

Agata Jankowicz

Poetyckie gry językowe jako narzędzie wojennej propagandy (na materiale „Okien TASS”)

W dzisiejszych rozważaniach nad zjawiskiem gry językowej nastąpiło wyraźne przesunięcie zainteresowań od analizy jej użycia w funkcji ludycznej do badania jej potencjału perswazyjnego. Związane jest to m.in. ze zwiększeniem częstotliwości występowania gier językowych w tekstach publikowanych we współczesnych mediach, zarówno tych tradycyjnych, np. w prasie, jak również w mediach nowej generacji, których naczelnym przedstawicielem jest sieć internetowa. Jednak wykorzystywanie gier językowych w komunikacji masowej nie jest zjawiskiem nowym. Twórcze przekształcenia strukturalne oraz semantyczne, mające na celu uatrakcyjnienie komunikatu oraz przekazanie implicytnych treści, były aktywnie stosowane już na początku XX wieku, kiedy nasiliła się potrzeba dotarcia do szerokiego grona adresatów o różnych kompetencjach odbiorczych. Celem niniejszego badania jest wyjawienie funkcji gier kalamburycznych w tekstach o charakterze propagandowym, w szczególności ich roli w kreowaniu negatywnego obrazu przeciwnika. Analizie poddane zostały utwory radzieckich poetów wchodzące w skład agitacyjnych plakatów „Okna TASS” z okresu II wojny światowej. Materiał empiryczny został zaczerpnięty ze zbiorów Rosyjskiej Biblioteki Państwowej im. Lenina, Moskiewskiego Państwowego Muzeum Rosyjskiej Literatury im. Dala oraz Państwowej Galerii Sztuki w Permie. Badanie zostało oparte na metodach analizy językowej oraz pragmatycznej i miało na uwadze to, że odpowiednio skonstruowany tekst wpływa na percepcję rzeczywistości przez odbiorcę. Za podstawę organizacji materiału egzemplifikacyjnego posłużyła strukturalno-semantyczna klasyfikacja kalamburu.

Badając grę językową jako zabieg o charakterze komicznym w kontekście plakatów agitacyjnych, należy rozpatrywać komizm w ujęciu funkcjonalnym jako środek konsolidacji społeczeństwa. O społecznym znaczeniu śmiechu pisał m.in. Andriej Syczew, który podkreślał, że śmiech zakorzeniony jest w bycie społecznym, wymaga od wszystkich uczestników grupy zgodności reakcji¹. Jednocześnie sprzyja on wyzwoleniu emocjonalnemu, stanowiąc formę kompensacji poniesionych szkód. Jak zauważa Aurelia Kotkiewicz, w rzeczywistości radzieckiej śmiech nierzadko służył

¹ А.А. Сычев, *Природа смеха или Философия комического*, Издательство Мордовского университета, Саранск 2003, с. 84.

oczyszczeniu (katharsis), pomagał przezwyciężyć absurd życia w ZSRR². Ponadto komizm był aktywnie wykorzystywany przez radziecką propagandę wojenną jako narzędzie dyskredytacji przeciwników. Karykaturalne przedstawienie wizerunku wroga stało się ważnym środkiem kształtowania opinii publicznej, a także solidaryzacji osób przeciwstawianych obiektom krytyki.

Naczelnemu celowi, jakim było budowanie pejoratywnego obrazu „obcego” oraz integracja „swoich”, podporządkowane zostały wszystkie gry strukturalno-semantyczne prowadzone na łamach „Okien TASS”. Przystępując do analizy tych strategii tekstotwórczych, warto przyjrzeć się funkcjonowaniu terminu *gra językowa* w badaniach humanistycznych. Pojęcie to zostało wprowadzone do dyskursu filozoficznego przez austriackiego badacza Ludwiga Wittgensteina, który pojmował grę językową jako nieodłączny element wszelkich wypowiedzi, proces użycia języka w komunikacji powstałej na bazie swoistych aktów gry prowadzonych zgodnie z określonymi regułami gramatycznymi i semantycznymi³. Później termin ten zaczął być konkretyzowany i stosowany w odniesieniu nie tyle do procesów mentalnych towarzyszących tworzeniu wypowiedzi, ile do świadomego zabiegu polegającego na naruszeniu normy językowej i ukierunkowanego na ekspresywizację wypowiedzi⁴. Inherentną cechą gier językowych jest celowość działań nadawcy, który konstruuje swój tekst w taki sposób, aby implicytnie przekazywane sensy zostały zauważone i właściwie odczytane przez odbiorcę. Ta intencjonalność odróżnia grę językową od błędu logicznego.

Pojęcie gry językowej jest często konfrontowane z zagadnieniem gry słów. Przyjęto uważać, iż *gra słów* jest terminem o węższym znaczeniu. Zgodnie z definicją Michała Głowińskiego obejmuje ona „wykorzystanie brzmieniowego podobieństwa między słowami do uwydatnienia ich znaczeń i wieloznaczności, wzajemnych pokrewieństw, podobieństw i kontrastów [...]”⁵. W zakres gier językowych wchodzi natomiast bardziej zróżnicowane transformacje we wszystkich sferach języka. W klasyfikacji gier językowych zaproponowanej przez Władimira Sannikowa wymienione zostały modyfikacje na poziomie fonetycznym, morfologicznym, leksykalnym, fleksyjnym oraz syntaktycznym, a także naruszenia normy językowej w obrębie pragmatyki i stylistyki. Zgodnie z interpretacją badacza przestrzenie realizacji gry językowej są praktycznie nieograniczone, niemniej jej cel sprowadza się głównie do wywołania efektu komicznego⁶.

Jeszcze bardziej rozbudowaną definicję gier językowych, wywodzącą się z badań nad tekstami medialnymi, zaproponowała Danuta Kępa-Figura.

² А. Коткевич, *Сатирический дискурс в русской литературе XIX/XX веков. Гоголь, Зощенко, Войнович*, «Метапоэтика» 2010, вып. 2, ч. 1, с. 145.

³ Л. Витгенштейн, *Философские работы*, ч. 1, Гнозис, Москва 1994, с. 83.

⁴ М.Н. Кожина, *Стилистический энциклопедический словарь русского языка*, Флинта, Наука, Москва 2006, с. 657–660.

⁵ М. Гłowiński [współaut.], *Podręczny słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Open, Warszawa 2000, s. 104.

⁶ В.З. Санников, *Русский язык в зеркале языковой игры*, Изд-во «Языки славянской культуры», Москва 2002, с. 365–479.

Zaliczam do niej [kategorii gier językowych]: gry oparte na modyfikacji gramatyczno-semantycznej struktury danego tekstu (gry gramatyczne [czyli fonetyczne, słowotwórcze i składniowe] oraz gry semantyczne, tj. działania odwołujące się do relacji w polu znaczeniowym [synonimii, antonimii, polisemii, homonimii, komplementarności] oraz oparte na działaniach na frazeologizmach [udostównienie frazeologizmu, gra między frazeologicznym a dosłownym znaczeniem związku wyrazowego, modyfikacja składu związku frazeologicznego]), gry zainicjowane umieszczeniem tekstu w kontekście innego tekstu (czyli konwencją gatunkową, intertekstualne i intersemiotyczne) oraz gry konwersacyjne (dla których punktem wyjścia jest przekroczenie zasad konwersacyjnych)⁷.

Podobnie jak w koncepcji Władimira Sannikowa w rozumieniu badaczki w zakres gier językowych wchodzi szerokie spektrum transformacji jednostek językowych oraz gry konwersacyjne. Ciekawym rozwinięciem tej teorii jest przyporządkowanie do omawianego pojęcia referencji międzytekstowych. Z jednej strony odczytywane są one jako odwołania w zakresie systemu, w tym przypadku – gatunków. Jak się jednak zdaje, o zaistnieniu gry językowej w kontekście odniesień gatunkowych można mówić jedynie w przypadku przekroczenia reguł. Nie są to więc gry w obrębie konwencji gatunkowej, a, jak określa badaczka, – „gry konwencją gatunkową”, polegające na jej celowym naruszeniu. Z drugiej strony w klasyfikacji zaproponowanej przez badaczkę pojawia się pojęcie *gier intertekstualnych*, które dotyczy aktualizacji wcześniejszego tekstu w ramach nowego wytworu. Do gier językowych zostały również zaklasyfikowane referencje intersemiotyczne (na poziomie odmiennych kodów), co związane jest z szerokim pojmowaniem tekstu jako jednostki semiotycznej wyższego rzędu, której struktura i znaczenie mogą być budowane zarówno przez znaki językowe, jak i ekstralingwistyczne⁸.

Niektóre techniki gry językowej, szczególnie często spotykane w dziełach literackich, zostały zgrupowane pod pojęciem *kalamburu*. Podobnie jak w przypadku dwóch poprzednich zagadnień również ten termin nie poddaje się jednoznacznej definicji. W węższym znaczeniu kalambur rozumiany jest jako gra w obrębie polisemii lub fonetycznego podobieństwa leksemów⁹. W szerszym znaczeniu kalamburem można nazwać wszelkie zabiegi polegające na polisemicznym użyciu słowa lub frazy, a także zastawieniu w jednym kontekście pozornie niedających się połączyć leksemów lub wyrażen w oparciu o ich podobieństwo fonetyczne lub graficzne. Jedną z najobszerniejszych klasyfikacji zaproponował Aleksandr Fiurstienberg, zaliczając do kalamburu następujące techniki: zestawienie homonimów (wyrazów identycznych pod względem fonetyki i pisowni, jednak cechujących się odmiennym znaczeniem), paronimów (wyrazów o podobnym brzmieniu różniących się pod względem semantyki), transformację stałych połączeń wyrazowych (również tzw. skrzydlatych słów), grę w obrębie polisemii (wieloznaczności wyrazów) oraz

⁷ D. Kępa-Figura, *Gry językowe w polskich telewizyjnych serwisach informacyjnych jako przejaw fatyczności i sprawczości współczesnej komunikacji medialnej*, „Медиалингвистика” 2018, № 3, s. 371.

⁸ Е.Е. Анисимова, *Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов)*, Академия, Москва 2003, s. 17.

⁹ А.П. Евгеньева, *Словарь русского языка в четырех томах*, т. 2, Русский язык, Москва 1986, s. 20.

pseudoetymologizację (wskazanie źródłosłowu nieodpowiadającego faktycznej etymologii wyrazu bądź związku wyrazowego)¹⁰.

Stosowanie w tekstach gier językowych, a w szczególności gier kalamburycznych, związane jest z realizacją funkcji fatycznej. Służą one stworzeniu iluzji rzeczywistego kontaktu z adresatem, który wychodzi z roli biernego czytelnika i przechodzi w tryb aktywnego odbioru poprzez rozszyfrowywanie skonstruowanych przez nadawcę treści. Wprowadzenie elementów gry oraz ich recepcja uzależnione są od istnienia schematu wiedzy oraz przekonań łączącego nadawcę i odbiorcę oraz umożliwiające właściwe odczytanie ukrytych znaczeń. Aby gra zakończyła się powodzeniem konieczne jest powołanie szczególnej wspólnoty komunikacyjnej opartej na regułach „wspólnego świata”¹¹. Jest to tak zwany świat „swoich”, znanych i akceptowanych, niekiedy przeciwstawiany światu „obcych”, kierujących się odmiennymi zasadami i przez to wykluczonych z ogólnego dyskursu. Ten schemat relacji pomiędzy nadawcą, odbiorcą oraz przedmiotem dyskusji jest szczególnie często wykorzystywany przez autorów tekstów propagandowych.

Z punktu widzenia psycholingwistyki gra językowa postrzegana jest jako zabieg, który z jednej strony przyczynia się do intensyfikacji procesów myślowych adresatów, z drugiej zaś – usypia ich czujność. Ta zależność warunkuje jej efektywne wykorzystywanie w celach propagandy, która zgodnie z definicją Ireny Kamińskiej-Szmaj rozumiana będzie w niniejszym badaniu jako zorganizowane rozpowszechnianie idei oraz teorii poprzez selektywny dobór treści komunikatu oraz stosowanie metod wywierania wpływu¹². Efektywna propaganda opiera się na komunikatach skonstruowanych w taki sposób, aby jednostka nie była świadoma, że staje się obiektem ideologicznego nacisku. Stąd dążenie do uatrakcyjnienia przekazów propagandowych o elementy pochodzące z języka potocznego, zwiększenie roli fatyki oraz aktywizacja odbiorców. Gra językowa zawiera element zagadki, której samodzielne rozwiązanie nie tylko dostarcza satysfakcji, ale również przyczynia się do zapamiętywania treści komunikatu i utrwalenia w umyśle czytelnika obrazów stworzonych przez autora tekstu. Implicytna informacja przekazana w wypowiedzi o charakterze komicznym i odpowiednio rozszyfrowana przez odbiorcę nie jest postrzegana jako kłamstwo. Ten fakt wpływa na manipulacyjny potencjał gier językowych.

Propaganda realizowana poprzez komizm była nieodłącznym elementem sztuki plakatowej okresu II wojny światowej. W historię wojennej twórczości propagandowej w szczególny sposób wpisała się redakcja Agencji Telegraficznej Związku Radzieckiego (dawniej Rosyjskiej Agencji Telegraficznej), która od 27 czerwca 1941 roku publikowała plakaty agitacyjne pod nazwą „Okna TASS”. O skali projektu świadczą liczby podawane przez Władimira Maslennikowa: w ciągu 1418 dni działalności redakcji powstało 1289 numerów plakatów w nakładzie 842 550

¹⁰ А.И. Фюрстенберг, *Каламбур* [в:] *Большая советская энциклопедия*, т. 11, Советская энциклопедия, Москва 1973, <https://gufo.me/dict/bse> [data обращения: 20.07.2022].

¹¹ T. Szczerbowski, *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*, Instytut Języka Polskiego Polskiej Akademii Nauk, Kraków 1994, s. 37.

¹² I. Kamińska-Szmaj, *Propaganda perswazja, manipulacja – próba uporządkowania pojęć* [w:] *Manipulacja w języku*, red. P. Krzyżanowski, P. Nowak, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004, s. 17–19.

egzemplarzy¹³. Do pracy w wydawnictwie TASS zaangażowano ponad 130 grafików oraz 80 pisarzy, wśród których wymienić należy takich poetów, jak Diemjan Biednyj, Wasilij Lebiediew-Kumacz, Konstantin Simonow, Samuił Marszak, Aleksandr Żarow, Aleksiej Maszystow czy Ilja Erienburg¹⁴. Na plakatach przedrukowano także fragmenty dzieł rosyjskich klasyków, w tym Aleksandra Puszkina i Michaiła Lermontowa. W czasie wojennego zamętu „Okna TASS” wypełniały funkcję informacyjną, relacjonując bieżące wydarzenia z frontu. Rzeczywistość w nich przedstawiona była jednak poddawana silnej modyfikacji zgodnej z ideologią rządzącej partii. Lakoniczna, ekspresywna forma w połączeniu z prostotą treści pozwalały na dotarcie do szerokiego grona odbiorców oraz rozpowszechnianie wśród nich silnie uproszczonego obrazu świata. Sprzyjało temu również stosowanie ironii, hiperboli oraz gier językowych, które wzmacniały więź fatyczną z czytelnikami.

Jednym z rodzajów gier kalamburycznych wykorzystywanych w „Oknach TASS” jest zestawienie leksemów pokrywających się częściowo lub całkowicie pod względem fonetyki. Wyjawienie gry słów opartej na homonimii i paronomimii jest możliwe dzięki rozpoznaniu kontekstu otaczającego wyrazy lub poprzez ich konfrontację z elementami graficznymi plakatu. Stosowanie w tekście homonimów i paronomimów prowadzi do podwójnej interpretacji przedstawionej w utworze sytuacji. Technika ta była aktywnie wykorzystywana przez poetów redakcji TASS do utrwalania w umysłach czytelników określonych schematów asocjacyjnych.

Na bazie paronomimii został skonstruowany epigramat z *Алфавиту* Samuiła Marszaka, będący swoistym zarysem polityki III Rzeszy. W tekście utworu do stworzenia kalamburu zostały użyte leksemy *погром* oraz *программа*.

„Погром” – изложенная кратко / программа „нового порядка”¹⁵.

Połączenie w jednym kontekście paronomimów o różnych znaczeniach i odmiennych konotacjach pozwala zbliżyć do siebie dwa pozornie sprzeczne pojęcia. Jednak zestawienie owych leksemów ma również głębsze znaczenie: wskazuje na celowość niemieckiej polityki eksterminacji, przeprowadzanej według uprzednio opracowanego planu. Użyta w tekście gra słów determinuje zwięzłość i wyrazistość utworu. Paronimy wypełniają w nim funkcję demaskatorską: służą ujawnieniu prawdziwego celu wrogiej polityki, jaką, zdaniem poety, jest destrukcja istniejącego ładu oraz eliminacja przeciwników.

Niekiedy przedmiotem kalamburu opartego na paronomazji stają się związki frazeologiczne. Jako przykład może posłużyć wiersz *Как его фамилия?* Aleksandra Żarowa. Plakat nawiązuje do przemówienia niemieckiego ministra lotnictwa Hermanna Göringa, któremu przypisywane są słowa: „Dopóki będę ministrem lotnictwa, ani jedna bomba nie spadnie na Rzeszę. Inaczej nie nazywałbym się Göring,

¹³ В.А. Масленников, *Окна ТАСС. 1941–1945*, Издательство «Контакт-Культура», Москва 2007, с. 34.

¹⁴ Т.Н. Конопацкая, Л.Э. Медне, *Острое перо. Стихи советских поэтов в центральных «Окнах ТАСС»* [в:] *Советские писатели на фронтах Великой Отечественной войны*, Наука, Москва 1966, с. 444.

¹⁵ С. Маршак, *Алфавит: П*, «Окно ТАСС», № 656.

a Meier”¹⁶. Minister nie był w stanie dotrzymać złożonej obietnicy i już we wrześniu 1941 r. siły radzieckie dokonały pierwszych nalotów. W kontekście bombardowania Berlina zapewnienia Göringa okazały się iluzoryczne, co trafnie skomentował autor wiersza:

Тот, кто Герингу поверил, / вместе с ним теперь узнал / то, что Геринг, не как Мейер, / а как сивый мерин, врал¹⁷.

Meier (*Meier*) to jedno z najbardziej popularnych niemieckich nazwisk. Wyraz ten jest fonetycznie zbliżony z leksemem *мерин*, który pojawia się we frazeologizmie *врать как сивый мерин*, czyli „kłamać bezwstydnie, bez ogródek”¹⁸. Na podstawie gry słów autorstwa Żarowa powstał cały łańcuch skojarzeń: Göring – Мейер – мерин. Gra językowa oparta na paronomii doprowadziła w tym przypadku do wygenerowania nowej etykiety przypisującej niemieckiemu ministrowi takie cechy, jak nieuczciwość, kłamliwość oraz nadmierna pewność siebie.

Inną techniką gry językowej stosowaną w utworach „Okien TASS” jest zestawienie odmiennych znaczeń jednego leksemu. Gry z wieloznacznością pozwalają na kondensację złożonych treści w zwartej formie, stając się skutecznym narzędziem kształtowania obrazu artystycznego. Zabieg ten został wykorzystany w oknie № 422, w którym za pomocą gry językowej ujawniono przyczynę zaginięcia niemieckich generałów Walthera von Brauchitscha i Wilhelma Lista. Obaj generałowie zostali odsunięci od pełnienia obowiązków wojskowych przez Adolfa Hitlera, co w oficjalnych gazetach wyjaśniano chorobą dowódców. Sytuacja ta została ironicznie skomentowana przez Aleksieja Maszystowa w wierszu *Операция*, w którym opisano metody leczenia opracowane przez niemieckiego przywódcę.

У Браухича в брюхе – серьезное дело: / слепая кишка – и вдруг – прозрела! [...] Лекарство одно – кинжал или выстрел!¹⁹

W powyższym fragmencie przedmiotem gry staje się semantyka wyrazu *слепой*. W podanym kontekście przymiotnik został użyty w swoim podstawowym, nieprzenośnym znaczeniu, co narusza semantykę stałego wyrażenia *слепая кишка*. W wyniku animizacji organ ludzkiego ciała zyskuje zdolność widzenia. Przywołany w tym miejscu czasownik *прозревать* może być odczytywany na dwa sposoby: w znaczeniu „zacząć widzieć” oraz „zacząć rozumieć”²⁰. Samo pojęcie *слепая кишка* jest stosowane przez Maszystowa w funkcji metonimii *pars pro toto* (część zamiast całości), jako że w tekście organ ludzkiego ciała przedstawiony jest jako figura samego człowieka. W obrazie odzyskania wzroku zawarta jest metafora odkrycia

¹⁶ Tłumaczenie własne: *Из речи Геринга*, «Окно ТАСС», № 717.

¹⁷ А. Жаров, *Как его фамилия?*, «Окно ТАСС», № 717.

¹⁸ Tłumaczenie własne: Е.Н. Телия, *Большой фразеологический словарь русского языка*, АСТ-Пресс, Москва 2006, https://phrase_dictionary.academic.ru [дата обращения: 5.06.2022].

¹⁹ А. Машистов, *Операция*, «Окно ТАСС», № 422.

²⁰ Tłumaczenie własne: Д.Н. Ушаков, *Толковый словарь русского языка в четырех томах*, т. 3, Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва 1939, с. 935.

prawdy, poznania realnego stanu rzeczy. Rozwiązanie zagadki stworzonej przez poetę na bazie gry słów pomaga ujawnić sens sytuacji opisanej w wierszu: prawdziwą przyczyną odwołania generałów, zdaniem poety, jest odrzucenie przez nich fałszywej, „oślepiającej” ideologii. W efekcie zostają oni skazani na egzekucję, która jest postrzegana jako sposób leczenia społeczeństwa (likwidacja osób stojących w opozycji do władzy porównywana jest do resekcji niesprawnego organu). Choć w danym przypadku trudno mówić o adekwatności historycznej (oba generałowie doczekali zakończenia wojny), wiersz jest znakomitą przykładem kontynuacji popularnego w tym czasie motywu Hitlera kata, który surowo karze za odstępstwa ideologiczne.

W plakatach redakcji TASS pojawiają się również przykłady figury pseudoetymologicznej stanowiącej próbę wyjaśnienia pochodzenia słowa na podstawie przypadkowego podobieństwa brzmieniowego leksemów (najczęściej niespokrewnionych). Kalambur powstaje na skutek sztucznego ustanowienia powiązań derywacyjnych, które nie odpowiadają rzeczywistej etymologii wyrazu. Szczególnym rodzajem pseudoetymologii jest etymologia ludowa, odzwierciedlająca dążenie do wyjawienia znaczenia nowych bądź nieznanach słów. Często takim modyfikacjom poddawane są zapożyczenia. W literaturze figura pseudoetymologiczna nierzadko stosowana była przez pisarzy w celu imitacji żywej mowy chłopskiej. W wierszach „Okien TASS” reinterpretacja etymologiczna wykorzystywana była głównie do wzmocnienia efektu humorystycznego oraz budowania w tekście sieci wieloznaczności.

Ciekawy przykład zastosowania figury pseudoetymologicznej można odnaleźć w wierszu Samuila Marszaka *Сверхскотство*, który nawiązuje do nazistowskiej polityki rasowej. W utworze pojawia się leksem *чистокровный*, którego etymologia w stworzonym przez satyryka kontekście może zostać wyprowadzona z dwóch źródeł: ze złożenia wyrazów *чистый* i *кровь* a także *чистый* i *корова*.

Чистота арийской крови / Уважается в корове, / Чистокровный прусский скот /
Выше всех других пород [...] / Чтобы жить нам / По-коровьи / И любить нам / По-коровьи, / Создавая поголовье / Чистокровного скота²¹.

W wierszu figura krowy wzbudza skojarzenia z wyrazami *скот* oraz *скотина* (bydło) w znaczeniu „ordynarny, nikczemny człowiek”²². Poprzez taką analogię ujawnia się brutalność niemieckiej polityki dyskryminacji rasowej. Selekcja na tle etnicznym oraz ideologiczna indoktrynacja społeczeństwa III Rzeszy została w utworze metaforycznie przedstawiona jako hodowla bydła, co stanowi zabieg dehumanizacji przeciwnika. Autor wiersza poprzez zastosowanie pseudoetymologizacji opartej na paronimicznej bliskości wyrazów *кровь* i *корова* stworzył więc złożony, silnie deprecjonujący obraz społeczeństwa niemieckiego, które ślepo poddaje się zabiegom władz.

Szczególnym rodzajem gry językowej w moskiewskich „Oknach TASS” jest transformacja stałych połączeń wyrazowych (jednostek frazeologicznych, przysłów, porzekadeł, skrzydlatych słów) dokonująca się zarówno na poziomie strukturalnym, jak i semantycznym. Jak podkreśla Władimir Wakurow, możliwość

²¹ С. Маршак, *Сверхскотство*, «Окно ТАСС», № 124.

²² Tłumaczenie własne: С.И. Ожегов, *Словарь русского языка*, Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва 1973, с. 667.

transformacji związków frazeologicznych wynika z zachowania przez nie formy wewnętrznej (pierwotnego, etymologicznego znaczenia), która w wyniku modyfikacji połączeń wyrazowych ulega uwypukleniu²³. Podobnie jak w przypadku pozostałych gier kalamburycznych semantyka transformowanych frazemów uzależniona jest od kontekstu przedstawionego na plakacie.

Gry językowe oparte na frazeologizmach były często stosowane przez Samuiła Marszaka. W swoim utworze *Как 'великан' Геббельс уничтожил 7-ую гвардейскую дивизию* satyryk przytacza wiadomość berlińskiego radia o zwycięstwie wojsk III Rzeszy nad dywizją Armii Czerwonej. W rzeczywistości formacja wojskowa nie została zlikwidowana i kontynuowała planowaną akcję militarną. Informacje o zwycięstwie rozpowszechniane przez niemieckiego ministra propagandy okazały się niezgodne z prawdą. Sytuacja ta stała się podstawą do stworzenia wiersza, w którym w sposób satyryczny opisano działania propagandowe Josepha Goebbelsa.

И, взяв огромное перо / рукою исполинскою, – / в бою единым махом / седьмую убивахом!²⁴.

W utworze transformacji poddana została fraza *одним махом семерых убивахом* (*siedmiu za jednym zamachem*) zaczerpnięta z baśni braci Grimm *O dzielnym krawczyku*. W baśni opisana została historia rzemieślnika, który jednym ruchem zabił siedem much i powziął o sobie mniemanie, że jest bohaterem. W języku rosyjskim powiedzenie to przeszło do mowy potocznej w znaczeniu „szybko, bez wahania i bez zastanowienia, uporać się z czymś”²⁵. W tekście Marszaka wyraz *семерых* podlega substytucji: na jego miejscu pojawia się leksem *седьмая* odnoszący się do 7. Gwardyjskiej Dywizji. Dekompozycja stałego połączenia wyrazowego aktualizuje jego wewnętrzną formę, a zatem akcentuje jego dosłowne znaczenie, które zaczyna funkcjonować na równi ze znaczeniem przenośnym. Rzeczownik *мах* oznacza w danym kontekście ruch dłoni, czynność pisania. Sytuację przedstawioną w tekście można interpretować następująco: Joseph Goebbels, pragnący szybkiego zwycięstwa niemieckich wojsk, pokonał 7. Gwardyjską Dywizję jedynie „na piśmie”, przekazując poprzez kanały medialne zafałszowane informacje. W ten sposób gra słów Marszaka posłużyła za narzędzie karykaturyzacji ministra propagandy, który niczym bohater niemieckiej baśni ludowej manipuluje informacjami o dokonaniach własnej strony.

Poprzez wspólny, masowy śmiech autorzy „Okien TASS” dążyli do ujednolichenia poglądów swoich odbiorców. Prowadzone przez poetów gry na poziomie etymologii, semantyki oraz struktury wyrazów i połączeń wyrazowych, zestawianie leksemów na podstawie ich podobieństwa brzmieniowego wpływały na wzmocnienie ekspresji tekstów, przyczyniając się do lepszego zapamiętywania ich treści. Gra kalamburyczna w wierszach propagandowych służyła charakterystyce wspólnego wroga, nałożeniu na niego negatywnie nacechowanych etykietek

²³ В.Н. Вакуров, *Фразеологический каламбур в современной публицистике*, «Русская речь» 1994, № 6, с. 40.

²⁴ С. Маршак, *Как 'великан' Геббельс уничтожил 7-ую гвардейскую дивизию*, «Окно ТАСС», № 466.

²⁵ Tłumaczenie własne: В.М. Мокиенко, Т.Г. Никитина, *Большой словарь русских поговорок*, ОЛМА Медиа Групп, Москва 2007, с. 391.

oraz krytyce reprezentowanej przez niego ideologii. Karykaturalne deformacje, w tym mechanizmy zoologizacji, stały się sprawnym narzędziem dyskredytacji wroga. Zastosowane w tekstach gry językowe oraz przesunięcia metonimiczne i metaforyczne pozwalały na przeprowadzenie paraleli pomiędzy obrazem przeciwnika oraz zakorzenionymi w kulturze europejskiej motywami. Gra słów wykorzystywana była jako środek demaskacji, ujawnienia prawdziwego charakteru oraz celów wrogiej polityki. W ten sposób komiczne, często wieloznaczne utwory tassowskich poetów posłużyły stworzeniu jednoznacznego obrazu rzeczywistości opartego na binarnej opozycji „swój – obcy”, w pełni odpowiadającego przyjętej propagandzie zwycięstwa.

Literatura

- Głowiński M. [współaut.], *Podręczny słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Open, Warszawa 2000.
- Kamińska-Szmał I., *Propaganda perswazja, manipulacja – próba uporządkowania pojęć* [w:] *Manipulacja w języku*, red. P. Krzyżanowski, P. Nowak, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004, s. 13–27.
- Kępa-Figura D., *Gry językowe w polskich telewizyjnych serwisach informacyjnych jako przejaw fatyczności i sprawczości współczesnej komunikacji medialnej*, „Медиалингвистика” 2018, № 3, s. 366–379.
- Szczerbowski T., *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*, Instytut Języka Polskiego Polskiej Akademii Nauk, Kraków 1994.
- Анисимова Е.Е., *Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов)*, Академия, Москва 2003.
- Вакуров В.Н., *Фразеологический каламбур в современной публицистике*, «Русская речь» 1994, № 6, s. 40–47.
- Витгенштейн Л., *Философские работы*, ч. 1, пер. М.С. Козлова, Гнозис, Москва 1994.
- Евгеньева А.П., *Словарь русского языка в четырех томах*, т. 2, Русский язык, Москва 1986.
- Жаров А., *Как его фамилия?*, «Окно ТАСС», № 717.
- Из речи Геринга*, «Окно ТАСС», № 717.
- Кожина М.Н., *Стилистический энциклопедический словарь русского языка*, Флинта, Наука, Москва 2006.
- Конопацкая Т.Н., Медне Л.Э., *Острое перо. Стихи советских поэтов в центральных «Окнах ТАСС»* [в:] *Советские писатели на фронтах Великой Отечественной войны*, Наука, Москва 1966, s. 444–451.
- Коткевич А., *Сатирический дискурс в русской литературе XIX/XX веков. Гоголь, Зощенко, Войнович*, «Метапоэтика» 2010, вып. 2, ч. 1, s. 144–147.
- Маршак С., *Алфавит: П*, «Окно ТАСС», № 656.
- Маршак С., *Как ‘великан’ Геббельс уничтожил 7-ую гвардейскую дивизию*, «Окно ТАСС», № 466.
- Маршак С., *Сверхскотство*, «Окно ТАСС», № 124.
- Масленников В.А., *Окна ТАСС. 1941–1945*, Издательство «Контакт-Культура» «Контакт-Культура», Москва 2007.
- Машистов А., *Операция*, «Окно ТАСС», № 422.

- Мокиенко В.М., Никитина Т.Г., *Большой словарь русских поговорок*, ОЛМА Медиа Групп, Москва 2007.
- Ожегов С.И., *Словарь русского языка*, Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва 1973.
- Санников В.З., *Русский язык в зеркале языковой игры*, Языки славянской культуры, Москва 2002.
- Сычев А.А., *Природа смеха или Философия комического*, Издательство Мордовского университета, Саранск 2003.
- Телия Е.Н., *Большой фразеологический словарь русского языка*, АСТ-Пресс, Москва 2006, https://phrase_dictionary.academic.ru [дата обращения: 5.06.2022].
- Ушаков Д.Н., *Толковый словарь русского языка в четырех томах*, т. 3, Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва 1939.
- Фюрстенберг А.И., *Каламбур*, [в:] *Большая советская энциклопедия*, т. 11, Советская энциклопедия, Москва 1973, <https://gufo.me/dict/bse> [дата обращения: 20.07.2022].

Поэтические языковые игры как средство военной пропаганды (на материале «Окон ТАСС»)

Резюме

Целью настоящего исследования является выявление роли каламбурных игр в текстах пропагандистского характера. Анализу были подвержены произведения советских поэтов, вошедшие в агитационные плакаты «Окна ТАСС» периода Великой Отечественной войны. Материалом анализа послужили плакаты «Окна ТАСС», входящие в коллекции Пермской художественной галереи, Государственного музея истории российской литературы имени В.И. Даля в Москве, а также Российской государственной библиотеки им. В.И. Ленина в Москве. Анализ охватывает примеры языковых игр, основанных на омонимии, паронимии, полисемии, трансформации устойчивых словосочетаний, а также псевдозтимологизации. Исследование показывает каким образом стихотворения, содержащиеся в плакатах редакции ТАСС, служили средством депрециации образа противника и создания четкой картины действительности, основанной на оппозиции «свой – чужой» и соответствующей военной пропаганде успеха.

Ключевые слова: языковая игра, каламбур, пропаганда, II мировая война, «Окна ТАСС»

Poetic language games as a means of war propaganda (on the material of “TASS Windows”)

Abstract

The objective of the study is to identify the role of pun language games in propaganda texts. The analysis was based on the works of Soviet poets which consist a part of propagandistic posters “TASS Windows” of the II World War period. The empirical material include the “TASS Windows” posters from the collections of the Perm State Art Gallery, the Vladimir Dahl State Museum of the History of Russian Literature in Moscow and the Russian State Lenin Library in Moscow. The analysis covers examples of language games based on homonymy, paronymy, polysemy, transformation of stable word combinations, as well as etymological figure. The study shows how the poems contained in the TASS posters served to depress the image of the enemy and create a unified picture of reality, based on the opposition “us – them” and corresponding to the wartime propaganda of success.

Key words: language game, pun, propaganda, World War II, “TASS Windows”

Agata Jankowicz, mgr
ORCID: 0000-0001-9346-4899
Szkoła Doktorska (dyscyplina: językoznawstwo)
Uniwersytet Pedagogiczny
im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
e-mail: agata.jankowicz@doktorant.up.krakow.pl
+48 791 395 434

Agata Jankowicz, mgr
Pedagogical University of Krakow
Doctoral School (discipline: linguistics)