

## ИГРА СЛОВ И МОРФЕМНЫЙ ПОВТОР: КОМИЧЕСКОЕ «СОСТЯЗАНИЕ» СМЫСЛОВ В СЛОВАХ С ОБЩЕЙ МОРФЕМОЙ

(на материале английской художественной прозы)

Т. П. Карпухина

*Дальневосточный государственный гуманитарный университет*

В статье рассматривается взаимодействие таких синтагматических явлений, как игра слов и морфемный повтор, в английской художественной прозе. Игра языковых форм обеспечена структурированностью, членимостью слова. Лингвистической основой состязания смыслов одноморфемных коррелятов, порождающей комический эффект, является двойственная членимость слов.

Настоящая статья посвящена исследованию взаимодействия таких синтагматических явлений, как игра слов и морфемный повтор. В статье рассматриваются цепочки слов, вычленимые из английского художественного прозаического текста. Предмет анализа составили одноморфемные слова, в которых обнаруживается феномен игры слов. Прежде, чем приступить к изучению фактического материала, следует остановиться на понятии «игра слов», вызывающем неоднозначную трактовку в лингвистической литературе.

На неопределенность понятия и неочерченность его границ указывает недифференцированное использование разных терминов как синонимичных обозначений: «игра слов», «игра словами», «словесная игра», «каламбур», «языковая игра», «игра словом».

Чаще всего применяются как взаимозаменяемые термины «игра слов» и «каламбур», а само явление определяется как средство художественной выразительности, которое используется в речи как острота, шутка; его основой считается использование полисемии, омонимии или звукового сходства слов [1, 185; 2, 154; 3, 211; 4, 145;].

В лингвистической литературе последних лет все чаще используется термин «языковая игра», расширенно толкуемый как гиперонимичное обозначение [5], включающее каламбур, оксюморон, парадокс, зевгму, параномазию, говорящие имена, шуточную этимологизацию слов и проч. [6]. Широкая трактовка в целом характерна для работ, в центре внимания которых находится словотворчество. Языковая игра связывается здесь с самыми разными словообразовательными процессами, приводящими к созданию авторских неологиз-

мов — окказиональных образований [7; 8; 9]. Иными словами, такой подход фокусирует внимание не на статическом аспекте языковой игры (факте актуализирования двусмысленности в речи), а на динамическом аспекте, когда описывается процесс, который привел к языковой игре.

Предпринимаются попытки разграничить термины «игра слов» и «каламбур», которым придается, соответственно, более широкое и более узкое толкование. Последний рассматривается как вид игры слов [10; 11; 12; 13].

Что касается производимого эффекта, то здесь большинство лингвистов единодушны. Какой бы из терминов ни использовался, всюду подчеркивается связь рассматриваемого явления с категорией комического [14; 15; 16]. Специфицируя разные формы языкового комизма, лингвисты указывают на способность игры слов участвовать в достижении юмористического, иронического, сатирического, саркастического эффекта.

В работе принимается точка зрения, согласно которой языковая игра, игра слов и каламбур представляют собой разнопорядковые явления. Между ними складываются отношения последовательного соподчинения. Вершину иерархии занимает термин-гипероним «языковая игра», трактуемый с максимальной степенью широты, определяемый тем, насколько язык способен осуществлять «функцию игры» (в том смысле игры, который придавал этому слову Й. Хейзинга).

Приведем цитату из его работы, призванную показать пронизанность игрой речевой деятельности: «Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество все снова и снова творит

свое выражение бытия, второй вымышленный мир рядом с миром природы» [17, 19].

Но не всякая речь, не всякое выражение посредством языка есть игра. Для этого необходимо соответствовать признакам игры, которая в самом общем виде определяется как «добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью» [17, 41].

Согласно воззрениям Й. Хейзинги, под понятие игры подпадает речевое употребление, которое возвышается над обыденностью, приобретает образность и поэтичность, характеризуется экспрессивностью, рациональной избыточностью. Й. Хейзинга пишет: «Оплотом цветущей и благородной игры остается поэзия»; «Претворенное в образы слово облакает вещи экспрессией, высвечивает их лучами понятий. В то время как язык обыденной жизни, это практически и повсеместно используемое орудие, неизменно стирает образность употребляемых слов и выражений, предполагая внешне их строго логическую самостоятельность, поэзия намеренно культивирует образный строй языка. То, что язык поэзии делает с образами, есть игра» [17, 137].

Й. Хейзинга подчеркивает иррациональность, алогичность игры: «С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, <...> игра есть в полном смысле слова *superabundans*, нечто избыточное <...>. Существование игры непрерывно утверждает, а именно в высшем смысле, сверхлогический характер нашего положения в космосе. Мы играем и знаем, что мы играем, следовательно, мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа, ибо игра неразумна [17, 18].

Как видовое понятие, которое схватывает интегральные признаки родового термина «языковая игра», понятие «игра слов» должно содержать и дифференцирующие признаки. Таковым, на наш взгляд, может служить уже упоминавшаяся соотношенность «игры слов» с категорией комического и лежащее в основе комического логическое противоречие.

Памятуя о том, что между игрою и смешным никоим образом нельзя ставить знак равенства, что взаимосвязь комического с игрой «носит второстепенный характер» [17, 20], следует сказать, что, тем не менее, их соотношенность неоспорима.

Пусть не в первую очередь, пусть не всегда пересекаются пути игры и комизма, но в игре есть место и для комического, т.е. того, что передается английским *fun* (шутка, забава, веселье и т.п.), немецким *Spaß* (шутка, забава, потеха и т.п.) и *Witz* (юмор, шутка, острота), о которых пишет Й. Хейзинга [17, 17].

Сказанное означает, что комическое необходимо рассматривать не через призму тотальности, но партитивности, признавая за ним право охватывать не игровую деятельность вообще, но какие-то ее виды. В отношении языковой игры это преломляется так, что комическое реализуется в *игре слов*.

К игре слов, помимо каламбура, относят также оксюморон, парадокс, зевгму, параномазию, говорящие имена, шуточную этимологизацию слов [6; 7], то есть то, что включает тот элемент (*grab*: шуточность, потеха, забава и т.п.), о котором говорил Й. Хейзинга.

Увязывание игры слов с категорией комического имеет давнюю историю.

Так, Цицерон, различая комизм предметов и комизм речи, говорил о том, что последний «возникает из какого-нибудь острого слова или мысли»; «самыми остроумными, — пишет он, — считаются, пожалуй, шутки, основанные на двусмысленности <...>» [18, 285, 286].

Изучение литературы показывает, что комическое обычно раскрывается с помощью таких понятий, как противоречие (алогизм), двусмысленность, острота, неожиданность, смех.

«Сущность комического — в противоречии», — утверждает Ю. Б. Борев [19, 177]. В игре слов логическое противоречие возникает в результате нарушения закона тождества, который гласит: «В процессе определенного рассуждения всякое понятие и суждение должны оставаться тождественными самим себе» [20, 46]. В результате несоблюдения закона тождества возникают логические ошибки, называемые подменой понятия или подменой тезиса.

Неверное отождествление приводит к замене четырехчленной пропозиции ( $A_1 = B, A_2 = C$ ) трехчленной ( $A = B$  и  $C$ ) [21, 172]. Таким образом, мы имеем, в сущности, «нарушение принципа тематического единства», к чему влечет «любая подмена мысли» [22, 135], чем так славились, как помнится, софисты.

В игре слов эта подмена носит преднамеренный характер. Об этом писал еще Аристотель, который подчеркивал необходимость мыслить что-нибудь одно». Он приводил примеры игры слов, которые

получаются «посредством обманывания», поскольку на деле в них говорится нечто иное: «Поэтому [эта фраза] доставляет удовольствие тому, кто ее понял», и «разум тогда как бы говорит ему: «Как это верно!» А я ошибался» [23, 977—978].

Как видим, поиски логических оснований словесной игры сразу же выявляют один из признаков игры — подмену, обман: «Принцип этот давно осознан и получил название *«qui pro quo»*, что в смысловом переводе означает «один вместо другого». На этом основан широко распространенный в старинных комедиях мотив переодеваний, выступлений в чужом обличье, когда одних принимают за других. Обычно такие действия сопровождаются некоторым обманом» [14, 119].

Противоречие порождает дуплановость, двусмысленность, которая заложена в основании игры слов. Языковой аспект игры слов заключается в том, что «язык, этот шулер и фокусник, подтасовывает сходства», «отчего возникает эстетическая иллюзия нового отношения, тогда как наше правдолюбие продолжает упорно твердить прежнее и этот раскол двойной видимости сладко щекочет возбужденный рассудок, — что в комической области доходит до вполне осязательного чувства; вот почему остроумие и Комус — «соседи» [24, 204].

«Обман словесной игры, акустической и оптической», «двойничество» заключается в том, что «один и тот же предикат приписывается двум несходным объектам, и оба они отождествляются», так что, «если не по смыслу, то по звучанию получающийся образ принадлежит двум субстанциям, двум существам» [24, 204].

Буквальное прочтение смыслов создает нелепицу, соединение несоединимого, противоречащее логической связи вещей. Комический эффект возникает при сопоставлении двух противоположающихся планов, двух смыслов, буквального и фигурального: «Комизм — результат контраста, разлада, противостояния» [19, 177]. Противоборство, соперничество двух планов — еще один признак игры, для которой в целом типично агональное, состязательное начало [17, 57].

Зафиксировав нечто прежде как непреложно-истинное, ожидаемое, наш разум внезапно, неожиданно видит противоречие, и мы смеемся — «потому, что мы напряженно ждали и это ожидание вдруг растворилось в ничто» [25, с. 1198]. «Во всем, что вызывает веселый неудержимый смех, должно быть что-то нелепое», — подчеркивает И. Кант, особо отмечая при этом роль ярко изображаемого контраста [25, 1198; 1202].

«Элемент *неожиданного* при снятии этого противоречия (явного несоответствия идеального и феноменального, содержания и формы, сущности и ее проявления, претензии субъекта к его реальным возможностям и т.п.) существен для возбуждения смеха и особого (веселого) наслаждения», — пишет В. В. Бычков [26, 235].

При смехе происходит разрядка напряжения. Разрешение противопоставления, позволяющее разгадать загадку и оценить игру слов, вызывает гамму чувств, которые складываются в определенную последовательность. К. Гроос различает стадию «первого удара», «шока», когда «нелепость озадачивает нас», стадию «смущения», которая затем переходит в стадию «наслаждения», когда мы чувствуем превосходство в результате просветления [27, 304—305]. Иными словами, как в любой игре-загадке, здесь имеют место удивление, изумление, напряжение, разрядка, и, наконец, удовольствие от найденного ответа.

Мало того, разрешив загадку, рассудок не стремится мгновенно покинуть комическую двойственность, напротив, он вновь и вновь возвращается к ней, причем делает это не принуждению, а свободно, пока не разрешится игра-загадка: «Продолжительное чувство веселия состоит в том, что мы играя повторяем эту смену «удара» и «обратного» удара до тех пор, пока контраст между напряжением и разрешением становится всё слабее, и, наконец, наступает покой. Уже Кант верно изобразил это, говоря, что мы в течение некоторого времени играем своею ошибкой, бросая её словно мячик туда и назад» [27, 306].

С лингвистической точки зрения игра слов представляет собой синтагматический феномен, предопределенный такими парадигматическими отношениями, как полисемия и омонимия, полная или частичная (паронимия). Это фигура речи, основанная, с одной стороны, на формальном равенстве (полном или частичном) языковых единиц, а с другой стороны, на смысловом неравенстве (полном или частичном). При этом последний аспект является ведущим, так как именно благодаря семантическому контрасту, столкновению разных смыслов при их одновременной актуализации в синтагматической цепи рождается шутка, выражается ирония, сатира, сарказм по отношению к какому-то явлению, непременно связанному с человеком.

Игра слов возникает там, где есть сочетание двух планов — содержания и выражения, значения и формы. И, следовательно, это касается билате-

ральных единиц: слова, устойчивого словосочетания, морфемы или любой части слова, которой окказионально приписывается статус непосредственно составляющей, несущей некое значение. В настоящей работе средством актуализации игры служит морфемный повтор.

Обратимся к конкретному материалу. Как показывает анализ, морфемный повтор может запускать механизм игры слов, в которой сталкиваются два плана содержания слова. Лингвистической основой «состязания» смыслов в игре слов с повторяющейся морфемой является двойственная членимость слова. Ведущую роль при этом играет словообразование, в частности, такой аспект, как способность словообразовательной системы создавать деривационную антонимию.

В качестве иллюстрации приведем пример из романа Ч. Диккенса «Оливер Твист»:

And then followed a full description of Oliver's dress, person, *appearance* and *disappearance*: with the name and address of Mr. Brownlow at full length.

В предложении говорится об объявлении, в котором описывается внешность Оливера, а также сообщается о его внезапном исчезновении. Вместе с тем, соположение слов *appearance* и *disappearance* позволяет прочесть объявление и иначе, увидеть другой смысл, заключающийся в том, что мальчик вначале появился в доме мистера Браунлоу, а затем бесследно исчез. В основе игры слов лежит каламбурное сталкивание разных значений слова *appearance*.

С одной стороны, актуализируется значение «внешность»: «*that which shows or can be seen; what sth or smb appears to be*». В этом смысле слово находится в состоянии, приближающемся к морфологическому опрощению, когда слово стремится стать производным, формально неразложимым. От полной деэтимологизации его удерживают сохранившаяся связь с производящим глаголом *appear* в значении «*seem*».

С другой стороны, в тексте актуализируется еще одно значение слова *appearance*, а именно, «*act of appearing*». Его производящей базой также является глагол *appear*, но уже в другом значении — «*come into view, become visible*». Однако этот второй смысл слова *appearance* — «появление» — становится ясен не сразу, он не лежит на поверхности, а выявляется при помощи следующего за ним антонимичного слова *disappearance*.

Это означает, что в тексте происходит обыгрывание такого явления, как множественность словообразовательной структуры, которая проявляется

в разной членимости слова [28]. При этом речь идет о деривационно релевантной сегментации, выявляющей разные значения слова [29]. Следует заметить, что допущение двойственности толкования структурного значения слова есть не что иное, как признание недостаточной определенности границ слова, его неустойчивости и подвижности. Об этом же говорит и движение слова *appearance* в направлении опрощения, то есть удаления от производности и разложимости.

Мастерски обыгрывая, оживляя корневую общность, Ч. Диккенс, как истинный поэт слова, сохраняет слово для других, оберегает от забвения «родственные связи», воскрешает его образность как знака-индекса. Такая остроумная, неожиданная языковая игра, рождающаяся на пересечении семантики и словообразования, переплетающая явления полисемии, антонимии, словообразовательной мотивации и частичной демотивации, отличается бóльшим изобразительно-выразительным потенциалом в сравнении с игрой слов, которая базируется исключительно на одновременной актуализации значений первообразного, то есть структурно простого, полисемантического слова.

В игру, провоцируемую морфемным повтором, которая основана на неоднозначной членимости слова, всегда вовлечены два слова. Коррелируя друг с другом, они вступают в своеобразный диалог, который способен генерировать самые непредсказуемые смыслы. В приведенном примере неожиданно высвечивается следующий аспект. Он проявляется, если обратиться к введенному М. Бахтиным понятию хронотопа, обозначающего «существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе» [30, 9].

Напомним основные свойства хронотопа («*времяпространство*»): «в хронотопе завязываются и развязываются сюжетные узлы»; ему «принадлежит основное сюжетобразующее значение»; хронотоп имеет изобразительное значение, он «дает существенную почву для показа — изображения событий»; «благодаря особому сгущению и конкретизации примет времени <...> на определенных участках пространства» он создает «возможность строить изображение событий в хронотопе (вокруг хронотопа). Он служит преимущественной точкой для развертывания «сцен» в романе» [30, 184]. Все это в полной мере относится к рассматриваемой корреляции *appearance* — *disappearance*.

Основания трактовать слова *appearance* и *disappearance* как хронотоп дает членимость, структурированность слова, позволяющая увидеть в нем внутреннюю форму. И вновь процитируем М. Бахтина: «Но хронотопичен всякий художественно-литературный образ. Хронотопична внутренняя форма слова, то есть тот опосредствующий признак, с помощью которого первоначальные пространственные значения переносятся на временные отношения (в самом широком смысле)» [30, 185]. Весьма интересно приложение этого тезиса к рассмотренной корреляции.

Амбивалентное *appearance* «двухтонно» (слово М. Бахтина, указ. соч., с. 264), оно хронотопично, в его внутренней форме слиты два образа — пространственный («внешность») и временной, подчеркивающий движение («появление»). Хронотопично и слово *disappearance*, являющееся оборотной стороной мотива *встречи* (см. *уход* как противочлен *приходу*, *встрече*).

Слова *appearance* — *disappearance* исключительно важны с точки зрения пространственно-временной топографии в романе. Языковая игра здесь не сводится к шутливому, юмористическому сопоставлению двух планов слова *appearance*. Это лишь один из моментов, усиливающих художественно-эстетическое восприятие. Игру же создает целый ряд таких моментов, сплетенных в один узор. Обыгрыванию подвергается один из главных интертекстуальных романских хронотопов, а именно, мотив *встречи*, в котором перекрещиваются хронотопические оппозиции: внезапное *появление* (приход) и столь же внезапное *исчезновение* (уход); *лицо* (внешность, которую видят при появлении, когда приходят) и *спина* (которую показывают, когда уходят); *дорога* (путешествия, злоключения бездомного ребенка) и *дом* (нежданно обретенный, как потом выяснилось, свой, родной дом).

Таким образом, игра слов *appearance* — *disappearance* способствует конденсации, сгущению в данной точке текстового пространства значительного по объему смыслового содержания, что позволяет к тому же говорить о них как о ключевых знаках текста. Отвечая всем признакам языковой игры — непредсказуемости, нетривиальности, двуплановости, соствязательности (антитетичности слов) и т.п., — приведенный пример является свидетельством того, какими ресурсами обладает игровая составляющая, опирающаяся на морфемный повтор, в плане развертывания содержания текста, фактуального, концептуального и подтестового.

Интересно и то, как подтверждаются слова Й. Хейзинги о том, что если серьезность стремится исключить игру, то игра, напротив, с легкостью включает в себя серьезность [17, 56]. Юмор вкладывается в ситуацию, казалось бы, совсем не подходящую для шутки: ребенка, едва оправившегося после болезни, злодейски крадут из гостеприимного дома длинные руки воровской шайки. Но именно сам дух, вкладываемый в игру, атмосфера доброго чувства, симпатии, которые свойственны юмору, являются подтекстовой информацией, считываемой читателем как предвосхищение счастливой развязки в конце приключений, которые еще предстоит претерпеть Оливеру.

Вспомним, что говорил о комическом остроумии Жан-Поль: «Такова вольная его игра, что он может играть даже с любимыми и почитаемыми людьми, и никогда их не ранит; ибо смешное — всего лишь ответ, который исходит от нас и падает на нас же; никто, пожалуй, не возразит, если его увидят при таком обманчивом освещении» [24, 146].

В общем, следует заметить, что антонимические отношения представляют собой благодатное поле для языковой игры. Морфемная корреляция, сопровождаемая семантической оппозицией, представляет собой своеобразную игровую площадку, на которой происходит словесный «поединок», цель которого — не выявить истину, а победить [17, 152—154]. Примером такой «игры ума», «антилогии», «противоречия» [17, 154] может служить следующий диалог, который содержит формально-логическое противоречие, именуемое парадоксом, или антиномией [20, 14—15]:

So how's the *real* world?

As *unreal* as ever. (J. Fowles).

Как при всякой языковой игре, здесь реализуется принцип «двойного зрения». Развивая идею В. Г. Белинского о двояком зрении, В. Я. Пропп находит в ней обоснование эффекта комического: «Смеясь, мы смотрим, выражаясь языком Белинского, «физическим зрением», смотрим на мир с внешней стороны. Взглянув на мир с его физической стороны, смеющийся переходит затем к нормальному взгляду на вещи с их внутренней, т.е. психологической стороны, он как бы переводит взгляд» [14, 152].

В приведенном примере как раз и происходит вычитывание разных смыслов благодаря «двойному зрению». Два утверждения можно разложить на, казалось бы, несовместимые суждения:

*The real world is real / the real world is unreal*

Это мнимое противоречие, так как в первом случае констатируется объективность, реальность

существования мира, независимо от субъекта (см. значение слова *real* как «existing in fact», «not made up or artificial»); во втором суждении утверждается относительный характер такой реальности, зависящий от восприятия мыслящего субъекта (см. значение слова *unreal* не как противочлена слова *real* в указанном выше значении, но представление о мире, как *imaginary, visionary, illusory*).

Мир существует и реально, в действительности, и в преобразованном виде, в сознании человека. Он и объективен, и субъективен, и реален, и иллюзорен. Таким образом, здесь налицо антитеза и одновременно снятие этой антитезы.

Интеллектуальную игру в приведенном примере обеспечивает членимость, структурированность слова и лингвистический механизм сборки / разборки, синтеза / анализа, то есть та ось, которая соединяет целое и его части, причем осуществляется этот механизм на основе антитетического принципа. Большинство парадоксов строятся по модели бинорма, состоящего из противочленов, связанных отношениями внутривидовой деривационной антонимии: *being happier at being unhappy* (J. Fowles); *free in an unfree culture* (J. Fowles).

Используются резервы системы деривации, извлекаемые из внутривидовых отношений, существующих между членами одного словообразовательного гнезда. Это позволяет столкнуться в парадоксе межчастеречные антонимы:

<...> a high measure of *health* is only necessary for *unhealthy* people (R. L. Stevenson).

Могут одновременно быть задействованы ресурсы словообразования и морфемки, что видим, например, в следующем предложении, где мнимому противопоставлению подвергаются слова со связанным корнем, также относящиеся к разным частям речи:

We live in an age when *unnecessary* things are our only *necessities* (O. Wilde)

В любом из приведенных случаев имеет место актуализация структурного значения слова, которую провоцирует морфемный повтор. Слово воспринимается по принципу «двойного зрения» — и как синтетически-цельное, и как аналитически-членимое. В одном из ракурсов процесс «сборки» второго, членимого слова происходит в соответствии с его «разборкой» на составляющие. Тогда на выходе получается слово, тождественное тому, что было на входе. В этом случае дезинтеграция не расходится с интеграцией. В другом же ракурсе происходит реинтеграция с неким добавочным смыслом.

Возможен, вместе с тем, и иной результат, а именно, переинтеграция как полное переименование, «переодевание» слова. Подобный маскарад наблюдаем в следующем примере, где противопоставляются родственные по корню, но вовсе не антитетичные *mixed-up* (запутавшийся) и *unmixed* (не смешивающийся):

«He sounds very *mixed-up*. Peter».

«The opposite really. *Unmixed* like oil and water. Two people» (J. Fowles).

Оживление внутренней формы сложнопроизводного *mixed-up* («involved or confused») позволяет прочесть буквальный смысл глагола *mix* («of different substances, people, etc.) put, bring, come together so that the substances, etc. are no longer distinct») и именно от него создать прилагательное *unmixed* по модели чересступенчатого образования *mix* — \* *mixed* — *unmixed*. Принцип «двойного зрения» дает возможность увидеть, с одной стороны, деривационную антонимию одноморфемных слов, но это лишь видимость, подобие словообразовательной соотносительности; с другой стороны, он позволяет усмотреть оппозицию семантическую, в которой участвуют разные значения одноморфемных слов.

В игровой диалог-спор вступают то значение «смешиваться/не смешиваться», то «запутаться / не запутаться». Противочлены псевдоантитезы делятся, по принципу бескорыстного индейского потлатча (взаимного дарения), частью своей семантики, они как бы берут на себя несвойственное им значение: сложнопроизводное *mixed-up* приобретает значение «смешивающийся»; префиксальное производное *unmixed*, наряду с буквальным значением, «одевает чужую одежду» и приобретает значение «не запутавшийся». Игра заключается в попеременном игровом движении, которое, как прожектор, освещает разные ракурсы спора-состязания одноморфемных слов. Формальная дезинтеграция не приводит механически к семантической интеграции: члены цепочки маскируются, они демонстрируют то соотносительность, то несоотносимость друг с другом, то один вид соотносительности, то другой.

Языковая игра, развиваемая на площадке морфемного повтора и антонимических отношений, зачастую приводит к оксюморонным сочетаниям, в основе которых также лежит мнимое, формально-логическое противоречие. Примером может служить однокорневая цепочка в следующем предложении:

The Mayor again pressed to his blue eyes the tips of the fingers that were disposed on the ledge of the wheeled

chair with *careful carelessness*, after the Cleopatra model: and Mr. Dombey bowed (Ch. Dickens).

В отличие от хрестоматийных случаев оксюморона («живой труп» и т.п.), в приведенном примере в игровой спор-состязание втягиваются родственные, однокоренные слова, входящие в общее словообразовательное гнездо с субстантивной вершиной *care*. И, таким образом, происходит сталкивание / сближение семантически далеких, но формально близких объектов; между ними устраняется смысловая дистанция, с тем чтобы еще более «их приблизить», «ввести в контакт», «фамильяризировать», «сделать своим» в еще большей степени [30].

Оксюморонное «соседивание» смысловых соперников — весьма распространенное явление, причем не только среди однокорневых, но и одноаффиксных слов: *hopeless hope* (T. Caldwell); *artfully artless* (M. Mitchell); *to fathom its unfathomable mystery* (St. Leacock); *joyfully tearful* (T. Caldwell).

Все вышесказанное не означает, что игровое, комическое состязание слов базируется только на отношениях антонимии. В игру могут включаться и синонимичные слова с повторяющейся морфемой.

Обратимся к следующему случаю, где в поединке вступают близкие в семантическом отношении слова, отрицающие друг друга в оксюморонном словосочетании:

Mr. Hyde was pale and dwarfish; he gave an impression of *deformity* without any nameable *malformation*. (R. L. Stevenson)

Данный пример может служить иллюстрацией того, какие сложные смыслы способно передавать и какие богатые ассоциации пробуждать членимое, аналитически-конструируемое слово, в котором не погасла связь между его составляющими. Живая внутренняя форма, выплескивающая на поверхность образ-индекс, актуализируется благодаря морфемному повтору. Последний акцентирует внимание на такой непосредственно составляющей, как корневая морфема *form*, которой в сопоставляемых однокорневых словах предшествует негативирующий префикс.

Первый из синонимов соотносится с равнозначным ему латинским словом *deformitas*, которое в христианской культуре означает небытие (как отсутствие формы), то есть абсолютно безобразное (= без-образное). Развивая эти взгляды, философская эстетика понимает безобразное как полную «несвободу духа» («волю к ничто»), и на этой основе оно имеет родство со злом [26, 209].

Но как же возникает *deformitas*? И здесь ответ дает диалектическая взаимосвязь прекрасного и

безобразного. Последнее есть результат саморазрушения прекрасного на основе несвободы человеческого духа, причем это разрушение может приводить к бесформенности (аморфности, асимметрии, дисгармонии), неправильности (ошибочности) и дефигурации (уродству) [26, 209].

В анализируемой цепочке одноморфемных синонимов по сути содержатся два понятия: безобразное (*deformity*) и его генетическая основа — неправильное, ошибочное формирование, то есть разрушение прекрасного, приводящее к уродству (*malformation*). Два синонима-конкурента, соперничая, состязаясь в данном речевом контексте, играя, ведут одну партию: они показывают, как низко может пасть человек, лишенный свободы, гармонии духа, раздираемый противоречивыми устремлениями — к возвышенному, к добру (а значит, к красоте) и низменному, к злу (а значит, к безобразному, т.е. к небытию).

Оксюморонная игра синонимов высвечивает и еще один аспект: как может маскироваться, прятаться зло, избегая даже именованности (*without any nameable malformation*), что вполне соответствует древней, как мир, номиналистической идее: «нет имени — нет и вещи». У зла нет собственной формы, образа, лица, это абсолютно безобразное, воплощающее не бытие и жизнь, а небытие и смерть. Но этого мало, ему необходимо избегнуть также имени, чтобы оно смогло надевать личину добра, не боясь быть узнанным, схваченным за руку.

Игра синонимов, взаимно утверждающих (одно — *malformation* — ведет к другому — *deformity*) и отрицающих друг друга (*deformity, without malformation*), не лишена, несмотря на серьезность ситуации, комизма. Эстетическая категория комического проявляется здесь в такой форме, как сарказм (от греч. *sarcázo* — **рву мясо**), который представляет собой негодующую насмешку, выражающую высокую степень возмущения [31, с. 439].

На площадке морфемного повтора можно встретить каламбур, схема которого такова: простое производящее слово используется в одном смысле, а его производное соотносится одновременно с двумя смыслами:

He said he had something to *deliver* to you.

«Christ». Some *delivery*. Express. Downward! (D. Francis)

Ирония, создаваемая каламбурным состязанием двух значений слова, заключается в том, что ненужного свидетеля, вместо того, чтобы доставить

ему экспресс-почту, в спешном порядке, неожиданно для него, сбросили с балкона, едва не покалечив, и тем самым «доставили» на землю.

Игра слов может возникать в результате шуточной ретимологизации слова, приписывания ему внутренней формы и несвойственного значения. Это выявляется, например, в следующем случае, когда из фамилии искусственно делается говорящее имя, чтобы описать потрепанный вид персонажа, его «взъерошенные перья»:

*Plummer, of the ruffled plumes, bent his knee for Philips to slide the chair beneath him. (O. Henry)*

И вновь мы видим комическое сопоставление разных значений слова.

Подведем итоги. Морфемный повтор нередко взаимодействует с таким синтагматическим явлением, как игра слов. В игре одноморфемных слов сталкиваются два плана содержания слова. Одновременная актуализация разных смыслов порождает противоречие, противоборство между ними. Агональное состязание разрешается не выбором предпочтительного значения, а своеобразным состоянием мира-войны, когда поочередно берет верх то один, то другой смысл. Логические границы преодолеваются, и допускается двойственное толкование смысла. Сталкивание разных смыслов, семантический контраст порождает комический эффект.

Ведущую роль в игровом состязании осуществляет членимость, структурированность слова. Двусмысленность приводит к тому, что каждый раз в результате ментальной сегментации слова, его анализа/синтеза на выходе получается то один, то другой смысл. Игра языковых форм при морфемном повторе осуществляется так, что коррелирующие слова взаимодействуют различным образом. Они могут вступать в отношения деривационной антонимии, синонимии, а также в словообразовательные отношения формально-семантической выводимости.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова. — М.: Сов. энциклопедия, 1966. — 608 с.
2. Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка / И. Р. Гальперин. — М.: ИЛ, 1958. — 460 с.
3. Шапошникова О.В., Кормилова М.С. Каламбур // Современный словарь-справочник по литературе / Сост. и науч. ред. С. И. Кормилов. — М.: Олимп-АСТ, 1999. — С. 211—212.
4. Леонтьев А.А. Каламбур / А. А. Леонтьев // Литературный энциклопедический словарь. — М., 1987. — С. 145.
5. Санников В.З. Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников // Вопросы языкознания. — 1995. — №3. — С. 59—69.
6. Бобылева Л.К. Игра словами в английской поэзии абсурда / Л. К. Бобылева // Функциональные характеристики единиц коммуникации в английском языке. — Владивосток: ДВГУ, 1990, С. 99—107.
7. Нухов С.Ж. Языковая игра в английском словообразовании: имя существительное / С. Ж. Нухов. — Уфа: Башк. пед. ин-т, 1997. — 178 с.
8. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. — Екатеринбург, 1996. — 214 с.
9. Елисеева В.В. Авторский окказионализм: автореф. дис. ... канд. филол. наук / В. В. Елисеева. — Л.: ЛГУ им. А. А. Жданова, 1984. — 17 с.
10. Ходакова Е.П. Каламбур / Е. П. Ходакова // Русский язык: Энциклопедия. — С. 107—108.
11. Уварова Н.Л. Логико-семантические типы языковой игры (на материале английской диалогической речи): автореф. дис. ... канд. филол. наук / Н. Л. Уварова. — Львов: ЛГУ, 1986. — 16 с.
12. Якименко И.В. Каламбур как лингвистический прием в английском языке и пути его воссоздания в переводе: автореф. дис. ... канд. филол. наук / И. В. Якименко. — Киев: КГПИИЯ, 1984. — 26 с.
13. Болдарева Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. Ф. Болдарева. — Волгоград: ВГПИ, 2002. — 18 с.
14. Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха / В. Я. Пропп. — М., 1976. — 183 с.
15. Панина М.А. Комическое и языковые средства его выражения: автореф. дис. ... канд. филол. наук / М. А. Панина. — М.: МГЛУ, 1996. — 20с.
16. Овсянников В.В. Языковые средства выражения комического в англоязычной прозе: автореф. дис. ... канд. филол. наук / В. В. Овсянников. — Л.: ЛГПИ им. А. И. Герцена, 1981. — 23 с.
17. Хейзинга И. *Homo ludens: Человек играющий*. Статьи по истории культуры / И. Хейзинга. — М.: Айрис Пресс, 2003. — 496 с.
18. Цицерон. Эстетика: Практика. Речи. Письма / Цицерон. — М.: Искусство, 1994. — 540 с.
19. Боров Ю.Б. Эстетика. В 2-х т / Ю. Б. Боров. — Т. 1. — Смоленск: Русич, 1997. — 576 с.
20. Гетманова А.Д. Логика. Словарь и задачник / А. Д. Гетманова. — М.: Владос, 1998. — 336 с.
21. Skrebnev Y.M. Fundamentals of English Stylistics. — М.: Высшая школа, 1994. — 240 р.
22. Свинцов В.И. Логика. Элементарный курс для гуманитарных специальностей / В. И. Свинцов. — М.: Скорина — Весь мир, 1998. — 362 с.
23. Аристотель. Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категория / Аристотель. — Мн.: Лит-ра, 1998. — 1392 с.
24. Жан-Поль. Приготовительная школа эстетики / Жан-Поль. — М.: Иск-во, 1981. — 448 с.
25. Кант И. Основы метафизики нравственности / И. Кант. — М.: Мысль, 1999. — 1472 с.

27. Бычков В.В. Эстетика: учебник / В. В. Бычков. — М.: Гардарики, 2004. — 556 с.
28. Гроос К. Душевная жизнь детей / К. Гроос. — СПб.: М. И. Гейкер, 1906. — 303 с.
29. Тихонов А.Н. Множественность словообразовательной структуры слова в русском языке / А. Н. Тихонов // Русский язык в школе. — 1970. — № 4. — С. 83—88.
30. Темрокова Л.И. Множественность словообразовательной структуры слова в английском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук / Л. И. Темрокова. — М.: МГПИИЯ им. М. Тореца, 1981. — 25 с.
31. Бахтин М.М. Эпос и роман / М. М. Бахтин. — СПб.: Азбука, 2000. — 304 с.
32. Современный словарь-справочник по литературе / Сост. и науч. ред. С. И. Кормилов. — М.: Олимп-АСТ, 1999. — 704 с.