

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ КАЛАМБУРА В ИСПАНСКИХ И ПОРТУГАЛЬСКИХ АНЕКДОТАХ

Бобчинец Л. И.

*кандидат филологических наук,
доцент кафедры романской и новогреческой филологии и перевода
Киевский национальный лингвистический университет
ул. Большая Васильковская, 73, Киев, Украина
orcid.org/0000-0002-8326-1948
blinfo@ukr.net*

Ключевые слова: *каламбур,
игра слов, полисемия,
паронимия, омонимия,
анекдот, двусмысленность.*

Статья посвящена анализу лексико-семантических средств создания каламбура, таких как омонимия, полисемия, паронимия, а также морфолого-синтаксических средств, которые включают перераспределение слогов внутри фразы. Материал исследования составили испанские и португальские анекдоты, основанные на каламбуре. Цель статьи – выявить основные лексико-семантические способы создания авторских и анонимных каламбурных шуток на испанском и португальском языках. Проанализировано определение каламбура в разноязычных источниках. Для проявления двусмысленности необходим каламбурный контекст, в котором, как правило, участвуют два или более собеседников. Мы определяем понятие «каламбурный контекст» как созданную автором коммуникативную ситуацию двусмысленности, которая выполняет эстетическую функцию комичности.

Большинство проанализированных анекдотов содержит диалог двух собеседников, по-своему трактующих значение фразы, создавая эффект мнимого непонимания, который основан на многозначности или омонимичности слов. Установлено, что перераспределение слогов выступает морфолого-синтаксическим средством создания каламбурного анекдота. В результате анализа каламбуротворчества мы зафиксировали псевдослова, которым приписываются псевдозначения на основе языкового приема псевдомотивации или создании новых слов по аналогии словообразования для достижения большего комического эффекта.

Перспективы изучения каламбура как источника юмора видятся в выявлении функций каламбура в различных контекстах, например, в СМИ, художественной литературе, песнях, а также анализе языковых приемов создания каламбура на материале различных языков для установления закономерностей каламбуротворчества. Сопоставительные исследования на материале нескольких языков позволят выявить общие закономерности создания каламбура и различия, обусловленные лексико-грамматическими и синтаксическими особенностями соответствующих языковых систем. Отдельного изучения требуют проблемы перевода каламбура, компенсаторных механизмов создания комического эффекта для передачи в тексте перевода эстетической категории комического.

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ КАЛАМБУРУ В ІСПАНСЬКИХ І ПОРТУГАЛЬСЬКИХ АНЕКДОТАХ

Бобчинець Л. І.

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри іспанської і новогрецької філології та перекладу

Київський національний лінгвістичний університет

вул. Велика Васильківська, 73, Київ, Україна

orcid.org/0000-0002-8326-1948

blinfo@ukr.net

Ключові слова: *каламбур, гра слів, полісемія, паронімія, омонімія, іспанський анекдот, двозначність.*

Статтю присвячено аналізу лексико-семантичних засобів створення каламбуру, таких як омонімія, полісемія, паронімія, а також морфолого-синтаксичних засобів, що включають перерозподіл складів всередині фрази. Матеріал дослідження становлять іспанські та португальські анекдоти, засновані на каламбурі. Мета статті – виявити основні лексико-семантичні способи створення авторських і анонімних каламбурних жартів іспанською і португальською мовами. Проаналізовано визначення каламбуру в джерелах різними мовами. Для виявлення двозначності необхідний каламбурний контекст, в якому, як правило, беруть участь два або більше співрозмовників. Ми визначаємо поняття «каламбурний контекст» як створену автором комунікативну ситуацію двозначності, яка виконує естетичну функцію комічності.

Більшість проаналізованих анекдотів містять діалог співрозмовників, які по-своєму тлумачать значення фрази, створюючи ефект нерозуміння, який засновано на багатозначності або омонімічності слів. Встановлено, що перерозподіл складів є морфолого-синтаксичним засобом створення каламбурного анекдоту. У результаті аналізу авторського каламбуротворення ми зафіксували псевдослова, яким приписано псевдозначення на основі мовного прийому псевдомотивації або створення нових слів за аналогією словотворення для досягнення більшого комічного ефекту.

Перспективи вивчення каламбуру як джерела гумору полягають у виявленні функцій каламбуру в різноманітних контекстах, наприклад, у ЗМІ, художній літературі, піснях, а також аналізі мовних прийомів створення каламбуру на матеріалі різних мов для встановлення закономірностей каламбуротворчості. Зіставні дослідження на матеріалі кількох мов дадуть змогу виявити загальні закономірності створення каламбуру і різницю, зумовлену лексико-граматичними і синтаксичними особливостями відповідних мовних систем. Окремого вивчення потребують проблеми перекладу каламбуру, компенсаторних механізмів створення комічного ефекту для передачі в тексті перекладу естетичної категорії комічного.

LEXICO-SEMANTIC MEANS OF CREATION OF PUN IN SPANISH AND PORTUGUESE JOKES

Bobchynets L. I.

Candidate of Philological Sciences,

Senior Lecturer at the Department of Romance and New Greek Philology and Translation

Kyiv National Linguistic University

Velyka Vasylkivska str., 73, Kyiv, Ukraine

orcid.org/0000-0002-8326-1948

blinfo@ukr.net

Key words: *pun, wordplay, polysemy, paronymy, homonymy, joke, ambiguity*

This article deals with the analysis of lexico-semantic means of creation of pun, such as homonymy, polysemy, paronymy and also morphological and syntactical means including re-grouping of syllables inside the phrase. The material of the research comprises Spanish and Portuguese jokes based on pun. The aim of the article is to reveal the main lexico-semantic ways of creation of pun jokes in Spanish and Portuguese. The definition of pun in multilingual resources has been analyzed. To reveal the ambiguity pun context is needed, in which, as a rule, participate two or more people. We define the notion of “pun context” as a created by the author communicative situation of ambiguity, which fulfills the aesthetic function of the comical.

Most of the analyzed jokes contain a dialogue of two people who understand the meaning of the phrase in their own way, creating the effect of imaginary misunderstanding, based on polysemy or homonymy of words. It has been stated that regrouping of syllables is among morphological and syntactical means of pun creation. As a result of the analysis of pun creation, we have revealed pseudo-words, which are given pseudo-meanings, based on pseudo-motivation or creation of new words on the analogy of word-formation to reach the stronger comical effect.

Future studies of pun as a resource of humor are seen in revealing functions of pun in different contexts, such as in Mass Media, songs, literature, and also in the analysis of linguistic means of pun creation on the material of different languages, to state the laws of pun creation. Contrastive studies on the material of a few languages will enable to reveal common patterns of pun creation and differences, conditioned by lexico-grammatical and syntactical peculiarities of the correspondent language systems. Additional studies should be focused on the problems of translation of pun, compensatory mechanisms of creating comic effect to transmit aesthetical category of the comical in the text of translation.

Постановка проблемы. Каламбур как стилистическое средство широко используется в художественной литературе, как в прозе, так и в поэзии. Часто встречается каламбур и в малом жанре шутки или анекдота. Такие шутки можно называть каламбурными. Комический эффект, достигаемый с помощью каламбура, заставляет читателя или слушателя задуматься над значениями слов и словосочетаний, расшифровать двусмысленность.

Каламбур относится к языковой шутке или языковой игре. В.З. Санников точно заметил: «Языковая шутка – шутка с «двойным дном», где кроме создания комического эффекта, подшучивания над людьми, жизненными ситуациями, есть также подшучивание над самим языком, над

чем-то «необычным» в нем (например, использование одного слова для обозначения разных явлений – омонимия, многозначность и т.п.)» [2, с. 3].

Цель и задания статьи. В испанском и португальском языках существуют многочисленные анекдоты на основе каламбура, которые еще не были специальным объектом лингвистического анализа, поскольку каламбур чаще использовался в художественной литературе, в произведениях таких известных писателей, как Л. Гонгора, Л. де Вега, М. Сервантес, Ф. Кеведа. **Объектом** наших исследований являются испанские и португальские анекдоты. **Предмет** исследований составляют лексико-семантические и морфолого-синтаксические способы образования каламбурных

испаноязычных и португалоязычных шуток. **Цель статьи** – выявить основные лексико-семантические способы создания испанских и португальских авторских и анонимных каламбурных анекдотов.

Иллюстративный материал составили анекдоты К. Сантакруса, поскольку большинство шуток данного автора основаны на каламбуре, а также анонимные португальские каламбурные анекдоты. Методами исследования выступают лексико-семантический и контекстуальный анализ.

Основной материал исследований. Проанализировав определение каламбура, мы установили, что он неоднозначно трактуется в различных источниках. Так, в испаноязычных словарях каламбур определяют как литературное средство, состоящее в перегруппировке слогов внутри фразы для создания двузначности или различных значений [4, p. 847; 9, p. 278]. Португальский словарь утверждает, что каламбур – это игра слов, имеющих различное значение и сходное звучание, что приводит к заблуждению [7]. В словаре украинского языка каламбур – острота, в основе которой лежит использование различных значений одного слова или нескольких слов, похожих по звучанию [3, с. 74]. В «Кембриджском словаре» каламбур определен как юмористическое использование слова или фразы, имеющих несколько значений или звучащих как другое слово [5]. Таким образом, в испанском словаре делается акцент на перераспределении слогов и многозначности, а в португальском, английском и украинском словарях – на многозначности. Иллюстративный материал показал, что в испанском языке часто используется прием перераспределения слогов при создании каламбура. Португальские анекдоты, основанные на каламбуре, также называются *piadas de adivinhas* (анекдоты-загадки), так как заставляют читателя или слушателя задуматься над двузначностью или расшифровать комбинацию слов, основанную на паронимии.

Каламбур был известен и употреблялся еще во времена античности, в работах Аристофана, Платона, Цицерона. Фактически, двузначность употребления слов встречалось еще в речах оракулов. Во французской литературе каламбур развивали такие авторы, как П. Монтмор в XVII веке и маркиз де Бьевр в XVIII веке. В испанском и португальском языках каламбур часто использовался в бурлескной поэзии барокко [6, p. 252].

Т. Миллер и М. Туркович отмечают, что намеренное использование лексической неоднозначности, т. е. создание каламбура, является источником юмора [8, p. 59]. Каламбурные шутки – шутки, основанные на двузначности, многозначности слов (семантический фактор образования каламбура), омонимии (фонетический фактор каламбуротворчества), паронимии, перераспределении границ

слов (морфолого-синтаксический фактор). Рассмотрим каждый фактор на отдельных примерах:

– *¿Por qué en el equipo de fútbol de San Sebastián de la Gomera llevan todos los jugadores los números de la camiseta negros y uno de ellos lo lleva rojo?*

– *Porque se llama Domingo* [11, p. 9].

Здесь омонимия основана на совпадении собственного имени *Domingo* и нарицательного имени *domingo* (воскресенье). В каламбуре важно мнимое непонимание собеседников. В каламбурном анекдоте, как правило, сохраняется диалогическая структура «вопрос-ответ», где каждый собеседник подразумевает определенное значение в своем высказывании, которое отличается от значения, воспринимаемого слушающим.

В португальских анекдотах часто используется паронимия как средство создания каламбура:

Um casal de elefantes entra num bar, vira-se o empregado:

– *O que é que vão beber?*

– *Uma Cola, para ele Fanta* [12].

В вышеупомянутой шутке наблюдаем перераспределение слогов, приводящее к образованию паронимов: *para elefante* (для слона), *para ele Fanta* (для него Фанту).

Португальские каламбурные анекдоты, имеющие диалогическую структуру, называются анекдотами-загадками, которые читатель должен разгадать, расшифровывая смысл паронимов, лежащих в основе каламбура:

– *Qual é a sobremesa mais popular na Rússia?*

– *O Putin flan* [12]

В вышеупомянутом анекдоте наблюдаем паронимию, основанную на чередовании звуков d – t (название десерта *pu^udin flan*, созвучно с именем собственным).

Перераспределение слогов для формирования различных по смыслу фраз выступает в качестве морфолого-синтаксического или лексико-грамматического средства образования каламбура. Следующий португальский каламбур образован перераспределением слогов, которое приводит к полисемии *convento* (монастырь) и *con vento* (ветром):

– *Como é que as freiras secam a roupa?*

– *Convento* [12].

Следует отметить, что собеседники в каламбурных диалогах представлены не осознающими каламбурности ситуации общения, возникает эффект недоумения, якобы случайности непонимания собеседников, что усиливает комичность каламбура. Недоразумение собеседников способствует созданию каламбура не только на основе многозначных слов, но и креации псевдослов по аналогии. Неосознанная игра слов в нижеупомянутом испанском анекдоте опирается на мнимое незнание жителей острова Ла Гомера о существовании немецкого города Баден-Баден:

Dos compañeros de trabajo han ingresado hace poco en la misma empresa y empiezan a conocerse. Uno de ellos dice:

– Aunque vivo aquí hace ya muchos años, yo nací en Baden-Baden.

Y el otro, gomero, contesta:

– Pues yo soy de San Sebastián de La Gomera-San Sebastián de La Gomera [11, p. 24].

Таким образом, комический эффект каламбура часто достигается благодаря мнимому недоумению, непониманию истинных значений лексических единиц в конкретной коммуникативной ситуации, в результате чего могут возникнуть псевдо-омонимы, в основе которых лежит, согласно С.В. Ильясовой, псевдомотивация как игровой прием [1, с. 62].

В нижеприведенном португальском анекдоте игра слов построена на словообразовательных механизмах с использованием уменьшительных суффиксов, что вызывает комический эффект:

– *O que o passarinho falou para a passarinha?*

– *Quer danoninho?* [10]

Следует отметить, что каламбур как разновидность игры слов – явление полифункциональное. В.З. Санников выделяет следующие функции языковой игры: обучающая, маскировочная, развлекательная, психотерапевтическая [2, с. 9]. Шутки на основе каламбура, прежде всего, имеют развлекательную функцию. Однако, учитывая, что игра слов требует специфической расшифровки порожденного автором смысла, можем утверждать, что каламбур выполняет интеллектуально-развлекательную и эстетическую функции.

В анекдотах, основанных на игре слов, важен каламбурный контекст – лексико-грамматическое и синтаксическое окружение, которое способствует возникновению или проявлению игры слов. С одной стороны, каламбур возможен как самостоятельная игра слов, с другой стороны, создание особой коммуникативной ситуации, в которой используется каламбур, – это создание каламбурного контекста, что является целью достижения комического эффекта как основы шутки или анекдота. Таким образом, мы определяем понятие *каламбурный контекст* как созданную автором коммуникативную ситуацию двусмысленности, которая выполняет эстетическую функцию комичности.

Выводы и перспективы исследований. Лексико-семантический анализ испанских и португальских каламбурных анекдотов выявил, что эти каламбуры основаны на полисемии, омонимии, паронимии, а также перераспределении слогов, создании псевдозначений и псевдослов как следствие псевдомотивации. Наиболее распространенный способ создания каламбурного анекдота – использование полисемии, как лексической, так и

грамматической, в частности игра с многозначными грамматическими значениями предлогов. Таким образом, полисемия, омонимия, паронимия и перераспределение слогов являются основой создания испанских и португальских каламбурных анекдотов, причем в испанских анекдотах чаще используются полисемия и перераспределение слогов, в то время как в португальских анекдотах акцент делается на паронимии.

Перспектива исследований испанского и португальского юмора лежит в выявлении социокультурных и языковых особенностей анекдотов различной тематики, а также в изучении механизмов образования каламбура в различных контекстах, например, в СМИ, художественной литературе, песнях. Сопоставительные исследования позволят выявить общие закономерности создания каламбура и различия, обусловленные лексико-грамматическими и синтаксическими особенностями соответствующих языковых систем. Отдельного изучения требуют проблемы перевода каламбура, поскольку переводчик вынужден прибегнуть к компенсаторным механизмам создания эффекта комичности или каламбуротворчеству для передачи и сохранения в тексте перевода эстетической категории комического.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ильясова С.В., Амири Л.П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. 2-е изд. Москва : Флинта : Наука, 2012. 296 с.
2. Санников В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры. *Вопросы языкознания*. 2005. № 4. С. 3–20.
3. Словник української мови: в 11 т. / АН УРСР. Інститут мовознавства, ред. І.К. Білодід. Київ : Наукова думка, 1970–1980. Т. 4. С. 74.
4. Alonso Pedraz M. Enciclopedia del idioma: diccionario histórico y moderno de la lengua español (siglos XII al XX) etimológico, tecnológico, regional e hispanoamericano. Madrid : Aguilar, 1958, 4258 p.
5. Cambridge Dictionary online. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/pun>
6. Diccionario de termos literarios. Equipo glifo (a – d). *Diccionario de literatura*. Millán, J.A. [director do proxecto Trío Varela, A., coordinador científico García, C.]. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, 1998. 580 p.
7. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008–2020. URL: <https://dicionario.priberam.org/calembur> [consultado em 10-09-2020].
8. Miller T., Turković M. Towards the automatic detection and identification of English puns. *European Journal of Humour Research*. 2016.

4 (1). P. 59–75. URL: <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2016.4.1.miller>

9. Moliner M. Diccionario de uso del español. Edición abreviada. Madrid : Gredos, 2014. 1776 p.
10. Piadas de adivinhas. URL: www.m.piadasnet.com/piada13adivinhas.htm
11. Santacruz C. Chistes de La Gomera. Ciudad Real : PEREA EDICIONES, 1995. 64 p.
12. Tente não rir. 10 piadas muito secas. URL: <https://www.wook.pt/wookacontece/novidades/noticia/ver/tente-nao-rir-10-piadas-muito-secas/?id=136646&langid=1>

REFERENCES

1. Ilyasova, S. V., Amiri, L. P. (2012) Yazykovaya igra v kommunikativnom prostranstve SMI I reklamy [Language play in communicative space of Mass Media and advertising]. 2nd. ed. M. : Flinta: Nauka. 296 p.
2. Sannikov, V. Z. (2005) Ob istorii i sovremennom sostoyanii russkoi yazykovoi igry [About the history and contemporary state of Russian language play]. *Voprosy yazykoznaniiya [Questions of Linguistics]*. № 4. P. 3–20.
3. Slovnyk ukrainskoyi movy: 11 volumes (1970–1980) [Ukrainian Language Dictionary]. / AN URSS. Instytut movoznavstva, ed. Bilodid I.K. K.: Naukova dumka. V. 4. P. 74.
4. Alonso Pedraz, M. (1958) Enciclopedia del idioma: diccionario histórico y moderno de la len-

gua español (siglos XII al XX) etimológico, tecnológico, regional e hispanoamericano. Madrid : Aguilar, 4258 p.

5. Cambridge Dictionary online (2020). Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/ru/pun>
6. Diccionario de termos literarios. Equipo glifo (a–d) (1988) *Diccionario de literatura*. Millán, J. A. [director do proxecto Trío Varela, A., coordinador científico García, C.]. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, 580 p.
7. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa em linha (2008–2020). Retrieved from: <https://dicionario.priberam.org/calembur> [consultado em 10-09-2020].
8. Miller, T., Turković, M. (2016) Towards the automatic detection and identification of English puns. *European Journal of Humour Research*. 4 (1), p. 59–75. Retrieved from: <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2016.4.1.miller>
9. Moliner, M. (2014) Diccionario de uso del español. Edición abreviada. Madrid: Gredos, 1776 p.
10. Piadas de adivinhas. Retrieved from: www.m.piadasnet.com/piada13adivinhas.htm
11. Santacruz, C. (1995) Chistes de La Gomera. Ciudad Real: PEREA EDICIONES, 64 p.
12. Tente não rir. 10 piadas muito secas. Retrieved from: <https://www.wook.pt/wookacontece/novidades/noticia/ver/tente-nao-rir-10-piadas-muito-secas/?id=136646&langid=1>