

СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ КОМИЧЕСКОГО В АНЕКДОТЕ

Исследователи выделяют следующие основные характеристики анекдота: краткость изложения; наличие резкого поворота в сюжете, обычно в финале; использование логических парадоксов, игры слов, каламбуров. В зависимости от количества предложений, входящих в тексты анекдотов, выделяют их следующие разновидности:

- 1) анекдот, состоящий из реплики и соответствующей контрреплики;
- 2) анекдот, представляющий собой диалогическое единство, состоящее из трех и более реплик;
- 3) анекдот как диалогическое единство с описанием [1].

Анализ содержания анекдотов различного типа показывает, что в них можно выделить следующие смысловые составляющие:

1. Стадия **экспозиции** или представления ситуации. Здесь возможно (но не обязательно) наличие указаний на место действия, типы и имена действующих лиц и характер описываемой ситуации.

2. Стадия **развития** ситуации или расширения сюжетной линии.

3. Стадия **разрешения** ситуации, юмористический финал [1, с. 167–168].

Например, в текстах анекдотов первого и третьего типов присутствуют, как правило, следующие стадии:

- 1) анекдот типа «реплика-контрреплика»:

I стадия: *Tourist: «Are those rooms of yours quiet?»*

II стадия: *Room clerk: «Of course, they are but it's the people in them who are noisy»;*

- 2) анекдот типа «диалогическое единство с описанием»

I стадия: *In the dark of night two safecrackers entered a bank.*

II стадия: *One approached the safe, sat down on the floor, took off his shoes and socks, and started to turn the dial with his toes.*

«What's the matter?» said his pal.

«Let's open this thing and get out of here».

III стадия: *«Now, it'll only take us minutes longer, and we'll drive those fingerprint experts nuts».*

В первом примере действующие лица (*Tourist* и *Room clerk*) указаны кратко. Время и место происходящего здесь неопределенно. В тексте анекдота типа «реплика-контрреплика» расширения сюжетной линии не происходит. Здесь сразу реализуется стадия юмористического финала. Во втором примере автор в достаточно сжатой форме описывает место действия (*a bank*), время (*in the dark of night*) и представляет действующих лиц (*two safecrackers*).

Одним из подходов к изучению комического является **бисоциативная теория** или **теория фреймов** А. Кестлера [2]. Сущность этой теории заключается в бисоциальности юмора, т.е. некое событие воспринимается

людьми в двух ассоциативных контекстах (матрицах). Матрица рассматривается как набор правил или код, фрейм, который вырабатывается с помощью навыка или способности. В момент восприятия шутки происходит резкое переключение хода мыслей с одного контекста на другой, результатом чего при условии сбрасывания энергии, является смех. Комическое же есть результат внезапной бисоциации идеи или события с двумя, как правило, несовместимыми матрицами. Необходимым условием юмора является бисоциативный шок, то есть зависимость от эффекта неожиданности, например:

Friend: «Which of you works of fiction do you consider the best? «

Author: «My last income tax return».

Юмор можно рассматривать как вторичный семиотический прием, который используется для сохранения некоторых типов ментальных или когнитивных отношений (бисоциаций) и затем для воссоздания, в безопасном и цивилизованном виде, первоначальной динамики, которая характеризует спонтанные юмористические ситуации [3, с. 162–163].

Вариантом теории бисоциации А. Кестлера является **теория семантических сценариев Б. Раскина** [4]. Она включает когнитивный этап в понимании того, что смешно. Юмор рассматривается, как интуитивная способность людей различать смешные и несмешные тексты. То, что смешно, то и семантически, потому что шутки смешны из-за того, что они что-то значат. В соответствии с теорией семантических сценариев анекдоты и шутки основаны на комбинации или ассоциации двух семантических сценариев с помощью так называемого переключателя. Понятие сценария охватывает и лингвистическую и экстралингвистическую сферы.

Сценарий определяется как большая доля семантической информации вокруг слова. Это — когнитивная структура, интерпретированная носителем языка, представляющая его знание о мире. У каждого говорящего есть большой репертуар сценариев «здорового смысла» (распорядок, обычные процедуры, основные ситуации). Кроме этих «сценариев» есть еще индивидуальные и ограниченные (семьей, соседями, коллегами). Значение каждого предложения исчисляется на основе отдельных слов и способа их соединений. Имеется лексикон словарных статей, которые соотносят ключевое слово с другими словами и мыслями, типичными действиями, временем, местом и другими характеристиками. Общая конфигурация всех этих ассоциаций и составляет сценарий. Каждое слово в предложении вызывает в сознании определенный сценарий, а неоднозначное предложение полностью соотносимо с двумя или более сценариями. Например: *She can't bear children* может означать и то, что эта женщина бесплодна, и то, что она не может выносить присутствие детей. Рассмотрим по-дробнее следующий анекдот:

– It must be terrible for two political leaders to split!

– Not if they split 50-50.

Данный анекдот содержит три элемента:

1) два **сценария**, вызываемых в сознании шуткой (*to split — to quarrel* vs. *to split — to divide*);

2) **переключатель** с одного сценария на другой (неоднозначное слово *split*)

3) отношение между сценариями (**оппозиция**).

Переключатель — это структурный элемент, который может быть эксплицитно выражен в тексте анекдота. Существует два типа переключателя: **неоднозначный** и **контрадикторный** [4]. В приведенном выше анекдоте присутствует типично неоднозначный переключатель *split*, который значит и *to quarrel*, и *to divide*. Из-за этой регулярной неоднозначности текст переключается со сценария *to split — to quarrel* на сценарий *to split — to divide*. Действие переключателя состоит в том, что введение второго сценария бросает тень на первый сценарий и на ту часть текста, которая его вводит, что ведет к другой интерпретации текста, отличающейся от очевидной.

Переключатель контрадикторного типа основан не на языковой многозначности, а на противоречии одной ситуации другой, например:

Minister: «Do you say prayers before eating? «

Little boy: «Don't have to because Mom's a good cook».

Ситуация *we should pray before eating to thank God for food* противоречит ситуации *the boy doesn't say prayers because he's sure that the food is good*.

Исходя из структурных ограничений, текст является анекдотом, если он полностью или частично совместим с двумя разными сценариями, и эти два сценария противоречат друг другу определенным образом. Список противоречий (оппозиций) в основном включает отрицания или антонимы. Соположение сценариев вызывает в сознании одну из нескольких бинарных категорий, которые являются основными в человеческой жизни: реальное / нереальное (существующее / несуществующее), истинное / ложное, возможное / невозможное, нормальное / ненормальное. Рассмотрим следующие примеры.

1. Оппозиция, основанная на противопоставлении **реального / нереального**:

– *What do I owe you?*

– *Doctor: «At least half of what you were going to pay when the bone was still in your throat».*

Реальная ситуация: пациент готов заплатить сколько угодно, только чтобы врач спас ему жизнь. Нереальная ситуация: после оказания услуги пациент все равно заплатит столько, сколько был готов отдать в критической ситуации.

2. Оппозиция, основанная на противопоставлении **истинного / ложного**:

Golfer: «I'm anxious to make this shot because that's my mother-in-law upon the clubhouse porch».

Friend: «Don't be a fool, you can't hit her from here because it's 200 yards».

Истинная ситуация: игрок боится сделать удар, чтобы не опозориться перед свекровью. Ложная ситуация: друг считает, что игрок боится попасть в нее мячом.

3. Оппозиция, основанная на противопоставлении **возможного / невозможного**:

– *You're a tailor, so why do you have an apple for a trademark?*

– *Well, if it hadn't been for the apple, where would the clothing business be?*

Возможная ситуация: в результате греха Адама и Евы возникла необходимость в производстве одежды. Невозможная ситуация: если бы не был совершен этот грех, человеку не нужна была бы одежда.

4. Оппозиция, основанная на противопоставлении **нормального / ненормального**:

Paratrooper instructor: «Hold it! You are not wearing your para-chute!»

Recruit: «Oh, that's all right, sir, we're just practicing, aren't we?»

Нормальная ситуация: перед прыжком с самолета необходимо надеть парашют. Ненормальная ситуация: новобранец не надевает парашют, потому что просто тренируется.

Теория семантических сценариев Б. Раскина положена в основу процесса формализации логико-семантической организации текста англоязычного короткого анекдота типа «реплика-контрреплика».

ЛИТЕРАТУРА

1. Месропова, О.М. Прагмасемантическая классификация текстов шуток и анекдотов / О. М. Месропова. — СПб., 1997.
2. Koestler, A. The Act of Creation / A. Koestler. — London: Hutchinson, 1964.
3. Vogel, Susan C. Humor: a semiogenetic approach / Susan C. Vogel. — Stun-dienverlag Brockmeyer, 1989.
4. Raskin, V. Semantic Mechanisms of Humor / V. Raskin. — Boston; Lancaster: D. Reidel Publishing Company, 1985.