
УДК 81'38

ББК 81.07

З - 17

Зайсанова Е.В.

Преподаватель кафедры иностранных языков Государственного морского университета им. Ф.Ф.Ушакова, Новороссийск, e-mail: fr-el@yandex.ru

Каламбур как прием комического в анекдоте

(Рецензирована)

Аннотация:

Рассматривается каламбур как прием языковой игры для создания комического эффекта в анекдоте. Отмечается необходимость обращения к функционально-семантическому и прагматическому аспектам при анализе структур, которые отличаются несоответствием формы и содержания или совмещают в себе признаки различных синтаксических единиц. Анализируются существующие классификации каламбура. Установлено, что каламбур как прием комического придает анекдоту образность и динамичность.

Ключевые слова:

Каламбур, анекдот, комический эффект, языковая игра.

Zaysanova E.V.

Lecturer of Department of Foreign Languages at Admiral Ushakov Maritime University; Novorossiysk, e-mail: fr-el@yandex.ru

Pun as a way of creating the comical effect in anecdotes

Abstract:

The pun is considered to be a way of creating the comical effect in the anecdote. The analysis of existing pun classifications is made. It is established that pun, as the way of creating the comical effect, makes the anecdotes vivid and dynamic.

Keywords:

Pun, an anecdote, comical effect, a language game.

В настоящее время проблема изучения каламбура представляется чрезвычайно актуальной при рассмотрении некоторых вопросов теории комического, например, способов создания комического в анекдоте.

Популярность каламбура как приема языковой игры привлекает внимание современных ученых в качестве объекта изучения когнитивистики и лингвокультурологии. Необходимость обращения к

функционально-семантическому и прагматическому аспектам особенно очевидна при анализе структур, которые отличаются несоответствием формы и содержания или совмещают в себе признаки различных синтаксических единиц [1: 164].

Целью нашего исследования является рассмотрение каламбура в создании комического в анекдоте. «Каламбур – игра слов, использование разных значений одного и того же слова (или двух

сходно звучащих слов) с целью произвести комическое впечатление» [2: 149]. Каламбур представляет разновидность языковой игры, целью которой является достижение определенного эффекта эстетического воздействия (чаще комического) путем нарушения языковых норм и творческого использования языковых единиц. В целях изучения каламбура необходимо проанализировать реализацию лингвокреативного потенциала слова, которое является важным источником речетворчества говорящих. В каламбуре важна роль творящей личности, формирующей смыслы, поскольку она обладает языковой компетенцией (знанием норм и правил) и языковой способностью нарушать эти нормы и правила с целью создания комического эффекта.

Анекдот (от греч. *ανεκδοτοσ* – неопубликованный, неизданный) представляет собой короткую комическую историю, вымышленную или реальную. Авторства у данных историй, как правило, нет. Современный анекдот бытует в устной традиции, и чем удачнее каламбур, тем более популярным становится анекдот. Это происходит потому, что, согласно С.Г. Михейкиной, в каламбуре происходит «деавтоматизация знака (ломка стереотипа восприятия) при актуализации его ассоциативного потенциала» [3: 24]. В связи с этим целесообразно рассмотреть весь комплекс ассоциативных значений слова, которые проявляются в процессе восприятия анекдота.

Каламбур – это фигура речи, основывающаяся на игре значениями, которая может переходить в игру созвучиями и наоборот. Приведем определение В.З. Санникова: «Каламбур – это шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию» [4: 32].

Элементом, обеспечивающим каламбуру успех, является непредсказуемость того или иного звена в цепи речи, так

называемый эффект неожиданности. Появление каждого элемента речевой цепи как бы предопределяется всеми предшествующими элементами и предопределяет все последующие элементы: одновременно или последовательно воспринимаются два значения, одно из которых неожиданно.

Для привлечения внимания реципиента используются игра слов, искажение их обычного значения, нарушение правил языка в целях достижения эффекта, использование слов вне контекста, переносный смысл, различные формы сравнения, аллегории, метафоры, ритм, непривычный порядок слов, тропы, создание новых слов и др. средства и способы. В зависимости от того, какими языковыми средствами будет представлена та или иная информация в анекдоте, зависит производимый на реципиента комический эффект.

Лингвистическая структура анекдота определяется его функциями как средства информации о неких событиях и ситуациях с целью вызывания комического эффекта, т.е. воздействия на эмоции реципиента.

Это объясняет тот факт, почему авторы анекдотов активно используют с целью создания каламбура прецедентные феномены, то есть такие реалии, которые знакомы реципиенту, например:

Приходит мужчина к психиатру:

- Здравствуйте, я – Наполеон.

- Славно, славно, вы уже второй Наполеон на этой неделе!

- Нет, вы не поняли, доктор, я не император.

- А что, вас в самом деле зовут Наполеон?

- Нет, я – пирожное!

В приведенном примере в качестве основы для каламбура использованы два прецедентных феномена: имя собственное Наполеон и одноименный торт.

Подчеркнем, что сущность каламбура заключается в столкновении или, напротив, в неожиданном объединении двух несовместимых значений в одной фонети-

ческой (графической) форме. Основными элементами каламбура являются, с одной стороны, одинаковое или близкое звучание (в том числе и звуковая форма многозначного слова в его разных значениях), с другой – несоответствие между двумя значениями слов, компонентов фразеологического единства.

Выделяют три свойства каламбура, в основу которых могут быть положены следующие критерии: структура каламбура, функционирование в тексте, информативность. В современной лингвистике выделяют полисемические, омонимические, паронимические, антонимические каламбуры. Ещё одна классификация каламбуров принадлежит В.З. Санникову [4: 275]. Он выделяет три основных типа каламбура под условными названиями «Соседи», «Маска» и «Семья» с учетом того, на чем основывается языковая игра.

Исследование показывает, что каламбур выполняет определенные функции в анекдоте. Так, например, с помощью каламбура косвенным путем устанавливается причинно-следственная связь, важная для восприятия смысла анекдота.

- Скажи, ну зачем тебе машина?
Живешь в одной остановке от работы, дачи у тебя нет...

- Как это «зачем»? Только на этой неделе я переделал кучу дел: съездил на техосмотр, на сезонную замену покрышек, на автомойку, в страховую компа-

нию, заплатил дорожный налог, покрасил бампер - разве успел бы я все это сделать без машины?

Рассмотрим пример каламбура в анекдоте, который основан на явлении паронимической аттракции (смысловом сближении слов, сходных по звучанию) для создания комического эффекта:

Бригаде, работавшей на дне карьера, сообщили, что привезли аванс. Так быстро по карьерной лестнице не поднимался никто.

В приведенном примере каламбур строится на фоносемантическом уровне: смешаны понятия *карьер* (от франц. - разрез) и *карьера* (от итал. – жизненный путь), что вызывает комический эффект. Суть этого приема состоит в том, что создается отношение мотивации между созвучными словами (*карьер* – *карьерная лестница*): переносный смысл словосочетания *быстро подниматься по карьерной лестнице* (т.е. *быстро делать карьеру*) понимается буквально в словосочетании со словом *карьер* (т.е. вырытый участок земли, где проводят горные выработки, из которого поспешили рабочие для получения аванса).

Таким образом, каламбур как прием комического позволяет сделать анекдот ярким, динамичным, запоминающимся и смешным. Создание удачного каламбура – это длительный процесс, требующий тонко развитого чувства языка у его составителя.

Примечания:

1. Беданоква С.К. Прагматические функции союза «*si*» в диалогической речи // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. Филология и искусствоведение. Майкоп, 2013. Вып. 1. С. 160-166.
2. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка / РАН; Ин-т рус. яз. им. В.В. Виноградова. 4-е изд. М.: А Темп, 2006. 944 с.
3. Михайкина С.Г. Технология каламбура: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2008. 26 с.
4. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999. 544 с.
5. [Электронный ресурс]. URL: <http://anecdotof.net>

References:

1. Bedanokova S.K. Pragmatic functions of the «si» conjunction in a dialogue // The Bulletin of the Adyghe State University. Series «Philology and the Arts». Maikop, 2013. Iss. №1. P. 160-166.
2. Ozhegov S.I., Shvedova N.Yu. Explanatory dictionary of the Russian language / RAS; The Institute of Russian language of Vinogradov V.V. 4th ed. – M.: A Temp, 2006. 944 pp.
3. Mikheykina S.G. The technology of pun. Diss. abstract for the Cand. of Philology degree. M., 2008. 26 pp.
4. Sannikov V.Z. The Russian language in the mirror of a language game. M., 1999. 544 pp.
5. [Electronic resource]. URL: <http://anecdotof.net>