



УДК 811.1
ББК 81.40

ПАРАДИГМАТИЧЕСКИЙ, СИНТАГМАТИЧЕСКИЙ И ХИАСТИЧЕСКИЙ ТИПЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РАЗНОСТРУКТУРНЫХ ЯЗЫКАХ

Е.М. Александрова

На материале текстов анекдотов на английском, французском и русском языках рассмотрены парадигматический, синтагматический и хиастический типы языковой игры, основанной на омонимии. Охарактеризованы некоторые возможности различных языковых систем в создании игрового эффекта.

Ключевые слова: языковая игра, омонимия, паронимия, парадигматика, синтагматика, подтекст, анекдот.

Существование многочисленных классификаций языковой игры свидетельствует о том, что данный феномен является многогранным, сложным, не имеющим однозначной интерпретации.

Целью создания классификаций языковой игры является упорядочение обширного материала, выявление закономерностей использования языковых механизмов, специфики языковой игры в текстах на разных языках.

Исследование языковой игры предполагает изучение взаимосвязей между обыгрываемыми смыслами (подтекстами), оппозиция которых приводит к созданию комического эффекта. Впервые на это обратил внимание американский лингвист В. Раскин, использовавший для описания языкового явления психологический термин «скрипт», понимаемый как «семантическая информация, окружающая слово или продуцируемая им» [7, р. 81] (здесь и далее перевод наш – Е. А.). В. Раскин полагает, что текст может считаться носителем юмористического эффекта только в том случае, если удовлетворяет двум условиям: 1) полностью или частично совместим с двумя разными скриптами;

2) оба скрипта в смысловом плане находятся в отношениях оппозиции [7, с. 99].

В языковой игре смыслы (подтексты), выраженные языковыми единицами разных уровней, могут быть как линейными, одновременными в потоке речи или тексте, так и скрытыми, объединяемыми некими ассоциациями только в сознании или памяти говорящего. На этих принципах основывается предложенное Ф. Хусманном разделение на «горизонтальную» и «вертикальную» языковую игру, где под «горизонтальной» подразумевается синтагматическая языковая игра, а под «вертикальной» – парадигматическая [4, S. 79]. Аналогичные классификации представлены в работах Г. Ричи [8, р. 116], Ф. Хайберта [5, S. 46], Т. Шретера [9, S. 161].

Однако зачастую бинарная оппозиция оказывается недостаточной для описания всех феноменов языковой игры, что приводит к необходимости выделения хиастических, или смешанных, видов языковой игры (см., например: [1, с. 136–137; 3, р. 8; 6, р. 18–19]).

В хиастической языковой игре представлена взаимосвязь явлений парадигматического и синтагматического характера. При этом каждая перестановка элементов в синтагматическом ряду влечет за собой замещение членов парадигматического ряда.

Поскольку понятия парадигматической, синтагматической и хиастической языковой игры

не получили однозначной интерпретации в лингвистике, в отнесении приемов создания языковой игры к тому или иному типу в работах исследователей обнаруживаются различия. Так, спунеризм (перестановка звуков частей слов или слов) определяется как хиастическая языковая игра у П. Гиро [3, р. 34–36], а Г. Милнер относит его к синтагматическому типу [6, р. 28].

Материалы нашего исследования позволяют уточнить сложившиеся в науке представления о типах языковой игры. Для лингвистического анализа методом сплошной выборки из печатных и электронных сборников на русском, английском и французском языках были отобраны более полутора тысяч анекдотов, построенных на языковой игре. Особое внимание уделялось анекдотам, в которых комический эффект создается за счет омонимии.

При описании языковых фактов омонимия классифицируется нами по типу языковых единиц, входящих в языковую игру, и подразделяется на *лексическую* (включающую в себя все формы игры со словом) и *синтаксическую* (подразумевающую обыгрывание групп слов, синтаксических конструкций, словосочетаний).

Исследование показало, что языковая игра, основанная на омонимии, получает развитие в каждой из исследуемых фольклорных традиций, составляя около 12 % (178 анекдотов) всех случаев использования языковой игры, и широко представлена французскими и английскими анекдотами – 67 и 64 анекдота соответственно (ср. 47 – русских).

В рамках нашего исследования под *парадигматической языковой игрой* понимается формальное выражение в тексте только одного смысла (второй остается имплицитным). При этом разные смыслы реализуются в контексте одновременно. Например:

Приходит Леночка из школы и говорит:

– Мама, я сегодня видела шахматиста Карпова, он шел по улице.

– Что ты, доченька, не может быть!

– А вот и Карпов! Пьяный, еле на ногах стоял, как шаг – так и **мат**.

Женщина – как шахматы, чуть не в ту сторону шаг, сразу **мат**.

На двери спортзала: Без **мата** по канату не лазить!

В данных анекдотах обыгрываются омонимы, вошедшие в русский язык из разных языков-источников. В первом и втором примерах формально выраженным является значение существительного *мат* (арабск.) – «поражение в шахматной игре», в третьем – *мат* (из нем.) – «толстая мягкая подстилка, используемая при выполнении различных спортивных упражнений для предохранения от ушибов при падении». В каждом из вышеприведенных анекдотов эксплицирован только один обыгрываемый смысл (в данном случае значение существительного *мат*), второй смысл «грубая брань; сквернословие» остается имплицитным.

Парадигматическая омонимия, возникающая при обыгрывании как лексических, так и синтаксических единиц, оказалась наиболее популярным приемом создания языковой игры (всего 144 анекдота) как в русских (40 примеров), так и в английских (44 примера) и французских (60 примеров) анекдотах.

При этом в русской традиции в равной степени представлена парадигматическая омонимия лексических единиц (в основном это полные омонимы, см. приведенные выше примеры) и парадигматическая омонимия синтаксических единиц, создаваемая словоразложением, например:

Однажды у Чукчи спросили:

– Чукча, Вы хотите стать **Почетным** академиком Академии Наук СССР?

Чукча подумал и сказал:

– Однако, хорошо! **По четным** – академиком, по нечетным – рыбу ловить!

В английских анекдотах чаще используется парадигматическая лексическая омонимия, возникающая, как правило, при обыгрывании полных омонимов. В следующем примере обыгрываются омонимы *colt* (жеребенок) и *colt* (кольт, вид револьвера или пистолета):

– My father always carries a young horse pistol with him.

– A young horse pistol?

– Yes – a **Colt**.

Во французской традиции преобладает парадигматическая синтаксическая омонимия, что объясняется возможностью перераспределения границ слова в ритмической группе, а также характерными для французского

языка явлениями сцепления и связывания. В следующем примере обыгрывается фонетическое сходство выражений *assis sans maître* (сидящий без хозяина) и *a six cents mètres* (на высоте шести сотен метров):

Un homme et son chien veulent visiter la Tour Eiffel, le gardien dit: «Pas de chien là-haut». L'homme monte à 300 mètres, seul.

Qui est le plus haut : le chien ou le maître?

Réponse: Le chien car il est **assis sans maître**.

Широкое распространение парадигматической омонимии обусловлено прагматической направленностью жанра. К.Ф. Седов отмечает, что «адекватное восприятие анекдота предполагает наличие особого рода речевой компетенции, где, кроме чувства юмора, неизбежно предполагается умение распознавать неявно выраженный смысл. Как никакой другой жанр, анекдот ориентирован на встречную мыслительную активность воспринимающего. В анекдоте всегда есть элемент недосказанности, требующий усилия по реконструкции изображаемой ситуации. Только после такой реконструкции обнажается нелепость, противоречивость, алогичность ситуации» [2, с. 24].

Под *синтагматической языковой игрой* мы понимаем ситуацию, когда в тексте формально выражены два или более обыгрываемых смысла, тесно связанных между собой в контексте: *Немыслимый мат* и *порванный мат* за полученный *мат*. В приведенном примере все три обыгрываемых смысла находят выражение в тексте, при этом каждый из них реализует свою значимость только в противопоставлении двум другим.

Синтагматическая омонимия встречается реже, чем парадигматическая – всего 23 анекдота (12 английских, 4 французских, 7 русских).

Синтагматическая лексическая омонимия (омонимия слов и словоформ) в английской анекдотической традиции возникает, как правило, при обыгрывании омофонов и, в том числе, омоформ: *knot / not, fare / fair, nun / none, week / weak, watt / what, bean / been, heard / herd, will / Will* (от *William*):

He: He always calls his wife **Fare** Lady.

She: Howromantic. Why does he call her **Fair** Lady?

He: It's a habit – he used to be a street-car conductor.

В приведенном примере представлена омонимия существительного *fare* (плата за проезд) и прилагательного *fair* (прекрасный). Данный анекдот может существовать и в варианте, отражающем парадигматическую омонимию: *He always calls his wife **Fare** Lady... It's a habit – he used to be a street-car conductor*. Реплика «How romantic. Why does he call her **Fair** Lady?» играет роль своего рода подсказки для адресата.

Во французских анекдотах синтагматическая игра также возникает только при использовании омоформ (*mord / mort, Kohl / colle, Bush / bouche, serre / sert*), например:

– Quelle est la différence entre un homme, une cravate et une ceinture?

– La cravate **serre** le cou, la ceinture **serre** la taille. L'homme **sert** à rien!

В данном случае каждый обыгрываемый подтекст получает свою значимость только при противопоставлении другому подтексту, как и в следующем примере, характеризующем русскую анекдотическую традицию: *В окно дуло. Штирлиц закрыл окно. Дуло исчезло*.

В русских языковых анекдотах синтаксическая игра также возникает только на основе омоформ: *мой* (притяжательное местоимение ед. ч. *мой* / гл. *мыть* в повел. накл.); *бурят* (гл. *бурить* / сущ. мн. ч. Р. п. *буряты*); *бум* (от гл. *будем*) / межд. *бум*; *буш* (от гл. *будешь*) / фамилия *Буш*; *Есть!* (ответ подчиненного «команда понята и принята к исполнению!» в речи военных / гл. *есть*); *дуло* (гл. *дуть* / сущ. *дуло*); *лужков* (сущ. мн. ч. Р. п. *лужок* / фамилия *Лужков*).

Омофоны и омоформы – разновидности омонимов, чаще используемые в синтагматической игре, чем в парадигматической. Возможно, потому, что переход от одного смысла к другому в сознании говорящего осуществляется медленнее, либо может вообще не произойти в силу сложности данных языковых феноменов.

Анекдоты, в которых находит реализацию синтагматическая синтаксическая омонимия, представлены единичными примерами. Как правило, такая омонимия имеет место при словоразложении: *forgetting / forgetting, why... err... / wire, nitrates / night rates, politics / poly tics, Parlement / parle ment, Hau-*

на / на инаугурации, в то время как омонимия синтаксических конструкций носит парадигматический характер.

Хиастическая языковая игра заключается, по нашему мнению, в крестообразном изменении последовательности слов, являющихся омонимами, в двух смежных параллельных отрезках речи. Хиастическая омонимия не получает широкого распространения в рассматриваемом жанре – 11 примеров (8 английских, 3 французских). Данное явление в большей степени характерно для английской традиции, несмотря на фиксированный порядок слов в английском предложении.

Созданию хиастической омонимии способствует свойственное английскому языку явление конверсии:

What is the difference between a watchmaker and a jailer?

The one **sells watches** and the other **watches cells**.

Обыгрывание фразовых глаголов, представляющих собой идиоматическое сочетание «глагол + частица», значение которого нельзя вывести из значений входящих в него единиц, также приводит к созданию хиастической омонимии:

Parson: I am sorry to hear that your matrimonial troubles have begun so early; but you must remember that you **took** your bride **for** better or for worse.

Parishioner: Yes, parson, but she's worse than I **took** her **for**.

Изменение расположения в тексте фразового глагола *to take for* (принимать за кого-либо) и выражения *for better (or) for worse* (в счастье и несчастье, на радость и горе), заимствованного из церковной службы при совершении бракосочетания, приводит к созданию комического эффекта.

В некоторых случаях имеет место обыгрывание идиоматических выражений. В следующем примере представлена омонимия глагола *wine* (угощать вином), входящего в состав устойчивого выражения *dine and wine smb.* (потчевать, угощать на славу кого-либо), и глагола *whine* (жаловаться):

In a letter to his grandson one grandfather wrote: «In the older time folks used to **wine** and **dine** and now they only **dine** and **whine**».

Во французской анекдотической традиции хиастическая омонимия встречается редко. Например:

Un aigle rencontre un homard:

– Salut, vieux, dit l'aigle. Je te **serre la pince!**

– Salut! répond le homard. Moi, je te **pince la serre!**

В данном анекдоте языковая игра строится на омонимии глагола *serre* (*serrer* (сжимать) в форме 1 л. ед. ч.) и существительного *serre* (коготь хищной птицы), а также глагола *pince* (*pincer* (схватывать) в форме 1 л. ед. ч.) и существительного *pince* (клешня).

Возможно, данный факт обусловлен необходимостью изменения окончаний при перестановке глаголов в хиастической языковой игре, хотя для французской фонетики характерно одинаковое звучание ряда окончаний.

Хиастическая (смешанная) языковая игра, основанная на омонимии, для русской анекдотической традиции не характерна (ее примеров в нашем материале не зафиксировано), несмотря на то, что русский язык с его относительно свободным порядком слов особенно расположен к перестановкам по сравнению с языками, в которых порядок слов более жестко фиксирован.

Возможно, данный факт обусловлен тем, что в русской традиции при хиастической языковой игре изменение порядка слов ведет к изменению окончаний. Это, как правило, приводит к созданию хиастической игры с использованием паронимов (в рамках широкого подхода к паронимам отнесены как однокоренные, так и разнокоренные слова): **Печень трески вызывает треск печени**.

Исследование особенностей языковой игры, основанной на омонимии, в разноструктурных языках позволило сделать следующие выводы.

В анекдотах, комический эффект которых основывается на обыгрывании одинаковых по звучанию слов и синтаксических конструкций, предпочтение отдается парадигматической языковой игре. В этом случае в тексте формально выражен только один подтекст, что обусловлено прагматикой жанра.

Синтагматическая омонимия возникает при обыгрывании омофонов и омоформ как наиболее сложных для интерпретации

языковых феноменов, а также при слово-разложении.

Хиастическая омонимия характерна для английских анекдотов, несмотря на фиксированный порядок слов. Ее возникновению способствуют такие явления, как конверсия, обыгрывание фразовых глаголов, идиоматических выражений. Для русской и французской традиций создание хиастической языковой игры не характерно, так как перестановка слов ведет к изменению их окончаний, что снимает вопрос об омонимии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Береговская, Э. М. Реализация стилистических потенциалов хиазма в творчестве Феликса Кривина / Э. М. Береговская // Русский язык в научном освещении. – 2007. – № 2 (14). – С. 133–146.
2. Седов, К. Ф. Основы психолингвистики в анекдотах / К. Ф. Седов. – М. : Лабиринт-МП, 1998. – 64 с.
3. Guiraud, P. Les jeux des mots / P. Guiraud. – Paris : Presses Univ. de France, 1976. – 128 p.
4. Hausmann, F. J. Studien zu einer Linguistik des Wortspiels: Das Wortspiel im «Canard enchaîné» / F. J. Hausmann. – Tübingen : Max Niemeyer Verl., 1974. – 166 S.
5. Heibert, F. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: am Beispiel von sieben Übersetzungen des «Ulysses» von James Joyce / F. Heibert. – Tübingen : Gunter Narr Verl., 1993. – 319 S.
6. Milner, G. B. Homo Ridens: Towards a Semiotic Theory of Humor and Laughter / G. B. Milner // Semiotica. – 1972. – № 5 (1). – P. 1–29.
7. Raskin, V. Semantic mechanisms of humor / V. Raskin. – Dordrecht : Reidel Publ. Company, 1985. – 284 p.
8. Ritchie, G. The Linguistic Analysis of Jokes / G. Ritchie. – L. : Routledge, 2004. – 250 p.
9. Schröter, Th. Shun the Pun, Rescue the Rhyme? – The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film / Th. Schröter. – Karlstad : Universitetstryckeriet, 2005. – 399 S.

PARADIGMATIC, SYNTAGMATIC AND CHIASTIC TYPES OF PUNS IN DIFFERENT STRUCTURE LANGUAGES

E.M. Aleksandrova

Paradigmatic, syntagmatic and chiastic types of puns based on homonyms are studied here on the basis of English, French and Russian jokes. We defined laws of using pun creating mechanisms, peculiarities and resources of languages in making a playing effect.

Key words: *pun, homonymy, paronomasia, paradigmatics, syntagmatics, subtext, joke.*