

НАДЕЖДА
СОКОЛОВА

16+

Особенности
**СОВРЕМЕННОГО
КАЛАМБУРА**

Надежда Соколова

**Особенности
современного каламбура**

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Соколова Н. И.

Особенности современного каламбура / Н. И. Соколова —
«ЛитРес: Самиздат», 2019

Комический эффект каламбура используется авторами художественных текстов в разных случаях. Чаще всего это желание рассмешить читателя, но бывают и другие ситуации. В данном тексте я попытаюсь рассмотреть такие случаи и дать им характеристику.

Содержание

Введение	5
Игра и культура в жизни человека	6
Понятия «юмор», «ирония» и «комическое» и их связь с игрой	7
Словообразование как основание каламбура	9
Конец ознакомительного фрагмента.	10

Надежда Соколова

Особенности современного каламбура

Введение

Языковая игра, или каламбур, издавна привлекала людей. Каламбур использовали как писатели и поэты, так и простые люди (*об этом см. ниже, в главе «История развития каламбура»*). В данном исследовании будет предпринята попытка взглянуть на каламбур с точки зрения как синхронии, так и диахронии.

Объект исследования – лексические единицы и словообразовательные модели, используемые для создания языковой игры (каламбура).

Предмет исследования – 792 единицы, выбранные из 2-х серий книг российских писателей.

Цель данной работы – показать развитие различных словообразовательных моделей в современном русском языке.

Материалом исследования являются 792 единицы, выбранные из 2-х серий книг российских писателей в жанре комического фэнтези и изменённые с помощью различных словообразовательных способов.

Методологическую основу данного исследования составляют научные работы по словообразованию В.З. Санникова и Е.А. Земской.

Ключевые понятия работы: игра, культура, юмор, ирония, комическое, словообразование, каламбур.

Игра и культура в жизни человека

Восприятие жизни и действительности как игры издавна присуще человеку. Уже в представлении древних творение мира интерпретировалось как игра бога Брахмы [Ригведа 1989]. В «Толковом словаре русского языка» под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой игра в одном из своих значений определяется как «занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования» [Ожегов 1994: 230].

Многие учёные (И.Е. Берлянд, Й. Хёйзинга и др.) пытались толковать игру с различных позиций (с точки зрения культуры, психологии и т.д. Автору данного исследования наиболее важной кажется работа выдающегося мыслителя XX столетия, нидерландского историка культуры Йохана Хёйзинга “*Homo Ludens*” («Человек играющий»), в которой он рассматривает игру как источник культуры. Причём Хёйзинга помещает в «игровое пространство» не только искусство, но и науку, быт, юриспруденцию и военное искусство культурных эпох прошлого. Автор уверен, что «если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой» [Хёйзинга 1992: 7]. Хёйзинга считает, что «игра старше культуры, ибо понятие культуры... предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть» [Там же: 9]. Автор особо подчёркивает, что «уже в своих простейших формах и уже в жизни животных игра представляет собой нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная физическая реакция. Игра как таковая перешагивает рамки чисто биологической или, во всяком случае, чисто физической деятельности» [Там же: 10]. Учёный уверен, что «игра – содержательная функция со многими гранями смысла» [Там же]. Хёйзинга даёт следующие характеристики игре: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую голову *свободная деятельность*... Игра есть некое излишество... Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает “в свободное время”. Игра не есть обыденная жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность... Она лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей... Игра удовлетворяет идеалы коммуникации и общежития» [Там же: 17 – 19].

Как уже было замечено, игра тесно связана с культурой человека. Термин «культура» используется в различных гуманитарных науках, в каждой из них трактуясь с разных точек зрения.

В «Словаре русского языка» под редакцией А.П. Евгеньевой культура в одном из своих значений объясняется как «совокупность достижений человеческого общества в производственной, общественной и духовной жизни» [Словарь 1986: 148].

В словаре эстетики культура определяется как «исторически определённая ступень развития общества и человека, выраженная (опредмеченная) в результатах материальной и духовной деятельности людей, в создаваемой ими “второй природе”» [Эстетика 1989: 167].

С точки зрения философии культура трактуется как «система коллективно разделяемых смыслов, ценностей, убеждений, норм и образов поведения, присущих тем или иным индивидам или сообществам» [Радугин 1998: 238].

В поисках связи между игрой и культурой можно прийти к выводу, что «культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается... Взаимосвязь культуры и игры следует искать в высоких формах социальной игры, то есть там, где она бытует как упорядоченная деятельность группы, либо сообщества, либо двух противостоящих друг другу групп» [Хёйзинга 1992: 61 – 62].

Понятия «юмор», «ирония» и «комическое» и их связь с игрой

Игра как социальный феномен тесно связана с такими понятиями как «юмор» и «комическое». В основе данных понятий лежит понятие «смех». Уже на самых ранних стадиях развития культуры рядом с серьёзными культами существовали и смеховые, срамословящие и высмеивающие божество: «его ругают, над ним издеваются, чтобы утвердить жизненное начало вслед “умирающему” божеству; смех, сопровождающий эти культы, ... назывался ритуальным смехом» [Маслова 2001: 41]. В языческом обществе смех имел сакральную символику, был своеобразным магическим жестом.

В «Новейшем словаре иностранных слов и выражений» даётся следующее определение: «Комическое – категория эстетики, означающая смешное; в ходе развития культуры из игрового, коллективно самодеятельного карнавального смеха развились виды комического – ирония, сатира и юмор» [Новейший словарь 2002: 417].

В словаре по эстетике данное понятие трактуется как «одна из основных категорий эстетики, отражающая социально значимые противоречия действительности под углом зрения эмоционально-критического отношения к ним с позиций эстетического идеала» [Эстетика 1989: 153].

В истории эстетической мысли комическое характеризуется как результата контраста, «разлада», противостояния: безобразного и прекрасного (*Аристотель*), ничтожного и возвышенного (*Кант*), мнимо основательного и значительного, действительно прочного, истинного (*Гегель*), внутренней ничтожности, пустоты и внешности, имеющей притязание на содержание и реальное значение (*Чернышевский*), нелепого и рассудительного (немецкий писатель *Жан Поль*), бесконечной предопределённости и бесконечного произвола (*Шеллинг*), образа и идеи (*Фишер*), автоматического и живого (*Бергсон*), ценного и притязающего на ценность (*Фолькельт*).

Авторы словаря полагают, что комическое – это «противоречие между несовершенным явлением и положительным опытом человечества, запечатлённым в эстетических идеалах, общественно значимое несоответствие цели средствам, формы – содержанию, действия – обстоятельствам, сущности – её проявлению, претензии личности – её субъективным возможностям и т.д. комическое заключено в самой реальности» [Там же].

Атанас Натев в своей монографии «Искусство и общество» как на главные проявления комического указывает на:

- автоматичность живого, схематичность сложного;
- внезапный поворот действия;
- нелогичное в логичной форме;
- изображение маловажного важным, несерьёзного серьёзным;
- неожиданная слабость сильного и сила слабого;
- нарушение историчности;
- комизм отжившего;
- комизм нового¹.

Что касается форм комического, то А. Бергсон основными формами комического считает: комическое ситуации, комическое речи и комическое характера (Бергсон; цит. по: [Дземидок: 1974: 64]).

¹ [Натев 1996: 279 – 281].

Комическое в действительности многообразно и имеет разные степени и формы противостояния высоким эстетическим идеалам. Соответственно многообразны оттенки его отражения в искусстве: юмор, ирония, сарказм, сатира, но во всех случаях – это осмеяние, социально окрашенный смех. Будучи адекватной эмоционально-эстетической реакцией человека на комическое, смех казнит несовершенство мира, выражает радость по случаю духовного ниспровержения зла.

В отличие от положительной оценки комического в словаре эстетики некоторые учёные пренебрегают этой категорией эстетики. Например, З. Фрейд в работе «Остроумие и его отношение к бессознательному» замечал, что «комическое оказывается прежде всего случайной находкой среди социальных отношений людей» [Фрейд 1998: 191].

Юмор как одна из категорий комического в словаре эстетики трактуется следующим образом: «Юмор – особый вид комического; специфическое переживание противоречивости воспринимаемого объекта, в эстетической оценке которого сочетается серьёзное и смешное при преобладании позитивного момента в смешном» [Эстетика 1989: 429]. Как форма эстетического переживания юмор, в отличие от иронии и остроумия, интеллектуальных по своей природе, относится ко всему душевному строю человека, выступает как свойство его характера. Своеобразие юмора связано с тем, что в противоположность другим формам комического, исходящим из интеллектуально постигаемого несоответствия между притязаниями какого-либо явления на значительность и его действительной ничтожной сущностью, юмор предполагает умение увидеть возвышенное в ограниченном и малом, значительное в смешном и несовершенном.

В отличие от юмора, ирония в том же словаре эстетики определяется как «философско-эстетическая категория, раскрывающая ценностный смысл предметов и явлений в действительности и в искусстве путём остроэмоциональной критики-осмеяния, построенной на контрасте видимого и скрытого, когда за положительной оценкой, похвалой стоят доступные для прочтения отрицание и насмешка» [Там же: 117]. Ироническое отношение имеет двойной смысл: прямой, буквальный, и скрытый, обратный.

Все разобранные выше понятия рассматриваются в данной работе в тесной связи с таким лингвистическим термином, как словообразование.

Словообразование как основание каламбура

Термин «словообразование» не однозначен. «Словообразование, во-первых, – это самостоятельный уровень (ярус) внутренней структуры языка, во-вторых, – раздел науки о языке, изучающий словообразовательную систему языка, в третьих, – способ (процесс) появления нового слова» [Карпов 2002: 4]. В данной работе нас будет интересовать третье понимание этого понятия.

Словообразовательная система языка характеризуется исключительной подвижностью, вследствие чего словарный состав языка постоянно пополняется. Новые слова создаются по действующим в языке правилам, способам и моделям.

Следует заметить, что «мотивирующее и мотивированное слова связаны отношениями словообразовательной мотивации» [Диброва 2002: 495]. В семантическом плане различается несколько типов мотивации. По мнению Дибровой, «основным классификационным признаком при этом служит полное или неполное вхождение... значения мотивирующего слова в значение мотивированного» [Там же]. В соответствии с этим автор разделяет все типы мотивации на две большие группы. «В первую группу входят типы мотивации, при которой дериват полностью включает и осваивает значение мотивирующего слова..: *тигр – тигрёнок*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.