

Şahnaz Əsədova
ADU

İNGİLİSDİLLİ LƏTİFƏLƏRDƏ KALAMBURUN ÜSLUBİ FUNKSİYASI

Açar sözlər: *kalambur, dil oyunu, komik effekt, paronomasiya.*

Key words: *pun, language play, comic effect, paronomasia.*

Ключевые слова: *каламбур, языковая игра, комический эффект, паронимазия.*

“Dil oyunu” terminini dilçilikdə ilk dəfə L.Vitqenşteyn [2] işlətməmişdir. O, dil vahidlərinin danışanın funksional baxımdan, yəni ünsiyyət mühitinə münasibətdə xüsusi istifadəsini nəzərdə tuturdu. V.Z.Sannikov dil oyunlarının əsasən bu funksiyaları yerinə yetirdiyini qeyd edir: 1) təsvir olunanın kiçildilməsi; 2) dilin zənginləşdirilməsi; 3) özünü və həmsöhbətini əyləndirmə; 4) özünü təsdiq; 5) şərlə mübarizə; 6) maskalanma (pərdələnmə) [4]. Bu məqalənin tədqiqat obyektini olan lətifələr üçün 1, 3 və 5-ci bəndlərdəki funksiyalar daha aktualdır.

Yuxarıda deyilmiş fikirlərlə razılaşsaq da, dil materialları üzərində apardığımız təhlillərə əsasən belə hesab edirik ki, dil oyunu adresantın fərdi fəallığı və dil biliklərindən yaradıcı şəkildə istifadə qabiliyyəti ilə bağlıdır. Ümumiyyətlə, kreativ fəallıq xaricində dil oyununun qeyri-mümkün olduğunu demək olar. Bunu dil oyunlarının aşağıda verilmiş əsas xassələri ilə əsaslandırmaq olar:

1) sözdən aydın, təsirli və qeyri-adi tərzdə istifadə bacarığı dil sistemi haqqında biliklərə və onun normativ əlaqələrinə yiyələnməyə münasibətdə hər zaman əlavə səciyyə daşıyır, sözlə “oynaya bilmək” bacarığı fərdin dilin üslubi aspektinə yiyələndiyinə işarədir;

2) ünsiyyət zamanı “oyun” məqamı yalnız o zaman baş verir ki, danışan konvensional (şərti) dil strukturlarının və informasiyanın qəbulu zamanı onlarla bağlı stereotiplərin dağıdılması üsullarını məqsədyönlü şəkildə həyata keçirir;

3) dil oyunları “ünvanlı” səciyyə daşıyır, başqa sözlə, bu oyunlar adresantın onları dildən məqsədyönlü və təsirli istifadə variantı kimi dərk edilmədən baş tuta bilməz;

4) dil oyunu həmişə dil (nitq) strukturunda adresata tanış olmayan yeni məzmunun yaradılmasına istiqamətlənir.

Ümumiyyətlə, dil oyunları lətifələrdə bizə müəyyən söz və ya ifadənin yeni mənə və işlənmə məqamlarını görməyə yardım edir. Oyun zamanı ən məhsuldar vasitə sözlərin mənə komponentləri üzərində qurulmasıdır:

First Student:

- *Great Scott? I've forgotten who wrote 'Ivanhoe'!*

Second Student:

- *I'll tell you if you tell me who the dickens wrote 'The Tale of Two Cities'!* [1].

Bu lətifədə söz oyunu xüsusi isimlər (məşhur yazıçılar V.Skot və Ç.Dikkens) və onlara bənzəyən danışq ifadələri arasında baş verir. Müasir ingilis

dilində *Great Scott!* təəccüb, heyranlıq, şok, inamsızlıq və s. ifadə edən nida, *Dickens* adı isə *devil* (“iblis, şeytan”) sözlünə alternativ kimi işlənən evfemizmdir: *I felt like the dickens* (“Mən özümü çox pis hiss etdim”), *The dickens you say!* (“Ola bilməzi!”, “İnanılmazdır!”), *to raise dickens* (“çətinlik yaratmaq”).

Dil oyunlarını vasitə kimi dil səviyyələrinə görə belə qruplaşdırmaq olar:

1) leksik-semantik; 2) sintaktik; 3) üslubi (üslubi normaların pozulması); 4) fonetik, qrafik və orfoqrafik; 5) morfoloji. İngilisdilli lətifələrdə komik effekt yaradılmasında birinci səviyyə daha fəaldır. Sözlərin məna komponentləri, antonimlər, omonimlər, frazeologizmlər, atalar sözləri, sabit birləşmələr üzərində oyun və s. vasitələri buna nümunə göstərmək olar:

- *Why is a proud woman like a music book?*

- *She is full of airs* [1].

Bu nümunədə bütöv leksik omonimlər *air* (“motiv”) və *airs* (“təkəbbürlü görünüş”) üzərində qurulmuş söz oyunu təqdim olunmuşdur.

The movie manager was furious. His assistant asked:

- *What's the matter? Is anything wrong?*

- *Anything wrong! he snored. – Why, you've advertised for next week: "Smiling Eyes – with a strong cast!"* [1].

Yumoristik effektə nail olmaq üçün burada da leksik omonimlər *cast* (“aktyor heyəti”) və *cast* (“çəpgözlük”) arasında söz oyunu baş verir.

Ümumiyyətlə, ingilisdilli lətifələrdə komik effekt yaradan ən məhsuldar üslubi vasitələrdən biri omonimlik, yəni bir-biri ilə semantik bağlılığı olmayan, eyni səslənməyə malik fərqli dil vahdilərini işləməsidir. Bu lətifələrdə leksik omonimlərə (assosiativ əlaqəyə malik olmayan, fərqli mənalara, eyni səslənməyə malik sözlər), omoqraflara (fərqli tələffüzə, lakin eyni yazılışa malik sözlər), omonimlərə (fərqli yazılışa, lakin eyni tələffüzə malik sözlər) və omoformlara (yazılış və ya tələffüz formalarından biri uyğun gələn sözlər) tez-tez təsadüf edilir:

- *I had a fall last night which rendered me unconscious for several hours.*

- *You don't mean it! Where did you fall?*

- *I fell asleep!* [1].

Bu lətifədə *fall* (“düşmə, yıxılma”) və *fell* (*fall asleep* ifadəsində işlənən *fall* qaydasız felinin II forması) omoformları arasında söz oyunu baş verir.

- *Eating should never make you sad, unless it is a mourning meal.*

İngilis dilində *morning* (“səhər”) və *mourning* (“matəm, kədər”) sözləri də eyni tələffüzə malikdir və lətifədə onların maraqlı çəşqinlik yaradan mənası arasındakı bu məqamdan gülüş doğurmaq məqsədilə istifadə edilir.

- *Is it true that you are a suitor for my daughter's hand? – asked a matchmaking mother.*

- *Yes, but I didn't – replied the wag.*

- *Didn't what?*

- *Suit her* [1].

Bu lətifədə isə *suitor* (“evlənmək istəyən”, “aşıq”) ismi ilə *suit* (“yaramaq, uyğun gəlmək”) feli arasında söz oyunu vasitəsilə yadda qalan lətifə yaranmışdır.

Kalambur (söz oyunu, cinas) nitq ünsiyyəti zamanı müəllifin eyni səslənməyə, fərqli mənalara malik sözlərin və ya oxşar səslənməyə, fərqli mənalara malik

söz və ya söz qruplarının komik istifadəsinə əsaslanaraq yaratdığı miniatür (kiçik sənət əsəri), etdiyi üslubi gedişdir. Məlum olduğu kimi, yumor müxtəlif səpkili – köbud, bayağı, sadələvh, adi, qara və s. şəkildə olur. Kalambur üzərində qurulmuş yumor, göründüyü kimi, çox incə olur. Hətta qadağanlar tez-tez söz oyunları vasitəsilə ifadə edilir:

- *Presidential debates are commonly violent and full of Gore* [1].

Bu oyun adı bir xüsusi isim üzərində qurulmuşdur. *Gore* görkəmli amerikan siyasətçisi Albert Arnold Qorun soyadı olmaqla bərabər, müasir ingilis dilində “laxtalanmış qan” mənasına malik söz kimi işlənir. Mənalara ziddiyyətin aydın ifadəsi məqsədilə kalambur *violent* (“şiddətli”) sifəti vasitəsilə qiüvvələndirilmişdir. Buradakı söz oyununu Qorun davranış və hərəkətlərinə, xarakterik cəhətlərinə işarə kimi qiymətləndirmək olar.

Paronomasiya da (mənalı fərqli, tələffüzü qismən bir-birinə oxşayan sözlərin işlənməsi) oxşar tələffüzə malik sözlər və söz birləşmələri üzərində qurulan dil oyunudur:

- *Presently, I am working with a landscaping company as a dirt compressor. It's just a tamp job.*

Bu lətifədə *tamp* (“döyəclənərək bərkimiş”) sözü ilə *damned* (“lənətə gəlmiş”) sözü oxşar tələffüzə malik olduqları üçün onlardan yumoristik effektə nail olmaq məqsədilə istifadə edilmişdir.

- *While watching the baseball game in Los Angeles, I got an overwhelming feeling that I had seen the game before. It was a clear case of Dodger vu* [1].

Bu lətifədə isə müəllifin Kaliforniya ştatının məşhur *The Dodgers* (“kələkbazlar”) beysbol komandasının adı ilə bənzər səslənməyə malik və mənşəcə fransız dilinə aid olan beynəlxalq *Déjà vu* (artıq olduğumuz yerləri, etdiyimizi hərəkətləri, gördüyümüz insanları xatırlayarkən fəallaşan və “artıq görmüşəm” “artıq görmüşlər” və s. mənalara malik olan intuitiv təcrübə) termini arasında qurduğu söz oyunu təqdim olunmuşdur.

Linqvistik nöqtəyi-nəzərdən kalambur kifayət qədər mürəkkəb mexanizmə malikdir. Söz oyunu mexanizminin ən zəruri elementləri sırasına bir çox dil hadisələri (omonimlik, polisemiya, paronomasiya) daxildir. Bu mexanizmin mürəkkəbliyi ondan ibarətdir ki, söyləmə daxilində onun sərhədlərini müəyyən etmək, kommunikativ-praqmatik konteksti fərqləndirmək çətindir. Əslində söz oyunları bəzən çox incə fikirlər şəbəkəsindən ibarət olur və onun dərk üçün çox zaman müxtəlifplanlı əlavə biliklər tələb olunur.

İstifadə olunmuş ədəbiyyat

1. Английские анекдоты // <http://www.laem.ru>
2. Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. Пер. с немец. С. Козловой и Ю. А. Асеева. М.: Гнозис, 1994.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, Изд-во Урал. Гос. Пед. Ун-т, 1996.

4. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002.
5. Фуко Б. Лингвистические структуры, порождаемые игрой слов // Общественные науки зарубежом. Языковедение. 1990, № 6.

Summary

Shahnaz Asadova

Stylistic function of play of words in English anecdotes

The article deals with play of words (pun) in English anecdotes as an alternative to realization of stylistic purpose which is planned and carried out by speaker with purpose to achieve some definite stylistic effect.

Резюме

Шахназ Асадова

Стилистическая функция каламбура в англоязычных анекдотах

Статья посвящена каламбурам (игру слов) в английских анекдотах как варианту реализации стилистического задания, которое планируется и осуществляется говорящим, с целью достижения определенного стилистического эффекта.

Rəuçilər: fil.e.d., prof.F.Veysəlli, fil.f.d.A.Allahverdiyeva.