

ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ЛИТЕРАТУРНЫХ СКАЗКАХ Л. КЭРРОЛЛА

И. В. КОВАЛЬЧУК

Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

Научный руководитель – В. А. Петровская

В настоящее время понятие «игра» распространяется практически на все сферы жизни и культуры, вызывая интерес ученых различных областей научного знания. Игра рассматривается как некий символ, как модель особого поведения и нестандартного отношения к происходящему. Термин «игра» обозначает различные, порой мало схожие между собой явления. Частным видом игры, проявляющейся в речевой деятельности, выступает языковая игра. Впервые термин «языковая игра» был упомянут в работах Людвиг Витгенштейна [1].

Л. Витгенштейн полагал, что язык состоит из множества различных взаимодействующих между собой языковых игр со своими собственными грамматиками или правилами употребления, то есть «языковая игра» – это форма самой жизни и не только язык, а сама реальность, которую мы воспринимаем только через призму языка, является совокупностью игр.

Одним из самых известных авторов, широко использующим языковую игру в своих произведениях, является Льюис Кэрролл (настоящее имя Чарльз Лютвидж Доджсон) – английский математик, логик, философ, диакон, писатель и фотограф. Наиболее ярким художественным воплощением концепции языковой игры в творчестве Л. Кэрролла являются сказки «Приключения Алисы в Стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка».

Л. Кэрролл – один из наиболее известных представителей литературы нонсенса. Нонсенс (англ. nonsense от лат. non – нет и sensus – смысл) – высказывание (реже – действие), лишенное смысла или само отсутствие смысла, бессмыслица. Термин «нонсенс» очень близок по смыслу к термину абсурд. Логически бессмысленные высказывания создают определённый эстетический эффект, поэтому прием нонсенса часто используется в литературе [3].

Льюис Кэрролл использует бесценное наследие английского фольклора, как традиционные формы, так и содержание, и развивает их дальше. В тексте сказок можно выделить прямые фольклорные песенные заимствования. Это народные песенки о Шалтай-Болтае, Льве и Единороге, Труляля и Траляля. Л. Кэрролл также продолжает традиции английской литературы и использует сатиру (иронию). Викторианская эпоха была эпохой, в которой страной управляла пуританская королева. Королева Виктория должна была узнать себя в абсурдной Королеве сердец, с ее играми в крокет, которые все должны были посещать, и ее сердитыми криками: “Off with her head”.

Черепаша Квази – собирательный образ молодой английской бюрократии, а игра «Бег по кругу» из начала книги, по одной из версий, высмеивает избирательную систему США, по другой – теорию естественного отбора Чарльза Дарвина. И порой крайне сложно получить доскональное понимание того, что происходит в так называемой лаборатории бреда.

Сказка «Приключения Алисы в Стране Чудес» была первой литературной английской сказкой. Так как она опирается на фольклорные традиции, в композиционной структуре сказки можно выделить игровое начало, проявляющееся в загадках, разнообразных заданиях героям, всевозможных препятствиях. В отличие от традиционной сказки, литературная сказка имеет своего автора. Обе книги о приключениях Алисы начинаются как обычные Викторианские сказки, и только сон вводит сказочные мотивы. Таким образом, реальная основа выступает фоном для фантастических событий [1].

Л. Кэрролл изменил композиционную структуру сказки. Эти изменения заметны уже в экспозиции «Алисы в Стране Чудес». Причинно-следственные связи, характерные для народной сказки, нарушаются. В этом и отличие «Алисы в Стране Чудес» от фольклорного канона. Сказка заканчивается не тогда, когда Алисе удалось получить то, чего ей не хватало. Просто кончается сон, а вместе с ним и сказка.

Функции других персонажей также значительно трансформируются. Они не уничтожаются полностью, но их качество меняется. По пути Алиса встречает нескольких «дарителей», которые пытаются ее допросить, испытать, напасть на нее, подготовить к получению магических средств. Это Гусеница, которая снабдила Алису волшебным грибом, Белый кролик, в доме которого Алиса нашла бутылку с волшебным напитком. Но процесс тестирования главного героя не влияет на последующие события. Ослабление всех традиционных сказочных функций является результатом ироничного понимания всего в Стране Чудес, а инструментом, который разрушил сказочные правила, становится сон.

Льюис Кэрролл широко использовал метод *topsy-turvy* (шиворот-навыорот). В Стране Чудес Алиса несколько раз меняет свой размер – она либо становится настолько маленькой, что боится исчезнуть, либо вырастает чрезвычайно высокой. Садовник Белого кролика выкапывает яблоки из земли. Мечтательная Алиса переворачивает причину и следствие, говоря, что судья – судья, потому что он носит парик. Еще одним примером является способность знаменитого Чеширского кота исчезать и появляться постепенно, по частям. Л. Кэрролл применил метод *topsy-turvy* не только по отношению к людям и объектам, но и по отношению к понятиям. Логический порядок перевернут вверх дном во время судебного разбирательства, когда Королева кричит: “Collar that Dormouse, Behead that Dormouse! Turn that Dormouse out of court! Suppress him! Pinch him! Off with his whiskers!” [4].

Писатель также использовал лингвистические *topsy-turvy*, когда он играет со словами, которые становятся своего рода интеллектуальными игрушками. Есть много примеров каламбуров в сказках, когда звук не коррелирует со смыслом. Например, звуковое сходство между словом *Tortoise* и фразой *taught us*. В этом случае фактические значения слов или их точное применение к контексту не имеют значения [1].

Языковая игра в сказках «Приключения Алисы в Стране Чудес» и «Алиса в Зазеркалье» создает особенный мир, в котором перестают действовать рациональные законы викторианского общества.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Алиса»: Нонсенс. Фольклор. Игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lewis-carroll.ru>. – Дата доступа: 13.04.2018.
2. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/fenomen-yazykovoy-igrы-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya>. – Дата доступа: 13.04.2018.
3. Нонсенс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.ru/wiki/Нонсенс>. – Дата доступа: 13.04.2018.
4. Alice's adventures in wonderland by Lewis Carroll [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://englishfromhome.ru/books/alice_in_wonderland.php. – Дата доступа: 13.04.2018.

СУБЪЕКТИВАЦИЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ТЕКСТА

Д. А. КОЗАК

Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

Научный руководитель – Г. В. Нестерчук

Современные исследования в области стилистики текста, связанные с проявлением субъектной сферы в художественном произведении, приобретают особую значимость в связи с признанием антропоцентрической научной парадигмы, влияющей на язык (в том числе на язык художественного текста). Актуальность таких исследований обусловлена пониманием текста как динамически развивающейся открытой структуры, что указывает на необходимость анализа словесного материала с опорой на филологический подход к тексту, на признание связи формы и содержания текста, динамической структуры текста.

Понятие субъективации повествования тесно связано с понятием образа автора. Согласно концепции В. В. Виноградова, автор – это центр повествования, который ответственен за все точки зрения, являясь организующим началом текста. Любое проявление героя и/или персонажа расценивается как авторская маска, что характеризует единство текста. А. И. Горшков пони-