

Д.Д. Сатина
 Курганский государственный университет,
 Курган

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО КОНЦЕПТА GAME В РОМАНЕ Э. ТАН «КЛУБ РАДОСТИ И УДАЧИ»

Аннотация. Точки зрения исследователей относительно сущности художественного концепта, а также методики его анализа, многообразны. Целью данной статьи является анализ концепта game на материале романа Э. Тан «Клуб радости и удачи», предметом – структура обозначенного концепта. В результате использования методики послойного анализа концепта в сочетании с ассоциативным анализом, нами были выявлены понятийный, предметный, ценностно-оценочный, образный и символический слои концепта на основе ассоциативных направлений, репрезентирующих анализируемый концепт в тексте произведения.

Ключевые слова: художественный концепт, ассоциаты, ассоциативные ряды, структура концепта, игра.

D.D. Satina
 Kurgan State University, Kurgan

THE REPRESENTATION OF THE ARTISTIC CONCEPT GAME IN THE NOVEL BY A. TAN «THE JOY LUCK CLUB»

Abstract. The points of view on the nature of the artistic concept and the methods of its analysis are numerous. The aim of this article is to analyze the artistic concept game in the novel by A. Tan «The Joy Luck Club», namely, the structure of the concept. As a result, the notional, demonstrative, axiological, image-bearing and symbolical components based on the associative fields, representing the concept in the text of the literary work, have been defined.

Key words: Artistic concept, associates, associative fields, structure of the concept, game.

Данная статья посвящена анализу репрезентации художественного концепта game в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи». Методики анализа художественных концептов многообразны, как и точки зрения относительно сущности данного явления. Многие исследователи предлагают выделять в структуре концепта различные смысловые компоненты, репрезентирующие отдельные смысловые составляющие концепта. Так, по мнению И.А. Тарасовой, в структуре концепта возможно выделить понятийный, предметно-чувственный, ассоциативный, ценностно-оценочный, образ-

ный и символический слои [4]. Здесь следует отметить, что ассоциативный слой, хотя и выделяется отдельно, является основой для остальных слоев концепта. Также А.В. Болотнов предлагает анализировать художественный концепт, выделяя в тексте ассоциаты (лексические единицы и словосочетания, связанные по смыслу с анализируемым концептом) и объединяя их на основе общего ассоциативного направления в ассоциативные ряды, каждый из которых репрезентирует отдельную смысловую грань концепта [1]. Таким образом, в нашем исследовании мы отдаем предпочтение методике послойного анализа в сочетании с ассоциативным методом.

Перед тем как перейти к анализу художественного концепта, следует рассказать об авторе произведения и его сюжете.

Эми Тан родилась в 1952 г. в Калифорнии. Ее родители эмигрировали из Китая. Впоследствии писательница посетила историческую родину, что вдохновило ее на создание романа «Клуб радости и удачи», в котором рассказывается о жизни китайской диаспоры в США. Также в романе поднимаются проблемы межличностных отношений (прежде всего семейных), развития и становления личности, обретения своего пути.

Повествование в романе ведется от лица женщины по имени Джинг-мей. Ее мать Суйуан и основала «Клуб радости и удачи», спасаясь во время Второй мировой войны от японской оккупации. Каждую неделю Суйуан и 3 ее подруги собираются вместе и играют в маджонг. Позже Суйуан переехала в Сан-Франциско и возродила традицию. Теперь ее партнерами по игре стали Линдо, Ан-мей и Йинг-Йинг. Игра в шахматы в данном произведении ассоциируется прежде всего с именем Вейверли, дочери Линдо.

Учитывая тот факт, что ассоциативный слой является основой для формирования остальных слоев концепта, его следует рассмотреть в первую очередь.

Ассоциативный компонент концепта составляют встречающиеся в анализируемом тексте ассоциаты, которые возможно объединить в следующие ассоциативные ряды:

1 Игра – сосредоточенность, отгороженность от мира. Выражается лексическими единицами и словосочетаниями *to concentrate, think of nothing else*: «Once we started to play, nobody could speak. We had to concentrate on our game, and think of nothing else but adding to our happiness through winning» [7, p. 5]. В следующем примере подчеркивается, что Вейверли во время игры видит только шахматную доску и фигуры, но не замечает своего противника, на что указывает лексическая единица only: «When I played, I didn't see the person sitting opposite me. I only saw the black and white chessmen on the board» [7, p. 37].

2 Игра – изолированность, превосходство: Вейверли считает, что секреты шахматной игры доступны только ей, что подчеркивается лекси-

ческой единицей *only* и противопоставлением *I – other people*: «I could see things on the chessboard that other people could not».

3 Игра – счастье: We had to concentrate on our game, and think of nothing else but adding to our happiness through *winning*» [7, p. 5].

4 Игра – победа, уверенность: «And this gift gave me a wonderful *confidence*. I loved to win» [7, p. 42].

Связанные с игрой ассоциаты можно выделить и в следующих примерах:

5 Игра – волшебство, тайна: «A light wind blew past my ears, whispering secrets only I could hear» [7, p. 37].

«I realized I could no longer see the secret weapons of each chessman, or the *magic* in every square» [7, p. 43].

6 Игра – дар, талант: «And this *gift* gave me a wonderful *confidence*» [7, p. 42].

7 «And when I lost, I was filled with growing fear that I no longer had the *gift*, and was becoming just an ordinary person» [7, p. 43].

8 Игра – соперничество, противостояние: «In my head I saw a chessboard. The player opposite me had eyes like angry black holes in her face» [7, p. 40].

Некоторые из вышеперечисленных текстовых ассоциат репрезентируют понятийный слой концепта в анализируемом тексте, однако понятийный слой концепта может быть реконструирован через анализ словарных дефиниций лексемы, представляющей исследуемый концепт. В нашем случае имеет смысл рассмотреть определение понятия игры, которое в английском языке выражается лексемами *game* и *play*. В случае данных лексем имеет место полисемия, однако мы приведем только те значения, которые важны для нашего исследования.

Так, онлайн-словарь Merriam Webster [6] предлагает следующие дефиниции вышеназванных лексических единиц:

Game (noun):

1 a competitive encounter between individuals or groups carried on for amusement, exercise, or in pursuit of a prize.

Play (noun):

1 activity engaged in to amuse oneself.

Разумеется, анализ словарных дефиниций не тождественен анализу концепта. В монографии З.Д. Поповой и И.А. Стернина «Очерки по когнитивной лингвистике» отмечается, что следует делать различие между значением слова и концептом, так как значение слова складывается из совокупности семантических компонентов, способных частично репрезентировать базовый слой (ядро) концепта, но недостаточных для выявления периферии концепта [2].

Следует отметить, что хотя семантика обеих лексем предполагает получение удовольствия, в случае лексемы *game* имеется в виду целенаправленная деятельность, подчиненная правилам, тогда как в случае лексемы *play* – хаотичная

и спонтанная.

Также для концептуального анализа целесообразно использовать данные концептуальных словарей. Подобные словари представляют собой собрания слов, организованных таким образом, чтобы показать содержание, заключенное в словах. Предполагается, что категории содержания отражают когнитивно-концептуальные ряды, которые возникают в сознании, когда бы соответствующее слово ни употреблялось: «A conceptual dictionary is a collection of the words of a language organized to show the kinds of content represented in the words. The categories of content are presumed to reflect cognitive-conceptual sets which are evoked whenever a pertinent word is encountered» [5, p. 1].

В концептуальном словаре Дж. Лаффала «A concept dictionary of English» лексические единицы распределяются по доменам – категориям, каждая из которых отражает определенную концептуальную область. Так, лексемы *game* и *play* относятся к домену PLAY. Данная категория подразумевает отсылку к отдыху и развлечениям и включает такие идеи как театр и спорт, вечеринка и праздник, игрушки и игра [5].

В анализируемом тексте понятийный слой концепта представлен ассоциативными направлениями Игра – счастье; Игра – победа, уверенность; Игра – соперничество, противостояние. Тем не менее, каждая из упоминаемых в произведении игр имеет свои особенности, описание которых также может иллюстрировать понятийный слой концепта.

В анализируемом тексте отсутствует подробное описание правил игры в маджонг и шахматы, однако встречаются упоминания особенностей организации игрового пространства: «My father has asked me to be the fourth player at the Joy Luck Club. I am replacing my mother? Whose seat at the mah jong table has been empty since she died two months ago» [7, p. 2]. Приведенная цитата позволяет сделать вывод, что для игры в маджонг необходимы 4 участника, а каждое место за столом символизирует одну из четырех сторон света.

Что касается предметного слоя концепта, он также репрезентирует наиболее значимые характеристики соответствующего концепту явления, однако, в отличие от понятийного, акцентирует внимание на чувственном образе объекта или явления [4]. В нашем случае, возможно выделить примеры зрительной и звуковой репрезентации.

1 Звуковая репрезентация (маджонг): «Once we started to play, nobody could speak. We had to concentrate on our game, and think of nothing else but adding to our happiness through winning» [7, p. 5].

2 Звуковая репрезентация (шахматы): «A light wind blew past my ears, whispering secrets only I could hear» [7, p. 37].

3 Зрительная репрезентация (шахматы): «When I played, I didn't see the person sitting opposite me. I only saw the black and white chessmen on the

board» [7, p. 37].

4 Зрительная репрезентация (шахматы): «I could see things on the chessboard that other people could not. And this gift gave me a wonderful confidence. I loved to win» [7, p. 42].

Первые 3 цитаты иллюстрируют сосредоточенность героинь на игре, их отгороженность от реальной действительности: «Она [игра] создает особый мир, в пределах которого реальность как будто перестает существовать» [3, с. 53]. Однако цели героинь различны: Суйуан и подруги играют в маджонг, чтобы на время отвлечься от суровых испытаний, тогда как Вейверли стремится к самоутверждению, демонстрации собственного превосходства, что подтверждается цитатой 4.

Нетрудно заметить, что ассоциативный компонент концепта представлен ассоциативными направлениями, имеющими различную эмоциональную окраску, что позволяет нам выделить ценностно-оценочную составляющую концепта. Так, положительную эмоциональную окраску имеют ассоциативные направления Игра – счастье, Игра – победа, уверенность, Игра – волшебство, тайна, Игра – дар, талант. Ассоциативные направления Игра – сосредоточенность, отгороженность от мира и Игра – изолированность, превосходство также иллюстрируют огромную значимость игры для ее участников: в обоих случаях игра помогает преодолевать трудности, обрести уверенность в собственных силах. Негативная эмоциональная окрашенность присуща только ассоциативному направлению Игра – соперничество, противостояние, иллюстрирующая назревающий конфликт между Вейверли и ее матерью, который в данном произведении представлен в форме шахматной партии.

Что касается образного компонента концепта, в анализируемом произведении он не выражен, во всяком случае, эксплицитно.

Символический компонент концепта выражен не столько через отдельные лексические единицы и их сочетание, сколько через сюжетное построение и идейное содержание анализируемого художественного текста.

Сначала Суйуан и ее подруги играют в маджонг, желая забыть об ужасах войны, следовательно, игра помогает преодолеть страх, сохранить радость и надежду в душе: «В данном случае игра предстает как символ радости, над которой не властны отчаяние и смерть» [там же, с. 53]

В «Клубе радости и удачи», вновь организованном в Сан-Франциско, игра в маджонг не только помогает укрепить дружбу четырех совершенно разных людей, но и устанавливает связь между прошлым и настоящим. Когда же Суйуан умирает и ее место занимает Джинг-мей, игра становится символом связи поколений: «Игра в маджонг обретает новое значение, связывая два мира (прежнюю жизнь в Китае и новую жизнь в Америке) и воплощая идею преемственности поколений» [там же, с. 53]. Джинг-мей не является ярой поклон-

ницей маджонга, однако ее отказ играть, скорее всего, был бы расценен как неуважение к уставленной традицией. Кроме того, Джинг-мей предстоит путешествие в Китай и встреча со сводными сестрами, дочерьми Суйуан, которых она потеряла, спасаясь из захваченного японскими войсками города, но незадолго до смерти смогла отыскать. Фактически на Джинг-мей возложена миссия по воссоединению семьи, и неслучайно речь об этом заходит во время игры в маджонг. Кроме того, большая часть денег, выделенных на поездку, является выигрышем Суйуан: «We added just a little, so you can go Hong Kong, take train to Shanghai, see your sisters» [7, p. 12].

Что касается игры в шахматы, можно проследить закономерность между успехами и неудачами Вейверли в игре и ее отношениями с матерью. Когда Вейверли была ребенком, Линдо научила ее «искусству невидимой силы», позволяющему завоевывать авторитет у окружающих и побеждать в спорах. Суть данной стратегии ярко отражает фраза «Strongest wind cannot be seen» (самый сильный ветер нельзя увидеть), и заключается «искусство невидимой силы» в том, чтобы отстаивать свое мнение, не выражая его прямо, держа свои намерения в тайне. Позже выяснилось, что подобные методы эффективны и в игре: «I was six when my mother taught me how to have invisible strength. It was a way of winning arguments, respect from others, and eventually, though neither of us knew it then, chess games» [7, p. 36]. Благодаря своей жизненной философии Вейверли побеждает на шахматных турнирах, ее победы всегда неожиданны, а порой и необъяснимы. Пока Линдо поддерживает дочь, последней сопутствует успех. Тем не менее, поссорившись с матерью, Вейверли теряет уверенность в себе и вдохновение. Девушка начинает воспринимать собственную жизнь как шахматную партию, в которой мать из союзника и защитника превращается в противника: «In my head I saw a chessboard. The player opposite me had eyes like angry black holes in her face» [7, p. 40]. Таким образом, граница между игрой и жизнью становится прозрачной, а игру в данном случае можно рассматривать как символ конфликта и противоречия. Если исходить из вышесказанного, символическое наполнение темы игры, а значит, и анализируемого концепта, предстает весьма многогранным: «Обе игры иллюстрируют разные сценарии семейных отношений: маджонг – преемственность поколений, шахматы – извечный конфликт отцов и детей» [3, с. 54].

Таким образом, художественный концепт, базируясь на общеязыковой репрезентации, в тексте произведения дополняется множеством смысловых компонентов, помогающих реализовать авторский замысел.

Список литературы

1 Болотнов А. В. О методике дискурсивного анализа художественного концепта на основе текстовых ассоциатов // Вестник ТГПУ. – Томск : Изд-во Томского гос. педагога.

ун-та, 2010. – С. 58-63.

2 Попова З. Д., Стернин И. А. Очерки по когнитивной лингвистике. – Воронеж : Истоки, 2001.

3 Сатина Д. Д. Символика игры в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи»: сборник научных трудов аспирантов, соискателей и студентов, обучающихся в магистратуре Курганского государственного университета. – Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2016. – С. 53-54.

4 Тарасова И. А. Поэтический идиостиль в когнитивном аспекте. – Москва : Флинта, 2012.

5 Laffal J. A concept dictionary of English. Gallery Press, 1973.

6 Merriam Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/game>; <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/play> (дата обращения: 2.03.2018 г.).

7 Tan A. The Joy Luck Club. Simplified edition. Oxford University Press, 2008.

References

1 Bolotnov A. V. O metodike diskursivnogo analiza khudozhestvennogo kontsepta na osnove tekstovyykh assotsiatov // Vestnik TGPU, Tomsk: Izd-vo Tomskogo gos. pedagog. un-ta, 2010. S. 58-63.

2 Popova Z. D., Sternin I. A. Ocherki po kognitivnoy lingvistike. Voronezh: Istoki, 2001.

3 Satina D. D. Simvolika igry v romane A. Tan «Klub radosti i udachi» // Sbornik nauchnykh trudov aspirantov, soiskateley i studentov, obuchajushhikhsja v magistrature Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta. Kurgan: Izd-vo Kurganskogo gos. un-ta, 2016. S. 53-54.

4 Tarasova I. A. Poeticheskiy idiosstil' v kognitivnom aspekte. M.: Flinta, 2012.

5 Laffal J. A concept dictionary of English. Gallery Press, 1973.

6 Merriam Webster Dictionary [Elektronniy resurs]. URL: [https://www.merriam-webster.com/thesaurus /game](https://www.merriam-webster.com/thesaurus/game); <https://www.merriam-webster.com /thesaurus/play> (data obrashhenija: 2.03.2018 g.).

7 Tan A. The Joy Luck Club. Simplified edition. Oxford University Press, 2008.