

КЛАССИФИКАЦИЯ СРЕДСТВ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ДЕМОТИВАЦИОННЫХ ПОСТЕРАХ

О.А. Викторова

Тверской государственной университет, Тверь

В предлагаемой статье даётся классификация видов языковой игры в русскоязычных демотивационных постерах по результатам проведённого исследования.

Ключевые слова: демотивационный постер, языковая игра, языковые уровни.

Демотивационный постер (далее – ДП) – это изображение, включающее картинку и одну (тему) или две (тема и комментарий) надписи. Тема набрана крупным шрифтом; комментарий под темой – более мелким. Картинка и надписи помещены в чёрную рамку. Под языковой игрой (далее – ЯИ) в ДП мы понимаем синтез смыслов вербальной и иконической составляющих, предполагающий намеренное отклонение от литературной языковой нормы и являющийся сознательным творческим экспериментом, который проводится с целью привлечения внимания и создания экспрессивного эффекта. Нами проанализировано 8256 русскоязычных ДП, из которых 1763 ДП со смыслом комическое: 1141 ДП без ЯИ и 622 ДП с ЯИ. ДП с ЯИ составляют 7% от всех просмотренных ДП. Выборка ДП проводилась с русскоязычных сайтов, содержащих ДП: <http://fishki.net/demotivation/>; <http://demotivation.me/>; <http://rusdemotivator.ru/>; <http://demotivations.info/>, групп в социальной сети Вконтакте и др.

Больше всего случаев языковой игры встретилось на лексическом уровне: 511 ДП с ЯИ. По количеству ДП с ЯИ на этом уровне первое место занимают прецедентные феномены (см. подробнее [1]), и это не случайно. Прецедентные феномены отражают важные для представителей конкретного национально-лингво-культурного сообщества культурные стороны жизни; они легко узнаваемы и воспроизводимы. По источникам прецедентности 247 ДП распределились следующим образом: 32 ДП, обыгрывающих названия и тексты детской литературы, строки из поэтических и прозаических произведений, русский фольклор и героев комиксов; 31 ДП с фразами из рекламных сообщений; 30 ДП с названиями и строками из песен; 28 ДП, обыгрывающих русские и иностранные фильмы и героев из них; 21 ДП со ссылками на русские и американские мультфильмы; 18 ДП с фразеологизмами; 15 ДП с пословицами и поговорками; 13 ДП, затрагивающих политические темы и политиков; 12 ДП со знаменитостями; 9 ДП с отсылками к играм, в том числе компьютерным; 8 ДП с крылатыми фразами; по 4 ДП, посвящённых истории, живописи и высказываниям известных людей; по 3 ДП с афоризмами и анекдотами; по 2 ДП, обыгрывающих приметы, детские считалки и образцы архитектуры; по 1 ДП на темы физики, химии, праздников, названий ТВ-программ, кораблей и автомобилей. Все упомянутые прецедентные феномены представлены в ДП как в неизменённом виде, так и в трансформированном. Комбинация картинки и надписи в таких ДП создаёт совершенно новые смыслы и (или) модифицирует старые.

На лексическом уровне в 63 ДП обыгрываются речевые клише и в 60 ДП – полисемантические слова. В нашей картотеке 48 случаев ДП с омонимией, из которых 26 ДП – с абсолютными омонимами, 10 – с омоформами, 6 – с омонимией имён собственных и нарицательных, 4 – с межъязыковыми омонимами, 1 – с омофонами и 1 – с омонимией сочетаний букв и цифр. В 40 ДП переосмысляются синтаксически или фразеологически не свободные словосочетания. 24 ДП содержат метафору, 14 ДП – олицетворение, 12 ДП – паронимы и 3 ДП – перифраз. Лексическая языковая игра заключается в обыгрывании нескольких значений или прямого и переносного значений слов или словосочетаний; сходных слов, словосочетаний, явлений и объектов. Одни значения заложены в надпись, другие – в картинку, образуя смысловое единство. Речевые клише и синтаксически или фразеологически не свободные словосочетания могут быть представлены в ДП как в первоначальном виде, так и в трансформированном. Примером ДП с ЯИ на лексическом уровне является ДП «*Лучшие умы России*» на рис. 1, в котором обыгрываются омоформы «ум» – «способность мыслить, рассуждать и делать выводы» и «УМ» – «управление механизации».

Далее в количественном отношении идёт словообразовательный уровень: 56 ДП с ЯИ. «Предсказамус-приём» (термин С.В. Ильясовой и Л.П. Амири – [3: 193]) (или «образования по конкретному образцу» – термин Е.А. Земской – [2: 194–195]) и контаминация – самые распространённые способы создания ЯИ в ДП на словообразовательном уровне: по 13 ДП. Далее идёт фокус-покус приём (или эхо-конструкция, повтор-отзвучие) (см, например, [2]) – 10 ДП. 5 ДП, в которых новые слова создаются путём соединения русских и иноязычных компонентов, и 5 ДП с окказионализмами, основанными на обыгрывании паронимичных составляющих. «Народная этимология» встретила в создании ЯИ в 3 ДП, также в 3 ДП обыгрываются аббревиации. По 1 ДП демонстрируют следующие словообразовательные техники: столкновение производных от паронимичных основ; построение слов с вымышленными корнями; «словообразовательный куст» (термин Е.А. Земской – [2: 196]) (набор производных от какого-то слова); образование существительного-неологизма от словосочетания. Словообразовательный уровень проиллюстрируем ДП «*Ребёнок, постигший древнее искусство сон-фу*» на рис. 2, где используется «предсказамус-приём»: по аналогии с лексемой «кон-фу» создаётся новая, паронимичная, – «сон-фу», представляемая картинкой ДП с изображением спящего малыша; картинка ДП мотивирует на создание словообразовательной игры и, следовательно, двух смыслов: заложенного в слове-основе и вводимого картинкой.

На синтаксическом уровне мы выделили 40 ДП с ЯИ. 15 ДП содержат антитезу; 11 ДП – парадоксы; 3 ДП – параллельные конструкции; 3 ДП – семантически не связанные цепочки; 3 ДП – эпифору. По 1 ДП – с расчленением синтаксической конструкции, анадиплосисом, парцелляцией, зевгмой и хиазмом. Синтаксический уровень представим ДП «*ДО НОВОГО ГОДА ОСТАЛОСЬ / е-моё, ничего не куплено и не сделано, гулять негде / ДНЕЙ*» на рис. 3. Синтаксическая конструкция «до нового года осталось ... дней» расчленена целым предложением, которое заменяет точное количество дней. Однако «вкли-

нившееся» предложение вносит добавочные смыслы, раскрывая душевное состояние человека, создавшего этот ДП. Надпись, сделанную строчными буквами, и выражаемый ею смысл – «нехватка времени перед новым годом» – иллюстрирует полностью наряженная ёлка с уже зажжёнными огнями, перевозимая в маленькой машине.

Графический уровень представлен 9 ДП. По 2 ДП содержат ЯИ, созданную с помощью слов-матрёшек, «Олбанского языка» (языка в интернете, в котором целенаправленно искажается орфографическая норма) и совмещения букв и цифр. По 1 ДП включают такую графическую игру, как «клавиатурные кальки» (сочетания кириллических букв, получающиеся в результате набора английских слов при русской раскладке клавиатуры), литуратив (зачеркивание текста) и нарочитое нарушение действующих орфографических правил. На рис. 4 графическая игра представляет собой слово-матрёшку «*БРОВИссимо*», созданное в рамках одного – русского – алфавита. В данной надписи прочитываются сразу два слова: первоначально написанное – «*бровиссимо*», являющееся омофоном итальянского слова «*bravissimo*», слова «брависсимо» в значении «браво в большей степени» или известной торговой марки творожков «Брависсимо»; и слово, выделенное заглавными буквами, – «*брови*», подкрепляющееся изображением нарисованных бровей у собаки. В создании графической игры в ДП участвуют как картинка, так и надпись.

ДП с ЯИ на фонетическом уровне в нашей выборке 5 случаев: 1 ДП – с апокопой, 1 ДП – с ономатопеей, 1 ДП – с палиндромом, 1 ДП – со скороговоркой и 1 ДП – с созвучием. На этом уровне ЯИ заключена в надпись ДП или вербальную составляющую картинки. Картинка является лишь иллюстрацией фонетической игры. На рис. 5 представлен ДП с ЯИ на фонетическом уровне – «*Супер Мяурио*». Котёнок в кепке имеет некоторое внешнее сходство с персонажем видеоигр Марио. С помощью приёма ономатопии прецедентное имя Марио трансформируется в звукоподражательное – Мяурио.

Самый сложный вид языковой игры – морфологическая игра, она предполагает отличное знание грамматики языка. На морфологическом уровне нам встретился только 1 ДП с ЯИ (рис. 6): в надписи этого ДП обыгрывается морфологическая категория рода, которая подкрепляется картинкой: «*Командовать в доме должен кто-то одна*». Грамматически правильным было бы согласование в категории рода: «кто-то один». Однако с помощью изображения акцент делается на том, что командовать должна именно женщина, поэтому получается грамматически неправильная фраза, создающая комический эффект. В создании ЯИ в ДП участвует большое количество средств. В одном ДП могут совмещаться несколько разных видов ЯИ. По количеству ДП с ЯИ языковые уровни располагаются в таком порядке, начиная с уровня, на котором больше всего ДП: лексический, словообразовательный, синтаксический, графический, фонетический, морфологический. Задачей нашего дальнейшего исследования является классификация средств создания ЯИ в англоязычных ДП.



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5



Рис. 6

Список литературы

1. Викторова О.А. Демотивационные постеры с включением прецедентных феноменов // Вестник Тверского государственного университета. Серия «Филология». 2015. № 2. С. 123–128.
2. Земская Е.А. Словообразование как деятельность / отв. ред. Д.Н. Шмелев. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. 224 с.
3. Ильясова С.В., Амири Л.П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М.: Флинта, Наука, 2013. 296 с.

CLASSIFICATION OF LINGUISTIC MEANS USED IN CREATING LANGUAGE GAME IN DEMOTIVATIONAL POSTERS

O.A. Victorova

Tver State University, Tver

The article gives a classification of linguistic means employed in creating language game in Russian-language demotivational posters. The classification is based on the results of the author's research.

Keywords: demotivational poster, language game, linguistic levels.

Об авторе:

ВИКТОРОВА Олеся Александровна – аспирант кафедры теории языка и перевода Тверского государственного университета, e-mail: olesia.victorova@gmail.com