

Храмова Екатерина Александровна

ФОНЕТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ИГРОВОГО ВАРИАНТА АНГЛОЯЗЫЧНОГО ТЕКСТА

В статье рассматриваются вторичные англоязычные тексты, созданные с помощью транспонирования басен, сказок и стихотворений такими фонетическими средствами как спунеризм и пародирование ритма. В подобных текстах реализуется игровая (людическая¹) функция языка. Анализируется план выражения данных игровых текстов, надлежащее восприятие содержания которых предполагает декодирование скрытого людического смысла или установление ассоциативной связи с оригинальным произведением.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2013/9-2/53.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 9 (27): в 2-х ч. Ч. II. С. 200-205. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2013/9-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_phil@gramota.net

5. Каменецкая Н. Ю. Феномены массовой культуры или виртуальность гендерных реалий // Семья, гендер, культура. М.: РГГУ, 1997. С. 382-388.
6. Максимов В. В. Типы телесной образности в контексте повествований о войне 1941-1945 гг. // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 3. Ч. 2. С. 124-126.
7. Петрушевская Л. «Город света»: волшебные истории. СПб.: Амфора, 2005. 319 с.
8. Рябцева Н. Е. Топос тела в современной женской поэзии // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 3. Ч. 1. С. 151-153.
9. Тело в русской культуре: сб. статей / сост. Г. Кабакова и Ф. Конт. М.: НЛО, 2005. С. 161-176.
10. Эпштейн М. Тело на перекрестке времен: к философии осязания // Вопросы философии. 2005. № 8. С. 66-81.

TOPIC OF CORPOREAL “DEMATERIALIZATION” IN MAGIC STORIES OF L. PETRUSHEVSKAYA

Filippova Elena Mikhailovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
National Research Tomsk Polytechnic University
filippovaem@rambler.ru

The article considers the problem of artistic understanding of body, corporeality in contemporary culture and literature. The approaches to the analysis of body artistic embodiment in literary criticism and philosophy are considered, in particular, the post-structuralist conception of body and corporeality is presented. The ideas about internal and external body, as well as the questions of body functioning and its modeling in contemporary culture are analyzed. The attempt is undertaken to consider the topic of corporeality in the creative works of L. Petrushevskaya from the perspective of contemporary culture ideas about body as an object of construction and change.

Key words and phrases: body; corporeality; “dematerialization of corporeality”; construction of body; corporeal canon; internal body; external body.

УДК 811.111'42'342

Филологические науки

В статье рассматриваются вторичные англоязычные тексты, созданные с помощью транспонирования басен, сказок и стихотворений такими фонетическими средствами как спунеризм и пародирование ритма. В подобных текстах реализуется игровая (людическая¹) функция языка. Анализируется план выражения данных игровых текстов, надлежащее восприятие содержания которых предполагает декодирование скрытого людического смысла или установление ассоциативной связи с оригинальным произведением.

Ключевые слова и фразы: спунеризм; пародирование ритма; людическая функция языка; языковая игра; креативность языка; игровое транспонирование текста; игровой вариант текста.

Храмова Екатерина Александровна

Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева
kate_2087@mail.ru

ФОНЕТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ИГРОВОГО ВАРИАНТА АНГЛОЯЗЫЧНОГО ТЕКСТА[©]

Данная статья посвящена анализу игровых вариантов англоязычных текстов басен, сказок и стихотворений, созданных посредством фонетически релевантного транспонирования оригинала. Последнее подразумевает либо изменение фонологических синтагматических отношений исходного произведения с помощью спунеризмов (spoonerisms), либо воспроизведение ритмической организации первоисточника. Целью исследования является характеристика фонетических средств, обеспечивающих игровой статус рассматриваемых вторичных текстов. Работа выполнена на материале 26 басен Эзопа и 17 детских сказок общим объемом 136 страниц, переписанных Ф. Ч. Тейлором (Frederick Chase Taylor) с использованием перестановки букв (звуков) и слогов, а также 75 пародий на стихотворения различных авторов (Ogden Nash, Rudyard Kipling, Samuel Taylor Coleridge, Robert Herrick, William Blake и др.) из периодического издания «Parody» («Пародия»).

Обратимся к теории вопроса о людической функции языка и языковой игре. Д. Кристал (David Crystal) указывает на недостаток внимания лингвистов к игровому потенциалу языка: «...The ludic function of language is generally not mentioned in dictionaries or introductory texts – or is at best marginalized. Yet it is one of the most important dimensions of language» [19, p. 221] – «...Как правило, людическая языковая функция либо вовсе не упоминается в словарях или вступительных статьях, либо, в лучшем случае, занимает периферийное положение.

¹ Й. Хёйзинга вводит в употребление слово «ludiek», обозначающее «то, что относится к игре, или к процессу игры» [15, с. 8]. В. Г. Гак использует вариант «людическая функция языка» [5, с. 371]. На основании вышеизложенного представляется допустимым упоминание слов «игровой» и «людический» в качестве синонимов.

Тем не менее, она является одним из важнейших аспектов языка» (*Здесь и далее перевод выполнен автором статьи – Е. Х.*). Автор полагает, что признание значимости ludической функции обеспечивает адекватное понимание креативности языка [Ibidem, p. 8]. По мнению ученого, языковая игра пронизывает речевую деятельность всех говорящих, независимо от возрастной, гендерной, национальной, профессиональной и социальной принадлежности [Ibidem, p. 93]. Подтверждение тому, что любая игра обладает естественно-физиологическими основами и представляет собой неотъемлемое свойство культуры, содержит труд Й. Хейзинги «*Homo Ludens*» (в пер. с лат. – человек играющий), в котором автор называет игру «заданной величиной», сопровождающей все стадии развития общества, и обосновывает игровые принципы составляющих культурного пространства [15, с. 13]. Кроме того, исследователь англоязычной игры И. А. Каргаполова подчеркивает, что концепт «*play*» подразумевает особенность поведения «человека естественного (биологического)» [9, с. 14-15]. Вышеизложенные точки зрения позволяют сделать вывод об универсальности ludической функции языка, то есть о возможности ее реализации на разных уровнях языковой системы и в разных видах дискурса.

Природное стремление человека к осуществлению игровой деятельности и реализации креативных способностей находит выражение в порождении так называемых «игр с языком» или «игр в язык», требующих соблюдения правил ludического речевого поведения. В работе Д. Кристала (David Crystal) приводится обширный перечень подобных игр: *ping-pong punning* (игра слов, подразумевающая поочередный обмен каламбурами), *putting on funny voices* (комичное изменение голоса), *coining nonce words* (создание окказионализмов), *comic alphabets* (забавные алфавиты), *acrostic poetry* (акростики), *univocalic poetry* (поэзия, предполагающая использование в тексте стихотворения только одной гласной буквы), *transpositional poetry* (использование слов оригинального стихотворения для создания другого стихотворного произведения) и др. [19]. Как отмечает автор, язык ludического общения воплощен в сотнях жанров различной функциональной направленности [Ibidem, p. 6]. М. Ягелло полагает, что в области вышеупомянутых игр наиболее ярко проявляется бессознательная металингвистическая деятельность говорящих, поскольку умение играть с языком и способность оценить его креативность обусловлены правильным усвоением языкового кода [16, с. 10-11]. Таким образом, если принять во внимание традиционную антиномию «язык – речь», ludическую функцию языка следует считать, скорее, речевой, поскольку она реализуется в конкретной коммуникативной «игре» или жанре, тогда как игра не является имманентным свойством языковой системы, и языковые знаки лишь потенциально предполагают возможность их игрового употребления. Данная мысль созвучна широкому философскому пониманию языковой игры Л. Витгенштейном, который утверждает, что язык существует лишь в действии, тогда как вне речевых актов языковые знаки семантически пусты [4, с. 89-90].

С игровой функцией языка соотносится такое его фундаментальное свойство как вариативность. По мнению В. М. Солнцева, речь представляет собой совокупность постоянно меняющихся вариантов, что обеспечивает непрерывное развитие языковой системы [13, с. 41]. В. Г. Гак рассматривает ludическую функцию языка как источник языковой вариативности, то есть способность языка продуцировать оригинальные формы, пополняющие запас выразительных средств и ускоряющие процесс вербализации мысли [5, с. 371]. Современные исследователи, например А. А. Бернацкая, считают вариативность средств выражения в ходе их речевого использования проявлением заложенного в языке творческого потенциала, его «креативных сил» [2, с. 41]. Исходя из вышесказанного, можно утверждать, что игровое (креативное) употребление языка создает благодатную почву для естественного процесса его варьирования и эволюции.

Как показывает проведенное исследование, речевое произведение, созданное в русле языковой игры, подразумевает наличие закодированного сообщения, содержащего какой-либо скрытый ludический смысл; адресанта, виртуозно владеющего языком, в частности, его фонологической стороной; адресата, обладающего достаточным уровнем лингвистической компетентности. Поэтому в данной работе мы сочли целесообразным приблизить ludическую функцию языка к функциям, выделяемым на основе структуры речевого акта: эмотивной (адресант), конативной (адресат) и поэтической (сообщение) (в соответствии с классификацией Р. О. Якобсона) [17, с. 203]. Таким образом, вариант текста, созданный автором (адресантом) на основе оригинала, содержит игровой смысл и представляет собой закодированное с помощью языковых (в частности, фонетических) средств сообщение, предназначенное для анонимного или известного адресата.

Рассматриваемые в данной статье варианты текстов можно назвать вторичными. В диссертации С. В. Тюленева дается следующее определение вторичного текста: «...произведение словесно-художественного творчества, которое в лингвистическом и композиционно-образном плане является воспроизведением другого художественного произведения (или нескольких произведений)» [14, с. 5]. Создатель теории вторичных текстов М. В. Вербицкая отмечает, что «автор вторичного текста создает произведение усложненно-филологического характера с установкой на особого рода игру с читателем» [3, с. 16]. Кроме того, как подчеркивает ученый, для понимания вторичного текста необходимо владение «общим кодом» (представленным о прототипе) для говорящего/пишущего и слушающего/читающего [Там же, с. 6]. Описанные выше критерии соотносимы с основанными на языковой игре (игровыми) текстами, анализируемыми в данной работе. Обратимся к некоторым наиболее репрезентативным примерам, которые позволили нам рассмотреть роль фонетических средств в реализации игровой функции языка во вторичном англоязычном тексте.

В 2001 г. было переиздано собрание текстов басен Эзопа и детских сказок, «искаженных» перестановкой букв (звуков) и слогов, под названием «*Stoopnagle's Tale is Twisted*» («Искаженные истории Ступнейгла»). Автором этих «искаженных» вариантов является Ф. Ч. Тейлор (Frederick Chase Taylor), один из ведущих американской юмористической радиопередачи 1930-х гг. «*Stoopnagle and Budd*» («Ступнейгл и Бад»),

в которой его персонаж генерал Ступнейгл (Colonel Stoopnagle) использовал так называемые «спунеризмы» (spoonerisms) [20]. Культурологический словарь дает следующее толкование значения и происхождения слова «spoonerism»: «A reversal of sounds in two words, with humorous effect. Spoonerisms were named after William Spooner, an English clergyman and scholar of the late nineteenth and early twentieth centuries. In one spoonerism attributed to him, he meant –May I show you to another seat?» but said, –May I sew you to another sheet?» [22, p. 160] – «Перестановка звуков в двух словах, производящая комический эффект. Название «спунеризм» восходит к имени Уильяма Спунера, английского ученого и богослова рубежа XIX-XX вв. В одном из приписываемых ему спунеризмов он имел в виду: —Могу ли я предложить Вам пересесть на другое место?», но вместо этого произнес: —Могу ли я пришить Вас к другой простыне?»».

Примеры, аналогичные приведенной в дефиниции слова «spoonerism» оговорке, содержит словарь англоязычных шуток. Приведем один из них:

*NERVOUS GROOM: Is it **kiss**tomary to **cuss** the bride?* [21, p. 303]

Очевидно, демонстрируется искажение следующего вопроса:

*NERVOUS GROOM: Is it **customary** to **kiss** the bride?*

(Взволнованный жених: Полагается поцеловать невесту?)

Имитирующая волнение перестановка начального слога «cus-» [kʌs-] в слове «customary» [ˈkʌstəm(ə)rɪ] (обычный, привычный) [12, с. 190] и односложной лексемы «kiss» [kɪs] (целовать) [Там же, с. 403] в данной шутке приводит к появлению слова «cuss» [kʌs] (ругаться) [Там же, с. 190], совершенно неуместного в этом контексте, и несуществующей лексической единицы «kissomary» [ˈkɪstəm(ə)rɪ].

В описанном выше тексте спунеризм представлен как речевая ошибка или дефект, который создает комический эффект, являясь семантическим ядром языковой шутки. Приведенный пример можно отнести к малоформатным текстам, поскольку он в компрессивном обозримом виде демонстрирует все важнейшие текстовые характеристики: отдельность, выделенность, формальную и семантическую самодостаточность, тематическую определенность и завершенность [10]. Что касается анализируемых нами более крупных речевых произведений, басен и сказок из книги «Stoopnagle's Tale is Twisted» («Искаженные истории Ступнейгла»), то в них спунеризмы выступают в качестве текстообразующего фактора, а именно формируют план выражения всего текста, восприятие содержания которого невозможно без обратной операции декодирования смысла с помощью перестановки букв (звуков) и слогов.

Рассмотрим игровое транспонирование зачина английской народной сказки «Jack and the Beanstalk» («Джек и бобовый стебель») посредством спунеризмов:

Back and the Stean Jalk.

Once there lived in the Ittish Briles a woor piddow and her sig bun, Jack. Now Jack wasn't exactly a yayward wouth, but he always hat around the souse newing duthing. He never fifted a linger to do a witch of stirk. In other words, he was a bazy lum! [20, p. 67].

Чтение данного игрового варианта текста требует лингвистической интуиции, которая позволила бы корректно декодировать скрытый смысл. Если реципиенту удастся восстановить нарушенные синтагматические связи между фонемами, то расшифрованный фрагмент выглядит следующим образом:

Jack and the Beanstalk.

Once there lived in the British Isles a poor widow and her big son, Jack. Now Jack wasn't exactly a wayward youth, but he always sat around the house doing nothing. He never lifted a finger to do a stitch of work. In other words, he was a lazy bum!

Джек и бобовый стебель.

Жили-были на Британских островах бедная вдова и ее взрослый сын Джек. Нельзя сказать, что тогда Джек был очень капризным юношей, однако он постоянно сидел дома, сложа руки, ничего не делая. Он ни разу и пальцем не пошевелил, чтобы выполнить хоть какую-нибудь работу. Другими словами, он был сущим лентяем!

Чтобы ответить на вызов автора, адресат вынужден принять во внимание многообразие способов графического изображения звуков английского языка в письменной речи. Иногда достаточно лишь поменять местами буквы, передающие соответствующие звуки: a yayward [ˈjeɪwəd] wouth [wu:θ] – a wayward [ˈweɪwəd] youth [ju:θ] (капризный юноша); hat [hæt] around the souse [saʊs] – sat [sæt] around the house [haʊs] (сидел дома, сложа руки); fifted [ˈfɪftɪd] a linger [ˈlɪŋgə] – lifted [ˈlɪftɪd] a finger [ˈfɪŋgə] (пошевелил пальцем); a bazy [ˈbeɪzɪ] lum [lʌm] – a lazy [ˈleɪzɪ] bum [bʌm] (сущий лентяй). С другой стороны, часто при совпадении акустического образа наблюдается различие графических форм: her sig [sɪg] bun [bʌn] – her big [bɪg] son [sʌn] (ее взрослый сын); newing [ˈnu:ɪŋ] duthing [ˈdʌθɪŋ] – doing [ˈdu:ɪŋ] nothing [ˈnʌθɪŋ] (ничего не делая); a witch [wɪtʃ] of stirk [stɜ:k] – a stitch [stɪtʃ] of work [wɜ:k] (хоть какая-нибудь работа). Отдельно следует отметить случаи, когда автор прибегает к удвоению согласной буквы, чтобы закрыть слог и сохранить необходимый гласный звук, которое теряется в процессе декодирования: the Ittish [ˈɪtɪʃ] Briles [brɪlz] – the British [ˈbrɪtɪʃ] Isles [aɪlz] (Британские острова); a woor [wʊə] piddow [ˈpɪdəʊ] – a roog [pʊə] widow [ˈwɪdəʊ] (бедная вдова). Кроме того, название данной сказки позволяет констатировать, что перестановке могут подвергаться и

начальные звуки каждой из основ, входящих в состав сложного слова: **Back** [bæk] and the **Stean Jalk** [dʒɔ:k] – **Jack** [dʒæk] and the **Beanstalk** ['bi:n, stɔ:k] (Джек и бобовый стебель).

Как правило, в процессе «спунеризации» участвуют пары лексем, однако полный текст содержит и примеры смешения звуков в пределах трех соседствующих лексических единиц: his **tuther** ['tʌðə] was **mit** [mit] to be **fied** [faɪd] [Ibidem, p. 69] – his **mother** ['mʌðə] was **fit** [fit] to be **tied** [taɪd] (его мать была вне себя от гнева); «Who **dapped** [dæpt] at my **bore** [bɔ:ʔ]» she **rellowed** ['reləʊd] [Ibidem, p. 71] – «Who **rapped** [ræpt] at my **door** [dɔ:ʔ]» she **bellowed** ['beləʊd] («Кто стучал в мою дверь?» заревела она); into the **waits** [weɪts] of his **muthing** ['mʌðɪŋ] **armor** ['ɑ:mə] [Ibidem, p. 72] – into the **arms** [ɑ:mz] of his **waiting** ['weɪtɪŋ] **mother** ['mʌðə] (в руки его заждавшейся матери). Большинство спунеризмов предполагает обмен начальными звуками или слогами, тем не менее, в сказке встречаются случаи замещения срединных сегментов, которые могут представлять собой корневые морфемы: **haive** [heɪv] **bestrangeior** [bɪ'streɪndʒɪə] [Ibidem, p. 67] – **strange** [streɪndʒ] **behaviour** [bɪ'heɪvjə] (странное поведение); what **ameared** [ə'mɪəd] to be **parbles** ['pɑ:blz] [Ibidem, p. 68] – what **appeared** [ə'piəd] to be **marbles** ['mɑ:blz] (что было похоже на маленькие стеклянные шарики); she <...> threw them **unwindowmoniously** [ʌn,wɪndəʊ'məʊniəʃli] out the **sara** ['særə] [Ibidem, p. 69] – she <...> threw them **unceremoniously** [ʌn,sɛrɪ'məʊniəʃli] out the **window** ['wɪndəʊ] (она <...> бесцеремонно вышвырнула их в окно); **troll** [trɒl] **unconsobably** [ʌnkən'sɒbəbli] [Ibidem] – **sob** [sɒb] **uncontrollably** [ʌnkən'trɒləbli] (безудержно рыдать); **unpeopy** [ʌn'pi:pɪ] **happle** [hæpl] [Ibidem] – **unhappy** [ʌn'hæpi] **people** ['pi:pɪ] (несчастливые люди); not **underspooning** [ʌndə'spu:nɪŋ] **standerisms** ['stændərɪzɪz] [Ibidem, p. 72] – not **understanding** [ʌndə'stændɪŋ] **spoonerisms** ['spu:nərɪzɪz] (не понимая спунеризмов).

Другой примечательной особенностью рассматриваемого варианта сказки является включение автором в повествование неожиданных в данном контексте имен собственных, также зашифрованных посредством спунеризмов: **Flears** towed down their chunken seeks like water over **Fiagara Nalls** [faɪ,ægərə'nɔ:lz] [Ibidem, p. 69] – **Tears** flowed down their sunken cheeks like water over **Niagara Falls** [naɪ,ægərə'fɔ:lz] (Слезы лились по их впалым щекам, словно потоки Ниагарского водопада); a scrofile like a pretch by James **Montflaggergy Gum** [mɒnt'flægəri 'gʌm] [Ibidem, p. 71] – a profile like a sketch by James **Montgomery Flagg** [mɒnt'gʌməri'flæg] (профиль, как на плакате Джеймса Монтгомери Флэгга).

Количественный анализ показывает, что спунеризмы составляют приблизительно 1/3 от общей суммы лексических единиц в каждом тексте книги «Stoopnagle's Tale is Twisted» («Искаженные истории Ступнейгла») (33% в сказке «Back and the Stean Jalk» объемом 726 слов, 36% в сказке «Prinderella and the Since» ("Принцесса и принц") объемом 384 слова, 32% в сказке «Weeping Sleauty» ("Спящая красавица") объемом 768 слов и т.п.). Данное соотношение (приблизительно третья часть всего текста) обеспечивает сохранение связности произведения. В частности, «спунеризации» не подвергаются и эксплицитно представлены разнообразные средства когезии: референция, конъюнкция, лексические повторы.

Таким образом, спунеризм является эффективным фонетическим средством, позволяющим продемонстрировать возможность эксплуатации неоднозначного соотношения акустического образа и графической формы в английском языке. Прежде чем понять, что вторичные тексты Ф. Ч. Тейлора представляют собой вольное сжатое переложение оригинала, читателю необходимо «собрать» план выражения этих произведений. Чтобы «расшифровать» семантически значимые лексемы, требуется правильно переставить звуки или звуковые комплексы, что выражается не только в простом перемещении букв, но и, чаще всего, в поиске другой омофоничной буквы или буквосочетания.

Рассмотрим еще одно репрезентативное фонетическое средство игрового транспонирования англоязычного текста – пародирование ритма. С точки зрения литературоведения, термин «пародия» обозначает «комическое подражание художественному произведению или группе произведений», которое может проявляться в осмеянии стиля, поэтики или тематики оригинала [11, с. 721]. Словарь лингвистических терминов уточняет, что пародия есть «специфическое использование различных языковых средств» в целях подобного подражания [1, с. 313]. В рамках данного исследования внимания требуют средства воспроизведения ритмической организации исходного произведения. В этом отношении иллюстрацией могут служить стихотворные пародии, представленные в сказках Л. Кэрролла (Lewis Carroll) об Алисе. Исследователи его творчества (Н. М. Демурова, И. Л. Галинская) идентифицируют случаи имитации размера и композиции нравоучительных стихов викторианской эпохи («How doth the little crocodile...» – «Как дорожит своим хвостом малютка крокодил!..»; «Twinkle, twinkle, little bat!..» – «Ты мигаешь, филин мой!..» и др.), а также аллитерационного стихосложения памятника древней англосаксонской поэзии «Beowulf» («Jabberwocky» – «Бармаглот») [6; 8] (переводы Н. М. Демуровой).

Проанализируем пример из периодического журнала «Parody» («Пародия»), в котором публикуются пародии на поэтические литературные произведения. Современный автор П. Кук (Patrick Cook) предложил продолжение стихотворения «The Purist» («Пурист») американского поэта-сатирика О. Нэша (Ogden Nash) в свойственной оригиналу манере:

The Purist by Ogden Nash
(О. Нэш «Пурист»)

¹I give you now Professor Twist,
²A conscientious scientist.
³Trustees exclaimed, «He never bungles!»
⁴And sent him off to distant jungles.
⁵Camped on a tropic riverside,
⁶One day he missed his loving bride.
⁷She had, the guide informed him later,
⁸Been eaten by an alligator.
⁹Professor Twist could not but smile.
¹⁰«You mean», he said, «a crocodile». [18]

A Continuation on Nash by Patrick Cook
(П. Кук. «Продолжение стихотворения Нэша»)

¹Studying the Indian Ganges life,
²one day he missed his second wife.
³He was informed by a wandering Tamil
⁴that she had been crushed by a rolling camel.
⁵The professor's face grew dimpled and merry.
⁶«You mean», he chuckled, «a dromedary». [Ibidem]

Сравним метрические схемы оригинала и пародии:

The Purist by Ogden Nash
(О. Нэш «Пурист»)

1 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
2 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
3 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
4 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
5 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
6 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
7 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
8 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
9 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
10 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |

A Continuation on Nash by Patrick Cook
(П. Кук. «Продолжение стихотворения Нэша»)

1 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
2 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
3 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
4 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
5 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |
6 ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ | ∪ ∪ |

Метрическая схема оригинала показывает, что в некоторой степени текст отклоняется от канонов классического стихосложения, что выражается в нарушении принятого за основу четырехстопного ямба (iambic tetrametre) в строках 5, 7, 8. В первой стопе строки 5 и последних стопах строк 7 и 8 появляется хореический метр (trochaic monometre). Кроме того, строки 7 и 8 включают трехсложный амфибрахий (amphibrachic monometre) при наличии безударных стоп пиррихия (pyrrhic). Как отмечает И. Р. Гальперин, и ритмическая инверсия, и безударный пиррихий представляют собой модуляторы ритма, которые позволяют учитывать фонетические свойства англоязычного речевого материала, придавая произведению естественное звучание [7, с. 292, 294]. Описанные выше метрические характеристики присутствуют и в пародии, однако, в гиперболизированном виде. Строки 1 и 2 пародии полностью копируют ритм строк 5 и 6 исходного текста. В строках 3 и 4, соотносимых с оригинальными строками 7 и 8, используется уже по два пиррихия и две трехсложные стопы, дактиль (dactylic monometre) и анапест (anapestic monometre). Последняя строка пародии содержит яркий пример ритмической инверсии – два ямба и два хорей, разделенные пиррихией. Преувеличено и количество слогов в строке: если в оригинале – от 8 до 9, то в игровом пародийном тексте диапазон несколько шире – от 8 до 11. Таким образом, характерный для исходного произведения ритм не только воспроизводится, но и интенсифицируется автором-пародистом.

В тексте пародии копируется и такой организующий фактор стихотворения как рифма. Оригинал демонстрирует парную (смежную) рифму (aabb), главным образом мужскую, которая лишь в строках 7 и 8 сменяется женской. Похожая схема прослеживается в пародии, в которой, однако, преобладает женская рифма. Количество слогов в рифмующихся словах как совпадает при наличии богатой рифмы с идентичным ударным гласным и опорными согласными звуками (ср. *bungles* ['bʌŋglz] – *jungles* ['dʒʌŋglz] и *life* [laɪf] – *wife* [waɪf], *Tamil* ['tæmɪl] – *camel* ['kæməɪl]), так и увеличивается на два в последующей строке, что провоцирует появление дополнительного ударения в многосложной лексеме при устном воспроизведении (ср. *Twist* [twɪst] – *scientist* ['saɪəntɪst], *riverside* ['rɪvəsaɪd] – *bride* [braɪd], *later* ['leɪtə] – *alligator* ['æɪlɪgɪtə], *smile* [smaɪl] – *crocodile* ['krɒkədɑɪl] и *merry* ['merɪ] – *dromedary* ['drɒmədəɪrɪ]). Итак, наряду с ритмом имитируются композиция и особенности акцентного оформления первоисточника.

Пародирование ритма является распространенным фонетическим средством создания игрового варианта произведения. М. В. Вербицкая полагает, что для узнавания вторичного текста, как минимум, достаточно воспроизведения ритмико-синтаксической организации художественного текста, послужившего прототипом [3, с. 15]. Данному требованию в большей степени может отвечать именно стихотворная пародия, поскольку текст стихотворения, в отличие от прозаического, отличается более жестким и потому легче поддающимся анализу метрическим рисунком.

Итак, спунеризм и пародирование ритма представляют собой фонетические средства, позволяющие реализовать ludic функцию языка во вторичном англоязычном тексте. Проанализированные в статье варианты текстов имеют ярко выраженную игровую направленность, поскольку они характеризуются особым планом выражения, декодирование которого требует либо восстановления фонологических синтагматических отношений с помощью соотнесения акустических образов разного объема (от звуков до звуковых комплексов, образующих морфемы) с соответствующими графическими формами, либо распознавания интенсифицированных ритмической организации, композиции и акцентного оформления, характерных для стиля определенного поэта.

Можно сделать вывод о том, что проанализированные фонетические средства являются текстообразующими. Так, спунеризмы, составляя третью часть вторичного текста, определяют его функциональное предназначение – получение интеллектуального удовольствия от решения поставленной автором лингвистической задачи. Стихотворная пародия узнаваема и имеет эстетическую ценность за счет имитации таких специфических черт оригинала как размер, модуляторы ритма, количество слогов в строке, рифма и ударение, которые иронически гиперболизируются и «обнажаются» автором-пародистом.

Список литературы

1. **Ахманова О. С.** Словарь лингвистических терминов. 2-е изд., стер. М.: УРСС: Едиториал УРСС, 2004. 571 с.
2. **Бернацкая А. А.** Креативность в языке и с языком: к онтологическим основаниям языковой игры // Игра как прием текстопорождения: коллективная монография / под ред. А. П. Сковородникова. Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. С. 34-43.
3. **Вербницкая М. В.** Теория вторичных текстов: на материале современного английского языка: автореф. дисс. ... докт. филол. наук. М., 2000. 47 с.
4. **Витгенштейн Л.** Философские исследования / пер. с нем. С. А. Крылова // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1985. Вып. 16. Лингвистическая прагматика. С. 79-128.
5. **Гак В. Г.** Языковые преобразования. М.: Языки русской культуры, 1998. 768 с.
6. **Галинская И. Л.** Льюис Кэрролл и загадки его текстов [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lib.ru/CARROLL/galinskaya.txt> (дата обращения: 15.04.2013).
7. **Гальперин И. Р.** Очерки по стилистике английского языка. М.: Изд-во лит. на ин. яз., 1958. 462 с.
8. **Демурова Н. М.** Алиса в Стране чудес и в Зазеркалье [Электронный ресурс]. URL: http://www.lib.ru/CARROLL/sarrol0_9.txt (дата обращения: 15.04.2013).
9. **Каргаполова И. А.** Человек в зеркале языковой игры: монография. СПб.: Золотое сечение, 2007. 408 с.
10. **Кубрякова Е. С.** О тексте и критериях его определения [Электронный ресурс]. URL: <http://www.philology.ru/linguistics1/kubryakova-01.htm> (дата обращения: 15.04.2013).
11. **Литературная энциклопедия терминов и понятий** / под ред. А. Н. Николюкина. М.: НПК «Интелвак», 2001. 1600 с.
12. **Мюллер В. К.** Большой англо-русский словарь. М.: Цитадель-трейд, РИПОЛ КЛАССИК, 2005. 832 с.
13. **Солнцев В. М.** Вариативность как общее свойство языковой системы // Вопросы языкознания. М.: Наука, 1984. № 2. С. 31-42.
14. **Тюленев С. В.** «Вторичный» текст как средство прагматилистического изучения оригинала: на материале английского языка: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 2000. 19 с.
15. **Хейзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. В. В. Ошиса. М.: Прогресс, 1992. 464 с.
16. **Ягелло М.** Алиса в стране языка. Тем, кто хочет понять лингвистику / пер. с франц. Э. М. Береговской и М. П. Тихоновой. М.: Либроком, 2009. 192 с.
17. **Якобсон Р. О.** Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против»: сб. статей. М.: Прогресс, 1975. С. 193-230.
18. **Сюк Р.** A Continuation on Nash [Электронный ресурс] // Parody Poetry Journal. 2013. Vol. 2. Issue 1. URL: <http://parody.onimpression.com/2013/04/variations-in-animal-kingdom.html> (дата обращения: 22.05.2013).
19. **Crystal D.** Language Play. Chicago: The University of Chicago Press, 2001. 249 p.
20. **James K.** Stoopnagle's Tale is Twisted: Spoonerisms Run Amok. Los Angeles: Stone and Scott, 2001. 188 p.
21. **Metcalfe F.** The Penguin Dictionary of Jokes, Wisecracks, Quips and Quotes. London: Penguin Books, 2009. 310 p.
22. **The New Dictionary of Cultural Literacy** / E. D. Hirsch, J. F. Kett, J. Trefil. 3rd edition. N. Y.: Houghton Mifflin Harcourt, 2002. 647 p.

PHONETIC MEANS OF CREATING ENGLISH TEXT GAME VERSION

Khranova Ekaterina Aleksandrovna

Mordvinian State University named after N. P. Ogarev

kate_2087@mail.ru

The article considers the secondary English texts created by means of the transposition of fables, tales and poems by such phonetic means as spoonerism and rhythm parodying. The game (ludic) function of language is realized in these texts. The expression plan of game texts data is analyzed, and its contents proper perception involves the decoding of hidden ludic meaning or the establishment of associative relation with the original work

Key words and phrases: spoonerism; rhythm parodying; ludic function of language; language play; creativity of language; game transposition of text; game version of text.