

КАЛАМБУР В КРЕОЛИЗОВАННОМ ТЕКСТЕ

Демотивационные постеры – это креолизованные (семиотически осложненные, лингвовизуальные, видеовербальные, кодово-негомогенные, изовербальные, поликодовые) тексты, «фактура которых состоит из двух негомогенных частей (вербальной языковой и невербальной, принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [7, с. 180]. Как правило, они включают рисунок, фотографию или карикатуру и комментирующую надпись-слоган. Степень спаянности вербальных и невербальных компонентов в креолизованном тексте может быть разной: гомогенные вербальные тексты – паралингвистически активные тексты – тексты с частичной креолизацией – тексты с полной креолизацией [1], но в демотиваторах преобладают два последних.

В текстах с частичной креолизацией вербальная часть относительно автономна, изобразительный компонент является факультативным.



При полной креолизации вербальная часть не может существовать автономно, она ориентирована на изображение или отсылает к нему:



О комических креолизованных текстах написано немного [2; 4; 6; 9; 10; 11], и речь в публикациях идет преимущественно о тексто-

дискурсивных особенностях юмористической интернет-коммуникации. В то же время каламбуробразующие возможности демотиваторов практически не раскрыты. В нашей статье постараемся восполнить этот пробел.

Демотивационные постеры изначально ориентированы на смысловую многозначность, «на исконность внутренней противоречивости любого явления, на обязательное столкновение разнонаправленных интерпретаций...» [5, с. 199]. Формируются контексты, в которых происходит пересечение семантических полей, и, как следствие, совмещение значений разных языковых единиц, имеющих тождественный план выражения. Это создает основу для языковой игры, базирующейся на различных отношениях между вербальной и невербальной составляющей речевого произведения.

Между вербальными и иконическими знаками могут существовать автосемантические и синсемантические отношения [8].

В первом случае устанавливается прямая смысловая соотнесенность, т. е. знаки обоих кодов соотносятся с одним и тем же референтом (референтной ситуацией). Изобразительные средства полностью или частично передают выраженную в вербальном тексте информацию. В таком случае рисунок практически не влияет на понимание смысла комического текста. Иллюстрация служит лишь подтверждением сказанного. В приведенном ниже демотиваторе каламбур (антанаклаза) создается за счет обыгрывания в узком контексте разных значений полисемичного слова *чувство*: 1. Способность ощущать, испытывать, воспринимать внешние воздействия, а также само такое ощущение. Внешние чувства (зрение, слух, осязание, обоняние, вкус). 3. Эмоция, переживание. 5. То же, что любовь (в 1 значении).



Между вербальными и иконическими знаками при каламбуре может устанавливаться опосредованная смысловая связь. Знаки обоих кодов обозначают разные, но близкие в ассоциативном плане предметы (предметные ситуации). При этом изобразительный компонент углубляет, дополняет значение вербального.



Изобразительный ряд не только иллюстрирует разные значения многозначного слова *посадить* („1. Закапывать корнями в землю или сеять для выращивания. 3. Помещать куда-н., заставляя что-н. делать или находиться в каком-н. состоянии“), но и помогает раскрыть имплицитный смысл текста: „Чиновники наносят природе больше вреда, чем отдельные злоумышленники“.

Наиболее интересными для нас являются те типы демотиваторов, где вербальный и иконический знаки используются для обозначения референтов, за которыми закреплены разные значения одного и того же слова. Вербальный знак при этом применяется для выражения переносного значения слова, а иконический – для иллюстрации прямого, буквального значения.



Поначалу адресат комического текста предполагает третье (переносное) значение слова «ручной»: „Прирученный, привыкший к человеку“, но рисунок помогает «реализовать» метафору: „1. Предназначенный, приспособленный для рук“.



Другой пример «реализации метафоры»: *докторская диссертация – докторская колбаса*. Имплицитный смысл комического текста: „Кот отвоевал свою пищу“.

Нередко иконический компонент – это единственное средство распознавания смысла каламбура:



Так создается стилистический прием – паронимаз: *икра́* – „Масса из яичек рыб-самок“ и *и́кры* – „Округлые мышцы на задней стороне голени человека“.

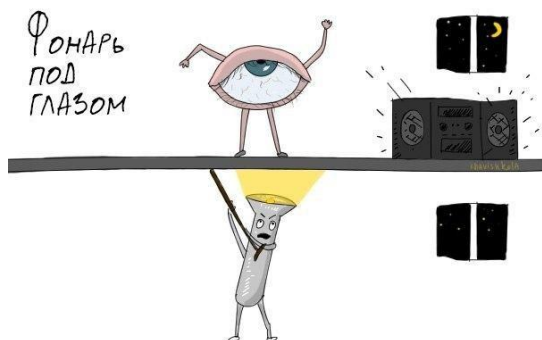
При синсемантических отношениях между вербальным и иконическим знаками устанавливаются два типа взаимодействия. Во-первых, вербальный ряд может зависеть от изобразительного и в плане выражения, и в плане содержания [8, с. 138]. Изображение заменяет собой языковой знак непосредственным включением в вербальный ряд:



В этом демотиваторе один из омофонов (*замерло – за Мерло*) заменяется рисунком бокала с вином из французского технического сорта винограда *Мерло*.

Во-вторых, вербальный ряд может зависеть от иконического только в плане содержания.

Комментарий в демотиваторе обретает комическую смысловую завершенность лишь в соединении с изображением, которое играет здесь доминирующую роль, а вербальные средства раскрывают его содержание.



За счет рисунков создается эквивокация, т. е. двусмыслица, недоразумение, возникающее вследствие употребления слова *фонарь* в двояком значении, вызванном многозначностью: „1. Осветительный прибор в виде стеклянного шара, коробки со стеклянными стенами, в которой помещается источник света. 3. Синяк от побоев, от ушиба“.

Вербальный ряд в демотиваторе может обладать известной самостоятельностью, но комический смысл возникает лишь при взаимодействии с изображением:



Каламбур создается за счет омофонов *бачок – бочок*.

Но самыми интересными являются такие связи текста и невербального компонента демотиватора, когда иконические знаки приходят в противоречие с вербальными средствами:



В данном демотивационном постере противопоставляются узуальное и специальное значения слова *град*: „вид атмосферных осадков в виде льда“ и „реактивная система залпового огня“.



Головоломка на этом рисунке – не „игра, игрушка, загадка, задача, требующая для своего решения догадливости, сообразительности“, а булава, вполне способная проломить голову.

Представленный ниже рисунок иллюстрирует такой вид каламбура, как логомахия, т. е. логическая ошибка, «спор о словах», когда в процессе общения участники коммуникации по-разному понимают значения слов, что ведет к недопониманию между собеседниками:



Слово *бомбить* воспринимается адресатом в двух значениях: „1. Атаковать с воздуха, сбрасывая бомбы и 3. разг., неперех. заниматься частным извозом на автомобиле“.

Языковыми средствами создания каламбура в демотиваторах могут быть не только полисемия и омонимия (см. примеры выше). Каламбуробразующими свойствами обладают меронимы (партонимы) и холонимы:



Зайчик, котенок – животные.

Языковая игра может строиться с помощью синонимии и антонимии:



Фразеологизмы – мощное средство создания «эффекта обманутого ожидания». С ними могут происходить различные метаморфозы:

а) буквализация значения ФЕ:



б) контаминация фразеологизмов на основе общего лексического компонента:



ФЕ: *угрызения совести* и *иметь совесть*.

в) замена компонентов ФЕ + редукция фразеологизма:



г) смешанные случаи, например контаминация с расширением состава

ФЕ:



д) Создание окказиональной ФЕ по модели существующей:



и др.

В данной статье была решена лишь небольшая доля задач, которые возникают у исследователя в связи с изучением малых жанров виртуального дискурса. Весьма актуальным, на наш взгляд, является изучение жанровых, семантико-стилистических и коммуникативно-прагматических особенностей креолизованных текстов юмористической направленности.

Литература

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) : учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. – М. : Издательский центр «Академия», 2003. – 128 с.

2. Воронина О. А. Карикатура как вид креолизованного текста / О. А. Воронина // Вестник ЦМО МГУ. Русистика. – 2009. – № 2. – С. 14–18.
3. Вороничев О. Е. Каламбур как феномен русской экспрессивной речи : автореф. дисс. ... доктора филол. наук : 10.02.01 „Русский язык” / О. Е. Вороничев. – Москва, 2014. – 52 с.
4. Данилова Ю. Ю. Мем как структурное, функциональное и визуально-коммуникативное целое / Ю. Ю. Данилова, Д. Р. Нуриева // Наука и мир. – 2015. – №1 (17). – С. 37–40.
5. Ильин И. П. Постмодернизм от истоков до конца столетия : эволюция научного мифа / И. П. Ильин. – М. : Интрада, 1998. – 255 с.
6. Палкевич О. Я. Креолизованные тексты как средство объективации комического и трагического в немецкой и русской лингвокультурах / О. Я. Палкевич // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2008. – №1. – С. 8–14.
7. Сорокин Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Ю. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М. : Наука, 1990. – 240 с.
8. Спешилова А. Ю. Виды взаимодействия вербальной и визуальной составляющих креолизованного текста на примере современной печатной рекламы / Ю. А. Спешилова // Вестник ТвГУ. Серия «Филология». – 2010. – Вып. 5. – С. 136–140.
9. Чаплыгина Ю. С. Юмористические креолизованные тексты : структура, семантика, прагматика : на материале английского языка : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Чаплыгина Юлия Сергеевна. – Самара, 2002. – 222 с.
10. Щурина Ю. В. Комические креолизованные тексты в интернет-коммуникации / Ю. В. Щурина // Вестник Новгородского государственного университета. – 2010. – № 57. – С. 82–86.
11. Щурина Ю. В. Прецедентные элементы в структуре малых речевых жанров комического / Ю. В. Щурина // Российский лингвистический ежегодник : научное издание. – Красноярск, 2006. – Вып. 1(8). – С. 77–84.

Аннотация

Габидуллина А.Р. Каламбур в креолизованном тексте.

Демотивационные постеры - это креолизованные тексты, состоящие из двух негомогенных частей: вербальной и невербальной. Цель статьи – показать, как создается каламбур в результате взаимодействия изображения и текста. Предмет изучения – механизмы создания каламбура в демотиваторах. Объект – виртуальный дискурс. Демотивационные постеры изначально ориентированы на смысловую многозначность. Формируются контексты, в которых происходит пересечение семантических полей и совмещение значений разных лексических и фразеологических единиц, имеющих тождественный план выражения. Это создает основу для языковой игры, базирующейся на различных отношениях между вербальной и невербальной составляющей речевого произведения.

Ключевые слова: демотивационный постер, каламбур, виртуальный дискурс, полисемия, омонимы, партонимы, синонимы, антонимы, фразеологизмы.

Анотація

Габідулліна А.Р. Каламбур у креолізованому тексті.

Демотиваційні постери - це креолізовані тексти, що складаються з двох негомогенних частин: вербальної та невербальної. Мета статті – показати, як створюється каламбур у результаті взаємодії зображення і тексту. Предмет вивчення – механізми створення каламбуру в демотиваторах. Об'єкт – віртуальний дискурс. Демотиваційні постери спочатку орієнтовані на смислову багатозначність. Формуються контексти, в яких відбувається перетин семантичних полів і поєднання значень різних лексичних і фразеологічних одиниць, що мають тотожний план вираження. Це створює основу для мовної гри, що базується на різних відношеннях між вербальною і невербальною складовою мовного витвору.

Ключові слова: демотиваційний постер, каламбур, віртуальний дискурс, полісемія, омоніми, партоніми, синоніми, антоніми, фразеологізми.

Abstract

Gabidullina A.R. Pun in a creolized text.

Demotivation posters are the creolized texts consisting of two non-homogeneous parts: verbal and nonverbal. The aim of this article is to show how to create a pun as a result of the interaction of image and text. The subject of the study is the mechanisms of creation of the pun in the demotivators. Object is the virtual discourse. Demotivation posters initially are focused on semantic ambiguity. The contexts are formed, in which the intersection of semantic fields and the combination of meanings of different lexical and phraseological units having identical plan

expression happens. This creates the basis for a language-game, based on different relations between verbal and non-verbal parts of speech works.

In the process of language game between the verbal and iconic signs in the demotivator the autosemantic and synsemantic relationships may exist. When there are autosemantic relationships, different relationships are set. For example, a direct semantic relativeness, i.e. the signs of both codes relate to the same referent (the reference situation). Fine means fully or partially convey expressed verbally humorous text information. In this case, the drawing has almost no effect on the understanding of the meaning of the comic text. In the pun between the verbal and iconic characters the mediated semantic relationships can be traced. The signs of both codes refer to different, but similar in associative variant objects (the subject situations). This visual component deepens the meaning of verbal component. Verbal and iconic signs are used to indicate the referents which have different meanings of the same words. The verbal sign is inclined to express a figurative meaning of the word, and iconic – to illustrate the direct, literal meaning.

If there are synsemantic relationships between the verbal and iconic signs, two types of interaction are distinguished. Firstly, the verbal set may depend on the fine both in terms of expression and in terms of content. The image replaces the linguistic sign direct inclusion in the verbal sequence. Secondly, the verbal set may depend on the iconic only in terms of content. The comment in the demotivator acquires a comic semantic completeness only in conjunction with an image that plays a dominant role, and verbal means reveal its contents. The verbal set in the demotivator may have the known independence, but the comic sense occurs only in the interaction with the image. But the most interesting are these links of the text and non-verbal component of demotivator when iconic signs come into the conflict with the verbal means:

Linguistic means of creating the pun in the demotivators can be not only polysemy and homonymy. Punmaking properties have the meronyms (paronyms) and holonyms. Language game can be built with the help of synonymy and antonymy. Idioms are a powerful tool for creating the “effect of failed expectations”. With them the different metamorphoses can happen: a) literalization of the meaning of phrasal unit; b) contamination of phrasal units based on shared lexical component; b) replacement of the components; g) mixed cases, such as contamination with the extension of the phrasal units; d) creation of the occasional phrasal units based on existing models, etc. This article solved only a small set of the tasks that arise for the researcher in connection with the study of small genres of the virtual discourse. Very relevant in our view is the study of genre, semantic, stylistic and communicative-pragmatic aspects of the creolized humorous texts.

Key words: demotivation poster, pun, virtual discourse, polysemy, homonyms, paronyms, synonyms, antonyms, idioms.