

КАЛАМБУР КАК СТИЛИСТИЧЕСКИЙ ПРИЕМ В ТВОРЧЕСТВЕ С. Д. ДОВЛАТОВА

Статья посвящена такому виду языковой игры как каламбур. Автор анализирует случаи употребления каламбура в художественных произведениях С. Д. Довлатова, а также указывает на основные виды и коммуникативные функции каламбуров в его творчестве.

Ключевые слова: языковая игра, каламбур, комический эффект.

Индивидуальный стиль С. Д. Довлатова характеризуется лаконичностью, неопознательностью высказываний, игрой слов. Исследователи его творчества А. А. Генис и И. Н. Сухих отмечают, что «слово и есть главный герой Довлатова. К приключению слов сводится и весь сюжет его рассказов» [1, с. 469]. «Слово в прозе Довлатова – не ткань, не материя, не поверхность, не орнамент, не музыка, не чистая пластика, а скорее прозрачное стекло, окно, через которое мы вслед за повествователем заглядываем в мир» [5, с. 37]. Каламбур, или игра слов, с его спецификой и рядом коммуникативных функций занимает важное место в прозе С. Д. Довлатова.

Каламбур как особый стилистический прием является предметом исследования лингвистики. К анализу каламбура обращались в специальных работах Н. П. Колесников, Е. П. Ходакова, В. З. Санников и др.

По словам Н. П. Колесникова, «каламбур – основанная на звуковом сходстве игра равнозначными словами с целью произвести комическое впечатление» [3, с. 79]. Е. П. Ходакова понимает каламбур как «словесную игру, строящуюся на намеренном столкновении двух значений слова или сходных звучаний в разных словах» [6, с. 201]. В. З. Санников определяет каламбур как «шутку, основанную на смысловом объединении в одном контексте разных значений одного слова (или словосочетания), сходных по звучанию, или синонимов, или антонимов» [4, с. 183].

Итак, каламбур – это вид языковой игры, который основан на объединении в одном тексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию, часто используемый авторами для создания комического эффекта.

Как и любое стилистическое средство, каламбур является носителем определенной информации и выполняет различные функции в тексте.

В. З. Санников выделяет три семантических типа каламбура: 1) каламбур «соседи»; 2) каламбур «маска» и 3) каламбур «семья». Все три типа каламбура используются в произведениях С. Довлатова.

Каламбур «соседи» основан на суммировании смыслов созвучных слов.

Вот пример: *«Навстречу шла женщина в белом халате.*

– Посторонним сюда нельзя.

– А потусторонним, – спрашиваю, – можно».

Комический эффект создается здесь преднамеренным столкновением паронимов **посторонним** и **потусторонним** – близких по звучанию слов, различающихся своими значениями: **посторонний** – «не принадлежащий к данному коллективу», **потусторонний** – «неземной, сверхъестественный». Данный каламбур в описываемой ситуации вводит в недоумение медсестру, не сразу уловившую семантическую разницу между словами.

К этому же типу каламбура («соседи») следует также отнести ономастические каламбуры. В них обыгрывается трансформация слов, обозначающих бытовые явления, в имена собственные с целью комической характеристики персонажей.

*«Из мрака выплывает наш арабский **пуфик**, детские **качели**, шаткое **трюмо**...Bonjour, мадемуазель **Трюмо**! Привет, сеньор **Качели**! Здравствуйте, геноссе **Пуфф**!»*

В повести «Иностранка» Довлатов для создания каламбуров использует паронимию, показывая необразованность главной героини Маруси. Не понимая значения слов, она приводит созвучные, но далекие по смыслу слова, что производит впечатление необразованной, несерьезной, наивной женщины:

«– Иными словами – когда подверглись **дефлорации**?

– Чему?

– Когда потеряли невинность?

– А-а... Мне послышалось – **декларация**...»

«– Ты – **сфинкс**, Мария!

– Почему же **свинство**?!»

2. Каламбур «маска» предполагает «резкое столкновение смысла обыгрываемых слов или фраз», при котором первоначальное понимание резко сменяется другим. Он может строиться на эффекте обманутого ожидания, когда слово «прикидывается» одним, а затем оказывается совершенно другим. По словам Санникова, этот тип каламбура наиболее ярко отражает сущность комического, в нем проявляется двушлановость, двухчастность.

Например:

*«Рафа и Лоло – ну просто **близнецы**. В том смысле, что ответственности – ноль. И лексикон примерно одинаковый».*

Ставя в один ряд человека и попугая, автор сразу настраивает читателя на комическое восприятие. Слово «**близнецы**» сначала воспринимается в прямом значении («одновременно рожденные одной матерью»), затем неожиданное присоединение раскрывает ироническую сущность данного сравнения.

Еще пример каламбура «маски»:

«– Думаешь бежать?

– Ага, **трусцой**. Говорят, полезно».

Здесь возникает эффект обманутого ожидания: слово «**бежать**» первоначально понимается как «спастись из тюрьмы путем бегства», судя по контексту произнесения. Но когда заключенный отвечает: «**трусцой**», добавляя, что такой вид бега полезен для здоровья, становится ясно, что он острословит, делает вид, что не понимает вопроса, играет с надзирателем.

В следующем примере присутствует сразу два случая каламбурного столкновения смыслов:

«Во мраке шевелились тени. Я подошел ближе. Заключенные сидели на картофельных ящиках вокруг чифирбака. Завидев меня, стихли.

– *Присаживайся, начальник, – донеслось из темноты, – самовар уже готов.*

– *Сидеть, – говорю, – это ваша забота.*

– *Грамотный, – ответил тот же голос.*

– *Далеко пойдет, – сказал второй.*

– *Не дальше вахты, – усмехнулся третий...* Каламбур в довлатовских текстах выполняет разнообразные функции. Чаще всего каламбуры выполняют комическую, ироническую, оценочную функции, функцию характеристики персонажей, функцию интеллектуальной игры с читателем. При помощи каламбура, необычной формы выражения нередко вскрывается абсурдное, разоблачается банальная мысль.

Языковая игра, представленная в довлатовской прозе, своеобразно характеризует языковую личность писателя, его творческую индивидуальность.

Литература

1. *Генис А. А.* Довлатов и окрестности. Филологический роман / Генис А. А. – М., 1999.

2. *Довлатов С. Д.* Собрание сочинений в 4-х томах / Довлатов С. Д. – СПб. : Азбука-классика, 2005.

3. *Колесников Н. П.* О некоторых видах каламбура / Колесников Н. П. // Русский язык в школе. – 1971. – № 3.

4. *Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры / Санников В. З. – М., 1999.

5. *Сухих И. Н.* Сергей Довлатов : время, место, судьба. – 2-е изд., испр. и доп. / Сухих И. Н. – СПб. : Изд. «Нестор-История», 2006.

6. *Ходакова Е. П.* Каламбур в русской литературе XVIII века / Ходакова Е. П. // Русская литературная речь в XVIII веке : Фразеологизмы. Неологизмы. Каламбуры. – М., 1968

Pushkar O. P. Pun as a stylistic mean in S. D. Dovlatov's creativity

This article is devoted to such type of the language game as a pun. The author analyzed the occurrences of the puns in S.D. Dovlatov's works of art, in addition denoted the main types and communicative functions of puns in his creativity.

Key words: pun, language game, comic effect.

Пушкар О. П. Каламбур як стилістичний прийом в творчості С. Д. Довлатова.

Стаття присвячена такому виду мовної гри як каламбур. Автор аналізує випадки застосування каламбуру в художніх творах С. Д. Довлатова, а також вказує на основні види та комунікативні функції каламбурів в його творчості.

Ключові слова: каламбур, мовна гра, комічний ефект.