

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств имени Святителя
Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра зарубежной филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология
Направленность (профиль) «Зарубежная филология (английский язык и
литература; теория и практика перевода)»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

на тему:

**Языковая игра в художественном тексте (на материале цикла
произведений Т. Пратчетта «Плоский мир»)**

Выполнила студентка
5 курса группы ЗФз-501
заочной формы обучения
Бочарова София Дмитриевна

(подпись)

Научный руководитель
Лосинская Елена
Владимировна,
доцент, кандидат
филологических наук

(подпись)

Допустить к защите:
Заведующий кафедрой
зарубежной филологии _____ Л.Ю. Фадеева

«___» _____ 2025 г.

Тольятти
2025

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра зарубежной филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология
Направленность (профиль) «Зарубежная филология
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой зарубежной
филологии _____

(подпись)

Фадеева Л.Ю.

(И.О.Ф.)

« ____ » _____ 20 ____ г.

**ЗАДАНИЕ
на выполнение выпускной квалификационной работы**

Студентки Бочаровой Софии Дмитриевны

1. Тема: «Языковая игра в художественном тексте (на материале цикла произведений Т. Пратчетта «Плоский мир»)
2. Срок сдачи законченной выпускной квалификационной работы 05.06.2025
3. Исходные данные: научная литература, периодические издания, интернет-ресурсы
4. Содержание работы: введение, первая глава, вторая глава, заключение, библиографический список.
5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала: таблицы
6. Дата выдачи задания «03» февраля 2025 г.

Научный руководитель _____

(подпись)

(И.О.Ф.)

Задание принял к исполнению _____

(подпись)

(И.О.Ф.)

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра зарубежной филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология
Направленность (профиль) «Зарубежная филология
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой
зарубежной филологии
Фадеева Л.Ю.

(подпись)

(И.О.Ф.)

« ____ » _____ 20__ г.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН

выполнения выпускной квалификационной работы

Студентки Бочаровой Софии Дмитриевны
по теме: «Языковая игра в художественном тексте (на материале цикла
произведений Т. Пратчетта «Плоский мир»)

	Наименование раздела работы	Плановый срок выполнения раздела	Фактический срок выполнения раздела	Отметка о выполнении
1.	Поиск и анализ литературы и других	03.02.25	03.02.25	Выполнено

	источников, их предварительное изучение, подготовка списка источников			
2.	Формирование плана исследования, его содержания и структуры	10.02.25	10.02.25	Выполнено
3.	Написание разделов ВКР	07.05.25	07.05.25	Выполнено
	Введение	03.03.25	03.03.25	Выполнено
	1 глава	28.04.25	28.04.25	Выполнено
	2 глава	07.05.25	07.05.25	Выполнено
4.	Формирование выводов и практических рекомендаций. Написание заключения	12.05.25	12.05.25	Выполнено
5.	Оформление работы	16.05.25	16.05.25	Выполнено
6.	Предзащита ВКР	19.05.25	19.05.25	Выполнено
7.	Исправление замечаний	30.05.25	30.05.25	Выполнено
8.	Представление ВКР на кафедру	05.06.25	05.06.25	Выполнено
9.	Получение отзыва от руководителя	05.06.25	05.06.25	Выполнено
10.	Получение справки о проценте оригинального текста	19.05.25	19.05.25	Выполнено
11.	Подготовка доклада и иллюстративных материалов для защиты	09.06.25	09.06.25	Выполнено
12.	Изучение отзыва руководителя. Подготовка ответов на замечания	05.06.25	05.06.25	Выполнено

Научный руководитель

(подпись)

(И.О.Ф.)

Задание принял к исполнению

(подпись)

(И.О.Ф.)

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	5
Глава I. Теоретические основы исследования художественного текста.....	8
1.1. Лингвостилистические особенности художественного текста и жанра фэнтези.....	8
1.2. Языковая игра как основное средство реализации комического.....	16
Выводы по главе 1.....	21
Глава II. Анализ лингвостилистических особенностей произведений Т. Пратчетта (на материале цикла романов «Плоский мир»).....	23
2.1. Нравственный потенциал произведений Т. Пратчетта.....	23
2.2. Лингвостилистические особенности произведений Т. Пратчетта.....	28
2.3. Языковая игра как средство создания стилистического своеобразия в цикле романов Т. Пратчетта «Плоский мир».....	36
Выводы по главе 2.....	50
Заключение.....	52
Библиографический список.....	54

ВВЕДЕНИЕ

Настоящее исследование предполагает изучение художественных текстов, относящихся к жанру комического фэнтези. На материале романов английского писателя Т. Пратчетта серии «Плоский мир» рассматривается языковая игра как компонент идиостиля писателя.

Актуальность исследования определяется необходимостью изучения особенностей идиостиля Т. Пратчетта, а также большим интересом к романам в стиле фэнтези и к произведениям Терри Пратчетта в частности.

Объектом настоящего исследования является цикл романов Т. Пратчетта «Плоский мир», написанный в жанре фэнтези на английском языке.

Предмет исследования – языковая игра в произведениях Т. Пратчетта.

Цель настоящего исследования – выявление и анализ стилистического приема языковой игры как основного средства реализации комического, присущего индивидуально-авторскому стилю Т. Пратчетта.

Для достижения цели исследования поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть лингвостилистические особенности текстов художественного текста и жанра «фэнтези»;
2. Описать особенности языковой игры;
3. Выявить лингвостилистические средства для описания индивидуально-авторского стиля Т. Пратчетта;
4. Проанализировать языковую игру как основное средство реализации комического в произведениях Т. Пратчетта.

Теоретической базой исследования являются труды таких ученых, как В.В. Виноградов, И.Р. Гальперин, И.О. Илларионова, О.В. Карелова, В.А. Кухаренко, Н.Н. Шоков и многих других.

В настоящей работе использовались **методы** компонентного анализа, метод контролируемого отбора.

Материалом исследования является цикл романов Т. Пратчетта «Плоский мир» общим объемом свыше 500000 печатных знаков.

Практическая значимость результатов исследования состоит в возможности использования материалов дипломного сочинения в курсе практической стилистики.

Положения, выносимые на защиту.

1. Комическое начало в творчестве Т. Пратчетта глубоко укоренено в британском лингвокультурном коде с его склонностью к иронии и языковой игре.
2. Языковая игра является основным средством реализации комического в романах Т. Пратчетта «Плоский мир».

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и библиографического списка.

Во введении обосновывается актуальность темы, ее объект и предмет, определяется цель и задачи исследования, ее материал, методы исследования и практическая значимость. Определяются положения, выносимые на защиту, приводится апробация работы.

В первой главе представлена теоретическая часть работы, которая включает в себя определение понятия «лингвостилистические особенности художественного произведения», «стиль фэнтези», описание лингвостилистического приема языковой игры как средства создания стилистического своеобразия.

Во второй главе представлена практическая часть настоящей работы, которая включает исследование нравственного потенциала творчества Т. Пратчетта, лингвостилистических особенностей цикла произведений Т. Пратчетта «Плоский мир», выявление и анализ языковой игры как средства реализации комического.

В заключении представлены выводы исследования. Библиографический список насчитывает 51 источник.

Апробация работы.

Основные положения работы были изложены в докладе «Игра слов как средство создания стилистического своеобразия (на материале произведений Т. Пратчетта)» на VI Рождественских чтениях Тольяттинской Епархии с последующей публикацией тезисов «Языковая игра как способ создания комического эффекта в произведениях Т. Пратчетта» / С.Д. Бочарова // Поволжский фестиваль науки: материалы докладов международной молодежной научно-практической конференции, 2025г.

ГЛАВА 1. Теоретические основы исследования художественного текста

1.1. Лингвостилистические особенности художественного текста и жанра фэнтези

Литературно-художественный стиль обслуживает художественно-эстетическую сферу деятельности человека. Художественный стиль — функциональный стиль речи, который применяется в художественной литературе. Текст в этом стиле воздействует на воображение и чувства читателя, передаёт мысли и чувства автора, использует всё богатство лексики, возможности разных стилей, характеризуется образностью, эмоциональностью, конкретностью речи. Эмоциональность художественного стиля значительно отличается от эмоциональности разговорно-бытового и публицистического стилей. Эмоциональность художественной речи выполняет эстетическую функцию. Художественный стиль предполагает предварительный отбор языковых средств; для создания образов используются все языковые средства. Отличительной особенностью художественного стиля речи можно назвать употребление особых фигур речи, так называемых художественных тропов, придающих повествованию красочность, силу изображения действительности. Функция сообщения соединяется с функцией эстетического воздействия, наличие образности, совокупность самых различных средств языка, как общеязыковых, так и индивидуальных авторских, но основой этого стиля являются общелитературные языковые средства. Характерные признаки: наличие однородных членов предложения, сложных предложений; эпитеты, сравнения, богатая лексика [4].

Сфера словесно-художественного творчества как особая сфера человеческой деятельности обслуживается художественным стилем, который выполняет все важнейшие социальные функции языка:

информативную, коммуникативную, воздействующую. В художественном стиле все эти функции подчинены главной его функции – эстетической, заключающейся в том, что действительность воссоздается в литературно-художественном произведении через систему образов.

Художественный стиль – одна из важнейших категорий литературоведения. Стиль формируется в процессе творческой деятельности субъекта, отражая картину мира эпохи и уровень самосознания писателя. Являясь основанием творческой деятельности, стиль выражает суть, уникальность самого феномена творчества в единстве всех его компонентов: содержания и формы, изображения и выражения, личности и эпохи, дает целостный взгляд на искусство [37].

В художественных текстах используется множество выразительных средств, варьирующихся от языковых до паралингвистических и экстралингвистических. Однако это естественный язык, чьи систематические вариации на всех уровнях его структуры (фонология, морфология, лексикология и синтаксис) предлагают широчайшие возможности для приспособления его использования в различных контекстах. Таким образом, в основе стилистического варьирования лежат языковые выразительные средства, систематически выделяемые и классифицируемые лингвистической стилистикой. То же самое можно сказать про лексико-стилистические особенности, так как данная категория играет важную роль в рамках формирования авторского стиля.

О.И. Илларионова говорит, что о том, что «важнейшее свойство индивидуального стиля – его постоянство. Он легко запоминается и поэтому поддается повторению. Благодаря тщательному подбору языковых явлений он легко узнаваем. Более того, форма произведения или, другими словами, способ использования языка, на котором написаны идеи, приобретает гораздо большее значение, чем в любом другом стиле языка» [17].

О.В. Карелова в статье о соотношении общего и индивидуального в

языке писателя констатирует: «Язык писателя – это своеобразная творчески проработанная концентрация выразительных средств обыденного языка, претерпевших особую литературную обработку» [20].

Термин «индивидуальный стиль» применяется к той области филологии, которая имеет дело с особенностями индивидуальной манеры писателя использовать языковые средства для достижения желаемого эффекта.

По мнению И.Р. Гальперина, термин «стилистика», имеющий много связей с лингвистикой, решает разные задачи [9]. Мы можем назвать сферу стилистики мостом между литературой и лингвистикой, поскольку она связана как с использованием фонем, морфем, слов, фраз, так и с более крупными языковыми единицами в литературных произведениях. И. Р. Гальперин трактует понятие «стилистика» следующим образом: «Стилистика, иногда называемая лингвостилистикой, - это раздел общего языкознания» [9]. В основном в его понимании стилистика призвана решать две взаимозависимые задачи:

- 1) исследовать перечень специальных языковых средств массовой информации, которые своими онтологическими особенностями обеспечивают желаемый эффект высказывания;
- 2) исследовать определенные типы текстов (дискурсов), которые благодаря выбору и расположению языковых средств различаются прагматическим аспектом общения [9].

Необходимо также упомянуть книгу И. Р. Гальперина «Стилистика английского языка». В ней анализируются основные понятия и объяснение стилистики, описывается система стилистических средств, их природа. В книге также показываются их функции в разных стилях речи. Автором дается краткая характеристика речевых стилей современного английского языка и сведения об их историческом становлении [10].

Под стилистическими средствами художественной выразительности принято понимать намеренное подчеркивание, усиление какой-либо

структурной или семантической черты языковой единицы (нейтральной или экспрессивной), которое достигает обобщения описываемого предмета и становится, таким образом, моделью, порождающей новое значение, новый образ объекта [4].

Стилистический анализ - попытка найти художественные принципы, лежащие в основе выбора языка писателем. Однако, как и все тексты имеют свои индивидуальные качества, лингвистические особенности, которые заслуживают внимания, хотя они и могут быть важными в одном тексте, но не обязательно им уделяют внимание в другом тексте того же или другого автора. Лексические категории используются, чтобы узнать, как выбор слов включает в себя различные типы значения. Они могут содержать общее описание выбора словарного запаса, а также экзамены существительных, прилагательных, глаголы, наречия и т.д. Грамматические категории, с другой стороны, исследуют такие отрасли как типы предложений, предложения сложность, типы предложений, структура предложений, фразы с существительными или глаголами, классы слов и т.д.[21].

Взаимодействие значений слов при создании художественных образов издавна изучается в стилистике под общим названием тропы. Тропами, следовательно, называются лексические изобразительно-выразительные средства, в которых слово или словосочетание употребляется в преобразованном значении. По мнению В.А. Кухаренко, суть тропов состоит в сопоставлении понятия, представленного в традиционном употреблении лексической единицы, и понятия, передаваемого этой же единицей в художественной речи при выполнении особой стилистической функции [23].

Художественные средства нарушают стандартизацию, они «охраняют» языковую норму и зачастую становятся основой для ее формирования. Еще отметим следующее: невозможно говорить о каких-то специфических языковых единицах, присущих художественному стилю, как, например, о терминах в научном, ведь в зависимости от темы, сюжета, профессии и происхождении героев в текст включаются и просторечия, и диалектизмы, и профессионализмы-жаргонизмы, и термины и т.д. Отсюда следует, что

особенностями художественного стиля являются средства языковой выразительности, куда относятся многочисленные тропы, стилистические приемы, аллегории, символы и т.д. Е.Л. Марьяновская полагает, что образно-ассоциативные качества речи являются основой художественного текста. Авторы больше работают над тем, чтобы текст вызывал у человека наглядный образ, чем над его предметно-понятийным аспектом. Художественный текст – это отражение способ мышления тех, на языке которых создано произведение, особенности языкового отражения национальной картины мира [37].

По словам О.Е. Захарчук, «под стилистическими средствами художественной выразительности принято понимать намеренное подчеркивание, усиление какой - либо структурной или семантической черты языковой единицы (нейтральной или экспрессивной), которое достигает обобщения описываемого предмета и становится, таким образом, моделью, порождающей новое значение, новый образ объекта» [13].

Взаимодействие значений слов при создании художественных образов издавна изучается в стилистике под общим названием тропы. Тропами, следовательно, называются лексические изобразительно-выразительные средства, в которых слово или словосочетание употребляется в преобразованном значении. По мнению В.А. Кухаренко, суть тропов состоит в «сопоставлении понятия, представленного в традиционном употреблении лексической единицы, и понятия, передаваемого этой же единицей в художественной речи при выполнении особой стилистической функции» [22].

Взаимодействие между основным словарным значением (значением, которое зарегистрировано в языковом коде как легко узнаваемый знак для абстрактного понятия, обозначающего определенное явление или объект) и значением, которое налагается на слово микроконтекстом, может поддерживаться по разным направлениям. Так, у Д.И. Иванова и Л.Д. Лакербай читаем: «Первое направление — автор идентифицирует два объекта, которые не имеют ничего общего, но в которых он субъективно

видит функцию, или свойство, или особенность, или качество, которое может заставить читателя воспринимать эти два объекта как идентичные. Второе направление — автор считает возможным заменить один объект другим на том основании, что существует какая-то взаимозависимость или взаимосвязь между двумя соответствующими объектами. Третье направление — определенное свойство или качество объекта используется в противоположном или противоречивом смысле» [15].

Когда мы воспринимаем два значения слова одновременно, мы сталкиваемся со стилистическим приемом, в котором два значения взаимодействуют.

Так, И.О. Смирнов говорит, что «метафоры могут быть воплощены во всех значимых частях речи, в существительных, прилагательных, глаголах и наречиях, а иногда даже во вспомогательных частях речи, например, в предлоге» [35].

В.В. Виноградов констатирует: «Метафора, если она не является клише, - это акт установления индивидуального мировоззрения, это акт субъективной изоляции. Поэтому словесная метафора узка, субъективно заключена, она навязывает читателю субъективный взгляд на объект или явление и его смысловые связи» [7].

Н.Н. Шоков определяет метонимию как «основанные на другом типе отношения между семой и контекстным значением, отношением, основанном не на идентификации, а на частичной ассоциации, соединяющей два понятия, которые эти значения представляют» [42].

Особое внимание при рассмотрении лексико-стилистических особенностей литературных произведений необходимо уделять эпитету. По определению Н.П. Булаховой и А.П. Сковородниковой эпитет - это «стилистический прием, основанный на взаимодействии эмоционального и логического значения в атрибутивном слове, фразе или даже предложении, которое используется для характеристики объекта и указывает читателю и часто навязывает ему некоторые из свойств или свойств с целью дать индивидуальное восприятие и оценку этих свойств» [6]. Эпитет

субъективный и оценочный. Логический атрибут является чисто объективным, не оценивающим, он описательный и указывает на неотъемлемую или характерную особенность рассматриваемого предмета или явления. В зеленых лугах, белом снегу, круглом столе, голубом небе, бледном цвете лица, высоких горах и т.п. прилагательные более логичны, чем эпитеты. Они указывают на качества предметов, которые можно считать общепризнанными.

Проанализировав разные работы по теории стилистики в контексте литературных произведений, мы пришли к выводу, что лингвостилистические приемы являются одной из главных особенностей произведений. Однако нет единства мнений по вопросу основания отношения самих стилистических приемов к определенным ярусам этого раздела лингвистики. Различие во взглядах ученых обусловило и наличие различных классификаций групп приемов стилистики.

В классификации В.А. Кухаренко обнаруживается детализация приемов на синтаксическом уровне. Так, ученый относит метафору, олицетворение, метонимию, иронию, гиперболу, эпитет, зевгму, игру слов к стилистическим приемам лексического яруса, а вот синтаксический ярус представлен инверсией, риторическим вопросом, эллипсом, саспенсом, повторами, параллельными конструкциями, хиазмом, многосоюзием, бессоюзием, апозиопезисом, которые называются синтаксическими приемами, и антитезой, литотой, сравнением, перифразом, градацией, называемыми приемами лексико-синтаксическими. К стилистическим приемам фонетики и графики автор относит курсив, подчеркивание, орфографические ошибки, слоговое деление, заглавные буквы, кавычки, аллитерация, ассонанс, ономатопея, рифма, ритм [22].

Среди лингвистов и писателей очень популярно представление о том, что стиль есть техника выражения мысли. Это отражение общего языка данного исторического периода, но призматическое отражение, в котором

языковые единицы выбраны и соединены индивидуально, их взаимосвязь видна через призму мировоззрения писателя, его цели и его мастерства.

Язык писателя отражает тенденции общего языка отдельного жанра. Понятие «жанр» подразумевает определенные характеристики, присущие художественному произведению, что предполагает повторяемость, традиционность, преемственность и т. д. То есть некие устоявшиеся черты или даже границы, в рамках которых формируется чистый узнаваемый тип произведения. Несмотря на это, теория жанров до сих пор находится в разработке – это одна из самых подвижных искусствоведческих категорий. Данная проблематика наиболее исследована в литературоведении, и даже там при знается сложность и зыбкость жанрологии. Жанр – это и совокупность характеристик, и исторически сложившийся тип, и вид дискурса. Фэнтези возникло как жанр фантастической литературы. Речь заходит о фантастике, когда произведение содержит нереалистическое допущение. Фантастика как жанровое образование включает в себя сайенс фикшн, хоррор, мистику и фэнтези.

Отличительной чертой фэнтези является моделирование «возможного», «вторичного» или «иноного» мира. Когда мифы для людей были не культурно историческим наследием, а религиозными представлениями современности, они не нуждались в бегстве в другой мир, так как загадки были вокруг. В противовес везде сущему засилью материализма в философии возникает новое направление, предполагающее, что есть области, постижение которых через разум недо статочно и возможно через интуицию, веру, инстинкты [1].

Таким образом, лингвостилистические особенности, по сути, представляют собой уникальное для автора или произведения определенного жанра сочетание языковых единиц, выразительных средств и стилистических приемов языка, которые важны для реконструкции фрагмента художественной картины мира определенного автора.

Анализ языка художественных произведений издавна осуществлялся и до сих пор еще иногда осуществляется с подразделением стилистических средств на изобразительные и выразительные. Изобразительными средствами языка при этом называют все виды образного употребления слов, словосочетаний и фонем, объединяя все виды переносных наименований общим термином «тропы». Изобразительные средства служат описанию и являются по преимуществу лексическими. Сюда входят такие типы переносного употребления слов и выражений, как метафора, метонимия, гипербола, литота, ирония, перифраз и т.д. Выразительные средства, или фигуры речи, не создают образов, а повышают выразительность речи и усиливают ее эмоциональность при помощи особых синтаксических построений: инверсия, риторический вопрос, параллельные конструкции, контраст и т.д. На современном этапе развития стилистики эти термины сохраняются, но достигнутый лингвистикой уровень позволяет дать им новое истолкование. Прежде всего, многие исследователи отмечают, что изобразительные средства можно характеризовать как парадигматические, поскольку они основаны на ассоциации выбранных автором слов и выражений с другими близкими им по значению и потому потенциально возможными, но не представленными в тексте словами, по отношению к которым им отдано предпочтение [29,33,40]. Выразительные средства являются не парадигматическими, а синтагматическими, так как они основаны на линейном расположении частей и эффект их зависит именно от расположения. Деление стилистических средств на выразительные и изобразительные условно, поскольку изобразительные средства, т.е. тропы, выполняют также экспрессивную функцию, а выразительные синтаксические средства могут участвовать в создании образности, в изображении [11].

Языковая игра является частным случаем игры, которая как

деятельность пронизывает всю жизнь человека, так как он все время выполняет какие-то роли в процессе коммуникации: роль покупателя, роль родителя, роль преподавателя, роль пациента и т.д.

Первым терминологическое словосочетание «языковая игра» употребил Людвиг Витгенштейн в своем труде «Философские исследования». Философ понимал языковую игру широко, считая весь язык совокупностью языковых игр. По мысли Л. Витгенштейна, «языковые игры формой самой жизни, потому что саму реальность человек воспринимает через язык, а реальность, в свою очередь, и есть совокупность игр» [8]. Таким образом, ученый не связывал языковую игру с развлекательной, юмористической речевой деятельностью.

В широкий научный обиход термин «языковая игра» в отечественную лингвистику ввели Е. А. Земская, М. В. Китайгородская и Н. Н. Розанова, которые считают, что языковая игра строится на нарушении принятых языковых норм, когда используется множественность смыслов языковых единиц. По мысли ученых, к языковой игре относятся такие явления, как игра с речевой формой, свободное к ней отношение для «получения» остроты, шутки, каламбура, различных неожиданных [14].

В.З. Санников, исследуя соотношение языковой игры и действительности, также приходит к мысли о том, что человеческое бытие представляет собой их множество. Ученый считает, что языковая игра может выступать как в роли учителя лингвистики, так и интересного собеседника, а может быть и психотерапевтом [34].

Языковая игра выступает в качестве разрушителя шаблонов понятий и языка. Если говорить о художественном тексте, то автор, используя языковую игру, создает парадоксальные суждения, аллогизмы, часто скрывающие подтекст, чем активизирует восприятие образов.

По сути, языковая игра заключается в том, что при использовании возможностей языковой выразительности возникают добавочные единичные смыслы, которые и порождают комический эффект. Языковая игра может

быть и характерной чертой жанра, фельетона, например, и особенностью языка произведений одного автора.

А.П. Сковородников считает языковую игру творческим, нарушающим любой канон (языковой, стилистический, логический и под.) употребление различных языковых единиц с целью создания остроумных высказываний, чтобы достичь определенного стилистического эффекта: юмористического, сатирического [36].

По Т.А. Гридиной, языковая игра – это «процесс направленного (программирующего) ассоциативного воздействия на адресата, достигаемого при помощи различных лингвистических механизмов» [11].

Факты речи относятся к фактам языковая игра, и они ощущаются, по мысли М.В. Карякиной, как выходящие за рамки норм языка, и воспринимаются так, как если бы это были узелки на ткани. Далее у этого автора читаем: «Главными условиями (параметрами) реализации языковой игры являются: 1) наличие игрового ассоциативного контекста (междусловная ассоциативная связь); 2) ассоциативный потенциал слова (внутрисловная ассоциативная связь); 3) наличие ассоциативного стимула, дающего лингвистический код для дешифровки игрового парадокса» [цит. по 25].

Более точное и определенное, хотя тоже довольно широкое, понимание языковой игры связывает ее с креативной речевой и деятельностью языковой личности. При осознанном нарушении языкового канона – иначе называемой языковой нормы – мы имеем дело с языковой игрой как особой формой лингвокреативной деятельности, отражающей стремление, желание говорящих к обнаружению собственных сил и компетенции в реализации языковых возможностей – при понимании нереальности совершаемых речевых ходов и приёмов, но в то же время рассчитанных на то, что реципиент (человек, который «принимает» на себя речевые ходы говорящего) поймёт и опознает свод негласных принятых правил (языкового кода) общения. Эти правила обнаруживаются только при опоре на языковой стереотип, переосмысление

и разрушение которого и составляет парадокс восприятия какой-либо тактики (приема, сценария, и т.п.) языковой игры. Будучи особой формой лингвокреативного мышления, имеющего природу, основанную на ассоциациях, языковая игра всегда проявляет стремление на использование лингвистических приемов, выделяющих парадокс между стандартной формой и значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой ассоциативной «обработкой» того или иного вида языкового знания [39].

Исследователи считают, что активизация языковой игры в современной речи можно объяснить равенством говорящего/пишущего и слушающего/читающего, когда первый уверен в том, что второй поймет такое его лингвистическое творчество, как языковая игра.

Этот феномен стал изучаться не только лингвистами, но и когнитологами, психолингвистами, философами. Многие считают, что языковая игра не преследует каких-либо конкретных целей, а служит лишь для того, чтобы доставить интеллектуальное удовольствие тем, кто в ней принимает участие. Языковые игры в современных исследованиях относят к области речевого общения, а сама языковая игра трактуется в качестве украшения речи, носящее обычно характер остроты, балагурства, каламбура, шутки и т.д. Однако с таким мнением трудно согласиться, так как языковая игра преследует множество целей, о которых подробнее будет сказано ниже [41].

Так, игра словами, или каламбур, как известно, строится чаще всего на стилистическом использовании омонимии, а не полисемии. Однако в связи с тем, что омонимия в таком стилистическом использовании обычно является результатом разрыва полисемии, и что иногда трудно установить имеем ли мы дело с разными значениями одного слова или с разными словами, мы решили этот прием включить в группу средств основанных на использовании значений одного слова.

Языковая игра является стилистическим приемом. Под стилистическим приемом принято понимать такой лингвистический фактор

субъективного текстообразования, который отражает особый способ организации текста, выбранный автором как наиболее адекватно отражающей его видение мира и описываемой ситуации. В качестве модели взаимодействия с интеллектуальным читателем авторы часто используют игровую стратегию, сочетающую инновационные модели организации текста и нарушения норм на уровне языка и логики [32].

Одним из проявлений этой стратегии является языковая игра. Понятие «языковой игры» как особой формы реализации смысла и коммуникативной интенции привлекает внимание многих ученых, которые подходили к изучению данного явления с разных сторон. С.Ж. Нухов, рассматривая языковую игру как форму проявления общеэстетической категории комического сквозь призму существующих теорий смеха, выделяет три основные теории – теорию превосходства субъекта комического переживания над объектом, теорию несоответствия ожидаемого результата реальному, теорию высвобождения психической энергии [цит. по 25]. Анализируя языковую игру на уровне лексических составляющих двухчленных пословиц и афоризмов, содержащих парадоксальные определения абстрактных понятий и явлений, описывающих суть нашего бытия, О.Г. Твердохлеб приходит к выводу, что их парадоксальность достигается благодаря употреблению однокоренных и разнокоренных антонимов. Хартунг В.Ю. относит языковую игру к одним из принципов организации нарративного пространства в постмодернистских произведениях [там же]. В.И. Шаховский рассматривает языковую игру в контексте лингвистической теории эмоций [40]. Т.И. Шатрова изучает ее с позиций процессов кодирования декодирования смыслов [41].

Рассматривая это понятие в контексте реального общения, Е.Ф. Болдырева трактует его как «варьирование плана выражения и плана содержания языковых знаков вплоть до нарушения норм на разных уровнях языка с целью самовыражения, эмоционального воздействия на адресата и для получения гедонистического эффекта (т.е. эффекта удовольствия) от языковой импровизации [цит. по 40]. В ситуации коммуникативного

общения «автор – читатель», реализуемого в контексте художественного произведения, нарушение норм на уровне языка также оказывает эмоциональное воздействие на адресата, эффект удовольствия от языковой импровизации при этом также смещается в коммуникативное пространство адресата. Игра с языковым материалом как форма самовыражения приносит удовольствие не только адресанту, но и адресату, который воспринимает ее как вызов по дешифрованию имплицитно представленных смыслов, требующий с его стороны интеллектуальных усилий. Успешное осмысление языковой игры приносит читателю такой же эффект удовольствия, как и авторам, сумевшим найти нестандартный способ реализации своей креативной компетенции на уровне языкового выражения смысла.

Стилистические приемы, которые усиливают прагматический эффект текста, принято соотносить с тропами и фигурами, которые отражают особенную организацию языковых средств для особой выразительности. В этом случае стилистический прием воспринимается как специальное использование какого-либо средства для выполнения определенных функций.

Выводы по главе 1

В настоящей главе был проведен анализ научной литературы, посвященной лингвостилистическим особенностям художественного текста и жанра фэнтези.

Лингвостилистические особенности представляют собой уникальное для автора или литературного произведения сочетание преимущественно лексических языковых единиц, выразительных средств и стилистических

приемов языка: метафора, метонимия, эпитет, сравнение и пр. которые являются необходимыми компонентами при изучении языковой системы и позволяют выявить индивидуально-авторский стиль.

Языковая игра является стилистическим приемом. Под стилистическим приемом понимают такой лингвистический фактор субъективного текстообразования, который отражает особый способ организации текста, выбранный автором как наиболее адекватно отражающей его видение мира и описываемой ситуации. В качестве модели взаимодействия с интеллектуальным читателем авторы часто используют игровую стратегию, сочетающую инновационные модели организации текста и нарушения норм на уровне языка и логики.

ГЛАВА 2. Анализ лингвостилистических особенностей произведений Т. Пратчетта (на материале цикла романов «Плоский мир»)

2.1 Нравственный потенциал произведений Т. Пратчетта

Стремление привлечь читателя заставляет авторов искать средства, способные произвести на него впечатление такой силы, чтобы он выбрал именно эту книгу. Современный читатель, уставший от проблем, с которыми он сталкивается в реальной жизни, выбирает эскапизм и предпочитает книги, в которых даже серьезные темы представлены в развлекательной манере. Популярность фэнтези можно объяснить желанием читателей убежать от действительности и окунуться в мир, в котором все возможно. Е.В. Авдеева пишет: «Искушенному читателю мало занимательного сюжета, ему необходимо также интеллектуальное удовольствие, связанное с дешифрованием смыслов, анализом языкового способа выражения идейного содержания и модальности повествования» [1].

Терри Пратчетт написал 41 роман о Плоском мире, не считая других книг. Все они очень хорошо написаны на американском варианте английского языка столь популярном среди современной молодежи, чрезвычайно юмористичны и включают элементы сатиры. Действие происходит в красочном фантастическом мире «Анк-Морпорк». Серия книг содержит различные «подсерии», в которых встречаются одни и те же персонажи, а также ряд отдельно стоящих историй (например, «Чудовищный полк»). Персонажи и локации появляются на протяжении всей серии книг, по-разному играя главные и второстепенные роли.

Книги в основном расположены в хронологическом порядке, и в развитии цивилизаций Плоского Мира можно увидеть достижения, такие как создание бумажных денег в Анк-Морпорке или создание первой газеты, как показано в «Правде». Эти события, однако, происходят за пару дней, а не за несколько

столетий, как на Земле: например, промежуток времени между появлением печатного станка в Анк-Морпорке и появлением первого таблоида составляет всего один день.

Терри Пратчетт имел тенденцию избегать использования глав, утверждая, что «жизнь не происходит в обычных главах, как и в фильмах, и Гомер не писал в главах», добавляя: «Я счастлив, если знаю, какую функцию они выполняют в книгах» [43]. Однако были исключения: «Держи Марку!» и «Делай деньги» и несколько его книг для детей разделены на главы. Т. Пратчетт предложил объяснения своего эпизодического использования глав; в книгах для подростков и взрослых он сказал, что должен использовать главы, потому что «так требовал редактор», но в остальном чувствовал, что они были ненужной «точкой остановки», которая мешала повествованию [там же].

Терри Пратчетт известен отличительным стилем письма, который включает в себя ряд характерных черт. Одним из примеров является использование им сносок, которые обычно включают комический отход от повествования или комментарии к повествованию, а иногда и собственные сноски.

Романы «Плоского мира» - это произведения комического фэнтези, сравнимые, возможно, с серией «Автостопом по галактике» Дугласа Адамса. Поскольку Терри Пратчетт работал журналистом, он умеет очень эффективно пародировать таблоиды и, как и во всех его романах, использует в романе очень забавные каламбуры и отсылки к нашему миру [1].

Примечательно, что многие персонажи из серии «Плоского мира» появляются в «Правде», что создает ощущение иного мира, наполненного большим количеством людей и собственной жизнью. Так, в «Правде» главные роли отведены следующим персонажам: Уильям де Словв, Сахарисса Крипслок, Гунилла Гудмаунтин, Дози и Боддони, Отто Шрик, Витинари, Чарли, Мистер Гвоздь и мистер Тюльпан, Гаспод, Командир Ваймс, Моркоу Железобетонссон, сержант Дельфина Ангва фон Убервальд и Шнобби Шноббс, Слант, Лорд Де Словв старший. Сюжет романа «Правда» повествует

о создании первого печатного станка и о газетах, которые в результате его появления развиваются в Анк-Морпорке. Главный герой - Уильям де Словв из старинного благородного рода де Словв, но он был лишен наследства из-за того, что ушел из семьи, так как его отец организовал покушение на патриция. Он зарабатывает деньги на написании небольшого информационного бюллетеня, который рассылает знатым людям, которые заинтересованы в том, чтобы узнать о текущих событиях в Анк-Морпорке [49].

Одна из лучших черт Терри Пратчетта, помимо его юмора, — его способность очень необычно и убедительно упоминать серьезные темы, хотя его книги - чистая комическая фантастика. Тема расизма часто встречается в серии «Плоский Мир», но представлена гномами, троллями, вампирами и оборотнями вместо простых людей. Это важная тема в этой книге, так как это одна из основных причин, по которым был совершен заговор против Витинари. Волшебник Ринсвинд, один из соседей по квартире Уильяма Де Словва, и лорд Де Словв - расист, что представляет собой одну из причин, по которым он для читателя может предстать как «злодей», а не Витинари в качестве тирана [1].

Роман «Правда» во многом является пародией на СМИ. В книге основное противостояние возникает между серьезной газетой Уильяма, печатающей правду и «то, что интересует людей, и историями, представляющими интерес людей, которые интересуют людей, и общественными интересами, которые никого не интересуют» [49]. Парадоксально, но «читатели могли очень спокойно относиться к виновности политиков, но горячо относились к таким вещам, как прогноз погоды»— *«readers might have a very relaxed attitude about the guilt of politicians, but were red-hot on the things like the size of the weather»* [50].

В романе «Правда» Терри Пратчетт также объясняет, как заставить газеты продаваться: два основных правила заключаются в том, что людям нравится, когда им говорят то, что они уже знают.

В своих произведениях Т. Пратчетт употребляет прием аллюзии. Так, в

романе «Правда» Т. Пратчетта затрагивается большое количество тем, которые являются своего рода отсылками к реальному миру. В данный момент аллюзия считается одним из особенно «размытых» стилистических терминов. Но разные исследователи при разных подходах соглашаются, что аллюзия – это косвенная ссылка на исторический, литературный, библейский либо мифологический факт в устной речи либо на письме.

Средствами выражения текстовой аллюзии можно считать:

1. Отдельное слово либо вариант слова, способные обеспечить ассоциативную «привязку» к определенному прецедентному тексту, в частности:

а) авторские неологизмы;

б) редчайшие фонетические, орфографические либо иные варианты слов;

в) имена личные мифологических и литературных героев, лежащие в основе ономастической аллюзии.

2. Ряд однословных единиц, не отражающих компонентной, позиционной и грамматической конструкции начального текстового фрагмента [18].

Огромная популярность книг писателя сделали его одним из основных писателей в жанре фэнтези. Но его книги не только о драконах и мечях: они наполнены юмором и проницательностью по социальным вопросам. Книги Т. Пратчетта полны таких размышлений, явно противостоящих политическим и социальным проблемам, от которых часто уклоняются другие писатели в жанре фэнтези. К таким проблемам можно отнести безумие, смерть и религия.

Смерть Терри Пратчетт, также как и другие явления (удача, война, чума, голод), понимает буквально. Он использует антропоморфные олицетворения этих персонажей, такие как Леди Фортуна, Война, Чума и Голод. Смерть, как гласит традиция, - это высокий скелет в черной мантии и с косой, который появляется во всех романах Плоского мира и говорит заглавными буквами. Однако Смерть отнюдь не жестокий персонаж; он

увлекся людьми, и у него даже есть внучка, с которой он очень добр. Загробная жизнь представлена как бесконечная пустыня, по которой бродила Смерть, и которую могут оставить только хорошие люди, чтобы перевоплотиться в другую форму [1].

В романах Т. Пратчетта о Плоском мире боги играют довольно важную роль. Однако они в большинстве своем безразличны к людям или используют их для игр (как гигантская человеческая шахматная доска). Это изображение богов вполне может быть вдохновлено работами Лавкрафта [там же].

Терри Пратчетт, наряду с такими писателями как Дуглас Аддамс, является одним из лучших авторов в жанре комедийного фэнтези. Он пародирует очень серьезные и актуальные темы: смерть, пресса, доверие, религия и многое другое. Необходимо также отметить, что «Правда» и является фэнтези, но данное произведение легко сравнивать с реальным обществом. Наблюдения Т. Пратчетта очень разумны, особенно в отношении того, насколько доверчивы люди к уважаемым источникам информации. Поскольку они кажутся надежными, большинство людей верят почти всему, даже самому абсурдному. Это является важной особенностью жанра фэнтези [1].

Произведения Терри Пратчетта обладают высоким нравственным потенциалом, хотя автор не занимается морализаторством в чистом виде.

В книгах Т. Пратчетта освещены социально значимые темы: расовая нетерпимость, социальное расслоение, взаимоотношения законности и справедливости, роль женщины в обществе, противостояние традиций и прогресса, природа власти и другие. Например, главная задача ведьм — помощь людям, а не колдовство. В книге «Мелкие боги» - проповедь смирения и самопожертвования, а также исследование человеческой природы и глубокое познание человеческой души. Таким образом, книги Т. Пратчетта заставляют читателя задумываться над разными вещами, сопереживать героям и, возможно, стремиться сделать мир вокруг себя лучше.

2.2. Лингвостилистические особенности произведений Т. Пратчетта

В основе стилистического варьирования лежат языковые выразительные средства, систематически выделяемые и классифицируемые лингвистической стилистикой. То же самое можно сказать про лингвостилистические особенности, так как данная категория играет важную роль в рамках формирования авторского стиля [33].

В большинстве имен главных героев романа «Правда» Терри Пратчетт использует метафоры, аллюзии и языковую игру. Рассмотрим некоторые примеры.

Фамилия William de Worde «*de Worde*» [50] в романе «Правда» имеет особое значение, так как она, по словам многих героев произведения, означала справедливое слово в справедливом месте. Дело в том, что Вильям был правдолюбом и собирал разные слухи со всего Анк-Морпорка и публиковал их в собственной газете. Необходимо отметить, что у Вильяма было одно обязательное требование – публиковать только правдивые рассказы, откуда и значение его фамилии. При этом история создания имени рассматриваемого персонажа берет свое начало в истории Англии. Так, печатный станок был изобретен английским инженером *William Caxton* [50], однако успех печатной машины обеспечил *Wynkyn de Worde* [50], печатник родом из Лондона, опубликовавший большое количество книг. Из этого можно сделать вывод, что в имени Вильяма де Словва прослеживаются двойные параллели, которые отражают не только лексические, но и исторические особенности имен персонажей в романе «Правда».

Имя *Sacharissa Cripslock* [50] также имеет большое значение для определения лингвостилистических особенностей имен персонажей в романе «Правда». Для определения сущности фамилии «Резник» необходимо обратиться не к самой героине, а к ее бабушке, Господину Резнику, который был членом Гильдии Гравиров и которому изначально Вильям де Словв платил за гравировку на самшите для того, чтобы слова можно было печатать на нескольких листах бумаги. Из этого можно сделать вывод, что фамилия «Резник» - «*Cripslock*» соотносится с профессией персонажа романа. Что касается имени, то оно происходит от латинского слова «*saccharum*» –

«сахар». Это имя придумал поэт Эдмунд Уоллер который использовал его как прозвище леди Дороти Сидни, графини Сандерленд. Дело в том, что люди с именем «Сахарисса» могут быть достаточно амбициозными, уверенными в себе, решительными и самостоятельными, обладать сильной непоколебимой силой воли и смелостью своих убеждений. Новые проекты, новые идеи и стремление к расширению соотносятся с их смелостью, оригинальностью и решительностью.

Имя Gunilla Goodmountain [50], которое является аналогом шведского женского имени, означающего «боевая дева». «Хорошагора» – «Goodmountain» — это прямой перевод немецкого слова «Gutenberg». В данном примере мы имеем дело с языковой игрой. При этом необходимо также отметить, что фамилия «Goodmountain» ассоциируется не только с реальным миром, но и фэнтезийным. Хорошагора (*Goodmountain*) (главный гном, отвечающий за печать) — это дословный перевод имени Гутенберга, знаменитого изобретателя подвижного шрифта. В имени гнома используется прием аллюзии.

Имя *Otto Chriek* [50] означает «*Ought to shriek*», что весьма уместно, учитывая тот факт, что он вампир, но в его случае это скорее комично, чем страшно. Автор использует языковую игру и аллюзию. Персонаж Т. Пратчетта вдохновлен новостным фотографом «Уиджи» (псевдоним американского фотожурналиста Артура Феллига), который также был известен своим характерным акцентом, навыками самоучки, умением появляться на месте преступления и талантом к саморекламе. Его имя могло быть получено от немецкого актера Макса Шрека, известного сегодня своей главной ролью Графа Орлока в фильме «Носферату». Отто также может происходить от Отто Марсеуса ван Шрика, голландского художника, который любил ящериц и змей и рисовал удивительные, но жуткие картины.

Имя Mr. Pin говорит само за себя. Автор использует метафору в этом имени. Господин Кноп был маленьким, худым и с большой для его туловища

головой. Он был «мозгами» «Новой Конторы», в то время как *Mr. Tulip*, был «мускулами». Господин Тюльпан был безжалостным убийцей с утонченной душой истинного ценителя изобразительного искусства, хотя произведения искусства интересовали его, с одной стороны, поскольку обычно он хотел их украсть.

Так, используя метафоры, аллюзии и прием языковой игры, Т. Пратчетт в именах персонажей романа показывает не только их внешний вид, но и их характер, проводя исторические параллели с реальным миром.

Перейдем к рассмотрению описания внешности и черт характера основных героев. Терри Пратчетт использует различные стилистические приемы: метафору, сравнения, гиперболу, эпитеты, иронию, повторы. Иногда в своих описаниях Т. Пратчетт добавляет детали, которые, возможно, не являются описанием черт характера, но характеризуют героя романа и позволяют читателю свободу сделать вывод о характере персонажа.

Терри Пратчетт уделяет особое внимание внешности и чертам характера своих персонажей. Приведем пример.

All in all, he considered, he was on to a good thing. All he had to do was write one letter very carefully, trace it backwards on to a piece of boxwood provided for him by Mr Cripslock the engraver in the Street of Cunning Artificers, and then pay Mr Cripslock twenty dollars to carefully remove the wood that wasn't letters and make five impressions on sheets of paper. Of course, it had to be done thoughtfully, with spaces left after 'To my Noble Client the', and so on, which he had to fill in later; but even deducting expenses it still left him the best part of thirty dollars for little more than one day's work a month [50].

Для описания изменений, происходящих с Вильямом, который оказывается в обстоятельствах, требующих от него жесткого выбора: следовать своему сердцу или следовать правилам - автор использует метафору.

Т. Пратчетт использует прием иронии. В данном отрывке читатель представляет себе некоего человека, принимающего жизнь как она есть (*he was on to a good thing*), который хорошо знает о последовательности действий

в ходе своей работы на один день, которая гарантирует определенные денежные поступления.

Lord de Worde had not, himself, been a violent man. He'd merely employed them. Lord de Worde, as far as William could recall, had no great enthusiasm for anything that involved touching people; «Lord de Worde used words with a tone and a volume that made them as good as fists, but he'd never used actual violence. He had people for that [50].

Приведем еще пример иронии. *«The dwarfs are a very hard-working and valuable ethnic grouping in the city» [50].*

Далее рассмотрим примеры эпитетов, которые употребляет автор в описании Сахариссы Резник. Она представляет собой настоящего специалиста по заголовкам в «Вестнике Анк-Морпорка». Однако она ведет себя так, будто живет в прошлом веке и слишком долго была приличной девушкой.

William had seen Sacharissa Cripslock before, generally helping her grandfather in his tiny workshop. He'd never paid her much attention. She wasn't particularly attractive, but she wasn't particularly bad- looking, either. She was just a girl in an apron, doing slightly dainty things in the background, such as light dusting and arranging flowers. Insofar as he'd formed any opinion of her, it was that she suffered from misplaced gentility and the mistaken belief that etiquette meant good breeding. She mistook mannerisms for manners. Now he could see her a lot plainer, mostly because she was advancing towards him across the room, and in the light-headed way of people who think they're just about to die he realized that she was quite good- looking if considered over several centuries. Concepts of beauty change over the years, and two hundred years ago Sacharissa's eyes would have made the great painter Caravati bite, his brush in half; three hundred years ago the sculptor Mauvaise would have taken one look at her chin and dropped his chisel on his foot; a thousand years ago the Ephebian poets would have agreed that her nose alone was capable of launching at least forty ships[...][50].

Помимо этого, автор использует стилистический прием сравнения и

при этом противопоставляет характеристики: *she wasn't particularly attractive, but she wasn't particularly bad-looking.*

Приведем еще пример сравнения.

"I said that one went down like a lead ballon," said serpent [50].

"...she'd noticed that whenever she tried to think about him beyond a superficial level her thoughts slipped away like a duck off water" [50].

В описании внешности Сахариссы Резник автор часто использует иронию.

Concepts of beauty change over the years, and two hundred years ago Sacharissa's eyes would have made the great painter Caravati bite, his brush in half; three hundred years ago the sculptor Mauvaise would have taken one look at her chin and dropped his chisel on his foot; a thousand years ago the Ephebian poets would have agreed that her nose alone was capable of launching at least forty ships[...]/[50].

Интересным стилистическим приемом является повтор.

"Ducks!" he shouted. "Ducks!" "What?" "Ducks!" "That's what water slides off!" [50].

Далее рассмотрим описание персонажа Гуниллы Хоршагора. Неясно, является ли Хорошагора мужчиной или женщиной-гномом, учитывая тот факт, что гендерные местоимения «он» или «она» не упоминаются в «Правде» в отношении Гуниллы.

Goodmountain bent over the press, picked up a spanner and busied himself somewhere in the mechanical gloom.

'You must have a really steady hand to get the letters so neat,' said William. He felt a bit sorry that he'd pointed out the mistake. Probably no one would have noticed in any case. Ankh-Morpork people considered that spelling was a sort of optional extra. They believed in it in the same way they believed in punctuation; it didn't matter where you put it so long as it was there.

The dwarf finished whatever arcane activity he had been engaged in, dabbed with an inked pad at something inside the press, and got down.

'I'm sure it won't' - thump - 'matter about the spelling,' said William.

Goodmountain opened the press again and wordlessly handed William a damp sheet of paper.

William read it.

The extra h was in place. 'How--?' he began.

'This is a very nearly magical way of getting lots of copies quickly,' said Goodmountain. Another dwarf appeared at his elbow, holding a big metal rectangle. It was full of little metal letters, back to front. Goodmountain took it and gave William a big grin [50].

В описании Гунилла Хорошагора встречаются эпитеты: *a damp sheet of paper, magical way, a really steady hand, a big grin*. Т. Пратчетт использует такую стилистическую фигуру как эпифора и два раз повторяет глагол *believe* для создания эффекта воздействия на читателя (*They believed in it in the same way they believed in punctuation; it didn't matter*). Гном сожалеет о том, что он обратил внимание на ошибку, которая могла бы пройти незамеченной, поскольку *Ankh-Morpork people considered that spelling was a sort of optional extra*.

В описании Отто Шрика Т. Пратчетт также использует разнообразные эпитеты. Например, он называет фигуру Отто Шрика «*a thing*» или фокусируется на деталях внешнего вида вампира, часто обращаясь к черному цвету: *skinny black-clad legs behind it and a large black box on top of it, black-clad arm*.

Aing occupied the doorway. There was a tripod. There was a pair of skinny, black-clad legs behind it and a large black box on top of it. One black-clad arm extended out from behind the box and was holding a sort of small hod, which was smoking.

'Nice vun,' said a voice from behind the box. The light vas shinink so good off the dvarf's helmet, I could not resist it. You vanted an iconographer? My name is Otto Chriek.'

'Oh. Yes?' said Sacharissa. 'Are you any good?'

'I am a vizard in zer darkroom. I am experimenting all the time,' said Otto Chriek. 'And I have all my own equipment and also a keen and positive attitude!'

'Sacharissa!' hissed William urgently.

'We could probably start you at a dollar a day--' 'Sacharissa!' 'Yes? What?'

'He's a vampire!'

'I object most stronkly,' said the hidden Otto. 'It iss such an easy assumption to believe that everyvun with an Uberwald accent is a vampire, is it not? There are many thousands of people from Uberwald who are not vampires!'

William waved his hand aimlessly, trying to shrug off the embarrassment [50].

Приведем еще примеры эпитетов.

Adam greeted this with the chilly stare he reserved for any of them who came up with an idea he really wished he'd thought of first [50].

"Excuse me, love," said a warm female voice [50].

«He was incurably insane and hallucinated more or less continually, but by a remarkable stroke of lateral thinking his fellow wizards had reasoned, in that case, that the whole business could be sorted out if only they could find a formula that caused him to hallucinate that he was completely sane» [50].

В данных примерах эпитеты выполняют функцию определения и наличием в них эмотивных или экспрессивных коннотаций.

В следующем отрывке Т. Пратчетт, во-первых, показывает проблему в жизни современного общества, используя неологизмы *Clang, Slip, Chop, Rhino, Skunk, Triplin, Floats, Honk, Double Honk, Congers and Slack*. Обширное число названий запрещенных веществ показывает актуальность проблемы и отражает авторскую позицию.

What he had was a stupidity habit, which cut in whenever he found anything being sold in little bags, and this had resulted in Mr Tulip seeking heaven in flour, salt, baking powder and pickled beef sandwiches. In a street where furtive people were selling Clang, Slip, Chop, Rhino, Skunk, Triplin, Floats, Honk, Double Honk, Congers and Slack, Mr Tulip had an unerring way of finding the man who was retailing curry powder at what worked out as six hundred dollars a pound. It was so --ing embarrassing [50].

Роман изобилует таким стилистическим приемом как гипербола.

Thousand and thousand of souls all got a faint of tarnish, and you hardly

had to lift a finger [50].

В данном примере авторы пытаются показать яркое представление о повседневной рутинной жизни людей.

But he liked sleep; it was one of the pleasures of the world. He'd slept right through most of the nineteenth century, for example. Not because he needed to, simply because he enjoyed it [50].

His accountant had polished her meat and two veg off in under fifty seconds, and had spent the rest of the meal staring at the plate [50].

Каждый из примеров содержит в себе заведомое преувеличение, повышающее экспрессивность высказывания и сообщающее ему эмфатичность. Следует заметить, что данный роман содержит гиперболы количественного аспекта для яркого выражения временных промежутков в романе, а также более четкого ориентирования читателя во временных событиях романа. Также автор использует данный вид стилистического приема для достижения юмористического эффекта.

Интересны и случаи графики, когда автор использует – *ing* в словосочетании –*ing* (подразумевая нецензурное добавление, присущее разговорной речи приниженного стиля), таким образом, с одной стороны он сохраняет стилистику речи одного из героев романа, а с другой стороны избегает использования нецензурной лексики.

В целом описания внешности и черты характера персонажей, в первую очередь, отражают такие лингвостилистические характеристики стиля Т.Пратчетта, как метафоры, сравнения, эпитеты, гиперболу, а также повторы и иронию для указания рода деятельности того или иного персонажа его произведений.

2.3 Языковая игра как средство создания стилистического своеобразия в цикле романов Т. Пратчетта «Плоский мир»

Признанным мастером языковой игры и каламбура считается английский писатель Терри Пратчетт. Самые ранние романы Т. Пратчетта о Плоском мире были написаны в основном в качестве пародии на классическую фантастику о мечах и колдовстве (а иногда и на научную фантастику). По мере развития творческой деятельности Т. Пратчетт почти полностью отказывался от жанра пародии, а серия произведений о Плоском мире превратилась в прямую (хотя и по-прежнему комедийную) сатиру.

Персонажи, названия мест и заголовки в книгах Т. Пратчетта часто содержат каламбуры, аллюзии и отсылки к культуре. Некоторые персонажи являются пародиями на известных персонажей: например, персонаж Т. Пратчетта Коэн-варвар, также называемый Чингиз Коэн, является пародией на Конана-варвара и Чингисхана, а его персонаж Леонард Квирмский является пародией на Леонардо да Винчи [1].

На уровне содержания произведения автора следует отнести к «высокой литературе», т.к. в своих произведениях он поднимает важные социальные и философские вопросы, критикует тенденции, свойственные современному обществу, но делает это, прибегая к техникам массовой литературы, основанным на занимательном сюжете и легкой манере повествования. В качестве модели взаимодействия с интеллектуальным читателем автор использует игровую стратегию, сочетающую инновационные модели организации текста и нарушения норм на уровне языка и логики.

Одним из проявлений этой стратегии является языковая игра. (*Guards! Guards!*), Оружие (*Men at Arms*), подводные лодки (*Jingo*), журналистские расследования (*The Truth*), почтовая марка (*Going Postal*), современное банковское дело (*Making Money*) и паровой двигатель (*Raising Steam*). Щелчки, семафорная система от башни к башне, появившаяся в более поздних романах, представляет собой механический оптический телеграф из *Going Postal* [24].

Анализируя языковую игру на уровне лексических составляющих

двухчленных пословиц и афоризмов, содержащих парадоксальные определения абстрактных понятий и явлений, описывающих суть нашего бытия, В.И. Шаховский рассматривает языковую игру в контексте лингвистической теории эмоций [40]. Т.И. Шатрова изучает ее с позиций процессов кодирования декодирования смыслов [41]. Рассматривая это понятие в контексте реального общения, Е. Ф. Болдырева трактует его как «варьирование плана выражения и плана содержания языковых знаков вплоть до нарушения норм на разных уровнях языка с целью самовыражения, эмоционального воздействия на адресата и для получения гедонистического эффекта (т.е. эффекта удовольствия) от языковой импровизации» [цит. по 3].

Частным случаем языковой игры многие исследователи называют каламбур. Каламбур, определяемый современными лексикографическими источниками, за исключением частностей, трактуется примерно одинаково: игра слов, основанная на нарочитой или невольной двусмысленности, порожденной омонимией или сходством звучания, которые вызывают комический эффект [29]. Рассмотрим структурные компоненты каламбура на примерах из таких романов данного автора, как «Hogfather», «Reaper Man», «Good Omen». В отрывке из романа «Hogfather» главный герой подменяет Санта Хрякуса (аналог Санта Клауса в Плоском мире) и должен доставить на санях подарки для детей: «Let's go there and sleigh them» [43]. Игра слов происходит на созвучии слов «sleigh» (перевозить на санях) и «slay» (убить). Поэтому слова персонажа (который является антропоморфным олицетворением смерти) могут быть восприняты на слух двояко: «Давай-ка отвезем их» и «Давай убьем их». В данном случае каламбур основан на созвучии двух слов. В примере «Every body welcome» [43] игра слов – это случай омофонии на границе двух слов. Речь идет о группе поддержки для мертвых, поэтому обыгрывается созвучие «everybody» (все), и «every body» (каждое тело). Эта шутка строится на слиянии двух слов в одно, которое подразумевает нечто иное, то есть воспринимается буквально.

Языковая игра предполагает широкое использование каламбуров. В романе каламбуры многочисленны и также включены в многоступенчатые

модели доведения идеи до абсурда. Например, в разговоре Анафемы и Адама о книге ее прабабушки авторы используют несколько языковых инструментов для создания комического эффекта:

"What's the book called?" said Adam.

"The Nice and Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch," said Anathema.

"Which what?"

"No. Witch. Like in Macbeth," said Anathema.

"I saw that," said Adam. "It was really interesting, the way them kings carried on.

Gosh. What's nice about 'em?"

"Nice used to mean, well, precise. Or exact." [51]

Созвучие существительного *witch* (ведьма) и местоимения *which* (который), создает первый уровень комической мискоммуникации между Анафемой и Адамом. Следующий уровень комического достигается путем неожиданной интерпретацией пьесы Шекспира «Макбет», на которую приводится аллюзия. Использование разговорного фразового глагола *carry on* при описании основного содержания пьесы в упрощенном варианте создает комический эффект из-за контраста его значения «беситься» с серьезным содержанием пьесы о борьбе за власть. В данном случае также очевидна сатира, направленная на высмеивание современных тенденций к упрощению и эскапизму как способам избежать серьезных вопросов, поднимаемых в «высокой литературе», и ухода от поиска ответов на них. Новое толкование значения хорошо знакомого слова *nice* не изменяет его коннотационной окраски в отрицательную сторону, а наоборот, усиливает его положительную окрашенность, одновременно сохраняя комическую составляющую, т.к. к этому моменту у читателей уже складывается мнение об этих предсказаниях как о чем-то глупом и никак не связанном с реальным положением вещей. Таким образом, и в данном случае развертывание языковой игры проходит три уровня абсурдизации, на которых нарушения экстралингвистических пресуппозиций сочетаются с игрой языковыми формами и сочетаемостью языковых единиц [18].

В примере игры слов, который основывается на многозначности: «Не

suspected that Crowley was from the Mafia, or the underworld, although he would have been surprised how right he nearly was» [51] слово «underworld» имеет два значения «преступный мир» и «преисподняя». Персонаж книги считает, что человек в черном является выходцем из мафии или преступного мира. Однако на самом деле он – демон из преисподней. В английском языке устойчивое выражение «a feather in one's cap», означает «достижение, которым можно гордиться». Однако в контексте Терри Пратчетта «"Right. It'd be a real feather in your wing." Crowley gave the angel an encouraging smile. » [51] речь идет об ангеле. Поэтому разрушается и переосмысливается устойчивое выражение в адаптации для ангела.

Рассмотрим реализацию приема языковой игры в романе Т. Пратчетта «Good Omens». Языковая игра проявляется в данном романе уже на уровне названия. В английском языке слово *omen* означает *an event that is thought to tell something about the future* [51]; оно может равноценно сочетаться с оценочными эпитетами *good* и *bad*. Однако, читатель воспринимает это слово не только как лексическую, но и как прецедентную единицу, аллюзивно связанную с названием фильма ужасов *Omen* («Знамение»), связь с которым усиливается присутствием мотива рождения ребенка, которому предстоит стать воплощением Антихриста, на уровне содержания в обоих произведениях. В контексте этих интертекстуальных связей словосочетание *good omens* приобретает окраску оксюморона и воспринимается как нарушение на уровне ассоциативного поля данной коллокации [18].

Выбор имен персонажей также является проявлением языковой игры. Большинство имен в этом романе функционируют как говорящие имена. Но их интерпретация в данном романе более многопланова, чем в традиционном употреблении говорящих имен. Имена играют в произведении не только комическую, но сюжетообразующую роль. Например, демон Кроули, говоря об выборе имени для адской гончей, отмечает: *"It's very important that he names it himself. It gives it its purpose. It'll be Killer, or Terror, or Stalks-by-Night, I expect"* [51]. Можно предположить, что все имена в произведении подчиняются тому же закону – имя дает цель и смысл, определяет

внутреннюю сущность объекта номинации. Однако почти во всех случаях сюжетообразующая роль имени, в свою очередь, оборачивается комической стороной – более оккультное, подходящее отпрыску сатаны имя Маг (в оригинале *Warlock*) благодаря сестрам сатанинского ордена достается ребенку, не имеющему ничего общего с Антихристом, а адская гончая, имя которой должно было определить ее предназначение, получает кличку «Бобик» (в оригинале *Dog*). Предложенное и отвергнутое для новорожденного имя Дэмьен (*Damian*) является еще одной аллюзией на фильм «Знамение» (*Omen*), но выступает в данном контексте в качестве маркера отклонения сюжета от изначальной схемы, так как мистер Янг в итоге решает выбрать более консервативное и имеющее более положительную коннотацию имя – Адам. Библейское, но далекое от мрачных ассоциаций имя позволяет проследить параллель с его первым носителем и закладывает иное предназначение того, кто его носит: Адам больше человек, чем сверхъестественное существо – “*He’s not Evil Incarnate or Good Incarnate, he’s just... a human incarnate* [51]. Словосочетание *a human incarnate* является окказиональным: структурно оно повторяет общепринятые коллокации *Evil Incarnate or Good Incarnate*, а на уровне содержания имплицитно выражает идею отличия от устоявшихся стереотипных образов. Нестандартный образ мышления и независимый дух мальчика становятся ключевыми моментами противостояния Добра и Зла.

В реальном мире имена собственные несут в основном базовую функцию идентификации, в художественном же произведении они позволяют усилить достоверность персонажа, являются инструментом автора в модулировании ожиданий читателя. Смена написания имени Кроули символизирует его в каком-то смысле очеловечивание, отчасти уход от образа змея искусителя *Crawly* (от *crawl* – ползти) к социально приемлемому *Anthony J. Crowley*. Ведьму, предсказавшую рождение ребенка-Антихриста, зовут Агнесса Псих (*Agnes Nutter*). Ее имя является отражением реакции людей на ее предсказания: слово *nutter* означает *someone who is crazy, silly or strange* [51]. Из-за странных предсказаний ее принимают за сумасшедшую.

Помимо этого, ее фамилия, как и фамилия ее потомка Анафемы Деталь (*Anathema Device*) являются отсылками к фамилиям женщин, обвиненных в колдовстве во время процесса над ланкаширскими ведьмами в 1612 г., и в то же время представляют собой ресурс для комической интерпретации. Анафема поясняет, что заинтересовавшие Ньюта часы были сконструированы её предком, в честь которого и назвали внутренний механизм: *"It was built by an ancestor of mine," said Anathema. "Sir Joshua Device. They named it after him."* *"The Joshua?" said Newt guardedly. "The device."* [51]. Алогичность представленной ситуации, построенной на общепринятой модели языковой номинации на основе переноса имени собственного, означающего создателя изобретения, в разряд имен нарицательных, означающего результат его работы, усиливается еще одним алогичным утверждением, что это ланкаширское имя имеет французские корни: *"Oh, yes. Fine old Lancashire name. From the French, I believe."* [51]. Ситуативно алогичная модель номинации создает эффект абсурда, который требует со стороны читателя определенного усилия по его интерпретации не только как примера ошибочного истолкования языковых явлений, но и как частую ошибку в обыденной коммуникации, демонстрирующую нарушение логики, основанное на искажении причинно-следственных связей [18].

Автор развивают шутку в дальнейшем повествовании – градус абсурда повышается после того, как Ньют узнает о предсказаниях Агнессы *Псих* (в оригинале *Nutter*). Потрясенный их точностью и общим безумием происходящего, он с сарказмом спрашивает *"You're going to tell me she invented mad people, I suppose"* [51], следуя искаженной логике предыдущего описания процесса номинации предметов. Очевидная абсурдность умозаключения от том, что сумасшедших называют *nutter* в честь Агнессы, которая их изобрела, не опровергается, а наоборот, усиливается благодаря повтору комментария: *"Another fine old Lancashire name," said Anathema coldly.* [51]. Пик комизма ситуации имяназечения отсрочен авторами до появления третьей фигуры с именем Не-Прелюбы-Сотвори Пульцифера (в оригинале *Thou-Shalt-Not-Commit-Adultery Pulsifer*) по совместительству

Генерала Ведьмознатцев, сжегшего на костре Агнессу Псих, и далекого предка самого Ньютона Пульцифера. Абсурдную многосложность и посыл имени Анафема оправдывает необычайной религиозностью семьи, что является одной из многочисленных ироничных отсылок к проблеме оправдания поступков верой. Особого комизма ситуации придает замечания Ньюта: *"I suppose if I'd gone around being called Adultery Pulsifer I'd want to hurt as many people as possible."* [51]. Фамилия *Pulsifer* созвучна имени дьявола *Lucifer*, а личное имя является сложносоставным *Thou-Shalt-Not-Commit-Adultery*, состоящим из четырех самостоятельных слов, написанных через дефис. Сочетание библеизмов и аллюзии на дьявола в одном имени создает эффект оксюморона, придающему повествованию ироническую окраску [18]. Ирония усиливается из-за полного несоответствия характера данного персонажа, который больше похож на недотепу, чем на дьявола-искусителя. Но так как на страницах романа авторы используют многоступенчатую модель реализации языковой игры, основанной на градационном усилении степени абсурдности, наивысшая степень комичности проявляется в усеченном варианте возможного для этого героя имени, в котором из четырёх слов остается только последнее. Оно более гармонично сочетается с аллюзией на дьявола, но не воспринимается как имя человека из-за лексического значения существительного *adultery* (прелюбодеяние), выполняющего функцию личного имени. Его настоящее имя *Newt* в английском языке означает «тритон», которое связано с образом Змея-искусителя только в том аспекте, что обозначает хладнокровное существо, относящееся к тому же биологическому классу хладнокровных существ, что и змеи. Для правильной интерпретации этого имени читателю необходимо разглядеть в нем усеченный вариант имени Исаака Ньютона (*Isaac Newton*), связь с которым обеспечивается упоминанием интереса этого персонажа к физике.

Одним из инструментов связывания произведения и обеспечения его целостности является *running gag or running joke*, или повторяющаяся шутка. Особенностью таких шуток в данном романе является обязательная их

трансформация, векторная направляющая которой тяготеет к абсурду. Двумя наиболее яркими повторяющимися мотивами шуток в романе являются утки и музыка Queen, становящиеся источником множества абсурдных и комичных ситуаций. Так, при первом описании Кроули мы узнаем, что ничто не выдавало его демонической натуры, по крайней мере по классическим канонам. Авторы вносят лишь одну имплицативную деталь, чтобы намекнуть читателям о сущности этого персонажа: *"Admittedly he was listening to a Best of Queen tape but no conclusions should be drawn from this because all tapes left in a car for more than about a fortnight metamorphose into Best of Queen albums [51]."*

Каждый новый эпизод обрастает слоями обыденного абсурда. В одном из эпизодов авторы, стремясь подчеркнуть контрастную тональность музыки, соответствующую эмоциональному состоянию этого главного героя, вновь обращаются к экстралингвистической пресуппозиции, вызывающей у читателя воспоминания о том, что музыка Вивальди обладает успокаивающим эффектом *"... the glare of a headlight proclaimed it to be Vivaldi's Four Seasons."* Soothing music, that's what he needed [51]. Эффект обманутого ожидания, когда вместо нежной музыки Вивальди раздаются аккорды группы Queen, создает комический эффект. Пик комизма ситуация достигает после эмоциональных риторических вопросов Кроули: *"Ohshitohshitohshit. Why now? Why me?"* [51]. Нарушение графической формы фразы, состоящей из повторов обценной лексики, усиливает эмоциональную окраску реакции на происходящее. Дальнейшее сюжетное развитие эпизода, когда его начальство в аду выбирает Фредди Меркури в качестве средства связи, подчеркивает доведенное до абсурда непонимание адом принципа работы современной техники. Комический эффект эпизоду также придает погруженность самого демона в реалии мира людей и параллели между его поведением и поведением агента, уговаривающего клиентов пользоваться услугами мобильной связи: *He'd hoped they could be persuaded to subscribe to Cellnet...* [51].

Следующее употребление слова *Queen* нарушает устоявшуюся корреляцию между этим словом и типом музыки в романе и вводит с его помощью аллюзии на королев Великобритании: *That's just spoon-bending and fortune-telling as people thinking they were Queen Elizabeth the First in another life* [51]. ...*And he [Brian Potter] paraded in front of the Queen Mother*"[51].

Связь упомянутой в контексте спиритического сеанса королевы Елизаветы I с концептом «музыка» проявляется лишь в наличии одного общего компонента *Queen* с названием группы. Связь Королевы-матери с этим концептом устанавливается благодаря аллюзии на имя известного композитора и автора песен Брайана Поттера. Языковая игра в данном случае основывается на соположении ядерной и периферийной зон ассоциативного поля имени Potter. Для большинства современных читателей эта фамилия ассоциируется с именем персонажа романов Дж. Роулинг. Отличие в имени они отнесут к средствам завуалирования аллюзии, смещая эту трансформированную аллюзию на мальчика с магическими способностями из периферийной зоны в ядерную зону, игнорируя тот факт, что полная форма аллюзии, включающей имя и фамилию, также имеет antecedent в реальности. Третий уровень абсурда реализуется при помощи совмещения аллюзии на рок-группу и аллюзии на исторические события времен Протектората Кромвеля, которая становится понятной только в контексте времени издания книги предсказаний, написанной Агнес: *"A street of light will scream, the black chariot of the Serpente will flayme, and a Queene wille sing quickfilveres songes no moar."*[51]. Анализ этого предсказания на уровне формы и содержания позволяет выявить еще один способ создания комического эффекта.

На уровне формы представленные в предсказании изменения в написании слов продиктованы стилизацией под нормы языка XVII в. На уровне содержания ее предсказание одновременно реализует отсылки к прошлому и будущему. В ретроспективной отсылке к событиям Английской революции подчеркивается, что после казни Карла I у королевы Англии не было причин петь «веселые песни» (*quickfilveres songes*).

Исторический опыт показывает, что у английских королей было мало поводов веселиться, поэтому предсказание является абсолютно неинформативным в «королевском контексте», но получает дальнейшее развитие на сюжетном уровне в контексте музыкальных предпочтений демона Кроули, чья черная машина сгорит, а вместе с ней и диск с записями группы Queen.

Языковая игра на основе обыгрывания мотива уток также является многоступенчатой. Утки в романе являются вторым объектом повторяющейся шутки и являются постоянным атрибутом конспиративных встреч как ангела Азирафеля и демона Кроули, так и фоновых персонажей книги. Первый уровень комичности достигается благодаря абсурдному заявлению о том, что утки могут узнавать людей, в сочетании с популярными стереотипами шпионских кинофильмов.

Следующая ступень доведения мотива уток до абсурда включает целое сочетание инструментов создания комического эффекта. Во время разговора с Азирафелем Кроули безуспешно пытается вспомнить идиому – “*Suspicion will slide off him like, like... whatever it is water slides off of,*” he finished lamely.”[51]. Читатель легко угадывает идиому и получает от этого удовольствие от ощущения превосходства над героем романа. Правильная формулировка идиомы всплывает в памяти демона совершенно в неподходящий момент, когда и ангел, и демон заняты поиском настоящего мальчишки-Антихриста: “*His forehead creased for a moment, and then he slapped the steering wheel triumphantly. “Ducks!” he shouted. “What?” “That’s what water slides off!”*”[51]. Одним из важнейших инструментов здесь является использование авторами *comic timing*, то есть усиления комического эффекта при помощи манипуляций с темпом и ритмом повествования. Эффект «отсроченного воспоминания», так называемый *afterwit*, не просто усиливает юмористический потенциал эпизода, но апеллирует к личному опыту читателей, делая ситуацию более достоверной, и одновременно с этим придает образу демона живости и человечности.

Шутка с утками доводится до третьего уровня абсурдности, когда авторы разворачивают ее в эпизоде, в котором Анафема пытается разгадать секрет личности Адама. Они добиваются усиления комического эффекта на языковом уровне при помощи нарушения нормативной сочетаемости слов внутри фразеологизма, с одной стороны, и абсурдностью описываемой ситуации с позиций логики, с другой: “...*she’d noticed that whenever she tried to think about him beyond a superficial level her thoughts slipped away like a duck off water.*” [51]. Перестановка слов во фразеологической единице порождает вызывающую улыбку бессмыслицу: не вода стекает с утки, а «утка стекает с воды». Комический эффект возникает также благодаря внутренней интертекстуальной отсылке к предыдущему эпизоду с Кроули. Оба эпизода становятся зеркальными и служат не только для связывания сюжета и проведения параллелей, но и для усиления комического эффекта путем искажения устоявшейся идиомы.

Взаимодействие ангела Азирафеля с демоном Кроули является неиссякаемым источником комичных ситуаций. Одним из мощных инструментов создания комического эффекта является использование приема недопонимания. Так, авторы позволяют очертить образ персонажа, давая ему свободу интерпретировать сообщения или события в меру возможностей, обусловленных знаниями культурных кодов и глубиной понимания происходящего. Например, в процессе своего монолога Адам ссылается на соперничающую шайку мальчишек по фамилии Джонсонитов проводя параллель с силами Небес и Ада – “*It’s like us an’ the Johnsonites.*” [51]. И Кроули, и Азирафель в соответствии с замыслом авторов не способны правильно проинтерпретировать смысл данной фразы, не имея знаний о её предпосылке. “*Johnsonites?*” *he whispered. The angel shrugged. “Early breakaway sect, I think,” he said. “Sort of Gnostics. Like the Ophites*” [51]. Персонажи оперируют собственным процессом декодирования, основанном на истории христианства, и предполагают, что одиннадцатилетний мальчик ссылается на ранний раскол христианской церкви на секты. Языковая игра в данном контексте затрагивает в сатирической форме проблемы

интерпретации религиозных текстов и общие проблемы герменевтики в целом.

Неверное, искаженное приведение цитаты также является одним из инструментов создания юмористического эффекта, так как предполагает определенную игру слов, основанную на ошибке и общем контрасте тона между оригиналом цитаты и итогом. Так, мистер Янг, рассуждая о монахинях сатанинского ордена, делает вывод, что “...*it must be all that getting up early and kneeling and so on. Good people, of course, but not entirely compost mentis.*” [51]. Латинское выражение *Non compos mentis* «быть не в своем уме» является судебным термином, бывшей в употреблении вплоть до конца XIX в. Значение этого выражения составляет разительный и комический контраст с искаженным выражением *compost mentis*, в котором компост буквально означает органическое удобрение, полученное из отходов. Позже, когда Адам пытается донести до других, что для взрослого жителя Тадфилда они и шайка Джонсонитов доставляют одинаковые неприятности, комический эффект достигается включением известной цитаты из пьесы Шекспира «Ромео и Джульетта»: “*It’s like the man said in the history books. A plague on both your houses.*” [51]. Здесь авторы обыгрывают игру слов *plague– plague* и многозначность слова *house*, которое может служить обозначением семьи и здания, в котором проживают люди. Комизма ситуации добавляет факт, что никто из остальных детей не знает оригинального звучания крылатой фразы и ошибка в коммуникации переводит акцент на неверное слово, означающее памятную дощечку с фамилией известного жильца дома: “*One of those blue ones, said Brian, eventually, “saying ‘Adam Young Lived Here,’ or somethin’?”*” [51].

Отсылки к популярной культуре как средство придания дополнительных смыслов являются инструментом создания комического эффекта в произведении посредством апелляции к опыту читателя. Отсылка к популярной культуре может стать той имплицитной деталью, которая делает персонажа объемным и ярким. Так, о Кроули мы узнаем, что он обожает комедийно-драматический телесериал “The Golden Girls”, повествующий о

перипетиях судеб четырех пожилых подруг. Именно через образ демона Кроули читатели получают большую часть отсылок к популярной культуре. Эти отсылки к фильму «Мэри Поппинс» [51], к музыкальному фильму «Звуки музыки» [51], и к группе Velvet Underground [51] выступают не только как имплицитные детали, подчеркивающие любовь демона к культуре XXв., но и показывают, что ему свойственна сентиментальность, противоречащая стереотипному образу демона.

Антиклаймакс, целью которого является снижение градуса напряжения, также используется в романе в качестве инструмента создания комического эффекта. Так, Ньют, расхваливая свою машину несмотря на все её очевидные недостатки продолжает утверждать её превосходство: *“It was state of the art, he said.”* И тут же следует авторский комментарий, снижающий пафосность предыдущего заявления *“The art in this case was probably pottery”* [51]. Резкая смена тона и снижение пафоса при сопоставлении искусства и горшечного дела усиливает юмористический эффект. Также данный прием был использован в эпизоде с двумя князьями Ада, где Хастур говорит, что Кроули оказана высокая честь, а Лигур готов на что угодно ради такого шанса: *“Ligur here would give his right arm for a chance like this.”*[51]. Лигур соглашается, однако про себя уточняет: *“Someone’ right arm, he thought. There were plenty of right arms around; no sense in wasting a good one.”*[51]. Комический эффект обеспечен не только использованием снижения градуса напряжения при помощи стилистического приема, но и буквализацией идиомы *to give one’s right arm for* в значении «быть готовым пожертвовать чем-то ценным ради чего-либо».

Иронический цинизм в романе следует традиционным канонам английского черного юмора, присущего индивидуальным стилям обоих авторов. Например, ответ Кроули на восклицание Азирафеля *“– Watch out for that pedestrian!”* *“It’s on the street, it knows the risks it’s taking!”* [51] выдержан в классическом духе циничного анекдота, комизм которого усиливается лишением пешехода характеристики одушевленности при помощи обозначения его местоимением *it*, применяемого при субституции имен

существительных, означающих неодушевленные предметы, вместо *he*, используемого в качестве средства субституции имен существительных, означающих одушевленные предметы. Черный юмор также прослеживается в развертывании широко известной фразы о свете в конце тоннеля, которая означает изменения к лучшему. В романе эта идиома получает неожиданную интерпретацию: *“There was no light at the end of the tunnel – or if there was, it was an oncoming train.”* [51]. Свет в конце тоннеля лишается метафоричности и получает материальное воплощение в виде идущего на встречу поезда, образ которого противоречит благополучному развитию ситуации.

Ирония и легкий цинизм прослеживаются в большинстве характеристик США в романе. Сатира на реалии современной политической жизни проявляется в проведении авторами аналогий между поддержкой тех, смыслом жизни которых является изобличение ведьм, и политикой США по поддержке борцов с коммунизмом: *“... you had to support anyone calling themselves witchfinders in the same way that U.S.A. had to support anyone calling themselves anti-communist.”*[51]. Сатира на реалии современной политики также прослеживается в языковой игре, основанной на использовании политически корректных эвфемизмов. Например, в эпизоде, когда Азирафель, исправляясь, настаивает на том, что речь идет не об террористическом акте, а об акте политического протеста, замечание Кроули пропитано в равной степени горечью и сарказмом – *“You mean none of this cheap, mass-produced murder? Just personal service, every bullet individually fired by skilled craftsmen?”*[51]. Сравнение убийства по политическим мотивам с индивидуальным обслуживанием, выполняемым высококлассным профессионалом, в противопоставлении с террористическим актом, который относится к разряду «массового производства», подчеркивает не цинизм демона, а цинизм современной политики.

Подчеркнем стилистическую технику языковой игры и каламбура, а также большого количества метафор и аллюзий. Одна из черт Терри

Пратчетта – это способность необычно и убедительно представлять серьезные темы, несмотря на то, что его книги – чистая комическая фантастика. Т. Пратчетта затрагивает большое количество тем, которые являются своего рода отсылками к реальному миру (безумие, смерть и религия и т. д.). При этом его произведения являются ярким примером фэнтези – в нем присутствует атмосфера волшебства и сказки, несуществующие в реальности существа или предметы, необъяснимая сила (ведьмы, магические артефакты и т. д.), знания, выходящие за пределы реального, равно как и существование вымышленного мира («плоского мира»). Проведенный анализ дает нам возможность выявить идиостиль Т. Пратчетта и реконструировать фрагмент его языковой картины мира. Среди особенностей произведений Терри Пратчетта отмечается метафоричность его повествования, равно как и ярко выраженная ирония.

Выводы по главе 2

Произведения Терри Пратчетта обладают высоким нравственным потенциалом. В книгах Т. Пратчетта освещены социально значимые темы: расовая нетерпимость, социальное расслоение, взаимоотношения законности и справедливости, роль женщины в обществе, противостояние традиций и прогресса, природа власти и другие.

При анализе имен персонажей романа было установлено, что в большинстве имен главных героев автор использует метафору, языковую игру, что позволяет установить аналогию между двумя объектами, т.е. намекает на схожесть известных читателю образов и образов романа. Для описания внешности и черт характера основных героев Терри Пратчет использует различные стилистические приемы: метафору, сравнения, гиперболу, множество эпитетов, а также повторы и иронию.

Языковая игра при создании комического эффекта в данном художественном произведении находит свое воплощение в многообразных

формах и проявлениях. Она всегда получает развитие в трехступенчатых моделях доведения ситуации до абсурда, одним из элементов которых являются особые способы передачи имплицативной информации сатирической направленности путем обыгрывания языковых средств на уровне их сочетаемости или нарушении целостности формы. Творческий подход к языку, проявляемый у обоих авторов в обыгрывании звуковой формы слов в каламбурах, в использовании неожиданных сочетаний слов вместо устоявшихся коллокаций, нарушении форм фразеологизмов и их буквализация, является одним из способов создания комического эффекта в этом романе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В художественных текстах используется множество выразительных средств, варьирующихся от языковых до паралингвистических и экстралингвистических. Лингвостилистические особенности представляют собой уникальное для автора или литературного произведения сочетание преимущественно лексических языковых единиц, выразительных средств и стилистических приемов языка: метафора, метонимия, эпитет, сравнение и пр. которые являются необходимыми компонентами при изучении языковой системы и позволяют выявить индивидуально-авторский стиль.

Произведения Терри Пратчетта обладают высоким нравственным потенциалом. В книгах Т. Пратчетта освещены социально значимые темы: расовая нетерпимость, социальное расслоение, взаимоотношения законности и справедливости, роль женщины в обществе, противостояние традиций и прогресса, природа власти и другие. Они являются ярким примером жанра фэнтези, имеющим свои лингвостилистические особенности. В произведениях Т. Пратчетта отсутствуют главы, что создает впечатление единого сюжета. Персонажи, названия мест и заголовки в книгах Т. Пратчетта часто содержат аллюзии и отсылки к культурным реалиям.

В рамках настоящего исследования было установлено, что лингвостилистические особенности представляют собой уникальную для автора или литературного произведения совокупность языковых единиц, выразительных средств и стилистических приемов языка.

Языковая игра является средством создания стилистического своеобразия. В качестве модели взаимодействия с интеллектуальным читателем авторы часто используют игровую стратегию, сочетающую инновационные модели организации текста и нарушения норм на уровне языка и логики.

Для описания внешности и черт характера основных героев Терри Пратчет использует различные стилистические приемы: метафору, сравнения, гиперболу, множество эпитетов, а также повторы и иронию. Многие имена персонажей романа отражают не только их внешний вид, но также

исторические параллели с реальным миром, а также характер персонажей. Языковой игрой пронизаны все произведения цикла «Плоский мир».

Языковая игра при создании комического эффекта в данном художественном произведении находит свое воплощение в многообразных формах и проявлениях. Она всегда получает развитие в трехступенчатых моделях доведения ситуации до абсурда, одним из элементов которых являются особые способы передачи скрытой информации сатирической направленности путем обыгрывания языковых средств на уровне их сочетаемости или нарушении целостности формы. Языковая игра в произведениях Т. Пратчетта не только украшает текст, но и оживляет форму произведения, разрушает границу между вымышленным и реальным миром.

Анализ стилистических особенностей текстов Терри Пратчетта позволяет выявить языковую игру, иронию и аллюзию как доминирующие стилистические приемы и особенность его идиостиля.

Таким образом, цель работы достигнута, поставленные задачи решены.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Авдеева, Е.В. К вопросу о роли жанра «фэнтези» в творчестве Терри Пратчетта // Вестник ХГУ им. Н.Ф. Катанова. - 2018. - №26. - С. 1-5.
2. Апресян, Ю.Д. Избранные труды. Т.1 Лексическая семантика / Ю.Д. Апресян. - М.: Школа «Языки русской культуры», 1995. - 441 с.
3. Арнольд, И.В. Интерпретация английского художественного текста: лекция / И.В. Арнольд. - Л.: Высшая школа, 1983. - 40 с.
4. Арнольд, И. В. Лексикология современного английского языка. - М.: Флинта, 2012. - 376 с.
5. Библия: Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета. - М.: Издание Московской Патриархии, 1990. - 1372 с.
6. Булахова, Н.П., Сковородников, А.П. К определению понятия эпитет (предуготовление к функциональной характеристике) // Экология языка и коммуникативная практика. - 2017. - №2. - С. 122–144.
7. Виноградов, В.В. К теории литературных стилей. - М.: Гослитиздат, 1980. - 249 с.
8. Витгенштейн, Л. Философские исследования. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16: Лингвистическая прагматика / Л. Витгенштейн. – М.: Прогресс, 1985. – С. 79–128
9. Гальперин, И. Р. Очерки по стилистике английского языка. - М. : Изд-во лит. на иностр. яз., 1958. - 459 с.
10. Гальперин, И.Р. Стилистика английского языка. - М.: Editorial URSS, 2018. - 336 с.
11. Гридина, Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996.

- 12.Гридина, Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи. Явление языковой игры: дис. ...д-ра филол. наук / Т.А. Гридина. – М.: 1996. – 566 с.
- 13.Захарчук, О.Е. Стиль: термин и понятийное пространство // Научный журнал КубГАУ. 2006. №24. С. 1-11.
- 14.Земская, Е.А. Языковая игра. Русская разговорная речь / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – М.: Наука, 1983. – С. 172–214.
- 15.Иванов, Д.И., Лакербай, Д.Л. Проблема стиля и язык // Филологические науки. Вопросы теории и практики. - 2017. - №6-3 (72). - С. 1-5.
- 16.Иванов, Д.И., Лакербай, Д.Л. Текст, стиль, идиостиль в лингвистике и литературоведении: замечания к привычному // Филологические науки. Вопросы теории и практики. - 2017. - №4-2 (70). - С. 18-24.
- 17.Илларионова, И.О. Особенности передачи индивидуального авторского стиля при переводе // Евразийский Союз Ученых. – 2018. - №4-4 (49). - С. 1
- 18.Инструменты и функции языковой игры (на примере русского и английского языков). Монография/Составитель: П.В. Середа; Кубан. гос. технол. ун-т, каф. научно-технического перевода. – Краснодар, 2016. - 172с.
- 19.Использование концепции дискурсивных практик Т. А. Ван Дейка в исследованиях социальных явлений. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kontseptsii-diskursivnyh-praktik-t-a-van-deyka-v-> (дата обращения 02.05.2025). - Текст: электронный.
- 20.Карелова, О.В. К вопросу изучения индивидуального стиля автора // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. - 2006. - №20. - С. 1-6.

21. Кузнец, М.Д., Скребнев, Ю.М. Стилистика английского языка [Текст]/М.Д. Кузнец, Ю.М. Скребнев. - Л.: Государственное учебно-педагогическое издательство Министерства Просвещения РСФСР, 1960. - 175 с.
22. Кухаренко, В.А. Индивидуально-художественный стиль и его исследование [Текст]/В.А. Кухаренко. - Киев - Одесса: Виша школа, 1980. - 167 с.
23. Кухаренко, В.А. Практикум по стилистике английского языка. - М.: Флинта, 2016. - 148 с.
24. Ленцман, М.М. Механизмы передачи социолингвистически значимых фонетических характеристик аудиовизуального художественного текста в переводе. Материалы докладов XVI Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов». - МАКС Пресс, 2009.
25. Лескин, Д.Ю. Метафизика слова и имени в русской религиозно-философской мысли / Д.Ю. Лескин. - СПб.: «Издательство Олега Абышко», 2008. (Серия «Библиотека христианской мысли. Исследования»). - 376 с.
26. Лосинская, Е.В., Пащенко, М.В., Фадеева, Л.Ю. и др. Стилевая и жанровая дифференциация текстов и стратегия их перевода: монография / Коллектив авторов. - Петрозаводск: МЦНП «Новая наука», 2020. - 122 с.
27. Марьяновская, Е.Л. Художественная деталь как организующий стержень художественного произведения / Иностранные языки в высшей школе, 2017. - № 4 (43). - С. 52-58
28. Мильчина, В.А. О Бюффоне и его «Стиле» // Новое литературное обозрение. - 1995. - № 13. - С. 157-166.
29. Нестерова, Ю.О. Современная классификация приемов языковой игры в русской разговорной речи: мат-лы международной конференции студентов и аспирантов по фундаментальным наукам

- «Ломоносов». Вып. 4. – М.: Изд-во Московского ун-та, 2000. – С. 386–387.
30. Нестерова, Ю.О. Языковая игра как форма существования современного русского литературного языка. Актуальные проблемы изучения и преподавания русского языка на рубеже XX–XXI веков / Ю.О. Нестерова. – Воронеж: Изд-во Воронежского гос. пед. ун-та, 2001. – С. 159–160.
31. Пелевина, Е.Г. Стилистический анализ художественного текста [Текст]/Е.Г. Пелевина. – Л.: Просвещение, 1980. – 272 с.
32. Пищальникова, В.А. Языковая игра как лингвистическое явление: Языковое бытие человека и этноса: психолингвистический и когнитивный аспекты/ В.А. Пищальникова. – Вып.2. Барнаул: Изд-во АГУ, 2000. – С. 105-116.
33. Рыбальченко, Т.Л. Образный мир художественного произведения и аспекты его анализа: Учебно-методическое пособие / Т.Л. Рыбальченко. – Томск: Изд-во Том. ун-та, 2012. – 130 с.
34. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры/ В.З. Санников. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544с.
35. Смирнов, И.О. Метафора как объект научных исследований // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2016. – №2. – С. 1-2.
36. Сковородников, А.П. О понятии и термине «языковая игра» // Филологические науки. – 2004. – №2. – С.79–87.
37. Степанов, Ю.С. Методы и принципы современной лингвистики /Ю.С. Степанов. – М.: Эдиториал УРСС, – 2003. – 359 с.
38. Томашевский, Б.В. Стилистика [Текст]/Б.В. Томашевский – Л.: ЛГУ, 1983. – 286 с.
39. Фуко, М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук [Текст]/М.Фуко. – СПб.: А-cad, 1994. — 408 с.
40. Шаховский, В.И. Лингвистическая теория эмоций. – М. : Гнозис, 2008. – 414 с.

- 41.Шатрова, Т.И. Языковая игра в текстах комической направленности: процессы кодирования и декодирования: автореф. дис. ... канд. филол. наук. - Белгород, 2006. - 24 с.
- 42.Шоков, Н.Н. Стил ь и язык: разграничение понятий // Филологические науки. Вопросы теории и практики.- 2019. - №1. - С. 20-25.

Источники на иностранном языке

- 43.Burrows M. The Magic of Terry Pratchett. - London: White Owl, 2020. 224 p.
- 44.Murry J. The Problem of Style. – Oxford: Praeger, 1980. 133 p. 2.
- 45.Paul S. Stylistics: A Resource Book for Students. - London: Routledge, 2014. 332 p.

Словари и справочники

46. Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов. – М.: Рипол-Классик, 2012. – 608 с.
47. Большой толковый словарь русского языка / под ред. Д. Н. Ушакова. - М.: АСТ, 2004. - 1268 с.
48. Cambridge Dictionary Online: Free English Dictionary and Thesaurus. - Режим доступа: URL: <http://dictionary.cambridge.org>. (дата обращения: 10.01.2025). – Текст: электронный.

Источники иллюстративного материала

- 49.Пратчетт, Т. Правда. - М.: Эксмо, 2008. - 405с.
- 50.Pratchett Terry. The Truth. - Режим доступа: URL:

<https://terrypratchett.com/> (дата обращения: 10.01.2025). - Текст: электронный.

51. Terry Pratchett's Discworld series. - Режим доступа: [КНИГИ НА АНГЛИЙСКОМ для читателей.. | Школа разговорного английского The Speaker Group |](#) (дата обращения: 10.01.2025) - Текст: электронный.