

Гнедкова О. Г.

Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського

Карпенко З. О.

Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського

КАЛАМБУР ЯК ЕФЕКТ КОМІЧНОСТІ В АУДІО-МЕДІАЛЬНОМУ ТЕКСТІ

Статтю присвячено «каламбуру» як одному з найпоширеніших стилістичних прийомів використовуваному в аудіо-медіальних текстах. Розглянуто визначення терміну «комічне» і виокремлено типологію текстів. Визначено, що аудіо-медіальний текст – це повідомлення, викладене у будь-якому вигляді і жанрі кінематографії. Складовими компонентами аудіо-медіального тексту є рухомі та статичні образи, що здійснюються у письмовій та усній мові, музиці, шумових ефектах тощо. Таким чином, аудіо-медіальний текст традиційно поділяється на лінгвістичний і нелінгвістичний.

Каламбур часто застосовується в повсякденному житті. Медіа, телебачення та газети використовують каламбури з розважальною метою або щоб висвітлити певну проблему іронічним, саркастичним або гумористичним способом.

В статті розглянуто будову «каламбуру»: ядро та базисний контекст, який створює умови реалізації елементів ядра в мовній грі. Каламбури можуть бути побудовані на омонімічній та ідіоматичній основі, але дуже рідко можна віднести каламбур лише до одного типу: часто омонімічний каламбур також може бути пов'язаний з полісемією, лексичний – з фонетикою тощо. Говорячи про роль каламбуру у тексті, поділяємо його на такі види: каламбур як елемент тексту; каламбур як заголовок та каламбур як самостійний твір. Встановлено, що, не дивлячись на потребу і постійні намагання науковців створити уніфіковану класифікацію каламбуру, єдиної, загальноприйнятої досі не існує. Визначено, що основним дискусійним питанням поміж науковців залишається питання тотожності понять «мовна гра» та «каламбур». Встановлено, що різницею між каламбуром та грою слів є те, що в каламбурі обидва значення одного звукового слова (словосполучення) реалізуються одночасно, а в грі слів – послідовно. Каламбур як стилістичний прийом є одним з різновидів мовної гри, до якої також відносять зевгму, паліндром, шараду тощо.

Ключові слова: комічне, аудіо-медіальний текст, каламбур, типологія каламбуру, мовна гра.

Постановка проблеми. Завдяки невпинному розвитку новітніх технологій, активної міжкультурної комунікації, на сучасному етапі людство має необмежений доступ до світової кінопродукції. Все більшу популярність в нашій країні набувають англomовні комедійні серіали, які відрізняються актуальною, живою мовою, наповненні великою кількістю діалогів та жартів на одиницю часу, а також характеризуються широким використанням такого засобу мови, як «гра слів».

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженню цього мовного явища приділяють увагу як вітчизняні, так і зарубіжні науковці, серед яких: Сергій Влахов, Сідер Флорін, Джеймс Браун, Дірк Делабастаті та інші, проте даний прийом досі вважається недостатньо дослідженим.

Постановка завдання. Метою статті є аналіз комічного ефекту каламбуру в аудіо-медіальних

текстах. Актуальність статті зумовлена тим, що, незважаючи на інтерес науковців до даного стилістичного прийому, ще не до кінця визначена і не зрозуміла природа каламбуру.

Виклад основного матеріалу. Мова – це багатий арсенал засобів висміювання і комізму. «Комічне – це суспільно значуще життєве протиріччя (мети – засобам, форми – змісту, дії – обставинам, сутності – її проявам, причини – наслідкам, дії – результатам, сутності – її проявам, причини – наслідкам, дії – результатам, старого – новому, реальності – уявленням про неї і т. ін.), яке в мистецтві виступає об'єктом особливої емоційно насиченої естетичної критики – осміяння» [10, с. 12]. Оскільки предмет комічного – людина, вона різною мірою зображена в різноманітних видах мистецтва. Найбільш сприятливою для універсальної природи комічного вважають

художню літературу, серіали, кіномистецтво, де на комічному засновано найбільш ігровий вид драми – комедія.

Текст, з точки зору дослідників в галузі лінгвістики, традиційно розглядають як основну одиницю перекладу, тому серед основних проблем перекладу перекладачі виділяють побудову тексту, його розуміння та аналіз. Формулюючи визначення поняття текст, науковці мають спільну думку: це мовленнєвий твір, який використовують задля здійснення вербальної комунікації. Основа побудови та розуміння висловлювань – лінгвістичні та екстралінгвістичні чинники. Отже, текст – це складне структурне та смислове ціле з потужним комунікативним потенціалом. Розуміння важливості тексту при перекладі спонукало науковців виокремити типологію текстів, що допоможе відобразити відмінності в загальній стратегії перекладача, різну ступінь відтворення окремих елементів або функцій оригіналу і роль перекладача, як творця тексту перекладу.

Цікавою з точки зору нашого дослідження є типологія текстів, яку запропонувала Катаріна Райс: 1) домінування описової функції, орієнтування на зміст тексту; мета – якомога точніше передати повідомлення; 2) домінування функції вираження – орієнтація на форму (художня література); мета – збереження художньо-естетичного впливу на читача; 3) домінування функції призову – орієнтація на звернення шляхом досягнення екстралінгвістичного ефекту; мета – чітка передача звернення; 4) аудіо-медіальні тексти (тексти радіо- і телебачення). Йдеться про тексти, що зафіксовані у письмовій формі, але надходять до отримувача в усній формі і сприймаються ним на слух, причому екстралінгвістичні допоміжні засоби в різній мірі сприяють реалізації змішаної літературної форми. Аудіо-медіальний тип текстів авторка поділяє на три підгрупи: 1) тексти, що поширюються за допомогою радіо та телебачення (радіокоментарі, повідомлення, радіоп'єси, телепостановки, кінофільми); 2) тексти, що утворюють єдність з музикою; 3) всі сценічні твори [14].

З огляду на мету нашого дослідження нас цікавить четвертий тип текстів – аудіо-медіальний.

Розглянемо визначення поняття «аудіо-медіальний текст», поданого сучасними науковцями. Так, відомий філолог Андрій Федоров вважає такий текст «повідомленням, що містить інформацію і викладене в будь-якому вигляді і жанрі кінематографа (ігровий, документальний, анімаційний, навчальний, науково-популярний)» [18, с. 36]. Юрій Цив'ян вбачає в фільмах

послідовність безперервних фрагментів тексту, яку і називає аудіо-медіальним текстом. Це явище являє собою «ланцюжок кадрів. <...> Таким чином, якесь повідомлення, властиве аудіо-медіальному тексту, може бути виявлено лише після розгляду як мінімум двох кадрів і з'ясування, який з типів приєднання вони здійснюють» [19, с. 109-111]. Науковець робить висновок про те, що одиницею аудіо-медіального тексту виступає «пара кадрів, назовемо її базовим ланцюжком, або базовою синтагмою аудіо-медіального тексту» [там само].

Дослідники погоджуються, що складовими компонентами аудіо-медіального тексту є статичні і рухомі образи, що реалізуються в письмовій та усній мові, музиці, шумових ефектах. Всі ці елементи знаходяться в нерозривній єдності і формують цілісний характер аудіо-медіального тексту. Генріх Готтліб позначає наявність двох семіотичних систем: вербальної і невербальної, які представлено звуковими і візуальними знаками. До вербальних звукових знаків автор відносить мову персонажів, закадрову мову, тексти пісень, а до візуальних – текстові титри, написи, як частина інтер'єру або реквізиту. Невербальні звукові знаки, на його думку, представлені природними і технічними шумами, музикою, звуковими ефектами, а візуальні – образами персонажів, пейзажем, інтер'єром, використовуваними спецефектами [4, с. 245]. Отже, аудіо-медіальний текст представлений сукупністю лінгвістичних і нелінгвістичних звукових та візуальних знаків.

Отже, специфіка аудіо-медіального тексту полягає у взаємодії ряду семіотичних кодів (мови, звуків, жестів, міміки, декорацій тощо), які формують значення кінематографічних творів і визначають природу його впливу на цільову аудиторію. Як підкреслює Юрій Лотман, глядач, як адресат кінофільму і учасник художньої інтеракції отримує інформацію не тільки з вербального повідомлення, але і в результаті взаємодії одиниць різних систем. Значення мають не тільки слова і фрази, а й деталі кадру, освітлення, ракурс, план, музичний супровід, монтаж [12, с. 90].

Такий стилістичний прийом як «каламбур» (інші назви – «гра слів» або «мовна гра») привертає до себе увагу науковців ще з середини ХХ ст. Основним дискусійним питанням поміж лінгвістів лишається питання еквівалентності понять «каламбур» та «мовна гра»: одні є прибічниками думки про те, що ці поняття – синонімічні назви одного стилістичного прийому, а інші вважають, що ці терміни мають деякі розбіжності в своїх визначеннях (вважається, що «мовна гра» має

ширше значення, ніж «каламбур»). Спробуємо дослідити ці думки науковців.

Відомо, що вперше термін «мовна гра» було використано в середині XX століття у праці австрійського філософа Людвіга Вітгенштейна «Філософські дослідження», де автор надав цьому терміну наукове обґрунтування. Під цим терміном він розумів «єдине ціле: мови та дії, з якими вона переплітається» [8, ст. 82]. Згідно з його теорією, «мовна гра» представляє собою певну модель комунікації або структури тексту, в якій слова вживаються тільки в певному сенсі. В літературознавчій енциклопедії знаходимо таке визначення: «гра слів – використання звукової, граматичної форми мовних одиниць для створення несподіваних фонетичних та семантико-стилістичних ефектів, що базується на обігруванні суголосся слів при відмінностях у їх значеннях» [11, с.239]. Мовна гра задовольняє психоемоційні потреби та доставляє естетичне задоволення. Граючи з формою мовлення, мовець може посилити його виразність, створити комічний ефект або сприяти утворенню нових слів, тим самим збагачуючи мову.

Розглянемо погляди науковців на таке мовне явище як «каламбур». Розпочнемо з визначень поданих в існуючих тлумачних словниках. Тлумачні словники подають такі визначення: «Каламбур – дотеп, в основі якого лежить використання різних значень якогось одного слова або кількох різних слів, схожих за звучанням» [6]. «Каламбур – дотепна гра слів, побудована переважно на гумористично-пародійному використанні різних значень того самого слова» [16]. «Каламбур – зазвичай жаргівливе використання слова таким чином, щоб натякнути на два або більше його значення або значення іншого, схожого за звучанням, слова» [5].

Серед українських вчених, одним з перших, хто зосередився на дослідженні проблеми класифікації та відтворення каламбуру, був А. А. Щербіна. У своїй праці науковець зазначає, що каламбур – це «комічна гра значень та звучання слів» [20, с. 6] та виділяє наступні його елементи: багатозначність, співзвучність та схожі мовні явища [20, с. 14].

Олександр Тараненко в своїй статті «Гра слів» наполягає на тому, що гра слів не рівноцінна поняттю каламбуру. «Гра слів – це спеціальне використання звукової, лексичної або граматичної форми слів, а також частин слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій для створення певних фонетико- та семантико-стилістичних явищ, що ґрунтуються на зіставленні й переосмисленні, обігруванні близькозвучних або однозвучних мовних

одиниць з різними значеннями» [17, с. 67]. Автор вважає, що каламбур – це один з різновидів гри слів, який полягає у створенні комічно-сатиричного ефекту. Кембріджський словник надає термінам «каламбур» (pun) та «гра слів» (play on words) однакову дефініцію. Дійсно, ці поняття схожі за структурою, двозначністю, ефектом обманутого очікування, лінгвістичною основою, обидва стилістичних прийоми створюють ефект комізму. Все це є причиною того, що більшість дослідників не розрізняють стилістичні прийоми «гра слів» і «каламбур».

Проаналізувавши погляди дослідників, ми схиляємося до думки, що ці поняття не є тотожними: відмінність каламбуру і гри слів слід шукати в сприйнятті їх семантичної основи. Підтвердженням цього є дослідження Лариси Сазонової за темою «Закономірності передачі каламбуру при перекладі художньої літератури». Авторка підкреслює, що семантичну основу цих стилістичних прийомів становить двозначність. І для каламбуру, і для гри слів письменник створює такий контекст, який уможливує двопланове осмислення одного або декількох слів (словосполучень). Проте в грі слів два значення одного слова (словосполучення) реалізуються послідовно, а в каламбурі – одночасно. «Каламбур – це прийом, заснований на поєднаному баченні двох картин, на їх несподіваному поєднанні, а при грі слів відбувається поетапна зміна асоціацій, без їх змішування. Різниця в механізмі сприйняття впливає на синтаксичне оформлення розглянутих стилістичних прийомів. У грі слів кожен з планів сприйняття має своє окреме словесне вираження, які сприймаються послідовно» [15, с. 16]. Обидва стилістичні прийоми є, в свою чергу, різновидами широкого поняття мовної гри, яка, крім названих, включає в себе величезний потенціал всіляких ігор з мовою: зевгму, шараду, паліндром і інше.

Резюмуючи подані дефініції, можемо зробити висновок, що каламбур це один з видів гри слів, що побудований на зіткненні звичного звучання з незвичним і несподіваним значенням задля створення ефекту комізму. Саме цим він і відрізняється від гри слів, яку використовують не тільки з цією метою. Наприклад, речення «Йшов дощ і два студента» читач може спочатку помилково прийняти за каламбур через стилістичні та логічні невідповідності, і хоча такий прийом ззовні має вигляд каламбуру, він не являється ним: цей вираз не викликає посмішки на обличчі. Такий стилістичний прийом мовознавці називають зевгмою – прийом, в якому два або більше однорідних члена

речення виступають як додаток до одного дієслова, з яким вони не можуть одночасно поєднуватися синтагматично. Зовнішні форми у зевгмі та каламбуру однакові, проте призначення в них різні – на відміну від каламбуру, зевгма не має на меті створення комічного ефекту.

Каламбури можуть бути побудовані на ідіоматичній (фразеологічній) та омонімічній (абсолютній, графічній, фонетичній, лексичній) основі. Але такий поділ доволі умовний, оскільки каламбур зазвичай можна віднести до декількох груп одночасно: лексичний каламбур також може бути пов'язаний з фонетикою, омонімічний – з полісемією тощо.

Каламбури виникають, коли співзвучні слова або різні значення одного слова використовуються так, що реципієнт одночасно сприймає обидва значення фрази, одне з яких застає його зненацька, що й викликає сміх. Джеймс Браун у своїй праці зазначив, що обов'язковою умовою для реалізації каламбуру є контекст, який має бути побудований певним чином, якщо каламбур ґрунтується на певному слові [1, с. 14].

Розглянемо структуру каламбуру з точки зору різних дослідників. Науковець Дінхарт стверджує, що всі каламбури складаються з двох частин: перша – початковий текст, в якому мовець подає ряд мовних одиниць; з нього слухач мусить здогадатися про другу частину – комічність цього тексту [3]. Пізніше з'являється теорія, що каламбур має в основі два складника: ядро та контекст. Ядро – це ті два компоненти, що мають однакову або схожу фонетичну або графічну форму, але різні за значенням; а контекст – простір, який створює умови для уможливлення реалізації компонентів ядра. Перший, опорний компонент (стимулятор) такого подвійного утворення являє собою лексичну основу, що задає певні орфоепічні чи слововживанні норми для подальшої гри слів. Другий компонент конструкції (базисний) є завершенням каламбуру. Лише після його реалізації можливе ментальне співвіднесення з опорним компонентом-стимулом, на основі чого виникає комічний ефект.

Отже, можна зробити наступний висновок. Суть каламбуру полягає в непередбачуваному поєднанні двох несумісних значень в одній графічній формі, а ефект несподіванки забезпечує каламбур успіх. Реципієнт одночасно сприймає два значення, одне з яких стає неочікуваним.

Задля отримання більш повної картини сутності каламбуру та зручності ретельнішого його вивчення вченим необхідно було виокремити

типи цього мовного явища. Сьогодні існують різноманітні класифікації каламбурів. Перша спроба належить німецькому лінгвісту Л. Райнерсу. Він визначив чотири форми каламбуру: 1) гра слів, на основі двозначності одного слова; 2) гра слів, на основі співзвучності двох слів; 3) гра слів, при якій тільки частина одного слова схожа з іншим; 4) гра слів, при якій подібність звучання досягається за допомогою перевертання речення [20]. Відомий дослідник каламбуру, бельгієць Д. Делабастіта виділяє два типи каламбурів – горизонтальний та вертикальний. При горизонтальному каламбурі багатозначна мовна одиниця з'являється в тексті декілька раз, спочатку з одним значенням, а потім – з іншим. Вертикальний каламбур, в свою чергу, реалізує кілька значень мовної одиниці, вживаючи її лише один раз [2, с. 194]. Розповсюджена класифікація представлена С. П. Флорінім та С. І. Влаховим, за трьома категоріями: 1) ті, що мають фонетичну основу; 2) ті, що мають лексичну основу; 3) ті, що побудовані на фразеологізмах [9, с. 292]. Розглянемо її більш детально. Існування фонетичного рівня пояснюється тим, що задля передачі каламбуру з мови оригіналу мовою перекладу, потрібно підшукати нову мовну форму, тобто перевирозити саму форму оригіналу – фонетичну і / або графічну. Прикладами омофонів (співзвуччя) в українській мові можуть бути слова греби (дієслово) – гриби (іменник); спиться (дієслово) – спиця (іменник). Омофони в англійській мові – board (дошка) – bored (знуджений); right (правий) – write (писати). Але такі пари слів, як, наприклад, sheep (вівця) – ship (корабель) не є омофонами, оскільки голосні звуки в цих словах відрізняються довготою. Прикладом омофонічного каламбуру можна привести наступний жарт: «*Yesterday I accidentally swallowed some food colouring. The doctor says I'm OK, but I feel like I've dyed a little inside*». Він заснований на співзвучності дієслів die (померти) та dye (пофарбувати). Таким чином, речення можна перекласти як «здається, я помер всередині», так і «здається, я пофарбувався всередині». До омофонічних каламбурів також відносять пароніми – слова, близькі за звучанням, але різних за значенням. Приклад в українській мові – громадський (що стосується суспільства, громади чи окремого колективу) та громадянський (що стосується громадянина як члена суспільства). Англomовний приклад – есономіс (економічний) та есономікал (економічний). Паронімічний каламбур створюється за рахунок зіткнення двох значень слів – прямого (нейтрального) та переносного (іронічного).

«Він вважав себе людиною поверхневою. Любив поверхні. Почувався на них впевнено». Друга категорія каламбурів – лексична. Сергій Влахов та Сергій Флорін надають класифікацію каламбурів на лексичному рівні: 1) гра слів, заснована на їх «уламках» (засновані на співзвуччі) – це звукова схожість слів, семантика яких «дотепно перехрещується» [9, с. 51] 2) Каламбури, засновані на багатозначності (полісемії). Полісемія (від грецького слова «poly» – багато і «sema» – знак) – наявність у одного і того самого слова кількох лексичних значень; багатозначність [6]. Завдяки полісемії одна і та ж словесна форма може мати різний смисловий зміст, і при реалізації відразу двох значень може виникнути каламбур. На полісемії слова будуються, мабуть, найбільш типові і численні з лексичних каламбурів. Приміром, слово «ключ» в різних контекстах може означати зграю птахів, нотний знак, інструмент тощо. А англійське слово «bright» ми можемо перекласти як «світлий» або «розумний». Деякі слова в англійській мові в різних реченнях можуть виступати різними частинами мови (bear – ведмідь; нести, витримувати). Розглянемо на прикладі: «Where do fish learn to swim? They learn from a school». В даному контексті перше значення слова «school» – школа, проте «school of fish» також перекладається як «зграя риб», що й виступає в цьому прикладі ядром каламбуру. 3) Каламбури засновані на омонімії. Омоніми – слова, які звучать однаково, але мають зовсім різне значення [21]. Омонімія зовнішньо схожа на полісемію, проте за своїм змістом і походженням це різні явища. Омоніми не мають семантичної спільності. Так, англійське «close» може одночасно означати «близько» або «зачинений», в залежності від вимови літери «s». А значення українського слова «гладкий» залежить від його наголосу: глáдкий означає «рівний», але глaдкий – повний. 4) Каламбури, засновані на окказіоналізмах. Л. Кравченко термін «окказіоналізм» визначає як «незвичне, здебільшого експресивно забарвлене слово, утворене на основі наявного у мові слова або словосполучення, іноді з порушенням законів словотворення чи мовної норми, що існує лише в певному контексті, в якому воно виникло» [13, с.142]. Інколи трапляється так, що окказіоналізми стають загальновживаними (як, наприклад, слова «робот» або «чинник», які, будучи спочатку окказіоналізмами, набули статусу загальномовних слів), проте як правило вони не стають одиницею активної лексики, оскільки були доцільні в індивідуальному, навіть одноразовому, середовищі. 5) Каламбури, засновані

на антонімії/антитезі. Обидва терміни означають «слова, протилежні за значенням», але антоніми відносяться до конкретних слів, а антитеза відноситься до речей та людей. Наприклад, антонім до слова «веселий» це «сумний», в той час як антитеза до «вогонь» – «вода». 6) каламбури засновані на синонімії. 7) Каламбури, засновані на енантісемії – поєднанні протилежних значень в одному слові [7]. Наприклад, англійське слово «chuffed» одночасно може означати «задоволений» та «роздратований»; а «egregious» – «неймовірно погано» і «надзвичайно добре».

Третій тип класифікації каламбурів – фразеологічний. О. О. Щербіна підкреслює той факт, що руйнування фразеологізму є продуктивним джерелом для створення гри слів, коли ідіоматично або просто фразеологічно пов'язані значення слів відриваються від свого фразеологічного середовища, деформуються, змінюються або перетворюються в «вільні» значення [20, с. 58]. Несподіванка і незвичність таких зрушень породжує комічний ефект. Прикладом фразеологічного каламбуру є наступне речення: «I'm pretty sure someone hid the final paragraph of my essay on a shelf I can't reach, but I don't want to jump to conclusions». Фразеологізм «to jump to conclusions» означає «робити поспішні висновки», проте в цьому контексті ми можемо перекласти його дослівно – «стрибати за висновками». Основними показниками фразеологічного каламбуру можна вважати: 1) подвійне його сприйняття; 2) виникнення гумористичного ефекту, зазвичай пов'язаного з ефектом несподіванки.

Нашу увагу привернула класифікація з точки зору стилістичних функцій каламбуру подана в роботі К. А. Кожушко. Так, виокремлюють наступні види: а) каламбур як елемент тексту. В цьому випадку каламбур – це частина цілого, він тісно пов'язаний з вузьким контекстом і залежить від нього. б) каламбур-мініатюра або самостійний твір. Такий каламбур являється закінченим цілим, не залежить від інших елементів; в) каламбур-заголовок. В закордонній пресі каламбури особливо часто використовують як заголовки. Наприклад, статтю про те, як місцевого фермера тероризували декілька видр, журналісти англійської газети «The Daily Telegraph» вирішили назвати «Otter Devastation», що дослівно можна перекласти як «Спустошення, викликане видрами». Каламбур в цьому випадку полягає в тому, що слово «otter» є співзвучним до слова «utter», яке в поєднанні зі словом «devastation» утворює словосполучення, яке перекладається як «повна розруха» або «повне спустошення».

Висновки. Отже, аудіо-медіальний текст – це будь-яке повідомлення, викладене у будь-якому вигляді і жанрі кінематографії. Складовими компонентами аудіо-медіального тексту є рухомі та статичні образи, що здійснюються у письмовій та усній мові, музиці, шумових ефектах тощо. Таким чином, аудіо-медіальний текст поділяється на лінгвістичний і нелінгвістичний.

Каламбур як стилістичний прийом є одним з різновидів мовної гри, до якої також відносимо зевгму, паліндром, шараду тощо. Каламбур часто плутають з грою слів, проте в каламбурі обидва значення одного звукового слова (словосполучення) реалізуються одночасно, а в грі слів – послідовно.

Суть каламбуру полягає в непередбачуваному поєднанні двох несумісних значень в одній гра-

фічній формі, а ефект несподіванки забезпечує каламбур успіх. Реципієнт одночасно сприймає два значення, одне з яких стає неочікуваним.

Кожен каламбур складається з ядра (двох складових, що об'єднані схожістю фонетичних чи граматичних ознак, але відрізняються за змістом) та контексту, який створює умови реалізації елементів ядра в каламбурі. Каламбури можуть бути побудовані на омонімічній (абсолютній, фонетичній, графічній, лексичній) та ідіоматичній (фразеологічній) основі, але дуже рідко можна віднести каламбур лише до одного типу, часто омонімічний каламбур також може бути пов'язаний з полісемією, лексичний – з фонетикою тощо. Говорячи про роль каламбуру у тексті, поділяємо його на такі види: каламбур як елемент тексту; каламбур як заголовок та каламбур як самостійний твір.

Список літератури:

1. Brown J. Eight Types of Puns. *Transactions and Proceedings of the Modern Language Association of America*. 1956. С. 14–26.
2. Delabastita D. There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay. Amsterdam, Atlanta: Rodopi, 1993. 522 с.
3. Dienhart, J. M. A linguistic look at riddles. *Journal of Pragmatics*, 1998. 31(1), С. 90–125.
4. Gottlieb H. Subtitling. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* / edited by Baker M. Malmkjaer. С. 244–248.
5. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/pun>
6. Академічний тлумачний словник: Словник української мови [Електронний ресурс]. URL: <http://sum.in.ua/s/>
7. Бодик О. П., Рудакова Т. М. Сучасна українська літературна мова. Лексикологія. Фразеологія. Лексикографія.: Навч. посіб. Київ: Центр учбової літератури, 2011. 416 с.
8. Вітгенштейн Л. Філософські дослідження [Електронний ресурс]. URL: <http://www.philsci.univ.kiev.ua/biblio/vitgen.html>
9. Влахов С. Н. Непереваемое в переводе. Москва: Международные отношения, 1980. 343 с.
10. Калита О. М. Засоби іронії в малій прозі (кінець XX – початок XXI століття): монографія. Київ : Видавництво НПУ імені М. Р. Драгоманова. 2013. 238 с.
11. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 1 : А Л. 608 с.
12. Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973. 92 с.
13. Мойсієнко А. К., Бас-Кононенко О. В. та ін. Сучасна українська мова: Лексикологія. Фонетика: підручник / за ред А.К. Мойсієнка. Київ : Знання, 2013. 340 с.
14. Райс К. Классификация текстов и методы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. Москва : Международные отношения, 1978. С. 202–228.
15. Сазонова Л. А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы. URL: <http://cheloveknauka.com/zakonomernosti-peredachi-kalambura-pri-perevode-hudozhestvennoy-literatury>
16. Словник іншомовних слів Мельничука. URL: <http://slovopedia.org.ua/42/53402/283308.html>
17. Тараненко О. Гра слів [Електронний ресурс] URL: <http://kulturamovy.univ.kiev.ua/KM/pdfs/Magazine50-10.pdf>
18. Федоров А. В. Непереваемое в переводе. *Искусство и образование* 2000. (2). С. 33–38.
19. Цивьян Ю. Г. К метасемиотическому описанию повествования в кинематографе: труды по знаковым системам. Тарту: Тартуский ун-т, 1984. С. 109–121.
20. Щербіна А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбур). Киев : Лира, 2008. 45 с.
21. Ющук І. П. Практикум з правопису і граматики української мови. Київ: Освіта, 2012. 270 с.

Hniedkova O. H., Karpenko Z. O. PUN AS A COMIC EFFECT IN AN AUDIOMEDIAL TEXT

This article is dedicated to such a stylistic device as pun and its role in audiomedial text. Definition of 'comic' and typology of texts have been presented. It has been defined that audiomedial text is any message which is presented in any form and any cinematic genre. Audiomedial text compounds static and moving objects in written and spoken language, music, noise effect etc. Thus, audiomedial text can be divided into linguistic and non-linguistic.

Pun is often used in everyday life. Media, TV and newspapers use it for entertainment purposes or to highlight the issue in a sarcastic, ironic or humorous way. Every pun consists of core and context which enables realization of core elements. There are homonymic and idiomatic puns, but it is rare that a pun can be attributed to just one type, as homonymic pun can often be related to a polysemy, a lexical one to phonetics etc. Speaking of the role of pun as an element of the text, we divide it into the following types: pun as an element of the text, pun as a title and pun as an independent work. It has been established that despite the need and constant efforts of scientists to create a unified classification of puns, a universally accepted one still does not exist. It has been established that the main discussion between scientists is the question of the identity of a pun and a wordplay. It has been established that the difference between a pun and a wordplay is that in a pun, both meanings of the word are realized simultaneously, while in a wordplay – consecutively. Pun as a stylistic device is a type of wordplay, which also includes zeugma, palindrome, charade etc.

Key words: comic, audiomedial text, pun, pun typology, wordplay.