том Шарп включает в состав привычного слова новую букву, которая видоизменяет графический облик базового слова, однако позволяет читателю “распознать”, идентифицировать его. В имени “Skullion” оригинальная буква “c” была трансформирована в “k”, при этом фонетическая структура слова изменений не претерпела. Имя “Blott” образовано с помощью дублирования финальной буквы этой языковой единицы, что также позволяет сохранить изначальное звучание слова и способствует адекватному распознаванию ядерного компонента имени.

Однако автором используются не только проверенные стратегии. Том Шарп активно экспериментирует, привлекая топонимы на службу комическому эффекту. Так, было обнаружено семантическое сходство в названии локаций, которые вызывают неприятные ассоциации.

* The Cleene Gorge (от англ. Gorge – глотка, обжорство);
* Knacker’s yard (от англ. Knackery – живодерня);
* Giblet Walk (от англ. Giblet – потроха);
* Shambles Lane (от англ. Shambles – скотобойня, развалины, неразбериха)

Том Шарп намеренно подбирает ядерные лексемы, провоцирующие чувство отвращения, отражая тем самым истинную атмосферу дома, которая противоречит ожиданиям читателя, поскольку у него в сознании существует стереотип процветающего особняка.

Помимо имен-характеристик автор активно внедряет в текст романа “Porterhouse Blue” каламбуры с целью создания комического эффекта.

* For two hours the silver dishes came, announced by the swish of the doors in the Screens as the waiters scurried to and fro, **bowed down by the weight of the food and their sense of occasion** [Sharpe (2) 2002, p. 21].

Данный пример демонстрирует каламбур, образованный по структурному принципу зевгмы, где ключевым становится глагол “bowed down”, который вступает в различные семантические отношения с дополнениями. В первом сочетании с дополнением “the weight of the food” реализуется прямое значение глагола, во втором же случае, где присутствует дополнение “sense of occasion”, читатель улавливает значение переносное. Вместе с тем, следует отметить, что данный каламбур, согласно классификации В.З. Санникова, относится к концептосфере “семья”, поскольку второй компонент “sense of occasion” не отменяет смысл первого, равно как и не преобразует смысл всего высказывания. Напротив, два компонента “мирно сосуществуют”, позволяя и прямому и переносному значению существовать на равных, одновременно.

Подобный механизм реализуется и в следующих примерах:

* Zipser shivered. It was partly the cold and partly the thought of Mrs Biggs [Sharpe (2) 2002, p. 217].

Глагол “shivered” является основой игры слов, реализуя сначала прямое, а затем переносное значение.

* Even now as he walked back to Porterhouse through the snow-covered streets he was **filled with foreboding and a tendency to waddle**

[Sharpe (2) 2002, p. 218].

В данном примере автор создает каламбур, используя ‘принцип несоответствия’/ Языковая единица “foreboding” (в значении “дурное предчувствие”, “предвестник беды”) имеет негативную эмоциональную окраску, предвещающую соответствующее продолжение. Тем не менее, автор завершает предложение, сообщая читателю любопытную деталь: Зипсер шагает “вразвалку”, то есть походкой расслабленного беззаботного человека, что не соответствует тревожным мыслям, сопровождающим его. Связующим компонентом данного каламбура является слово “filled”, которое относится как к первому компоненту каламбура, сообщающему о тревожных мыслях персонажа, так и ко второму, который характеризует расслабленное физическое состояние героя, совершенно не соответствующее ментальному.

Итак, вышеуказанные примеры основаны на противопоставлении прямого и переносного значений, при этом прямое значение указывает на физическое состояние героя в конкретной ситуации, в то время как переносное значение отражает ход его мысли, ментальные ощущения.

Однако в ряду каламбуров, созданных автором по традиционной модели, выделяются нестандартные авторские решения:

* But if the Fellows found difficulty in coming to terms with the **contents of their stomachs,** **the contents of Sir Godber’s speech** were wholly indigestible [Sharpe (2) 2002, p. 57].

Данный пример интересен тем, что обладает двумя “стержнями”, вокруг которых строится языковая игра. Во-первых, существительное во множественном числе “the contents”, обладающее двумя равноправными значениями, оба из которых являются прямыми (содержимое желудков и содержание речи сэра Богдера), что позволяет реализовать языковую игру, но не каламбур. Каламбуром данный пример становится только благодаря лексеме “indigestible”, актуализирующей наряду с прямым значением – неперевариваемое содержимое желудков переносное – перевариваемое содержание речи.

Отметим, что помимо классического каламбура, реализованного в авторском описании событий, а именно, - в линейном повествовании, Том Шарп вводит языковую игру посредством диалогов, где реплики персонажей является представляют собой наиболее примечательную находку писателя. Так, автор присваивает первый компонент каламбура одному собеседнику, а второй компонент, позволяющий непосредственно реализовать стилистический прием, - другому. При этом один из участников разговора видит ситуацию в определенном свете, в то время как другой оценивает её с совершенно противоположных позиций.

Такие комические диалоги чаще всего происходят между аспирантом Зипсером и дородной служанкой миссис Биггс. Следует отметить любопытную закономерность: Зипсер всегда использует компонент каламбура в прямом значении, в то время как реплика миссис Биггс всегда содержит компонент-“перевертыш”, который имеет эротический подтекст. Рассмотрим ряд примеров:

* −“Mr Zipser, are you decent?” she called.

−“Hang on. **I’m coming**,” Zipser called back.

−“I shouldn’t be at all surprised,” Mrs Biggs muttered audibly

[Sharpe (2) 2002, p. 236].

В данном случае “стержнем” каламбура является фраза “I’m coming”, которая звучит довольно двусмысленно. Зипсер использует ее в качестве подтверждения того, что он уже закончил утренние приготовления и почти одет, а миссис Биггс, поглощенная своими чувствами к аспиранту восприняла высказывание в эротическом ключе. Аналогичную схему использует автор и в следующих диалогах:

* −“I’m sorry **to have kept** you,” said Zipser sarcastically.

− “Kept me indeed. Listen to who’s talking. And what makes you think I’d **mind being kept**?”

* − “I’m sorry,” he mumbled, “I must have slipped. Don’t know **what came over me.**”
− “Wonder you **didn’t come all over me**,” Mrs Biggs said coarsely

[Sharpe (2) 2002, p. 274].

Учитывая сюжетную линию и страстное влечение служанки к Зипсеру, можно сделать вывод о том, что по замыслу автора, фразы женщины не случайны, миссис Биггс тщательно продумывает каждую реплику, чтобы намекнуть собеседнику о своих чувствах. Так, каламбур, кажущийся нам, читателям, случайным, задуман автором как стратегический ход миссис Биггс в войне за сердце аспиранта. Тем самым Том Шарп создает дополнительный эффект двойничества “случайного” и “намеренного”, создавая дополнительный трехмерный комический эффект, принося читателю дополнительное удовольствие от своего интеллектуального превосходства, что является одной из ключевых характеристик комического.

Диалоги, построенные по вышеописанному алгоритму, происходят между Казначеем и Капелланом. Однако в этом случае автор делает акцент на прямом и переносном значении фразеологизмов. Казначей использует их в своей речи в переносном значении, то есть так, как они бы использовались в повседневной речи, а Капеллан, напротив, выхватывая из речевого потока Казначея “осевое” слово фразеологизма, развивает его прямое значение соответствующей репликой. По сюжету Капеллан глуховат, поэтому комичность ситуации обуславливается его физическим недостатком. В отличие от миссис Биггс, которая тщательно обдумывает каждую фразу, Капеллан просто хватается за одно услышанное слово, чтобы поддержать беседу. Он создает комическую ситуацию ненамеренно. Так, в тексте мы находим ряд подобных диалогов:

* − “Perhaps his bark is worse than his **bite**,” said the Bursar hopefully.
− “**Bite**?” shouted the Chaplain. “But I’ve only just finished dinner. Not another morsel, thank you all the same.”
* − “One must assume that it was a case of any **port** in a storm,” said the Dean.

− “**Port**?” he screamed. “After brandy? I can’t think what this place is coming to.”

* − “Mrs Biggs hardly comes within the category of **forbidden fruit**,” tittered the Bursar.

− “Thank you,” answered the Chaplain, “I think I will have **an apple**.”
[Sharpe (2) 2002, p. 101].

Интересно отметить, что любое “выхваченное из контекста” слово помещается Капелланом в новый контекст, связанный преимущественно с трапезой и процессом приема пищи, в независимости от первоначальной темы высказывания.

Итак, как показали наши наблюдения, в подобных диалогах автор раскрывает одну из сторон персонажа (любвеобильность миссис Биггс, наивность и простоту Зипсера, страсть Капеллана к чревоугодию), используя каламбуры, а именно, - второй его компонент в качестве “неосознанных” ответов персонажей, которые словно “выдают” истинную сущность героя. Так, Том Шарп снабжает механизм каламбура, призванный обнажать прямое и переносное значения слова или фразы, дополнительным оттенком игры “осознанно сказанного” и “бессознательно сказанного”, превращая каламбур в инструмент, позволяющий создать наиболее живо и многогранный образ персонажа, что дает возможность читателю узнавать героя через все доступные формы коммуникации, в том числе и через диалог, создавая при этом комический эффект.

Наряду с каламбурами в тексте романа “Porterhouse Blue” читатель встречает изысканный прием создания комического эффекта − авторскую трансформацию фразеологизмов. Ярким примером использования данного приема является следующий фрагмент:

* He was in a mood to run the gauntlet of a hundred middle-aged housewives and to face the disapproval of as many chemists in search of an **immaculate misconception** [Sharpe (2) 2002, p. 85].

Так, фразеологизм “immaculate conception”, который можно перевести на русский язык как “непорочное зачатие”, подвергается авторской трансформации, путем присоединения приставки – mis, сообщающей словосочетанию обратный смысл. Официальный перевод романа на русский язык предлагает следующий вариант для трансформированного фразеологизма: “непорочное начатие”.

Рассмотрим фрагмент из романа Blott on the Landscape, который интересен косвенной трансформацией устойчивого выражения:

* Well that should **put the cat among the pigeons.** **Or the bulls among the bears.** Now, when he calls back give him the second list

[Sharpe (1) 2002, p. 193].

Обратим внимание на широко известную идиому “put the cat among the pigeons”, которая представлена в оригинальном виде. Однако следующая за ней фраза подталкивает читателя на самостоятельную трансформацию идиомы. Том Шарп словно дает читателю образец в виде идиомы, структуру которой сохраняет, а затем предлагает читателю альтернативные компоненты, чтобы он смог создать свой собственный каламбур. При этом новые животные были выбраны не случайно. Поскольку речь идет о решении финансовых вопросов, автор ссылается на известные образы биржевых игроков “быка” и “медведя”, активируя тем самым ассоциативное мышление читателя. Подводя итоги, можно сказать, что “деформация” устойчивых единиц языка является не самым эффективным средством отражения “комического”, ввиду трудности “считывания” читателем данной разновидности языковой игры. Наличие данного приема в тексте говорит о том, что роман ориентирован на образованного, эрудированного читателя, способного распознать иронию, замаскированную автором.

Конструируя текст романа “Blott on the Landscape”, Том Шарп вводит новаторский прием создания комического эффекта, который предполагает нарушение норм и изменение устойчивых конструкций одним персонажем, Блоттом. Необходимо отметить, что такие “ошибки” вполне оправданы сюжетом, поскольку Блотт – человек без семьи, без Родины и, как следствие, - без родного языка. Английский язык для него чужой, а потому герой, пытаясь блеснуть знанием причудливой английской идиомы, допускает ошибку, радуясь возможности продемонстрировать свои языковые возможности. Том Шарп намеренно обращает внимание читателя на интерес Блотта к английскому языку, что особенно отчетливо проявляется во внутренней речи персонажа. Создавая подобного рода эпизоды, автор вновь соблюдает ‘принцип несоответствия’ между действием и результатом, поскольку такой живой интерес к языку, а также сильное желание говорить на английском языке как носитель, только усугубляет ситуацию, выставляя Блотта недалеким человеком. Обратимся к примеру, который иллюстрирует размышления Блотта над услышанным:

* −“What about Leakham?” Sir Giles asked. “He’s not going to buy it (tunnel), is he?”

−“I wouldn’t like to say. Depends what sort of weight this fellow Dundridge carries in London. The Ministry may bring pressure to bear on Leakham.”

There was a silence while Sir Giles considered this. In the greenhouse **Blott wrestled with the intricacies of the English language.** Why should Lord Leakham buy the tunnel? How could Dundridge carry weight in London? And in any case why should Sir Giles dislike the idea of a tunnel? **It was all very odd** [Sharpe (1) 2002, p. 76].

Внутренняя речь Блотта, которая является отражением его размышлений над особенностями английского языка, присутствует в каждом эпизоде встречи Блотта с непонятным афоризмом или выражением:

* Blott went on with his weeding. Women were odd things, he thought. You did what they wanted and all the thanks you got for it was **a telling off.** **A telling off.** **That was an odd expression too, come to think of it. But then the world was full of mysteries** [Sharpe (1) 2002, p. 85].

Читатель наблюдает, как, казалось бы, доступный фразовый глагол “telling off” наталкивает персонажа на глубокие размышления, что создает некоторого рода диссонанс, который и служит основой комического эффекта. Этот же прием используется автором в следующих эпизодах:

* It would have been so easy to disable them with the PIAT or even to put sugar in their fuel tanks but if Maud said he must stay within the law… Stay within the law? That was another strange expression. As if the law was some sort of fortress.
* −I think we can **make a big song and dance** about this business.

Blott put down the phone. Song and dance. The English language was most expressive. Song and dance [Sharpe (1) 2002, p. 239].

Том Шарп не останавливается на описании рефлексии и размышлений Блотта над причудливыми фразами, он сгущает краски, заставляя героя обращаться к словарю:

* They would argue and cajole (Blott **looked** the word **up in his dictionary** to see if it meant what he thought and found he was right) [Sharpe (1) 2002, p. 298].

Обратим внимание, что в двух предыдущих фрагментах присутствует многократное повторение фразы, вызывающей у Блотта интерес, словно он стремится осмыслить и запомнить ее, чтобы “блеснуть” лингвистическими изысками при случае.

Однако такие случаи оборачиваются неудачей:

* It didn’t seem a good idea and in any case he wasn’t going to let her know that Dundridge fancied her. “He can **sow his own row**,” he said to himself and **was pleased at his command of the idiom** [Sharpe (1) 2002, p. 199].

Вышеприведенный фрагмент содержит видоизмененную идиому “sow his own row”, которая стала результатом ошибки Блотта. Оригинальная идиома звучит так: “hoe own row” и имеет значение “mind your own business”. Однако Блотт ввиду незнания языка путает слова и заменяет первое слово идиомы “hoe” на созвучное ему “sow”, разрушая его первоначальный состав. Комический эффект был усилен тем, что Блотт радуется знанию такой идиомы, ведь, как известно, именно знание идиоматических выражений приближает уровень знания языка человека к уровню носителя. Тем не менее знание Блотта ложно и не может являться предметом гордости.

**Заключение**
В ходе работы с фактическим материалом нами было обнаружено, что языковая игра является неотъемлемым элементом романов Тома Шарпа и проявляет себя в различных приемах, таких как имена – характеристики и “говорящие” топонимы, авторские каламбуры, представленные в форме диалога, деформация фразеологизмов.

**Источники фактического материала**

Sharpe 2002 – Sharpe T. (2002) Blott on the Landscape. London: Arrow. 352 c.

Sharpe 2002 – Sharpe T. (2002) Porterhouse Blue. London: Arrow. 224 c.

**Библиографический список**

Ensink 2003 – *Ensink T.* Framing and Perspectivizing in Discourse. Amsterdam – Philadelphia: Benjamins, 2003. 241 p.

Арутюнова 2006 – *Арутюнова Н. Д.* Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. член-корр. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. 548 с.

Баранов 2006 – *Баранов А.Г.* Формы языковой игры // Мир лингвистики и коммуникации: электронный научный журнал, 2006, №5, С. 29-35. URL: <https://elibrary.ru/download/elibrary_11791962_81688210.pdf>

Винер 1958 – *Винер Н.* Кибернетика и общество. М., 1958. 200 с.

Витгенштейн 1945 – *Витгенштейн Л*. Философские исследованияб М., 1945. 574 с. URL: http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml

Даль 1863 – *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка. М., 1983. URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Dal.htm>

Земская, Китайгородская 1983 – *Земская Е.А., Китайгородская М.В.* Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М. Наука, 1983. 240 с.

Илтубаева 2016 – *Илтубаева А.Г.* Языковая игра как средство выражения антропоцентричности языка деловой прессы (на материале английского языка): дис. … канд. филол. наук: 10.02.04. М., 2016. 251 с. URL: http://ffl.msu.ru/research

Каргаполова 2007 – *Каргаполова И. А.* «Языковая игра» в лексикографическом и научном освещении: концептуально-методологический анализ // Известия РГПУ им. А.И. Герцена, 2007, №7. С. 44-53. URL: <https://elibrary.ru/download/elibrary_11740722_61672494.pdf>

Лотман 1998 – Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. 351 с.

Нухов 1997 – *Нухов С. Ж.* Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. на соис. учен. степени док. филол. наук. М., 1997. 39 с.

Усолкина 2002 – *Усолкина А. В.* Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. на соис. учен. степени канд. филол. наук. Екатеринбург, 2002. 20 c. URL: https://www.dissercat.com/content/yazykovaya-igra-kak-tekstoobrazuyushchii-faktor-na-materiale-literaturnykh-skazok-l-kerrolla

Хёйзинга 2017 – *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. ИД Ивана Лимбаха, 2017. 684 с. URL: <http://mymap-life.ru/wp-content/uploads/2013/>

**References**

Sharpe 2002 – Sharpe T. (2002) Blott on the Landscape. London: Arrow. 352 c.

Sharpe 2002 – Sharpe T. (2002) Porterhouse Blue. London: Arrow. 224 c.

Ensink 2003 – *Ensink T.* (2003) Framing and Perspectivizing in Discourse. Amsterdam. Philadelphia: Benjamins, 234 p. [in Russian]

Arutyunova 2006 – *Arutyunova N.D.* (2006) Vidy igrovyh deistvij [Types of game actions] Logichesky analiz yazyka. Kontseptualnyje polya igry [Logical analysis of the language. Concept fields of the game], Moscow, Indric, 2006. 548 p. [in Russian]

Baranov 2006 – *Baranov A.G.* (2006) Formy yazykovoi igry [Forms of word play] Mir lingvistiki I kommunikazii: elektronny nauchny zhurnal [The world of linguistics and communication], no 5, pp. 29-35. Available at: <https://elibrary.ru/download/elibrary_11791962_81688210.pdf> [in Russian]

Viner 1958 – *Viner N.* (1958) kibrnrtika I obschestvo [Cybernetics and Society], Moscow, 200 p. [in Russian]

Vitgenschtein 1945 – *Vitgenschtein L.* (1945) Philosophskiye issledovaniya [Philosophy research] Moscow, 574 p. Available at: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml>[in Russian]

Dal` 1863 – *Dal` V.I.* (1863) Tolkovyj slovar` jivogo velikirusskogo yazyka [Explanatory Dictionary of the living Great Russian language] Moscow, 1067 p. Available at: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Dal.htm>[in Russian]

Zemskaya, Kitaygorodskaya 1983 – *Zemskaya E.A., Kitaygorodskaya M.V.* (1983) Russkaya razgovornaya rech. Phonetika. Morphologia. Lexika. Zhest. [Russian colloquial speech. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture], Moscow: Nauka. 240 p. [in Russian]

Iltubaeva 2016 – *Iltubaeva A.G*. (2016) Yazykovaya igra kak sredstvo vyrazgeniya antropozentichnosty yazyka delovoi pressy [Word play as a mean of expressing the anthropocentric nature of the language of the business press] Ph. D. thesis. Moscow, 150 p. Available at: <http://ffl.msu.ru/research>[in Russian]

Karagapolova 2007 – *Karagapolova I.A.* (2007) “Yazykovaya igra” v lexikographicheskom I nauchnom osveschenii: kontzeptualno-metodologicheskij analiz ["Word play" in lexicographic and scientific coverage: conceptual and methodological analysis] Izvestiya RGPU im. A.I. Gertsena, no. 7, pp. 44-53. Available at: <https://elibrary.ru/download/elibrary_11740722_61672494.pdf>[in Russian]

Lotman 1998 – *Lotman Y. M.* (1998) Struktura khudozhestvennogo texta [Structure of a fiction text] Ob iskusstve [About Art], Saint-Petersburg, 351 p. [in Russian]

Nukhov 1997 – *Nukhov S. Z.* (1997) Yazykovaya igra v slovoobrazovanii [Word play in word formation], Abstract of Ph. D. Thesis, Moscow, 39 p. [in Russian]

Usolkina 2002 – *Usolkina A.V.* (2002) Yazykovaya igra kak tekstoobrazuyuschiy factor [Word play as a text-forming factor], Abstract of Ph. D. Thesis, Ekaterinburg, 20 p. Available at: <https://www.dissercat.com/content/yazykovaya-igra-kak-tekstoobrazuyushchii-faktor-na-materiale-literaturnykh-skazok-l-kerrolla>[in Russian]

Huizinga 2017 – *Huizinga J.* (2017) Homo ludens. Ivan Limbakh, 684 p. Available at: <http://mymap-life.ru/wp-content/uploads/2013/>[in Russian]