

И.Л. МУЛЬ

*(Омский государственный педагогический университет,
г. Омск, Россия)*

УДК 82:396

ББК ШЗ(2Рос=Рус)-63

ИГРОВОЙ ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ КОД ЧАСТУШКИ: МЕХАНИЗМЫ, ПРИЕМЫ, ФУНКЦИИ

Аннотация: Исследуются лингвистические механизмы языковой игры в частушке, актуализирующие морфо-деривационный, синтагматический и семантический потенциал языкового знака. Выявляется игровая лингвистическая доминанта частушечного текста – возможность его многомерной (двусмысленной) интерпретации.

Ключевые слова: языковая игра, лингвокреативная деятельность, лингвокреативные техники, малые формы фольклора.

Современная речевая действительность подвержена языковой игре (далее – ЯИ) в высочайшей степени, в связи с чем усиливающийся исследовательский интерес к различным аспектам лингвокреативной деятельности представляется вполне закономерным. Многогранностью феномена ЯИ объясняется и полипарадигмальный характер его научного описания (о различных подходах к выявлению сущности ЯИ см.: [Гридина 2002: 23-24, Гридина 2008: 13-29]). Действуя в русле лингвокогнитивного подхода к изучению ЯИ, понимаем последнюю как особый способ «упаковки» когнитивных пресуппозиций в нестандартную знаковую форму, как «соотношение неязыкового и лингвистического знания», при рассогласованности которых возникает смеховой эффект [Гридина 2008: 28]. Признавая тот факт, что игровой дискурс в различных сферах речевой деятельности имеет свою специфику, обратимся к описанию лингвокреативных техник в частушке. Полагаем, что рассмотрение малых форм фольклора (частушки в том числе) в аспекте их игровой лингвистической природы позволяет глубже проникнуть в суть речевого комизма, убедиться в своеобразии феномена народной смеховой культуры.

Частушка, будучи ориентированной на эксперимент со словом (с его формальной и содержательной структурой) и рассчитанной на деятельностное отношение к тексту со стороны индивидуума (автора и адресата), является особым (специфически организованным) текстовым полем развертывания эффекта ЯИ, что находит свое отражение в лингвистических механизмах и приемах ЯИ в данной сфере, а также в

особых функциях ЯИ в рамках исследуемого жанра. По нашим наблюдениям, текстовое поле частушки содержит в качестве обязательного компонента смеховое обыгрывание актуальной для создателя частушки типовой ситуации и моделируется с помощью лингвистических механизмов ЯИ, актуализирующих **морфо-деривационный, синтагматический и семантический** потенциал языкового знака. Игровой лингвистической доминантой частушечного текста является возможность его многомерной и / или неоднозначной (двусмысленной) интерпретации.

Морфо-деривационные механизмы ЯИ в частушке обнаруживают различные типы мотивационных отношений между лексическими единицами и способствуют направленному прогнозу восприятия типовой для жанра частушки «смеховой» тематики. ЯИ, основанная на установлении мотивационной связи между компонентами словообразовательной пары, проявляется, например, в следующем контексте: *Говорят, что я горда. Это правда, это – да. Для негордого – негордая, Для гордого – горда.*

В данном случае происходит обыгрывание антонимов, составляющих словообразовательную пару (*гордый – негордый*). Тавтологический повтор, созданный игрой словоформ прилагательных (краткой и полной формы), выявляет лейтмотив частушки, в которой шуточно противопоставляются гордость как «чувство собственного достоинства, самоуважения» и гордость как «излишнее самодовольство, высокомерие, спесь». Ср.: *Коля, Коля, Колистый, Какой ты разговористый. Пока судачил да курил, Меня совсем уговорил.*

В игровом поле частушки присутствуют отантропонимический дериват (*Коля – Колистый*) и производное, возникшее в результате трансформации его узуального эквивалента (ср.: *разговорчивый – разговористый*). Неузуальные дериваты создаются в целях рифмовки и усиления экспрессивно-оценочного компонента содержания слова.

При акцентуации компонентов словообразовательной парадигмы в частушке игровому сближению подвергаются, как правило, узуальные производные, стоящие на одной ступени словообразования и, следовательно, являющиеся кодериватами по отношению к общей производящей основе, которая может отсутствовать в тексте, а может быть эксплицирована в нем. Например: *Цыган с цыганкою купались, Цыганята плавали. Цыган цыганку утопил – Цыганята плакали.*

Игровое насыщение текста мотивационно связанными словами (*цыган, цыганка, цыганята*) создает эффект манипулирования, «жонглирования» этими компонентами формы, что обеспечивает привлече-

ние внимания слушателя к языковой организации текста частушки. Обыгрывание родственных слов, их намеренное сближение и акцентуация служат игровой интерпретации текста: драматическая, трагическая ситуация («цыган цыганку утопил») представлена как комическая, обыденная, нормальная, т.е. частушка по-своему «переиначивает» стереотипные представления о возможных жизненных ситуациях, делая страшное веселым, ужасное – смешным.

Действие **синтагматических механизмов ЯИ** в частушке основано на нарушении ассоциативного прогноза развертывания высказывания, поскольку в линейном ряду появляется не то, что ожидается, а то, что наименее вероятно в данной синтаксической единице. Иными словами, «вторжение» в стереотипные линейные связи между компонентами вербальной цепочки при установке на ЯИ приводит к нестандартной реализации междусловных (синтагматических) отношений между знаками. Такая тактика ЯИ приводит к созданию частушечных «фразем» (часто – эвфемистических выражений), например: *Говорила я милому, Говорила два раза: «Не нахмуривай ты кепочку На серые глаза».*

Игровым сегментом данного текста является словосочетание *нахмуривать кепочку на глаза*; стержневой глагольный компонент этого словосочетания обладает стереотипной синтаксической валентностью, требуя появления при себе беспредложной управляемой словоформы в В.п.; вместе с тем предсказующий и обязательный характер синтаксической связи со стороны главного компонента и его семантика накладывают на зависимую форму ограничения лексико-семантического характера, так как в узусе после глагола *нахмуривать* могут появиться лексемы *лицо, лоб, брови*; ассоциативный прогноз развертывания высказывания нарушается, когда стереотипная синтаксическая позиция В.п. заполняется нестереотипным означиванием *кепочку*; кроме того, вторая зависимая словоформа в В.п. с предлогом (*нахмуривать...на глаза*) заполняет неузуюальную синтаксическую позицию, расширяя тем самым синтаксическую валентность и семантику глагола *нахмуривать*; созданное в рамках частушечного текста словосочетание *нахмуривать кепочку на глаза* ввиду своей нестереотипности служит целям достижения комического эффекта восприятия текста и может быть интерпретировано как «надевать (напяливать) кепочку так, чтобы лицо становилось угрюмым, хмурым, несимпатичным». Ср. также:

➤ *Меня матушка ругала И ухватом гладила: «Вот тебе изба-читальня, Патефон и радива».*

➤ *Как на печке, на печке, На жёрдочке Угостил меня милый По мордочке.*

➤ *Две старушки без зубов Толковали про любовь: «Мы с тобою влюблены, Ты – в кисель, а я – в блины».*

Нарушение синтагматического прогноза в выражениях *ухватом гладила* и *угостил по мордочке* имеет характер игровой (сниженно-иронической) эвфемизации; в последней частушке комически обыгрывается сама абсурдность ситуации, не соответствующая позиции восприятия выражения *толковать про любовь*.

Все отмеченные выше приемы манипулирования формой частушки оказываются сопряженными с механизмами семантического углубления ассоциативного плана текста как поля развертывания стратегии ЯИ. В качестве приемов **семантического обыгрывания** языкового знака выступают: актуализация многозначности, часто создающая многомерность интерпретации частушечного текста; выдвигание на первый план повествования периферийных коннотативных компонентов семантики лексических единиц, явления окказиональной контекстуальной семантизации и т.д. Комплексный характер развертывания стратегии ЯИ в частушке делает ее неэлементарной, многомерно интерпретируемой в аспекте формы и содержания игровой текстовой моделью. Типичным примером специфически организованного игрового поля частушки служит следующий текст: *Хорошо игрок играешь, Хорошо и слушать-то. Задумываю от дурака, Первый уровень организации текста составляют компоненты узуальной словообразовательной пары *играть – игрок*; на втором уровне отмечается тавтологический повтор лексических единиц; третий уровень связан с обыгрыванием многозначности лексемы *игрок* (ср. актуализированные в контексте частушки смыслы данной лексической единицы: «человек, играющий на музыкальном инструменте» и «человек, играющий девичьими чувствами»). Ср. также: *Пошла барыня в колхоз, Чтоб пасти овец и коз. До того их допасла, Вышла замуж за козла.**

➤ *Моя милка как-то сдуру, Накупила мыла «Дуру». Буду в баню с ней ходить, Буду «Дурой» дуру мыть.*

➤ *Мой японец ростом мал, Но зато внимательный. И по почте он послал Икебану матери.*

Итак, игровой лингвистический код частушки в целом ориентирован на экспликацию оценки. Оценка в частушке – «суперсегментная категория» (термин Н.Д. Арутюновой), ибо оцениваются не только отдельные персонажи частушечного повествования, какие-либо предметы и их свойства, но и целые события, факты, типовые бытовые си-

туации. Являясь «прагмемами», частушечные тексты выражают оценочные ментальные предпочтения русского этноса, используя внешне несерьезный языковой код, реализующий характерологическую, рифмо-ритмическую и гедонистическую функции.

ЛИТЕРАТУРА

Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе: Материалы Всероссийской науч. конф., Екатеринбург 25-26 апреля 2002 г. – Екатеринбург, 2002.

Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте. – Екатеринбург, 2008.

© Муль И.Л., 2012