



УДК: 82-34:003

DOI: 10.22363/2313-2299-2017-8-3-694-702

## ФОНОСТИЛИСТИЧЕСКАЯ ИГРА В ТЕКСТАХ ЛИТЕРАТУРНОЙ СКАЗКИ: СЕМИОТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

О.Ю. Орлова

Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина  
*пр. Ленина, 51, Екатеринбург, Россия, 620083*

В статье рассматриваются фонографические приемы в литературных сказках английских и американских писателей. Цель статьи — продемонстрировать потенциал семиотических стратегий в детском тексте. Для достижения данной цели автор последовательно рассматривает различные фонографические приемы, используемые в текстах литературных сказок, и анализирует как характер связи означающего и означаемого, актуализируемой тем или иным приемом, так и значение данного приема в формировании специфического литературного кода детского текста, посредством которого автор ведет своеобразную игру со своим читателем. В качестве материала для исследования использованы классические произведения Л.Ф. Баума, Л. Кэрролла, А.А. Милна, К. Сендберга, Дж. Тёрбера, Р. Даля, наиболее полно репрезентирующие жанровые особенности англо-американской литературной сказки. Опираясь на функционально-семиотический подход, автор показывает, что, будучи неотъемлемой чертой жанра сказки, языковая игра может основываться как на подобии означающего и означаемого графического знака, так и на условной связи его двух сторон. Знак в детском тексте может также быть встроен в некоторый новый код, который читателю предстоит разгадать с целью правильной интерпретации целого произведения или его части. Проведенный анализ показывает, что фонографические стилистические приемы в произведениях для детей выполняют различные функции (дидактическую, игровую, эстетическую, развлекательную и др.), причем дидактическая является одной из ведущих, так как в книгах для детей эти техники, помимо прочего, служат для усвоения алфавита и правил чтения.

**Ключевые слова:** фонографические приемы, стилистика текста, литературная сказка, асимметрия языкового знака, функции игровых приемов в детском тексте

### ВВЕДЕНИЕ

В современной детской литературе авторы прибегают к разнообразным игровым стратегиям. Одной из таких стратегий является фонографическая игра, эксплуатирующая асимметрию графического знака. Приемы фонографической игры разнообразны как с точки зрения техники, так и с точки зрения задач, которые эти приемы позволяют автору решать в рамках текста.

Литературный текст фиксируется графически, но также может прочитываться вслух. Эта двойная ориентация текста позволяет писателям «играть» одновременно и с элементами звукового и графического планов текста. Игра с формальными элементами текста особенно характерна для ряда литературных жанров, к которым, в частности, относится литературная сказка. По словам американского исследователя детской литературы С. Лерера, сказка — очень «филологический

жанр», нацеленный на вовлечение читателя в языковую игру [Lerer 2008: 210]. Фонографические приемы в детском тексте демонстрируют, насколько неоднозначны элементы плана выражения и плана содержания графического и фонетического уровней. Эти особенности отмечались в работах, посвященных детской литературе [Гаранина 1998; Цикушева 2010 и др.]. Однако в исследованиях как литературоведов, так и лингвистов, занимающихся жанром литературной сказки, отсутствует системное описание фонографических приемов, делающих этот жанр семиотически интересным объектом.

Фонографические приемы в тексте англоязычной литературной сказки можно классифицировать в зависимости от характера связи означающего и означаемого. В произведениях для детей приемы, основанные на символической связи двух сторон знака, вырабатывают у читателя навык узнавания таких конвенций. Подобные условия, или конвенции, при распознавании которых знак начинает собственно что-то «значить» в тексте, могут быть либо общеязыковыми, то есть известными всем носителям языка, либо представлять собой некоторый код, изобретенный автором. В последнем случае только при установлении правил использования неординарного кода читатель сможет понять авторский замысел и закодированное таким образом сообщение полностью.

### ИКОНИЗМ ГРАФИЧЕСКОГО ЭЛЕМЕНТА ТЕКСТА

Означаемое (буква, фигурное оформление части повествования) может выступать как самостоятельный графический образ, «иллюстрирующий» содержание текста. Как правило, это связано с попыткой изобразить графически тематический элемент текста.

Одной из излюбленных графем авторов, используемых авторами произведений для детей, с целью графической игры, является графема Z, форма которой в некоторых ситуациях служит иконическим знаком для обозначения зигзагообразной траектории:

The train ran on and on till it stopped running straight and began running in zigzags like one letter Z put next to another Z and the next and the next [Sandburg 1990: 99].

Поезд все шел и шел по прямой, а потом поехал зигзагами, напоминающими одну букву Z, приставленную к другой Z, и так далее, и так далее<sup>1</sup>.

Графическая игра строится на автосемантизме графемы, при котором означаемым является она сама. В данном случае она не обозначает звук, напротив, подчеркивается собственно графический облик буквы. Повтор буквы оказывается графическим, орнаментальным приемом.

Как и в некоторых образцах «взрослой» литературы, в детской литературе форма организации целого текста может отражать его содержание. В сказке Л. Кэрролла «Алиса в Стране Чудес» история (*tale*), рассказанная мышью, представлена в форме мышинного хвоста (*tail*) (рис. 1.) [Кэрролл 2015: 30]. Основой для языковой игры является омофоничность английских слов *tale* и *tail*.

<sup>1</sup> Здесь и далее, если не указано обратное, перевод принадлежит автору статьи.



Рис. 1

Неконвенциональная передача суперсегментных фонетических явлений графическими средствами также может быть основана на иконической связи плана выражения и плана содержания знака. Например, долгота звука может показываться повторением соответствующей графемы. Такой повтор мы видим в окказиональном междометии *scaroooooooooff!*, обозначающем звук, издаваемый чудовищем в сказке Дж. Тербера «Белая Лань»:

Thag stepped forward softly and swiftly, but the monster, dreaming of danger, opened one eye and struggled to his feet with a mighty “scaroooooooooff!” [Thurber 1990: 213].

Тэг сделал шаг вперед мягко и быстро, но монстр, почуяв опасность, открыл глаз и вскочил с мощным «скаррууууф!»

Особенность хода тона (мелодика фразы) передается расположением текста в строке. Так, в следующем фрагменте сказки о Винне-Пухе А.А. Милна мелодика фразы Пятачка, подпрыгивающего в сумке Кенги, отражена графически (некоторые слова находятся выше опорной линии текста):

«If this is flying I shall never really take to it»  
[Милн 1983, 87].

называется  
это летать  
«Если  
никогда  
то я на это не

соглашусь!»  
[Милн 1992: 60].

В сущности, таким способом автор сообщает читателю о тех супрасегментных характеристиках речи, которые не могут быть переданы стандартными графиче-

скими средствами, фиксирующими, как правило, только сегментный состав речи. Такой прием подобен подсказке, ремарке в пьесе, сообщающей о том, как произносить ту или иную реплику, однако такие подсказки обычно очень прозрачны за счет присущей им иконичности.

### **АЛФАВИТ КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОД ВНУТРИ ТЕКСТА**

Игра может быть построена основе алфавитного порядка как особого семиотического кода, который может иметь как игровую, так и дидактическую природу. Игровая сущность приема заключается в угадывании читателем нового кода, а дидактическая — в повторении букв алфавита. Алфавит становится кодом, который позволяет видеть «скрытую логику» в указанном перечне, но он же становится и вторичным означаемым графической синтагмы. Этот код служит для перечисления или введения в повествование новых объектов или персонажей. При этом необходимо отметить, что в таком случае связь означающего и фонетического означаемого оказывается иррелевантной.

Так, «алфавитный код» имплицитно присутствует в сказке У.С. Моэма «Принцесса Сентябрь», где он оказывается одним из принципов выбора имен для детей в королевской семье. Сначала двух родившихся в семье принцесс называют День и Ночь, но когда появляется третья дочь, старших переименовывают в Понедельник и Вторник и продолжают называть последующих девочек в честь дней недели. При появлении восьмой дочери тактика родителей снова меняется: на этот раз именами для них служат названия месяцев. При этом упоминается, что с принцессами, которые начали появляться на свет сразу вслед за многочисленными дочерьми, такой проблемы не возникло: умудренные опытом родители начали называть их в честь гораздо более многочисленных букв алфавита и к моменту описываемых событий дошли таким образом до буквы J. Это десятая буква английского алфавита, и в русском варианте сказки ей будет соответствовать буква И, поскольку в данном случае важен именно порядковый номер буквы в алфавите, а не ее конкретное графическое воплощение. И хотя о сыновьях короля читатель узнает только то, что их имена дошли до определенной буквы, угадывание логики, лежащей в основе принципа именования, позволяет читателю подсчитать общее количество мальчиков в семье. Знание алфавита становится необходимым условием понимания правил игры, которую ведет с читателем автор, одним из кодов, необходимых для корректного прочтения текста.

Еще один вариант иронического переосмысления этой же графической конвенции встречаем в сказке Дж. Тербера «Белая лань». В поисках имени отца безымянной принцессы Королевский Летописец перечисляет в алфавитном порядке множество экзотических имен:

The Royal Recorder was reciting the names of imaginary kings to the Princess <...>: «Rango, Rengo, Ringo, Rongo, Rungo», chanted the Recorder. «Rappo, Reppo, Rippo, Roppo, Rurpo» [Thurber 1990: 204].

Придворный Историк зачитывал Принцессе имена воображаемых королей <...>: «Ранго, Ренго, Ринго, Ронго, Рунго», — монотонно тянул Историк. «Раппо, Реппо, Риппо, Роппо, Руппо».

Перечисление имен в алфавитном порядке позволяет читателю понять, что источником этих имен служит некоторый справочник, в котором слова приводятся именно таким образом.

В целом мотив поиска имени персонажа традиционен для жанра сказки и восходит к сюжету, отраженному еще в сказке «Румпельштицхен» братьев Гримм. В этом мотиве проявляется игровое начало, характерное для жанра волшебной сказки в целом [Lerer 2008: 210].

### АСИММЕТРИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ЗНАКА

Класс случаев, когда графический знак актуализирует в качестве своего означаемого одновременно несколько звуков, иллюстрирует такой феномен, как асимметрия графического знака.

Графический повтор как элемент игры очень часто в английском языке подразумевает асимметрию «графема — фонема»: одна графема может обозначать целый ряд фонем, и наоборот, разные графемы или диграфы могут обозначать одну фонему. В последнем случае повтор разных букв, обозначающих один звук, актуализирует в первую очередь звуковой повтор и наименее связан с проблемами графики. В то же время собственно графический повтор — это тот повтор, который нужно видеть, так как на слух его уловить практически невозможно. Например, так происходит с повтором буквы *o* в сказке Дж. Тербера «Волшебное О»: графическое единообразие заметно читателю уже с первой строки сказочной повести:

*Somewhere a ponderous tower clock  
slowly dropped a dozen strokes into the  
gloom* [Thurber 2009:1].

А где-то громоздкие башенные часы  
медленно бросали дюжину ударов  
в темноту.

Буква *o* обозначает целый ряд гласных фонем не только в приведенном отрывке, но и во всем тексте сказки. В этом случае становится возможной реализация дидактической функции фонографического приема (повтор буквы позволяет юному читателю понять разнообразие фонетических означаемых, закрепленных за ней). У такого приема два уровня семантики: собственно графический (буква означает саму себя) и фонетический (в этом случае читатель сталкивается с вариативностью фонетических означаемых).

Игра, построенная на неоднозначности связи графики и фоники, может приводить к сложности выбора однозначного варианта фонетического воплощения знака. Буква в этом случае представляет собой знак-символ, она связана с тем звуком, который она обозначает, условно, по некоторой договоренности. Читатель по умолчанию применяет конвенциональные правила (правила чтения), но при этом у него может не получиться применить эти правило однозначно, вплоть до принципиальной непригодности написанного.

В некоторых подобных случаях автор может использовать окказиональные лексемы, предлагая для них такую графическую форму, которая может быть двусмысленной: читатель не знает, как корректно произносится соответствующее слово. К этому типу примеров относятся некоторые окказиональные имена. На-

пример, имя *Thag* (Дж. Тербер, «Белая лань»), которое может читаться либо в соответствии с основными правилами чтения буквосочетания *th* в английском языке, либо согласно существующей традиции чтения имен собственных в данном языке (ср. имена собственные *Thames*, *Thomas* и др.). Такая ситуация может приводить к принципиальной непроизносимости имени, о чем косвенно свидетельствует тот факт, что в переводе имя собственное полностью заменяется другим именем, например, в переводе-пересказе сказки Дж. Тербера Г. Кружковым имя *Thag* заменяется на изобретенное переводчиком имя *Аграмур* [Кружков URL: <http://kruzhkov.net/fairytales/>].

Неоднозначность графической формы часто проявляется у окказиональных междометий. Их форма может быть настолько сложной для прочтения, что такие текстовые элементы оказывается либо совсем невозможно произнести, либо вариантов их прочтения может быть несколько. Обе эти возможности приводят к семиотической асимметрии: у означающего есть либо несколько означаемых, либо ни одного. В сказке «Алиса в Стране чудес» Л. Кэрролла таким междометием является окказиональный выкрик Грифона «*Hjckrrh!*», необычность которого не сохранена в переводе Н.М. Демуровой:

These words were followed by a very long silence, broken only by an occasional exclamation of «*Hjckrrh!*» from the Gryphon, and the constant heavy sobbing of the Mock Turtle [Кэрролл 2015: 93].

И снова воцарилось молчание. Только Грифон изредка откашливался, да неумолчно всхлипывал Квази [Кэрролл 1991: 77].

В сказке «Волшебная страна ОЗ» Л.Ф. Баума ведьма Момби произносит заклинания, употребляя при этом окказиональные междометия «*Weaugh!*», «*Teaugh!*», «*Peaugh!*» [Баум 2007: 13]. Варианты передачи заклинания могут быть разнообразны («*Vo!*», «*To!*», «*По!*» или «*Vay!*», «*Tay!*», «*Pay!*»). В этом случае графическая форма знака в оригинальном тексте становится самодостаточной. Это своего рода «минус-прием», при котором уровень звукового оформления соответствующего знака в тексте остается пустым. То есть читатель видит необычный графический образ знака (уровень графики) и даже понимает, почему именно такой знак использован (уровень смысла высказывания: такой прием оправдывается магическим характером лексики, автору важно подчеркнуть, что она не принадлежит «обычному» языку), но он так и не узнает, каково звуковое воплощение этого элемента текста (фонетический уровень).

Еще один вариант языковой игры, типичный для сказочного повествования — это игра, построенная на использовании графических искажений конвенциональных графических форм известных слов, в результате которых возникает новое, необычное фонетическое образование с неясной внутренней формой. Прояснение этой формы возможно только тогда, когда читатель разгадывает логику графического искажения. Примерами такого типа языковой игры могут служить так называемые «имена наоборот»<sup>1</sup>. Подобные приемы встречаем в сказочных повестях

<sup>1</sup> Англоязычными терминами, обозначающими то же явление, являются *semordnilap* (слово *palindrome*, написанное наоборот), *heteropalindrome*, *anadrome* и др.

Роальда Даля. Имя черепахи, главного персонажа одноименной сказки, *Esio Trot*, прочитывается наоборот как *Tortoise* (черепаха). Это же странное «слово наоборот» в силу своей экзотичности начинает выполнять в тексте функцию заклинания, которое необходимо повторять хозяйке, чтобы домашний питомец быстрее подрастал. В другом рассказе Р. Даля речь идет о редкой болезни доброго викария из Нибблсвика, который страдает вымышленной формой дислексии, болезни, при которой человек произносит слова наоборот и не замечает этого, тем самым ставя себя и окружающих в неловкие ситуации. Так, сам преподаватель Ли (*Lee*) становится в одном из подобных случаев угрем (*Eel*), а одну из прихожанок, *Miss Prewt*, он от волнения «переименовывает» в *Miss Twerp* (англ. *twerp* ‘хам, грубиян’).

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Языковая игра в тексте детской литературы, построенном на использовании фонографических приемов, эксплуатирует неоднозначность интерпретации знака, который может иметь как «иконическое», так и «символическое» означаемое. При этом необходимо отметить, что в художественном произведении знак может быть иконически соотнесен с самыми разными объектами и встроен в разные конвенциональные коды, которые вдобавок сами по себе могут становиться означаемыми такого знака (например, алфавит). Эта неоднозначность и множественность прочтений знака создает особый игровой эффект, обладающий как художественным, так и чисто развлекательным и даже дидактическим потенциалом. Представляется, что системное описание семиотических приемов, используемых авторами детской литературы, позволяет расширить наше представление о возможностях и функциях разных семиотических систем (в том числе языковых) в художественной литературе, углубить понимание механизмов декодирования таких текстов, а также выявить элементы интерактивности применительно к рецепции произведений, ориентированных на детскую или подростковую аудиторию.

© Орлова О.Ю.

Дата поступления: 26.05.2017

Дата приема к печати: 10.06.2017

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Баум Л.Ф. Страна Оз: сказка / на англ. яз. Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2007.
2. Гаранина Е.А. Языковые средства выражения комического в детской литературе: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград: Волгоградский гос. пед. ун-т, 1998.
3. Кружков Г. Сказки. Режим доступа: <http://kruzhkov.net/fairytales> (дата обращения: 21.05.2016).
4. Кэрролл Л. Алиса в Стране Чудес. Алиса в Зазеркалье. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса, или Алиса в зазеркалье. Москва: Наука, 1991.
5. Кэрролл Л. Алиса в Стране Чудес. Алиса в Зазеркалье / на англ. яз. Москва: Издательство ИКАР, 2015.
6. Милн А. Повести о Винни-Пухе. Стихи для детей. Сборник / на англ. яз. Москва: Радуга, 1983.
7. Милн А.А. Винни-Пух и Все-все-все (И многое Другое) / пересказ, сост. и предисл. Б. Заходера. Ижевск, Москва: Странник, Авторская песня, 1992.

8. Цыкушева И.В. Лингвостилистическая специфика комического в литературной сказке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Майкоп: Адыгейский гос. ун-т, 2010.
9. *Lerer S. Children's Literature: A Reader's History from Aesop to Harry Potter*. Chicago: University of Chicago Press, 2008.
10. *Sandburg C. Rootabaga Stories // Американская литературная сказка: сборник, сост. Т.Д. Венедиктова*. Москва: Радуга, 1990. С. 95—189.
11. *Thurber J. The White Deer // Американская литературная сказка: сборник, сост. Т.Д. Венедиктова*. Москва: Радуга, 1990. С. 191—233.
12. *Thurber J. Wonderful O*. New York: The New York Review of Books, 2009.

УДК: 82-34:003

DOI: 10.22363/2313-2299-2017-8-3-694-702

## PHONOSTYLISTIC PLAY ON WORDS IN LITERARY FAIRY TALES: SEMIOLOGICAL ASPECT

Olga Yu. Orlova

Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin  
51, Lenina str., Yekaterinburg, Russia, 620000

**Abstract.** The article considers phonographical stylistic devices in literary fairy tales by English and American authors. The aim of the article is to demonstrate the potential of semiotic strategies in children's literature. To achieve this aim the author consistently examines various phonographic devices used in the texts of literary fairy tales and analyses both the specific features of the relation between the signifier and the signified and the meaning of the given device in the formation of the specific literary code of the text for children by means of which the author plays with the reader. The author used as the material classic works by L.F. Baum, L. Carroll, A.A. Miln, C. Sandburg, J. Thurber, R. Dahl, which fully represent genre features of English and American literary fairy tale. Building on the functional-semiotic approach, the author reveals that being an essential feature of the fairy tale genre, play on words may be based both on the similarity and arbitrariness of relationships between the signifier and the signified of the graphical sign. A sign in a text for children can also be incorporated into a new code, which the reader is to solve in order to interpret the whole text or its part correctly. The analysis reveals that phonographical stylistic devices in children's literature perform different functions (creative, esthetic entertaining etc.), didactic function being one of the most important of them, since these techniques in books for young readers, among other things, serve as a means of mastering the alphabet and rules of reading.

**Key words:** phonographical stylistic devices, stylistics, literary fairy tale, asymmetry of the linguistic sign, functions of the creative devices in children's literature

### REFERENCES

1. Baum, L.F. (2007). *The wonderful land of OZ: fairy tale*. Novosibirsk: Sibirskoye universitetskoye izdatelstvo. (in Russ).
2. Carroll, L. (1991). *Alice's adventures in Wonderland. Through the looking-glass and what Alice saw there*. Moscow: Nauka. (in Russ).
3. Carroll, L. (2015). *Alice's adventures in Wonderland. Through the looking-glass*. Moscow: IKAR.
4. Garanina, Ye.A. (1998). *Linguistic means of expression of the comic in children's literature [doctoral dissertation abstract]*. Volgograd: Volgograd State Pedagogical University. (in Russ).
5. Kruzhkov, G. *Fairy tales*. URL: <http://kruzhkov.net/fairytales> (accessed: 21.05.2016). (in Russ).



6. Lerer, S. (2008). *Children's Literature: A Reader's History from Aesop to Harry Potter*. Chicago: University of Chicago Press.
7. Miln, A. (1983). *Books about Winnie-the-Pooh. Verses for children*. Collection. Moscow: Raduga (in English).
8. Miln, A. (1992). *Winni-the-Pooh and All, all, all (And much more)*. Izhevsk; Moscow: Strannik; Avtorskaya pesnya. (in Russ).
9. Sandburg, C. (1990). *Rootabaga Stories*. In: T.D. Venediktova (Ed.), *American literary fairy tale: A collection (95—189)*. Moscow: Raduga.
10. Thurber, J. (1990). *The White Deer*. In: T.D. Venediktova (Ed.), *American literary fairy tale: A collection (191—233)*. Moscow: Raduga.
11. Thurber, J. (2009). *Wonderful O*. New York: The New York Review of Books.
12. Tsikusheva, I.V. (2010). *Lingvo-stylistic characteristics of the comic in literary fairy tale [doctoral dissertation abstract]*. Maykop: Adyge State University. (in Russ).

**Для цитирования:**

Орлова О.Ю. Фоностилистическая игра в текстах литературной сказки: семиотический аспект // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика, 2017. Т. 8 (31). № 3. С. 694—702. doi: 10.22363/2313-2299-2017-8-3-694-702.

**For citation:**

Orlova, O.Yu. (2017). Phonostylistic play on words in literary fairy tales: semiological aspect. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 8(3), 694—702. doi: 10.22363/2313-2299-2017-8-3-694-702.

**Olga Yu. Orlova, 2017, *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 8(3), 694—702. doi: 10.22363/2313-2299-2017-8-3-694-702.**

**Сведения об авторе:**

**Орлова Ольга Юрьевна**, аспирант кафедры германской филологии Уральского федерального университета имени Первого Президента России Б.Н. Ельцина; *научные интересы*: фоностилистика, семиотика, лингвистика текста; *e-mail*: orlova\_82@inbox.ru.

**Bio Note:**

**Orlova Olga Yuryevna**, PhD student, Department of Germanic Philology, Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin; *Scientific Interests*: phonostylistics, semiotics, text linguistics; *e-mail*: orlova\_82@inbox.ru.