

Игашева Анастасия Сергеевна

студентка

ФГБОУ ВО «Уральский государственный
педагогический университет»

г. Екатеринбург, Свердловская область

DOI 10.31483/r-32974

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ КАЛАМБУРА, ЕГО ТИПОЛОГИЯ И КЛАССИФИКАЦИЯ

Аннотация: статья посвящена анализу каламбура как одной из категорий игры слов и ее проявлений в однострочных анекдотах на английском языке. Все данные этого исследования представляют собой однострочные шутки, содержащие каламбуры, которые были собраны на материале художественной литературы и онлайн-источников. На основе анализа различных классификаций определяется новая классификация каламбура как одного из типов словесной игры.

Ключевые слова: каламбур, игра слов, лингвистические особенности, однострочники, семантическая структура.

Исследование посвящено изучению специфики игры слов, ее типологии и принципам классификации. Целью исследования является изучение феномена каламбура как одного из типов словесной игры и её особенностей на фонологическом, графологическом, морфологическом, лексическом, синтаксическом и текстовом уровнях. Значимость настоящей статьи заключается в том, что лингвосемантическая структура каламбура обсуждается с точки зрения как общетеоретической, так и контекстуально-прагматической. Мы пытаемся ответить на следующие вопросы, представленные в исследовании: какова типология и классификация каламбура? какие специфические семантические особенности характерны для каламбура?

Каламбур как одна из форм игры слов

Игра слов может основываться на нескольких различных особенностях языков [7]. К ним относятся произношение, орфография, морфология, словарный запас или синтаксис. По своей форме игра слов может быть выражена в неоднозначном словесном остроумии, орфографических особенностях, звуках и формах слов, в нарушении правил грамматики и других языковых факторов. Следует также отметить, что контекст имеет важное значение для актуализации игры слов (каламбур), так как его прагматическая роль (в основном юмористическая, сатирическая, саркастическая и т. д.) является полной и актуализированной в конкретном контексте. Очевидно, что не существует универсального определения игры слов или каламбура, отсюда появляются трудности, созданные сложностью игры слов и ее различными классификациями, которые обусловлены сложностью явления, его категорий и подкатегорий. В результате различного восприятия и понимания словесной игры существуют также различные подходы к тому, как ее следует классифицировать. Как известно, среди ученых нет единого мнения о разнице между игрой слов и каламбуром. По мнению Делабатисты (1996) и Готлиба (2005), эти два термина взаимозаменяемыми и синонимичными элементами. Мы считаем иначе. Каламбур – это один из видов игры слов, тогда как игра слов классифицируется как родовой термин, обозначающий все подклассы, такие как перевертыш (спунеризм), малапропизм (неправильное употребление слов), веллеризм, ономотопея (звукоподражание), палиндром (перевертень) и другие языковые единицы.

Таким образом, существует широкая и узкая трактовка термина игры слов. Игра слов в ее узком смысле равна каламбуру. Обсуждение этого явления в широком смысле подразумевает игру слов и ее категории. А именно, с этой точки зрения, игра слов включает каламбур, веллеризм (Tom Swifty), спунеризм, анаграмму, палиндром, звукоподражание, мондегрин (ослышка), малапропизм (ошибочное использование созвучного слова с совершенно иным значением), оксюморон и т. д.

Игра слов, также называемая паронимазией, является формой словесной игры, которая предполагает два или более значения посредством использования нескольких значений слов или слов с похожим звучанием для намеченного юмористического или риторического эффекта (Merriam-Webster Online Dictionary, 2009). Анри Бергсон определяет каламбур как предложение или высказывание, в котором «одно и то же предложение предлагает два независимых значения, но это только видимость; в действительности есть два разных предложения, составленных из разных слов, но утверждающих, что они одно и то же самое, потому что оба имеют одинаковый звук». По словам Джона Драйдена, каламбур состоит в том, чтобы мучить одно бедное слово десятью тысячами способов (Цитаты Драйдена). «К каламбуру могут относиться как омонимы, так и синонимы» [9, с. 18–19].

Учитывая вышеупомянутые определения и изучение эмпирического материала, мы можем прийти к заключению и сказать, что игра слов – это фигура речи, которая состоит из преднамеренного смешения похожих слов или фраз для риторического эффекта, будь то юмористического или серьезного. Это способ использования характеристик языка, чтобы слово, предложение или дискурс, включали два или более различных значения. Настолько юмористические или любые другие эффекты, созданные каламбурами, зависят от двусмысленности, которую влекут за собой слова.

Классификация каламбура

В результате разного восприятия каламбура существуют также различные подходы к тому, как его следует классифицировать. Что касается различных классификаций, созданных разными учеными, мы формулируем и представляем собственную классификацию каламбура, а также обсуждаем его лингвистическую двусмысленность и характерные особенности на основе исследовательского материала. Д. Делабастита определяет игру слов (термин, который он использует взаимозаменяем с каламбуром) как общее название для различного текстового феномена, в котором структурные особенности используемого языка (языков) используются для того, чтобы вызвать коммуникативно значимое

противостояние двух (или более) лингвистических структур с более или менее сходными формами и более или менее разными значениями» [6, с. 81].

Д. Делабастиа, беря за основу виды использования языковых средств для создания игры слов, предлагает следующую категоризацию: [4, с. 128]:

1. Фонологическая и графологическая игра слов (паронимы, омонимы (омофоны и омографы)).
2. Лексическая игра слов (линейная вертикальная полисемия (гипонимы, меронимы) и нелинейная горизонтальная полисемия (метафора, метонимия)).
3. Лексическая игра слов (идиомы).
4. Морфологическая игра слов (неологизмы, аббревиация, компоновка (composition) и преобразование (conversion)).
5. Синтаксическая игра слов [4, с. 13–20].

Готлиб рассматривает игру слов и каламбур как синонимичные языковые единицы. Его классификация каламбура схожа с классификацией Делабастиа [5, с. 49]. Он только добавляет и выделяет три подкатегории омонимии:

1. Лексическая омонимия (центральная особенность – двусмысленность одного слова).
2. Коллокационная омонимия (неясность слова в контексте является центральной особенностью).
3. Фразовая омонимия (неоднозначность пункта является центральной особенностью).

Классификация каламбура, разработанная китайским ученым Юань Чуан-дао, отличается. Он утверждает, что создание каламбура связано не только со значением и гомофонией слова, но также с контекстом, манерой речи и логикой. Поэтому он выделяет следующие типы каламбура:

1. Омнимический каламбур (идентичные звуки и орфография).
2. Лексическое значение слов (многозначные слова).
3. Понимание каламбура (через конкретный контекст раскрывается подразумеваемое значение предложения).

4. Образный каламбур (сравнение или метафора в качестве поверхностного значения, а переносное значение в качестве его глубокого значения).

5. Логический каламбур (риторическое устройство, своего рода подтекст в определенном контексте).

Как показали исследования, каламбур является одним из наиболее важных типов словесной игры. Существует несколько подкатегорий каламбура, и, следовательно, его различные классификации и типы формулируются разными учеными. На основе данной типологии и классификаций каламбура, анализа примеров эмпирического материала в статье, мы формируем классификацию каламбура, включающую все основные типы каламбура:

1. Лексико-семантический каламбур.
2. Структурно-синтаксический каламбур.
3. Структурно-семантический каламбур.

Каламбур (одна из форм словесной игры) можно рассматривать как одну из разновидностей шутки (анекдота), поскольку его семантическая структура характеризуется сопоставлением двух похожих, но противоположных сценариев [8]. Как особенность языка, двусмысленность возникает, когда слово или фраза имеют более одного значения и, соответственно, одно лингвистическое выражение допускает более одного понимания или перевода. Таким образом, данная неоднозначность является условием каламбура, но, как указывает С. Аттардо, не каждое двусмысленное слово представляет собой каламбур [1, с. 133]. По его мнению, двусмысленность следует использовать в языке, а не избегать. Мы считаем, что языковая неопределенность в основном создается с помощью неоднозначных «элементов», таких как лексические, грамматические или синтаксические. Лексическая неоднозначность слова или фразы относится к тому, что они имеют более одного значения в языке, к которому принадлежит слово. Семантическая неоднозначность возникает, когда предложение содержит неоднозначное слово или фразу, которые имеют более одного значения. Синтаксическая неоднозначность возникает, когда предложение может иметь два (или более) разных значения из-за структуры предложения – его синтаксиса. Вот почему понимание

«каламбура» включает в себя множество когнитивных процессов, которые еще предстоит изучить как с теоретической, так и с практической точек зрения.

Лексико-семантическая игра слов

Лексическая неоднозначность может быть результатом омонимов – слов, написанных и произносимых одинаково, но имеющих разные значения, а также гомофонов – слов, произносимых одинаково, но имеющих разные значения или орфографических и многозначных слов. В следующих примерах лексико-семантическая неоднозначность отчетливо видна на основе полисемии, омонимов, гомофонов и т. д. Одна из них, в качестве примера – однострочная шутка:

(1). I like *kids*, but I don't think I could eat a whole one.

В данном примере создает каламбур многозначное слово *kid*: *kid* – 1) ребенок (в разг. речи); 2) козленок. Перевод: Мне нравятся козлята (дети), но я не думаю, что смог бы съесть козленка (ребенка).

Здесь наблюдается двусмысленность понимания предложение и в тоже время создается шутка на фоне неоднозначности. Ребенок и козленок на английском языке слышится и пишется совершенно одинаково – *kid*. Чистый омоним во всей своей красе.

(2). – Where do fish learn to swim?

– They learn from a *school* (Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*).

В этом примере слово «школа» звучит двусмысленно, потому что оно может означать либо место, где дети учатся, либо группу (стаю) рыб. Здесь двусмысленность основана на единственном омониме и многозначности. Чтобы понять этот остроумный ответ, нужны не только базовые знания. Так как не каждый учащийся углубляется в перевод изучаемых слов. Для него «*school*» – это просто школа и он даже не может предположить, что есть еще около 17 других значений.

(3). Woman: What is the brightest *idea* in the world?

Man: Your *eye, dear*.

Одинаково звучащие слова “*idea*” and “*eye, dear*” являются ключом для формирования игры слов. Такие структуры мы часто встречаем и по сей день: в фильмах, молодежных сериалах и выступлениях стенд-ап комиков.

Структурно-синтаксический каламбур

Структурно-синтаксическая двусмысленность возникает, когда сложную фразу или предложение можно понять несколькими способами. Например:

(1). – How do you stop a fish from *smelling*?

– Cut off its nose.

Можно проанализировать две разные грамматические структуры данного примера. В обоих случаях основное значение имеет слово обоняние (*smelling*) в его различных интерпретациях. В частности, обоняние означает как вонь, так и запах. Следовательно, что одно и то же предложение с одинаковой структурой будет пониматься по-разному, как в следующем примере:

How do you stop a fish from *smelling*?

1. Как мы можем предотвратить рыбный запах?

2. Как вы можете остановить запах рыбы?

(2). Man in Restaurant: I'll have two lamb chops, and make them *lean*, please.

Waiter: To which side, sir? [3, с. 191].

Слово «lean» может быть глаголом (1) опираться; 2) наклонять) или прилагательным (1) худой; 2) скудный; 3) постный). Данное предложение построено так, что мы не можем сказать, к какой части речи относится слово «lean». Поэтому эта шутка становится двусмысленной. Разница в значениях слова «lean» представляет собой нечто большее, чем просто определенное слово, имеющее более одного значения; разница помогает создать структурную неопределенность. Отсюда и возникает эффект неожиданности в ответе официанта: «На какую сторону, на какой позиции?».

(3). – Have your eyes ever been *checked*?

– No, they've always been blue.

Преыдущая однострочная шутка может быть переведена двумя различными способами из-за неоднозначных структурно-синтаксических конструкций. Слово «checked» создает неоднозначность с различными значениями.

1. Проверено – как глагол (прошедшее причастие в данном примере).

2. Проверено – как прилагательное.

Такая шутка встречается во многих произведениях и остается неизменной.

Структурно-семантический каламбур

Структурно-семантическая неоднозначность возникает, когда слово или понятие имеют по своей сути диффузное значение, основанное на его широком или неформальном использовании. Это часто имеет место быть с идиоматическими выражениями, определения которых редко или никогда не являются четко определенными, и представлены в контексте более крупного аргумента, который предлагает определенный вывод. Например:

(1). – Did you *take a bath*?

– No, only towels, is there one missing?

Take a bath – устойчивое выражение, означает принять душ, но его прямой, дословный перевод может быть – унести ванну, перенести ее из одного места в другое. Это двустороннее восприятие и понимание одной и той же фразы создает двусмысленность и вызывает смех.

– Вы приняли ванную (дословно – взяли ванную)?

– Нет, только полотенца, а она что, пропала?

(2). – When do parents complain because of eye pain?

– When they *have their eye on you*!

В этом конкретном примере двусмысленность создается фразой (to have an eye on – чтобы следить). В вопросе слово «eye – глаз» подразумевает часть тела, и ответ довольно неуместен. Можно утверждать, что этот остроумный, неожиданный ответ вместе с семантической неоднозначностью создает структурно-семантическую каламбур.

(3). My friend has difficulty sleeping, but I can do it *with my eyes closed* (Shmuel Breban).

With (one's) eyes closed, дословный перевод этой фразы будет звучать так – с закрытыми глазами, но если мы углубимся в суть этого предложения, то увидим, что мы можем делать с закрытыми глазами: то что легко и просто, то, что не доставляет нам трудностей, это и есть первоначальное значение этой фразы.

– Моему другу сложно уснуть, когда я засыпаю с легкостью (с закрытыми глазами).

Конечно, мы спим с закрытыми глазами. Двусторонняя интерпретация создает здесь юмористический эффект, который сложно перевести на русский язык и не потерять весь смысл каламбура. Существует много синтаксических конструкций, которые, хотя и идентичны по своей структуре, но отличаются синтаксическими функциями своих компонентов. Результатом является неоднозначность такой конструкции в дискурсе.

Вывод: исследования показывают, что каламбуры, используемые в примерах данной статьи, созданы на основе синтаксической, семантической, структурной и лексической неоднозначности. Что касается подклассов и подкатегорий каламбура и анализа примеров в статье, разработана и введена новая классификация каламбура:

1. Лексический – семантический каламбур.
2. Структурный – синтаксический каламбур.
3. Структурный – семантический каламбур.

Как показали исследования, каламбур – один из самых важных видов игрового процесса. Кроме того, он может выполнять одновременно несколько функций, что является индикатором многосторонности этого стилистического приема.

Согласно данному исследованию, двусмысленность является условностью каламбура, но, как указывает Аттардо, не каждое двусмысленное слово представляет собой каламбур [1, с. 133]. Важным фактором, осложняющим или, наоборот, облегчающим задачу переводчика, будет степень связанности игры слов с контекстом. Задача переводчика в случае с автономными игровыми явлениями значительно проще, чем в ситуациях, когда игра слов является, скажем, частью цепочки ассоциаций или же так или иначе определяет поведение персонажей (в случае с обыгрыванием имен, например), дальнейшее развитие событий и т. д.

Игра слов и ее категории являются изменчивыми выразительными средствами, и вместе с развитием языков формируются и развиваются новые типы.

Однако из-за своей интересной природы игра слов и ее категории всегда будут в центре внимания ученых.

Список литературы

1. Attardo, S. Linguistic Theories of Humour. Berlin: Mouton de Gruyter, 1994.
2. Augarde, Tony. The Oxford Guide to Word Games, 2nd ed., Oxford: OUP, 2003.
3. Clark David Allen, Jokes, Pun and Riddles. Garden City, New York: Doubleday, 1968.
4. Delabastita, D: Wordplay and Translation: Introduction, 1996.
5. Gottlieb, Henrik: “You Got the Picture?” On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. Copenhagen, 2005.
6. Koponen. This view is of the Hardcover edition from Oxford University Press, USA, 2004.
7. Leppihalme, R. Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions. Clevedon : Multilingual Matters Ltd, 1997.
8. Raskin, V. Semantic Mechanisms of Humor (Dordrecht: Reidel) Pub, 1985.
9. Redfern, W. Puns. Oxford: Blackwell, 1985.