

ФИЛОЛОГИЯ*(специальность: 10.02.19)*

УДК 81

Гайломазова Е.С.*Ростовский институт защиты предпринимателя
г. Ростов-на-Дону, Россия***Ильясова Р.С.***Чеченский государственный университет
г. Грозный, Россия
redaction-el@mail.ru***К ВОПРОСУ О ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ
ПРИРОДЕ КАЛАМБУРА****[Elena S. Gailomazova, Raisa S. Ilyasova****To the question of the linguistic nature of the pun]**

Pun, being one of the well-known ways of reproducing humor, has attracted the attention of researchers since ancient times, but still causes controversy in terms of its definition. Often the pun is interpreted very broadly, referring to it all the various language means that are considered unusual, witty. Many authors put a sign between a language game and a pun, calling it a word game. We understand the pun as the most vivid, typical form of a language game as a lexical-semantic phenomenon. Although semantics in the pun is difficult to separate from word formation, syntax and pragmatics.

Key words: pun, word game, homonymy, homophony, language game, lexical ambiguity.

Каламбур один из наиболее распространенных способов воспроизведения юмора и сатиры, который используется в художественной литературе и журналистике. Но при переводе каламбура мы сталкиваемся с рядом сложных задач. Прежде всего необходимо помнить, что первостепенной задачей является не только передача общего смысла, но и сохранение юмористического эффекта. Существует множество различных исследовательских работ, посвященных частным и общим аспектам каламбура, но несмотря на это, в лингвистике практически невозможно найти информацию о типичных особенностях этого стилистического приема. Эта проблема стала частью более широкой цели – рассмотреть основные свойства и охарактеризовать эту технику. Сто-

ит упомянуть, что до сих пор нет единого мнения по поводу сущности понятия каламбур. Эта проблема находит свое отражение в интерпретации самого понятия, поскольку наряду с каламбуром, этот способ называют «игрой слов», «двойным смыслом» и т.д. При этом суть этих терминов формулируется полярно. Попробуем рассмотреть несколько определений каламбура, и на основе анализа придем к одной, более или менее общей формулировке.

Толковый словарь русского языка С.Ю. Ожегова дает следующее определение данного понятия: «Каламбур – это шутка, основанная на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов, игра слов». В этом же словаре мы находим определение понятия шутка: это не что иное, как то «что говорится или делается не всерьез, ради развлечения, веселья; слова, не заслуживающие доверия» [7]. Н.А. Заболоцкий дает следующее определение каламбура: «это игра слов, основанная на умышленной или произвольной двусмысленности, порожденная омонимией или сходством звука и вызывающая комический эффект» [4]. Каламбур определяется В.Н. Комиссаровой как «шутка, основанная на комическом использовании слов, которые звучат одинаково, но различаются по значению» [5, с. 140]. М.Я. Ульрих определяет каламбур «как остроумную шутку, основанную на использовании слов, которые звучат одинаково, но различаются по значению, или на использовании разных значений одного и того же слова; игра слов» [6, с. 438]. Нами каламбур понимается как одна из форм языковой игры, самая яркая, типичная, как лексико-семантическое явление, хотя в каламбуре семантику сложно отделить от словообразования, синтаксиса и прагматики. Каламбур – это игра слов, которая строится на разногласии знакомого звука с неожиданным значением. Особого эффекта неожиданности можно добиться при использовании каламбура. Можно предопределить появление каждого следующего слова или фразы. Читатель одновременно воспринимает два смысла, один из которых не ожидался.

Из вышесказанного можно получить общее представление о природе каламбура, но все же трудно очертить его границы, указать, где границы между понятиями игра слов – каламбур (в отличие от авторов, которые рассматривают термины «каламбур» и «игра слов» как синонимы.) Мы склонны придавать последнему более широкое значение. По нашему мнению, каламбур – это своего рода игра слов. Ряд вопросов все еще остается нерешенным: где

заканчиваются говорящие имена и начинается каламбур, построенный на их основе; в какой момент авторизация фразеологизма перерастает в его каламбурное обыгрывание; сколько и какие признаки необходимы для осуществления этих метаморфоз. Игра слов может основываться на нескольких различных особенностях соответствующего языка. Это произношение, орфография, морфология, словарный запас или синтаксис.

Формально игра слов может выражаться двусмысленным словесным остроумием, орфографией, звуками и формами слов с нарушением правил грамматики и других языковых факторов. Также следует отметить, что контекст жизненно важен для актуализации игры слов, поскольку его прагматическая роль (в основном юмористическая, сатирическая, саркастическая) полностью исполняется и актуализируется в конкретном контексте. Становится все более очевидным, что не существует универсального определения игры слов или каламбура. Трудности, создаваемые сложностью игры слов и ее различных классификаций, вызваны сложностью самого явления и его категорий и подкатегорий. В результате различного восприятия и понимания игры слов существуют также разные подходы к ее классификации.

Для понимания каламбура и его роли в тексте важен не только языковой контекст, но и широкий ассоциативный контекст. Каламбур можно связать с двумя основными принципами создания ассоциативного контекста – аллюзивным принципом (единицы языковой игры актуализируют социально-культурные или историко-литературные ассоциации) и образно-эвристическим (единицы языковой игры создаются для творческого эксперимента и раскрывают возможности словообразования). Нет единого мнения о разнице между понятиями каламбур и игра слов. Ряд ученых считает эти два термина синонимичными. Мы следуем мнению, что каламбур является разновидностью игры слов, так как каламбур классифицируется как обобщающий термин для всех подклассов, таких как звукоподражание, палиндром и другие языковые единицы.

Игра слов приравнивается к каламбуру в более узком смысле. При обсуждении этого явления в широком смысле подразумевается игра слов и его категории. С этой точки зрения, игра слов включает каламбур, палиндром, звукоподражание, малапропизм, оксюморон и т.д. Каламбур можно также определить как предложение или высказывание, в котором кажется, что одно и то же

предложение имеет два независимых значения. Это лишь видимость, так как на самом деле есть два разных предложения, составленных из разных слов, но претендующих на одно и то же, потому что оба имеют одинаковое звучание.

Изучив приведенные выше определения, мы можем сделать вывод, что каламбур – это фигура речи, которая состоит из намеренного смешения похожих слов или фраз для риторического эффекта, будь то шутка или серьезность. Это способ использования характеристик языка, чтобы заставить слово, предложение или дискурс включать два или более разных значения. Таким образом, юмористический или любой другой эффект, производимый каламбурами, зависит от двусмысленности, которую влекут за собой слова. По традиции, к основным способам создания каламбура относят обыгрывание полисемии и омонимии, т.е. специальное, значительное сталкивание разных значений одного слова или слов омонимов в рамках ограниченного контекста. Например: *История про учителя истории (заголовок в газете «Московский комсомолец»)*.

Использование формального совпадения или сходства слов связано с представлением говорящего об общих принципах устройства языка. В случае если слова совпадают или близки по форме, то и по смыслу они совпадают, если слова отличаются по смыслу, то они должны отличаться и по форме. Каламбур возникает при сознательном нарушении этого принципа. Каламбур как одну из форм игры слов можно рассматривать как разновидность шутки, поскольку его семантическая структура характеризуется противопоставлением двух похожих, но противоположных сценариев. Языковая неопределенность создается при помощи неоднозначных элементов, таких как лексические, грамматические или синтаксические. Лексическая двусмысленность слова или фразы возникает в связи с наличием в языке, к которому данное слово принадлежит, более одного значения. Наличие в предложении двусмысленного слова или фразы является основой семантической двусмысленности. Синтаксическая двусмысленность возникает при наличии в предложении двух и более разных значений из-за структуры предложения, то есть, его синтаксиса. Лексическая двусмысленность может возникать благодаря омонимам, омофонам, омографам, многозначным словам и т.д. Именно многозначные слова и омонимы – благодатный материал для специального, намеренного создания двусмыслицы, которой в речи стараются избегать.

Нужно сказать, что использование многозначности, омонимов, омофонов и т.д. весьма успешно при создании рекламных слоганов. Здесь одновременно функционирует прямое значение слова и название товара или услуги. Например: реклама молочных продуктов марки «Домик в деревне». *Домик в деревне. Хорошо иметь «Домик в деревне»* (омонимия).

Через использование многозначных слов в слогане автору удается активизировать речевую экспрессию путем сопоставления представленных смысловых планов. Например: реклама шампуня марки Timotei. *Timotei – Природный источник красоты.*

Обыгрываются многозначность слова источник. С одной стороны – это естественный водоем, струя воды, пробивающаяся на поверхность из земли. С другой, место, где что-либо появляется, начинает свое распространение.

Каламбур, как в приведенных выше примерах, может строиться с одновременным включением двух сталкиваемых единиц. Сложнее, но ярче каламбуры, в которых используется только одна из обыгрываемых единиц, а другая восстанавливается из контекста или благодаря фоновым знаниям. Например: *Горожанам известно, что есть еще власти, которые не только рубят, но и сажают. Причем не только деревья.* (заголовок в газете *Аргументы и факты*). Многочисленны приемы, в которых используются омоформы. Например: *На то и печь, чтоб в ней хлеб печь* (поговорка). В этих и многих других примерах очень ясно проявляется значение контекста.

Внимания заслуживает омонимия собственных и нарицательных имен. Такая омонимия – благодатный материал для игры, в ней связывается собственное имя (чаще всего личное) с именем нарицательным (как известно, многие личные имена возникают на базе нарицательных имен – название цветов, животных, реже отвлеченных признаков.) К русским именам, которые часто вовлекаются в такую игру, можно отнести: Роза, Лев, Надежда, Любовь и некоторые другие. Например: *Надежды Надежды* (газета *Аргументы и Факты*. Заглавие текста о творческих планах балерины Надежды Павловой).

Чаще, по нашим наблюдениям, используется один омоним, а другой мы восстанавливаем из контекста. Например: *Любовь, не покорная возрасту* (заголовок в *Литературной газете*) – первоначальное понимание слова любовь в переносном значении в заголовке снимается в тексте, посвященном жизни и творчеству Любви Орловой.

Структурная и синтаксическая неоднозначность возникает, когда сложную фразу или предложение можно проанализировать более чем одним способом. Важно различать языковую и речевую неоднозначность. Языковая неоднозначность – это способность иметь различные значения (свойство языковых единиц). Речевая двусмысленность есть реализация этой потенциальной способности в конкретном высказывании. Например: *Узнайте, что Вам светит (реклама новых светильников на каталоге магазина IKEA).*

Присущие каламбуру ирония и сарказм, характеризуют различные социальные процессы и трансформацию языка. Эффект разочарованных ожиданий обостряется благодаря игре слов. Его суть заключается в столкновении или неожиданном сочетании двух несовместимых значений в одной графической форме. Это всегда интересно. А комический эффект еще больше влияет на аудиторию.

Подводя итоги, целесообразно еще раз выделить тот факт, что каламбур, являясь видом языковой игры, представляет собой серьезную проблему, которая требует тщательного изучения с лингвистической точки зрения. Каламбур не имеет собственной жанровой формы, а лишь является стилистической основой соответствующих малоформатных речевых жанров: шуток, пословиц, загадок, анекдотов и т. д. Он часто применяется к более специфическим видам художественной речи для особой структурно-семантической организации языковых единиц, позволяющей воспроизводить различные значения и созвучия. Язык содержит большое количество омонимичных и многозначных слов и словосочетаний, которые сходны по звучанию. Каламбур неоднороден по качеству. Выступая в качестве шутки, каламбур, дает возможность выразить мысли, которые при другом языковом оформлении могут выглядеть непристойными. На равне с прямым, буквальным смыслом каждый каламбур имеет добавочный смысл. Этот смысл не разнороден для разных видов каламбура. Анализ игры смыслов в каламбуре практически невозможен.

Люди общаются каждый день, при этом, в зависимости от конкретной ситуации, они выбирают языковые средства, тем самым часто вступая в игру, в которой есть определенные правила. Главным условием адекватного понимания каламбура реципиентом языковой ситуации является наличие культурной идентичности. Автор должен учитывать уровень знаний и воспитания слушателя и быть уверенным, что шутка не будет воспринята как откровенная пошлость или глупость. Каламбур – явление довольно распространенное в

современной русской публицистике и разговорной речи. При использовании каламбура становится очевидной вся совокупность категориальных и процедурных знаний носителя языка об объектах реального мира. При создании или восприятии каламбура человек демонстрирует осведомленность о не общеупотребительном использовании языка. Каламбур – отличное средство придания оригинальности информации и установления теплого контакта с адресатом.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Вартанян В.Л.* Фрагменты психолингвистической теории юмора: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / В.Л. Вартанян; МГУ. М., 1994.
2. *Гайломазова Е.С.* Лингвостилистические особенности создания рекламного текста (на материале английского и русского языков) // Гуманитарные и социально-экономические науки. №6. 2020.
3. *Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996
4. *Заболоцкий Н.А.* Заметки переводчика. М.: Наука, 1993.
5. *Коммисаров В.Н.* Теория перевода. М.: Высшая школа, 1990.
6. *Приходько В.К.* Выразительные средства языка. М., 2008.
7. *Ожегов С.И.* Словарь русского языка. М., 1989.
8. *Ульрих М.Я.* Об имитациях речи: Bread-and-butter, bread-and-butter // Вопросы языкознания. 1992. № 60.

R E F E R E N C E S

1. *Vartanyan V.L.* Fragments of the psycholinguistic theory of humor: thesis abstract / V.L. Vartanyan; Moscow State University. M., 1994.
2. *Gailomazova E.S.* Linguistic and stylistic features of creating an advertising text (based on English and Russian languages) // Humanities and socio-economic sciences. No. 6. 2020.
3. *Gridina T.A.* Language game: stereotype and creativity. Yekaterinburg, 1996
4. *Zabolotsky N.A.* Translator's notes. M.: Nauka, 1993.
5. *Kommisarov V.N.* Translation theory. M.: High School, 1990.

6. *Prikhodko V.K.* Expressive means of language. M., 2008.
7. *Ozhegov S.I.* Dictionary of the Russian language. M., 1989.
8. *Ulrich M.Ya.* On imitations of speech: Bread-and-butter, bread-and-butter // Problems of linguistics. 1992. No. 60.

5 апреля 2021 г.
