

ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ СЛОВА И ТЕКСТА

УДК 81'25

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СКАЗКЕ Л.КЭРРОЛЛА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ В СТРАНЕ ЧУДЕС» В ЕЁ ЭКРАНИЗАЦИЯХ

О.А. Викторова

Тверской государственной университет, Тверь

В статье анализируются различные случаи передачи языковой игры в оригинальном тексте «Приключения Алисы в Стране чудес» Л.Кэрролла в англоязычных фильмах и мультфильмах, снятых по мотивам этого произведения. Экранизация художественного произведения рассматривается как поликодовый текст, в котором одновременно функционируют разные семиотические компоненты.

Ключевые слова: языковая игра, языковые уровни, поликодовый текст, гетерогенные составляющие, экранизация.

Льюис Кэрролл, английский математик и философ, написал искромётную сказку «Приключения Алисы в Стране чудес» («Alice's Adventures in Wonderland»), изданную в 1865 г. и читаемую и перечитываемую многими поколениями детей и взрослых. Написанная в жанре абсурда, «Алиса» содержит множество пародий, шуток, аллюзий, логических и математических загадок, а также языковую игру (ЯИ). Данная статья посвящена рассмотрению ЯИ, созданной Кэрроллом в «Алисе», в её экранизациях. Мы определяем ЯИ как намеренное отклонение от литературной нормы, сознательный творческий эксперимент, который проводится с целью привлечения внимания и создания экспрессивного эффекта. Арсенал языковых средств, используемых для создания ЯИ, очень велик. Мы рассматриваем средства создания ЯИ на разных языковых уровнях: фонетическом, графическом, морфологическом, словообразовательном, лексическом и синтаксическом (см. подробнее [1]). Экранизация художественного произведения представляет собой поликодовый текст, построенный на соединении элементов различных семиотических систем. Специфичность языковой игры в экранизации заключается в том, что она может создаваться не только с помощью игры на языковых уровнях, но также и при помощи видеоряда, звукового оформления, игры актёров.

Материалом для исследования послужил оригинальный текст «Alice's Adventures in Wonderland» («Приключения Алисы в Стране чудес») Л.Кэрролла, а также следующие его экранизации: музыкальный кинофильм 1972 года «Alice's Adventures in Wonderland» режиссёра У.Стерлинга (1), кинофильм 1985 года режиссёра Г.Харриса «Alice in Wonderland» (2), мультфильм «Alice in Wonder-

land» производства Walt Disney Feature Animation 1951 года (3) и мультфильм 1995 года режиссёра Т.Тошиюки «Alice in Wonderland» (4).

В тексте «Алисы» нам встретились случаи ЯИ, заключающейся, в основном, в обыгрывании омонимов, паронимов, разных значений полисемантических слов. Также есть примеры хиазмов, зевгмы, контаминации, игры с прецедентными феноменами.

Приведём пример ЯИ, основанной на обыгрывании омофонов, которая сохраняется в экранизации «Алисы» (1). Перед нами диалог Алисы с Герцогиней:

«Just think what work it would make with the day and night! You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis – »

«Talking of axes», said the Duchess, «chop off her head».

Омофон “axis” (“ось”), употреблённый Алисой, воспринимается Герцогиней как “axes” (“топоры”), и следует дальнейшее обыгрывание ситуации. Стоит отметить, что в результате исследования мы пришли к выводу, что ЯИ Кэрролла, основанная на омофонах, чаще всего сохраняется в экранизациях. Помимо этого, средства кинематографа ещё и обогащают её, делая более понятной. Таким образом, потенциал экранизации как поликодового текста раскрывается в полной мере. При игре с омофонами создаётся фонетическая двусмысленность, которая воспринимается гораздо лучше на слух (произнесение реплик актёрами), нежели при прочтении печатного текста.

Вот ещё примеры ЯИ с омофонами.

Алиса просит Мышь рассказать, почему та ненавидит кошек.

«Mine is a long and sad tale!» said the Mouse, turning to Alice and sighing.

«It is a long tail, certainly», said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; «but why do you call it sad?»

Из примера видно, что героиня путает омофоны “tale” (“сказка”) и “tail” (“хвост”). В тексте семантика слова “tail” подкрепляется ещё и фигурным стихотворением в форме мышиноного хвоста. В фильме (1) эта ЯИ сохраняется и даже усиливается за счёт кинематографических возможностей: демонстрации хвоста Мыши крупным планом, который лежит в той же форме, что и написан фигурный стих; Мышь рассказывает половину фигурного стиха.

В другом отрывке Черепаха Квази повествует Алисе о своём школьном учителе.

«When we were little, we went to school in the sea. The master was an old Turtle – we used to call him Tortoise – »

«Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?» Alice asked.

*«We called him **Tortoise** because he **taught us**», said the Mock Turtle angrily.*

Объяснение того, почему учителя звали “Tortoise”, даётся с помощью употребления омофонов: “tortoise” (“сухопутная черепаха”) и “taught us” (“учил

нас”). В фильмах (1) и (2), за счёт игры актёров, эти омофоны обнаруживаются быстрее, нежели при прочтении текста Кэрролла.

Приведём некоторые случаи ЯИ, основанной на паронимии, которых в главе «История Черепахи Квази» множество. Кэрролл играет с названиями школьных предметов, подменяя их соответствующими паронимами: **Reeling** (Reading), **Writhing** (Writing), different branches of Arithmetic – **Ambition** (Addition), **Distraction** (Subtraction), **Uglification** (Multiplication), and **Derision** (Division). Все эти «новые» школьные предметы представлены и в экранизациях (1) и (2).

В следующем примере представлена игра с прецедентным текстом: перефразирование детской песенки «Twinkle, twinkle, little star». В произведении Кэрролла её исполняет шляпник:

*«Twinkle, twinkle, little bat!
How I wonder what you're at!
Up above the world you fly,
Like a tea-tray in the sky.
Twinkle, twinkle ...»*

В фильме (1) песню дословно поёт шляпник, как и в тексте Кэрролла; в мультфильме (3) – Мышь. В фильме (2) первые две строчки исполняет шляпник, а далее появляется новая игра, которой нет в тексте Кэрролла. Подвыпившая мышь поёт:

*«Twinkle, twinkle, little stunk!
How I wonder if you are drunk!»*

Понять, что Кэрролл комически перерабатывает именно классическую английскую песенку «Twinkle, twinkle, little star», во всех экранизациях помогает узнаваемая мелодия. Таким образом, ЯИ создаётся посредством не только вербального, но и звукового компонентов. Следует подчеркнуть, что это единственный, встретившийся нам случай, в котором режиссёр не ограничивается игрой Кэрролла, а продолжает в своей экранизации создавать новую.

В тексте «Алисы» нам встретилась словообразовательная ЯИ. Черепаха Квази упоминает такой школьный предмет, который у неё был в детстве, как “Seaography”. Перед нами контаминация: соединение существительного “sea” и части, используемой в названиях наук, “ography”. Такая ЯИ сохраняется в фильме (1).

В оригинальной сказке нам встретилась синтаксическая ЯИ – хиазм, которая сохранилась и в экранизациях:

«Well! I've often seen a cat without a grin», thought Alice; «but a grin without a cat! It's the most curious thing I ever saw in all my life».

Хиазм передается дословно в мультфильме (4), когда кот постепенно исчезает, а улыбка остаётся. Сохраняются в экранизациях и другие хиазмы, например, из главы «Безумное чаепитие»:

«Not the same thing a bit!» said the Hatter. «Why, you might just as well say that “I see what I eat” is the same thing as “I eat what I see”!» (1; 2; 4)

«You might just as well say», added the March Hare, «that “I like what I get” is the same thing as “I get what I like”!» (4)

«You might just as well say», added the Dormouse, which seemed to be talking in his sleep, «that “I breathe when I sleep” is the same thing as “I sleep when I breathe”!» (1; 4)

Приведём пример ЯИ, заключающейся в обыгрывании многозначных слов, которая частично сохраняется в экранизациях. Название третьей главы, а также дальнейшее повествование знакомят нас с понятием “caucas-race” (“политические конкурентные игры”). Вероятно, по замыслу Кэрролла, группа птиц и животных, которых встретила Алиса в луже своих слёз и которые впоследствии затеяли бессмысленную беготню, – это карикатура на партийную систему Англии. В этом заключается одно значение “caucas-race”. Другое же – прямое – “гонки”. В тексте актуализируются оба значения. Однако в мультфильмах (3) и (4) и в фильме (2) акцент больше делается на второе значение: чтобы высохнуть, нужно хорошенько побегать, и все животные начинают бегать по кругу. В мультфильме (4) эффект усиливается за счёт скрипа колес гоночных машин и песенки, в содержании которой есть слова «Беги, Алиса, беги».

Часть случаев ЯИ Кэрролла не находит отражения в экранизациях. Так, в третьей главе, когда Алиса, птицы и животные под предводительством мыши выходят на берег, первостепенным вопросом становится как побыстрее обсохнуть. Тогда мышь предлагает:

*«Sit down, all of you, and listen to me! I’ll soon make you dry enough! This is the **driest** thing I know».*

Далее мышь приводит наискучнейшие исторические факты о Вильгельме Завоевателе. Налицо ЯИ, основанная на полисемии прилагательного в превосходной степени “driest” (“самая сухая” и “наискучнейшая”). В тексте актуализируются оба значения, в экранизациях же, при сохранении самого эпизода, опускается ЯИ. В фильме (1) мышь лишь произносит: *«I’ll show you all how to get dry»*, в фильме (2) слово “dry” вообще не используется. В обоих фильмах мышь начинает петь забавную песню, более подходящую и интересную для детей, нежели скучный экскурс в историю Англии (как в тексте Кэрролла), поэтому второе значение прилагательного в экранизациях не выявляется.

Следующая, весьма явная, ЯИ также не сохранена в исследуемых экранизациях:

«And how many hours a day did you do lessons?», said Alice, in a hurry to change the subject.

«Ten hours the first day», said the Mock Turtle: «nine the next, and so on».

«What a curious plan!» exclaimed Alice.

*«That’s the reason they’re called **lessons**», the Gryphon remarked: «because they **lessen** from day to day».*

Этот диалог, построенный на основе ЯИ, состоящей в использовании омофонов, даёт понять, почему “уроки” (“lessons”) называются именно так: потому что количество уроков “сокращается” (“lessen”) с каждым днём. Возможным объяснением отсутствия этой ЯИ в экранизациях можно считать определённые временные рамки самого фильма или мультфильма, вследствие чего режиссёру пришлось отказаться от съёмки некоторых сцен с ЯИ.

Проанализировав передачу ЯИ в оригинальном тексте «Приключения Алисы в Стране чудес» Л.Кэрролла в его экранизациях, мы пришли к следующим выводам. ЯИ на любом языковом уровне может сохраняться в экранизациях. В экранизациях «Алисы» мы выделили примеры ЯИ, заключающейся в обыгрывании омонимов, паронимов, многозначных слов; игры с прецедентными феноменами; контаминации; хиазмов. В рассматриваемых фильмах и мультфильмах больше всего примеров с ЯИ, основанной на омофонах. В данном случае экранизация выступает поликодовым текстом в полной мере, раскрывая игру за счёт не только вербальной составляющей, но и с помощью видеоряда, звукового сопровождения, особой игры актёров. Добавление мелодии в экранизациях ярче раскрывает игру Кэрролла с прецедентными феноменами. Легко передаются хиазмы, синтаксические фигуры речи: они просто транслируются актёрами, не задействуя каких-либо дополнительных возможностей кинематографа. Можно сделать предположение, что, так как основной целевой аудиторией фильмов, а особенно мультфильмов, об Алисе являются дети, то режиссёры пытаются упростить содержание сказки, опуская некоторые случаи ЯИ, обыгрывая только очевидные значения полисемантических слов или только один омоним. Однако, являясь сложным поликодовым феноменом, экранизация способна в гораздо большей степени раскрыть потенциал ЯИ, первоначально созданной в оригинальном художественном произведении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Викторова О. А. Особенности поликодовых демотивационных постеров с включением языковой игры: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19; Тверской гос. университет. Тверь, 2016. 185 с.

PECULIARITIES OF REPRESENTATION OF LANGUAGE GAME FROM «ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND» BY L.CARROLL IN FILM AND CARTOON ADAPTATIONS

Olesya A. Victorova
Tver State University, Tver

The article analyzes different ways of representation of language game from Carroll's original «Alice's Adventures in Wonderland» in its film and cartoon adaptations. A film or cartoon adaptation is considered a polycode text with heterogeneous components.

Keywords: language game, linguistic levels, polycode text, heterogeneous components, film and cartoon adaptation.

Об авторе: ВИКТОРОВА Олеся Александровна – кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры герменевтической лингводидактики и английской филологии Тверского государственного университета, e-mail: olesia.viktorova@gmail.com