

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის
თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი

ინგლისური ფილოლოგია

მერი გიორგაძე

სიტყვათა თამაშის ფუნქცია, სემანტიკა, პრაგმატიკა და თარგმანი

(ინგლისურ და ქართულ ენათა მასალაზე)

ფილოლოგიის დოქტორის (Ph.D.) აკადემიური ხარისხის

მოსაპოვებლად წარმოდგენილი

დ ი ს ე რ ტ ა ც ი ა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: მანანა რუსიეშვილი.

ფილოლოგიის მეცნიერებათა დოქტორი,

სრული პროფესორი.

თ ბ ი ლ ი ს ი

2014



უნივერსიტეტის
გამომცემლობა

სარჩევი

შესავალი ----- 4-8

თავი I

სიტყვათა თამაშისა და მისი ჟანრობრივი მახასიათებლების შესახებ ----- 9-11

1.1. სიტყვათა თამაში ფონეტიკური, გრაფოლოგიური და მორფოლოგიური
თვალსაზრისით ----- 12-48

1.2. სიტყვათა თამაში ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური
თვალსაზრისით ----- 49-52

1.3. კალამბურის ტიპოლოგია ----- 52-82

1.4. სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ - გრაფიკულ - ტექსტობრივი
თვალსაზრისით ----- 83-99

I თავის დასკვნა ----- 100-102

თავი II

იუმორის თეორიები და მისი შექმნის გზები ----- 103-105

2.1. უპირატესობის (აღმატებულობის) თეორია ----- 105

2.2. შეუსაბამობის თეორია ----- 106

2.3. განმუხტვის თეორია ----- 107

2.4. ანეკდოტის რაობა და მისი პარემიული ფორმა ----- 108-111

2.5. კალამბურული ანეკდოტი და მ. მინსკის ფრეიმების თეორია --- 112-116

2.6. კალამბურული ანეკდოტი ვიქტორ რასკინის სკრიპტების თეორიის
მიხედვით ----- 116-121

2.7. ანეკდოტის სწორად ფორმირება ----- 122-126

2.8. კალამბურული ანეკდოტისადმი კოგნიტიური მიდგომა ----- 126-127

II თავის დასკვნა ----- 128

თავი III

კალამბურის ლინგვისტური თავისებურებები და მათი ტიპოლოგია -----	129
3.1. ლექსიკურ - სემანტიკური კალამბური -----	129-134
3.2. სტრუქტურულ - სინტაქსური კალამბური -----	135-136
3.3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური -----	137-139
3.4. კალამბურული სიტყვათა თამაში ლიტერატურაში -----	140-165
III თავის დასკვნა -----	166-167

თავი IV

კალამბურული სიტყვათა თამაში გამოცანებში -----	168-172
4.1. ლექსიკურ - სემანტიკური ორაზროვნება და კალამბურული გამოცანა -----	173-178
4.2. სტრუქტურულ - სინტაქსური ორაზროვნება და კალამბურული გამოცანა -----	179
4.3. სტრუქტურულ - სემანტიკური ორაზროვნება და კალამბურული გამოცანა -----	180-181
IV თავის დასკვნა -----	182

თავი V

სიტყვათა თამაშის გამოყენება პიარ - ტექნოლოგიებში -----	183-192
V თავის დასკვნა -----	193
5.1. სიტყვათა თამაშის თარგმნის პრობლემა -----	194-196
საერთო დასკვნა -----	197-201
დანართი -----	202-209
გამოყენებული ლიტერატურა -----	210-219

შესავალი

სადისერტაციო ნაშრომის „სიტყვათა თამაშის ფუნქცია, სემანტიკა, პრაგმატიკა და თარგმანი“ (ინგლისურ და ქართულ ენათა მასალაზე) კვლევის მიზანია სიტყვათა თამაშისა და მისი მახასიათებლების განხილვა ენის ფონოლოგიურ, გრაფოლოგიურ, მორფოლოგიურ, ლექსიკურ, სინტაქსურ და ტექსტობრივ დონეებზე. გარდა ამისა, ყურადღების არეში ექცევა სიტყვათა თამაშის შემდეგი სახეები: სპონტანური, ვერტიკალური, ჰორიზონტალური და უნივერსალური ფორმით გამოხატული სიტყვათა თამაში და მათი გამოყენების სპეციფიკა სხვადასხვა ჟანრში. კერძოდ, ანექლოტებში, ლიტერატურულ ნაწარმოებებში, მეტყველებაში, რეკლამა – განცხადებებში (პიარ-ტექნოლოგიებში), ზღაპრებსა და იუმორში, სიმღერებსა და მედიაში, გამოცანებსა და „სლოგანებში“ და სხვ. შესაბამისად, ნაშრომის ემპირიულ მასალას სწორედ ეს პრობლემატიკა ქმნის.

ჩამოთვლილი სიტყვათა თამაშის სახეობები შეიძლება აიგოს ენის სხვადასხვა პარამეტრებზე დაყრდნობით. მაგალითად: ორთოგრაფიის, მორფოლოგიის, სინტაქსის, ლექსიკის, ფონეტიკისა და სხვ. (Leppihalme 1997:12).

ცნობილია, რომ სიტყვათა თამაშს შეუძლია მოახდინოს არა მხოლოდ იუმორისტული, არამედ ირონიული, სატირული, დრამატული, კრიტიკული ან/და სხვა განსაზღვრული ეფექტი. ფორმალურად სიტყვათა თამაში შეიძლება გამოიხატოს სიტყვიერ გონებამახვილურობასა და ორთოგრაფიულ თავისებურებებში, სიტყვის უღერადობასა და ფორმაში, გრამატიკული წესების დარღვევასა და სხვა ლინგვისტური პარამეტრის მეშვეობით. მისი პრაგმატიკული დატვირთვიდან გამომდინარე, შესაძლებელია, რომ სხვადასხვა ლინგვისტური ერთეული, კერძოდ კი, კალამბური, ოქსიმორონი, სპუნერიზმი, ველერიზმი და სხვ. ჩავთვალოთ სიტყვათა თამაშად. აღსანიშნავია, რომ ზემოთ ჩამოთვლილი ერთეულები სიტყვათა თამაშად მიიჩნევა კონტექსტში, ანუ მისი პრაგმატიკული დატვირთვა, კერძოდ, იუმორული, სატირული და/ან სხვა ეფექტი მიიღწევა და აქტუალიზდება კონტექსტში.

ჩვენი ამ საკითხით დაინტერესება განპირობებულია, როგორც პიროვნული, ისე ლინგვისტიკის მიერ გამოხატული ინტერესით სიტყვების, ფრაზების, გამოთქმებისა და სხვა ენობრივი ელემენტების პოლისემიისა და ეკვივალენტურობის სპეციფიკის მიმართ, როგორც ერთი ენის, ისე ენათაშორის სიბრტყეზე. მით უფრო, რომ პროპოზიციისა თუ ლექსიკური ელემენტის გამოსახვის სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაცია, ხშირ შემთხვევაში, სწორედ სიტყვათა თამაშის საშუალებით მიიღწევა.

როგორც აღვნიშნეთ, სიტყვათა თამაში ფართოდ გამოიყენება არა მხოლოდ ლიტერატურაში, არამედ ყოველდღიურ მეტყველებაში და პიარტექნოლოგიებში (რეკლამა-განცხადებებში). თუმცა, მის გამოყენებას, სხვადასხვა ჟანრში სხვადასხვა სპეციფიკური დატვირთვა აქვს.

ნაშრომის **თემის აქტუალობა** განსაზღვრულია იმით, რომ სიტყვათა თამაშის ლინგვოსემანტიკური სტრუქტურა განხილულია როგორც ზოგადთეორიული, ისე კონტექსტურ-პრაგმატიკული კუთხით. დასმულია კითხვები: რა არის სიტყვათა თამაშის, როგორც ჟანრის განმასხვავებელი, დიფერენციალური ნიშან-თვისება? კერძოდ, მისი აქტუალიზაციისას ლიტერატურულ ნაწარმოებებში, რეკლამა – განცხადებებში, „სლოგანებში“, კოლოკიურ მეტყველებაში, გამოცანებში და სხვ. თუ როგორ აქტუალიზდება იგი. როგორია მისი ტიპოლოგიური კლასიფიკაცია? როგორია მათი სემანტიკური ნიშნები? რა პრაგმატიკული თავისებურებებია დამახასიათებელი სიტყვათა თამაშისათვის? რა დატვირთვა აქვს მის გამოყენებას სხვადასხვა ჟანრში? რა ქმნის სიტყვათა თამაშით გამოწვეულ იუმორს? ეს ის ძირითადი კითხვებია, რომლებსაც შეძლებისდაგვარად შევეცადეთ სრული და ამომწურავი პასუხი გაგვეცა წარმოდგენილ ნაშრომში.

ნაშრომის ერთ-ერთ **პრობლემას** წარმოადგენს იმის დადგენა, თუ რა ქმნის სიტყვათა თამაშს, როგორია მათი ჟანრობრივი დატვირთვა ინგლისურსა და ქართულ ენაში გამოყენებული სიტყვათა თამაშის მაგალითების ანალიზის საფუძველზე. ასევე მნიშვნელოვანია, კონკრეტული შემთხვევისას, იუმორის გადმოტანის სპეციფიკა და პრობლემატიკა თარგმანში.

კვლევისათვის გამოვიყენეთ, როგორც **დესკრიპციული** ისე **შეპირისპირებითი** მეთოდები ქართულ და ინგლისურ ენათა მასალაზე.

თემის პრაქტიკულ ამოცანას წარმოადგენს აღნიშნული საკითხების ირგვლივ თეორიული მსჯელობა და ამის საფუძველზე შესაბამისი პრაქტიკული მაგალითების ანალიზი და მიღებული შედეგების განზოგადება.

ნაშრომის საკვლევ ემპირიულ მასალად გამოყენებულია სხვადასხვა ეპოქის ლიტერატურული ნაწარმოებები, კერძოდ, შექსპირის პიესები და ტრაგედიები, რიჩარდ ბრინსლი შერიდანის, ჩარლზ დიკენსის, შელ სილვერსტეინის, ედგარ ალან პოს, ოსკარ უაილდის, ბერნანდ შოუს, ლუის კაროლის, ტომას ჰუდის, ჯეიმს ჯოისის, ო'ჰენრის, კეტრინ მენსფილდის, ჯონ სტეინბეკის, გალაკტიონ ტაბიძის, ნიკოლოზ ბარათაშვილის, ალექსანდრე ჭავჭავაძის, ილია ჭავჭავაძის, შოთა რუსთაველის, გიორგი ლეონიძის, ვახტანგ ჯავახიძის, აკაკი წერეთელის და სხვათა შემოქმედებიდან; გამოცანები, ანეკდოტები, იუმორისტული ნათქვამები, რეკლამა-განცხადებები და სხვ. ცხადია, მასალა შეიკრიბა ორივე საკვლევ (ინგლისურ და ქართულ) ენებზე და შესაბამისად, აქ წარმოდგენილი იქნება ზემოთ განმარტებული თემის კონკრეტული მაგალითები და ნიმუშები ქართული და ინგლისური ენებიდან.

დისერტაციის მეცნიერული სიახლე მდგომარეობს იმაში, რომ მასში, პირველად, მასშტაბურად ორი ენის ფარგლებში და მრავალფეროვან ემპირიულ მასალაზე დაყრდნობით განხილულია სიტყვათა თამაშის კომპოზიციურ – სტრუქტურული ელემენტების ტიპოლოგიური კლასიფიკაცია და მოცემულია მათი დაწვრილებითი ანალიზი კონკრეტული მაგალითების საფუძველზე. დადგენილია სიტყვათა თამაშისა და მისი სახეობების ხმარების პრაგმატიკული ინტენციურობა – არაინტენციურობის პარამეტრები. განხილულია სიტყვათა თამაშის ერთი ენიდან მეორეზე თარგმანის პრობლემატიკა. შემოთავაზებულია სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი სახეობის, კერძოდ კი, კალამბურის შესახებ ჩვენეული კლასიფიკაცია. ასევე გამოვყავით სიტყვათა თამაშის ზოგიერთი სახეობის ქვეკატეგორიები, კერძოდ კი, ანაგრამის, აკროსტოქისა და პალინდრომისა. სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა სახეობათა ფორმისა და აგებულების გათვალისწინებით დავაზუსტეთ რამდენიმე ტერმინი.

ნაშრომის თეორიული ღირებულება, უპირველეს ყოვლისა, მდგომარეობს საკვლევი სფეროს აქტუალურობაში. სიტყვათა თამაში არაერთი მწერლის შემოქმედებისთვისაა დამახასიათებელი. ბოლო დროს, ამ უკანასკნელს

განსაკუთრებით აქტუალურად იყენებენ პიარ-ტექნოლოგიებსა და სოციალურ ქსელებში, ასევე კოლოკვიურ მეტყველებაში. რაც შეეხება **ნაშრომის პრაქტიკულ ღირებულებას**, მასში გამოყენებული პრინციპები და მიღებული შედეგები შეიძლება დაინერგოს სხვადასხვა ენის სწავლებისა და კვლევის სასწავლო, თეორიულ და პრაქტიკულ კურსებში, რაც ხელს შეუწყობს ინგლისური ენის სწავლების სახალისოდ წარმართვის პროცესს. გარდა ამისა, სიტყვათა თამაში ხელს უწყობს ენის პოლისემიური, ომონიმური და სტრუქტურული თავისებურებებითა და მათი თარგმანის სპეციფიკით სტუდენტების დაინტერესებას.

ნაშრომის სტრუქტურა შედგება შესავლის, ხუთი თავისა და დასკვნითი ნაწილისაგან. რასაც თან ერთვის დანართი, გამოყენებული სამეცნიერო ლიტერატურისა და სხვა წყაროთა ნუსხა.

შესავალში დასაბუთებულია საკვლევი პრობლემის არჩევანი, განსაზღვრულია კვლევის მიზნები და ამოცანები, გამოკვეთილია ნაშრომის მეცნიერული სიახლე, მისი თეორიული და პრაქტიკული ღირებულება.

I თავში განხილულია სიტყვათა თამაშის პრობლემატიკით დაინტერესებული ავტორების მოსაზრებები ზოგადად სიტყვათა თამაშის რაობისა და მისი ერთ-ერთი სახეობის, კალამბურის შესახებ. განხილულია სიტყვათა თამაშის კატეგორიები და ჟანრობრივი მახასიათებლები. ასევე განხილულია სიტყვათა თამაშის ფენომენი **ვიწრო** და **ფართო** გაგებით, დადგენილია მისი სახეობების პრაგმატიკული ხმარების **ინტენციურობა** – **არაინტენციურობის** პარამეტრები. დადგენილია ზღვარი კალამბურსა და სიტყვათა თამაშის სხვა სახეობებს შორის. განხილულია კალამბურის თვისებები და დადგენილია მისი ტიპოლოგია.

II თავში შესწავლილია იუმორის შექმნის გზები. საუბარია იუმორის თეორიების შესახებ. განხილულია ანეკდოტი (კალამბურული ანეკდოტი) და მისი პარემიული ფორმა მინსკის ფრეიმების თეორიისა და ვიქტორ რასკინის სკრიპტების თეორიის მიხედვით. ასევე განხილულია კალამბურული ანეკდოტის სტრუქტურა და მისი ლინგვისტური მახასიათებლები.

III თავი შეისწავლის კალამბურის, როგორც სიტყვათა თამაშის სახეობის ტიპოლოგიასა და მისი გამოვლენის თავისებურებებს ქართულსა და

ინგლისურში. ასევე შემოთავაზებულია, სხვადასხვა მკვლევრის მიერ წარმოდგენილ კლასიფიკაციათა საფუძველზე და ჩვენი დაკვირვების შედეგად დაზუსტებული კალამბურის ჩვენეული კლასიფიკაცია. განხილულია, ზოგადად, ლინგვისტური ორაზროვნება და მისთვის დამახასიათებელი თავისებურებები კონკრეტულ მაგალითებზე დაყრდნობით.

IV თავში შესწავლილია კალამბურის, როგორც სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი სახის გამოყენება გამოცანებში, ჩვენს მიერ შემოთავაზებულ კალამბურის ახალ კლასიფიკაციაზე დაყრდნობით.

V თავში განხილულია, თუ როგორ გამოიყენება სიტყვათა თამაში რეკლამა – განცხადებებსა და პიარ-ტექნოლოგიებში და რა პრაგმატიკული დატვირთვა აქვს მას. ამავე თავში, ქვეთავის სახით, წარმოდგენილია სიტყვათა თამაშის თარგმნისა და უთარგმნელობის პრობლემატიკა.

დასკვნაში შეჯამებულია ჩატარებული ანალიზის კვლევის შედეგები.

თავი I

სიტყვათა თამაშისა და მისი ჟანრობრივი მახასიათებლების შესახებ

სპეციალურ ლიტერატურაში არ არსებობს სიტყვათა თამაშისადმი საყოველთაოდ მიღებული მიდგომა და მისი ყველასათვის მისაღები განმარტება. (Leppihalme 1997 : 141–143) მართებულად აღნიშნავს, რომ სიტყვათა თამაშის შესახებ სხვადასხვა მკვლევრის მიერ წარმოდგენილი განმარტებისა და მათი კლასიფიკაციის განსხვავებულობა და გარკვეულწილი აღრევა განპირობებულია თავად სიტყვათა თამაშის სახელით ცნობილი კატეგორიებისა და ქვეკატეგორიების სირთულით. ხშირად სიტყვათა თამაშს აიგივებენ კალამბურთან (Delabasitita 1996; Gottlieb 2005; Redfern 1985), რომელიც, ფაქტობრივად, გვევლინება მის ერთ-ერთ სახედ. ის მკვლევარები, რომლებიც ამ თვალსაზრისს ადგანან, ორივე ტერმინს („სიტყვათა თამაში“ და „კალამბური“) განიხილავენ, როგორც ერთი და იმავე კონცეპტის აღმნიშვნელ სინონიმურ ერთეულებს.

კიარო სიტყვათა თამაშის კატეგორიაში მოაქცევს მხატვრულ შედარებას, მეტაფორას, კალამბურს, სპუნერიზმს, მალაპროპიზმს, ველერიზმს და სხვა ერთეულებს (Chiaro 1992:4). ამგვარად, მას მიაჩნია, რომ სიტყვათა თამაში არის ზოგადი სახელწოდება (სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა სახეობებისა) და მის ჩამონათვალში ძირითადად მოიაზრება კალამბური. (იგი არ აიგივებს კალამბურსა და სიტყვათა თამაშს).

ზემოხსენებული განმარტებების საფუძველზე, ჩვენი აზრით, სიტყვათა თამაში არის ლინგვისტური ფენომენი, რომლის აქტუალიზაციის დროსაც ენობრივი არსენალის (ფონემური, გრაფოლოგიური*, მორფემული, სინტაქსური, სემანტიკური, სტილისტური, გრაფიკული*) გარკვეული კომბინაციები გამოიყენება კონკრეტული პრაგმატიკულ - კონტექსტუალური ფუნქციით.

* გრაფოლოგია – ხელწერა, რომლის მიხედვითაც შესაძლებელია ადამიანის ხელით ნაწერით, მისი ხასიათის გაგება.

* გრაფიკა – გამოსახულების შექმნა სხვადასხვა სახის ხელსაწყოებისა და ტექნიკის მეშვეობით.

ლინგვისტური თამაში სიტყვების მეშვეობით იწვევს აზრთა თამაშსა და შერკინებას, რომლის დროსაც იქმნება ბუნდოვანება და ორაზროვნება, რაც თავისთავად სიტყვის, ფრაზის ან წინადადების ორგანიზაციის ან მეტი ინტერპრეტაციის საშუალებას იძლევა.

მიუხედავად რამდენიმე ცნობილი განმარტებისა და მოსაზრებისა, ჩვენი აზრი სიტყვათა თამაშის განმარტებისა და კალამბურის რაობის შესახებ ემთხვევა კიაროსა და ლეპიჰალმეს აზრს და მათ კვლავდაკვალ, კალამბურს მივიჩნევთ სიტყვათა თამაშის ქვეკატეგორიად ანუ, მის ერთ-ერთ სახეობად, მრავალ სხვა სახეობათა შორის.

ზემოთქმულიდან ცხადია, რომ შეიძლება ვილაპარაკოთ სიტყვათა თამაშის **ფართო** და **ვიწრო** გაგებაზე. ვიწრო თვალსაზრისით, სიტყვათა თამაში უიგივდება კალამბურს, პანს (Delabastita 1996; Gottlieb 2005; Redfern 1985). ხოლო, ამ ფენომენის ფართო თვალსაზრისით განხილვა გულისხმობს მის ფარგლებში მრავალი ქვესახეობის გამოყოფას. კერძოდ, სიტყვათა თამაში მოიცავს კალამბურს, ველერიზმს, სპუნერიზმს, ანაგრამას, პალინდრომს, ონომატოპეას, მონდგერინს, მალაპროპიზმს, ოქსიმორონს და სხვ.

მასალის განხილვამ დაგვარწმუნა, რომ სიტყვათა თამაშის ყველა გავრცელებული სახეობა მსგავს უანრობრივ მახასიათებელს ეფუძნება. კერძოდ, სიტყვათა თამაშის აუცილებელი პრაგმატიკული პირობაა სახალისო, იუმორისტული ან სარკასტული განწყობის შექმნა. ამავე დროს, სიტყვათა თამაშის კატეგორიაში შემავალი ერთეულები ხასიათდებიან გარკვეული ტიპისა და ხარისხის ენობრივი ერთეულების ფორმირებით. კერძოდ, ენობრივი ერთეულების ფორმირება შეიძლება ხდებოდეს ენის ნებისმიერ დონეზე: 1. ფონეტიკურ - გრაფოლოგიურ - მორფოლოგიურ, 2. ლექსიკურ - სინტაქსურ - სემანტიკურ და 3. გრაფოლოგიურ - გრაფიკულ - ტექსტობრივ დონეზე. შესაბამისად, გამოყოფთ შემდეგი სახის ერთეულებს:

1. **სიტყვათა თამაში ფონეტიკური, გრაფოლოგიური და მორფოლოგიური თვალსაზრისით:** მონდგერინი, ონომატოპეა, სპუნერიზმი, ანაგრამა, მალაპროპიზმი, პალინდრომი.

2. **სიტყვათა თამაში ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით:** კალამბური, ველერიზმი, ოქსიმორონი. ამ დონის ერთეულები ასევე ხასიათდებიან სემანტიკური ორაზროვნებით.
3. **სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ - გრაფიკულ - ტექსტობრივი თვალსაზრისით:** აკროსტიქი, ანაგრამული პოეზია, გრაფიკული პოეზია, გრაფიკულ - პალინდრომული პოეზია.

ასევე საყურადღებოა აღნიშნული ტერმინების ინტენციურობა - არაინტენციურობის კრიტერიუმზე დაყრდნობით განხილვა. ცნობილია, რომ მწერლები სიტყვათა თამაშის სახეობებს განზრახულად იყენებენ ნაწარმოებებში, რათა ტექსტმა შეიძინოს იუმორისტული, სატირული ან სარკასტული ეფექტი ანუ მისი გამოყენება ამგვარ შემთხვევებში, ბუნებრივია, ინტენციურია. ხოლო, როდესაც სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა სახეობას, ყოველგვარი წინასწარი განზრახვის გარეშე ვიყენებთ კოლოკვიურ მეტყველებაში, იგი პრაქტიკულად აქტუალიზდება არაინტენციურობის, შემთხვევითობის კრიტერიუმზე დაყრდნობით.

კვლევის მიზანია სიტყვათა თამაშის *ვიწრო* (კალამბური / პანი) და მისი *ფართო გაგების* ფარგლებში, ამ საინტერესო ფენომენის ჟანრობრივი მახასიათებლებისა და სპეციფიკის განხილვა. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, სიტყვათა თამაშის შემადგენელ ერთეულებს ახასიათებთ საერთო პრაგმატიკული ფუნქციები: ისინი იხმარება იუმორისტული, სარკასტული ან ირონიული ეფექტის მისაღწევად, მკითხველის (მსმენელის) ყურადღების მისაპყრობად ან, უბრალოდ, მის დასაფიქრებლად.

ჩვენი აზრით, სიტყვათა თამაშის ფართო გაგება უფრო ზუსტად აღწერს და ასახავს სიტყვათა თამაშის ფენომენის არსს. შესაბამისად, ვემხრობით მის ფართო გაგებას და გამოვყოფთ ფართო კატეგორიაში შემავალ შემდეგი სახის ერთეულებს, კონკრეტულ ენობრივ დონეზე აქტუალიზაციის თვალსაზრისიდან. კერძოდ, ამ რაკურსით, სიტყვათა თამაში მოიცავს კალამბურს, ველერიზმს, სპუნერიზმს, ანაგრამას, პალინდრომს, ონომატოპეას, მონდეგრინს, ოქსიმორონს და სხვ.

განვიხილოთ თითოეული მათგანი ცალ-ცალკე მაგალითების მოყვანით.

1.1. სიტყვათა თამაში ფონეტიკური, გრაფოლოგიური და მორფოლოგიური თვალსაზრისით

სიტყვათა თამაშის სახეობები ფონეტიკურ - გრაფოლოგიურ და მორფოლოგიურ დონეზე: ამ ერთეულებს მიეკუთვნება (მონდეგრინი, ონომატოპეა, სპუნერიზმი, ანაგრამა, პალინდრომი, მალაპროპიზმი). მათი საერთო ნიშანია სიტყვებს შიგნით ბგერების (მონდეგრინი), ასოების (ანაგრამა, პალინდრომი), ასოების ან მორფემების (სპუნერიზმი), მიახლოებული უღერადობის სიტყვების ჩანაცვლება (მალაპროპიზმი, პარონიმი), გადანაცვლება ან გამეორება (ონომატოპეა).

მონდეგრინი

მონდეგრინი განიმარტება, როგორც არასწორად გაგებული სიტყვა ან ფრაზა, რომლის არასწორი აღქმა ეფუძნება, ასე ვთქვათ, სიტყვის, ფრაზისა და წინადადების ომოფონიას. (Ledrer 2000:78).

ცნობილია, რომ არაფორმალური მეტყველების დროს, ისევე როგორც, ზოგადად, სიმღერის შესრულებისას, ზოგჯერ ხდება ფონემებისა და მორფემების იმგვარი ტრანსპოზიცია, რომლის დროსაც რთულდება მორფემებისა და სიტყვების სწორი „დაჭერა“, რაც იწვევს მსმენელის „ყურის“ დაძაბვას, დაბნევას და შესაბამისად, მსმენელი არასწორად აღიქვამს ამა თუ იმ სიტყვას, ფრაზას ან წინადადებას, რაც მონდეგრინის შექმნის საფუძველია.

მონდეგრინი შეიძლება ეყრდნობოდეს მსმენელისათვის კარგად ცნობილი ლექსის ან სიმღერის ტექსტს. საინტერესოა, რომ ტერმინის “მონდეგრინი” შექმნა უკავშირდება ამერიკელ მწერალ ქალს, სილვია რაიტს, რომელმაც ესსეში “The Death of Lady Mondegreen”, აღწერა, თუ როგორ არასწორად მოესმა მე-17 საუკუნის შოტლანდიური ბალადის “The Bonny Earl O’ Moray” პირველი სტროფის ბოლო ხაზი ბავშვობისას და როგორ გაოცდა, როდესაც წლების შემდეგ აღმოაჩინა მისი სწორი ვარიანტი.

(1) „They have slain the Earl O’ Moray,

And Lady Mondegreen“.

(მათ მოკლეს ო' მორეის ჰერცოგი და ქალბატონი მონდეგრინი)

ბაღდადის სწორი ტექსტის მიხედვით, ზემოთმოყვანილი ორი სტრიქონი ასე იკითხება: "They have slain the Earl O'Moray / And laid him on the green". (მათ მოკლეს ო' მორეის ჰერცოგი და დაწვინეს (იგი) მწვანეზე (მდელოზე). მონდეგრინის ეფექტი იქმნება ორიგინალური ფრაზის "And laid him on the green" და მისი ომოფონური ვარიანტის "And Lady Mondegreen" ფონეტიკური მსგავსების საფუძველზე.

მონდეგრინის ორი სახე შეიძლება გამოვყოთ მისი შექმნის ინტენციურობა-არაინტენციურობის კრიტერიუმზე დაყრდნობით: ინტენციური (წინასწარი განზრახვით შექმნილი) და არაინტენციური. ამ ტერმინებს ვხმარობთ მონდეგრინის ავტორის (და არა მისი აღმქმელის) პოზიციიდან. ინტენციური მონდეგრინი, ძირითადად, იუმორისტულ შოუებში და ანეკდოტებში გამოიყენება და ასევე ეფუძნება ისეთი ომოფონების სწრაფ მეტყველებაში გამოყენებას, რომლებსაც განზრახ შეჰყავთ მსმენელი შეცდომაში. მაგალითად:

(2) "Three guys are out walking. First one says, "**Windy**, isn't it?" Second one says, "No it is **Thursday!**" Third one says, "So am I. Let's go get a beer."

პირველ შემთხვევაში "**windy**" (ქარიანი) აღიქმება როგორც "**Wednesday**" (ოთხშაბათი), "**Thursday**", (ხუთშაბათი) აღიქმება, როგორც "**thirsty**" (მწყურვალი). შესაბამისად, იუმორისტულ ეფექტს სწრაფ მეტყველებაში მსგავსად წარმოთქმული სიტყვების მნიშვნელობების აღრევა ქმნის. ანეკდოტის სამივე მონაწილე სხვადასხვა აზრს ანვითარებს და ერთმანეთს ასევე (საკუთარი პოზიციიდან) პასუხობენ.

ინტენციური მონდეგრინის ძირითადი მექანიზმის სირთულეს წარმოადგენს იმის განსაზღვრა, თუ სად მთავრდება ერთი და იწყება მეორე სიტყვა, რაც გამოწვეულია სწრაფ მეტყველებაში სიტყვის ფონოლოგიურ მარცვლებს შორის საზღვრის გაუღებლობის სირთულით. შესაბამისად, იქმნება იუმორისტული ეფექტი.

მონდეგრინის აღქმის დროს, გარდა ომოფონიისა, მონაწილეობს მთელი რიგი პროსოდიული ფაქტორებიც, რომლებიც ასევე განაპირობებს ორაზროვნების იუმორისტული ეფექტის შექმნას.

ერარდი, ჩვენი კლასიფიკაციით „ინტენციურ მონდევრინს“ ომოფონურ ფრაზებს უწოდებს (Erard 2008 : 278). კრისტალი კი ადასტურებს, რომ ამგვარი მონდევრინის აქტუალიზაციის შემთხვევაში იქმნება ფონოლოგიური იუმორი (Crystal 2004 : 406). გარდა ამისა, მონდევრინმა შეიძლება დააბნოს ან გააღიზიანოს კიდევ მსმენელი.

არსებობს, ასე ვთქვათ, მონდევრინის სინონიმური ტერმინი „სორამიმი“, რომელიც მონდევრინისაგან განსხვავებით, არა ერთი ენის ფარგლებში, არამედ ორი ან მეტი ენის ფარგლებში შეიძლება გამოიხატოს ანუ, სორამიმს აქვს ენათაშორისი ფუნქცია. სორამიმი იაპონური ტერმინია, რაც გულისხმობს სიმღერის ან სხვა ტექსტის ომოფონურ თარგმანს. უფრო კონკრეტულად, ისეთ შემთხვევებს, როდესაც სიტყვების უღერადობა ერთ ენაზე უღერადობით ჰგავს სხვა ენის სიტყვებს. შედეგად ვიღებთ აბსურდს ან ნათქვამის კომიკურ ინტერპრეტაციას. სწორედ ამიტომ, ჩვენი კვლევის მიხედვით, ტერმინი „სორამიმი“ შეიძლება განვიხილოთ, როგორც ენათაშორისი სიტყვათა თამაშის კატეგორია და ვუწოდოთ „ორენოვანი მონდევრინი“.

სორამიმის მაგალითად შეიძლება განვიხილოთ ფრაზა „ბითლზების“ (Beatles) სიმღერიდან “I want to hold your hand”, რომელიც, შესაძლოა უღერადობით, თუმცა განსხვავებული მნიშვნელობით, მივამსგავსოთ იაპონურ ფრაზას, რომელსაც უხეში მნიშვნელობა აქვს. " I Want to Hold Your Hand" იაპონურად ასე უღერს - Aho na hōnyōhan (Idiotic public urination).

ასევე ფრაზა “he danced really wunderbar” “Boney M”- ის სიმღერიდან “Rasputin” უღერადობით მიამსგავსეს ქართულ ფრაზას, რომელიც ასე უღერს: „ბიძაშვილი ბრუნდება“.

ფრაზა “ach so schwer” (hard for me) გერმანული როკ-ჯგუფის „რამშტაინის“ სიმღერიდან “Ohne dich” (უშენოდ), უღერადობით მიამსგავსეს ქართულ ფრაზას, რომელიც ასე უღერს „ახ ეზოში“. ბუნებრივია ყველა განხილულ შემთხვევაში, შედეგი აბსურდული და კონტექსტურად შინაარს მოკლებულია, თუმცა ამავე დროს სახალისო და გასართობიც. <http://bestuff.com/stuff/soramimi>

სორამიმი, ისევე როგორც მონდევრინი შეიძლება იყოს ინტენციური და არაინტენციური. თუმცა, როგორც მასალამ გვიჩვენა, იგი ძირითადად არაინტენციური სახით გვხვდება, რადგან, ისევე როგორც მონდევრინი, იგი აქტუალიზდება აუდიო, სმენითი ომოფონური თვალსაზრისით და ემყარება კონტექსტუალურ გადაცდომებს.

არაინტენციური მონდევრინი მსმენელის მიერ სპონტანურად არასწორად გაგებული სიტყვის, ფრაზის ან წინადადების შედეგია. ამგვარი ერთეული, ძირითადად, სიმღერების, ლექსებისა და ბალადების ტექსტების ომოფონური ვარიანტების ჩანაცვლებით მიიღება.

ინტენციური მონდევრინისაგან განსხვავებით, არაინტენციური მონდევრინის შემთხვევაში მომღერალი თუ მსახიობი მიზნად არ ისახავს მსმენელის დაბნევას ან გაღიზიანებას. სიმღერის შესრულების პროცესის დამახასიათებელია სპეციფიკური ტიპის გამოთქმა, რაც, თავისთავად, ართულებს ტექსტის სწორად გაგების პროცესს. მომღერლები ხშირ შემთხვევაში გრძლად წარმოთქვამენ მოკლე ხმოვნებს ან პირიქით. ასევე მახვილიანი მარცვალი შეიძლება გახდეს უმახვილო (Crystal 2004 : 275). ამის შედეგია ამა თუ იმ ფრაზის არასწორი გაგება, აღქმა და ინტერპრეტაცია, რაც, როგორც აღვნიშნეთ, არაინტენციური მონდევრინის შექმნის ძირითადი მახასიათებელია.

მაგალითად შეიძლება მოვიყვანოთ წინადადება ელტონ ჯონის სიმღერიდან “Tiny Dancer”. ორიგინალური ფრაზა ტექსტიდან ასე უღერს: “Hold me closer, tiny dancer”.

ამ წინადადების გაგება შეიძლება ამგვარად: “Hold me closer, Tony Danza” (ტონი დანზა ამერიკელი მსახიობია).

როგორც დაკვირვებამ გვიჩვენა, იშვიათია აბსოლუტური ომოფონური დამთხვევები. ხშირ შემთხვევაში, ჩვენ საკვლევ მასალაში, მონდევრინი, ისევე როგორც სორამიმი, წარმოიქმნება მიახლოებული (და არა იდენტური) უღერადობის სიტყვების აღრევის შედეგად. ამგვარ აღქმას სიმღერის მელოდიისა და მუსიკალური აკომპანიმენტის არსებობაც უწყობს ხელს. განვიხილოთ მაგალითები:

(3) All my loving, I will send to you. (ორიგინალი ვერსია) (Beatles)

(3.1) All my luggage, I will send to you.(მონდევრინი)

ამ მაგალითში მონდევრინის ეფექტი ეფუძნება სიტყვების **loving** და **luggage** მსგავს უღერადობას. საინტერესოა, რომ თუმცა ორივე შემთხვევაში წინადადების აზრი იცვლება, მაგრამ იგი სემანტიკურ მთლიანობას არ კარგავს.

(4) Happy ever after in the market place. (ორიგინალი) (Beatles "Ob la di")

(4.1) Happy as a rafter in the market place. (მონდევრინი)

ამ მაგალითებში (4) და (4.1) მონდევრინის ეფექტი ეფუძნება სწრაფ მეტყველებაში სიტყვების გადაბმისა და ინგლისური ენის რიტმული სტრუქტურის თავისებურებებს.

როგორც კვლევამ გვიჩვენა, ინტენციური და არაინტენციური მონდევრინისათვის დამახასიათებელია ფონოლოგიური და პროსოდიული ფაქტორების ურთიერთქმედება. სწორედ ასეთი ურთიერთქმედება წარმოშობს მონდევრინისათვის დამახასიათებელ ორაზროვნებას.

ორივე ტიპის მონდევრინი (ინტენციური და არაინტენციურიც) განსხვავდება ხმარების არეალით და პრაგმატიკულ-კონტექსტუალური დატვირთვით. კერძოდ, ინტენციური მონდევრინი სპეციალურად იქმნება და მისი კონტექსტური ფუნქციაა მსმენელის დაბნევა, რაც, საბოლოო ჯამში, იუმორისტულ ეფექტს ემსახურება. სწორედ ამის გამო, ასეთი მონდევრინი იხმარება იუმორისტულ შოუებში, ანეკდოტებში, მაშინ როცა არაინტენციური მონდევრინი გვხვდება ყოველდღიურ მეტყველებაში, სიმღერებისა და ლექსების ტექსტების აუდიო აღქმის პროცესში.

ამგვარად, მონდევრინი არის ლინგვისტური ფენომენი, რომელიც ხორციელდება ენის ფონეტიკურ დონეზე და რომლის დროსაც გამოიყენება ენის ფონემურ-მორფემული, ლექსიკური და ომოფონური კომბინაციები კონკრეტული, პრაგმატიკულ-კონტექსტუალური ფუნქციითა და დატვირთვით.

ონომატოპეა

ონომატოპეა ხშირად განიმარტება, როგორც სამეტყველო ბგერებით, ბუნების მოვლენათა თანმხლები ხმების, ცოცხალ არსებათა ხმიანობის, ყვირილის, სტვენის, ტექნიკის, ადამიანისა და სხვათა ხმის პირობითი რეპროდუქცია.

ცნობილია, რომ ონომატოპეა კულტურული კატეგორიაა და ერთი და იგივე ხმიანობა სხვადასხვაგვარად ფასდება და გადმოიცემა სხვადასხვა ენაში, ამ ენათა ბგერითი წყობის შესაბამისად. ხშირად ენის თავისებურებას სწორედ ეს სიტყვები განსაზღვრავენ.

მაგ: მამლის ხმა სხვადასხვა ენაში გადმოიცემა შემდეგნაირად: ქართულში – ყიყლიყო, არაბულში – კუკუ კუკუკუ, ბულგარულში – კუკურიგუ, ფრანგულში – კოკორიკო, ინგლისურში – კუკ ა დუდლ დუ, გერმანულში – კიკერიკო, ბერძნულში – კიკირიკუ, რუსულში – კუკარეკუ, ესპანურში – კიკირიკი ან კოკორიკო და სხვ. იგივე შეიძლება ითქვას „გუგულზეც“, რომლის შესატყვისები სხვადასხვა ენებზე და არსებობს გამონაკლისები. მაგ: იაპონურად გუგული ეძღვრს, როგორც „პოტოტოგისუ“, ესეც ონომატოპეაა, თუმცა არაფრით არ ჰგავს გუგულის ხმას.

ონომატოპეა შეიძლება იყოს ინტენციური და არაინტენციური. ონომატოპეის გარკვეული პრაგმატიკული დატვირთვით ხმარების დროს, სიტყვათა თამაშის ეს ხერხი ემსახურება გარკვეულ პრაგმატიკულ მიზანს: კერძოდ, ინტენციური ონომატოპეა – განსაკუთრებული ეფექტის შექმნას (რეკლამა – განცხადებებში), ირონიული და იუმორისტული ეფექტისათვის (ლიტერატურული ნაწარმოებებში), გარკვეული მინიშნებების გასაკეთებლად (საბავშვო ლექსებსა და გამოცანებში).

მაგალითად, შექსპირის ერთ-ერთი პიესის “Love’s Labour ’s Lost” მეხუთე მოქმედების მეორე სცენაში ვხვდებით ონომატოპეის საგულისხმო მაგალითს.

გუგულის ხმაბაძვა ‘Cuckoo Cuckoo, Cuckoo’ იღებს ირონიულ-დამცინავ მნიშვნელობას და გვევლინება უსიამოვნო, შიშის აღმძვრელ მინიშნებად. შექსპირი ოსტატურად უპირისპირებს თავად გუგულის ხმაბაძვითი სიტყვისა (Cuckoo) და მისი სრულფასოვანი ფორმალურ-სემანტიკური ეკვივალენტის

შინაარსს (Cuckoo), ასევე ნიშნავს სულელს, ჩერჩეტს. ისეთ მამაკაცს, რომელსაც ცოლი დაღატობს.

(1) The Cuckoo then, on every tree

Mocks married men: for thus sings he ‘**Cuckoo Cuckoo, Cuckoo**’.

Oh word of fear,

Unpleasing to a married ear!

არაინტენციური ონომატოპეა – ძირითადად დამახასიათებელია პატარა ბავშვების მეტყველებისათვის, რომლებმაც ჯერ კიდევ კარგად არ იციან ლაპარაკი. ისინი გაუცნობიერებლად მიმართავენ ამ ხერხის გამოყენებას, რათა ხმაბაძვითი სიტყვების საშუალებით მიახვედრონ უფროსები თუ რის შესახებ საუბრობენ ისინი. მაგ: ძაღლი – აუა, ამა; კატა – მიაუ, ძროხა – მუუ და სხვ. ანალოგიურად ხდება სხვა ენებშიც.

ონომატოპეა განსაკუთრებით აქტუალურია საბავშვო ლექსებში. ავტორები ხშირად მიმართავენ ამ ფონეტიკური სტილისტური ხერხის გამოყენებას, რათა ლექსი ადვილად დასამახსოვრებელი, აღქმადი და შთამბეჭდავი გახდეს ბავშვებისათვის. მაგალითისთვის განვიხილოთ გივი ჭიჭინაძის საბავშვო ლექსი „ორი ფისო“.

(2) ფისო ფისოს ესტუმრა, მოეწონა ძალიან:

- როგორა მგავს, თითქოს-და ჩემი ტყუპის ცალია.

შავტუხაა ჩემსავით, გაბურძენული ბეწვი აქვს.

აღბათ სახლში ეზოდან სათამაშოდ მეწვია.

თათით იხმო: - აქ მოდი, შორით რატომ მიცქერი?

მიაგ! – თქვა და სტუმრისკენ გაიწვდინა კისერი.

უცებ შეკრთა ფისო და ხმაც მაშინვე გაკმინდა.

თურმე თავის ორეულს მოუხმობდა სარკიდან.

ცხადია, წინამდებარე ლექსში, ონომატოპეის მაგალითს წარმოადგენს სიტყვა: „მიაჟ“, რომელიც ხმაბაძვით მიგვანიშნებს ფისოზე.

ონომატოპეის მაგალითია მაყვალა მრეელიშვილის ლექსშიც „მატარებლობანა“.

(3) ჩუ-ქუ, ჩუ-ქუ, ნახე,
ორთქლმავალი მოდის,
ჩაუჯექი ჩქარა,
არ დაგიწყებს ლოდინს!
ჩაეუსხედით ყველანი
ესეც ჩვენი ბარგია,
მატარებლით მგზავრობა
ძლიერ, ძლიერ კარგია.
სადგურია! მოვედით,
სეირნობა კმარა,
დადგა მატარებელი,
გადმობრძანდით ჩქარა!

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ამ ფონეტიკური სტილისტური ხერხის გამოყენებას ძირითადად (და არა მხოლოდ) საბავშვო ლექსებში მიმართავენ. ონომატოპეა ასევე გამოიყენება ანეკდოტებსა და რეკლამებშიც, რომლის მაგალითებსაც შესაბამის ქვეთავებში განვიხილავთ.

ონომატოპეის მაგალითები საბავშვო ლექსებში, ინგლისური ენიდან:

(1) FIVE LITTLE DUCKS

Five little ducks
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But only four little ducks came back.

Four little ducks
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But only three little ducks came back.

Three little ducks
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But only two little ducks came back.

Two little ducks
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack."
But only one little duck came back.

One little duck
Went out one day
Over the hill and far away
Mother duck said

"Quack, quack, quack, quack."

But none of the five little ducks came back.

Sad mother duck Went out one day

Over the hill and far away

The sad mother duck said

"Quack, quack, quack."

And all of the five little ducks came back.

ონომატოპეის მაგალითს ლექსში წარმოადგენს იხვის ყიყინის იმიტაცია, ამავე დროს იგივე სიტყვა აზრობრივადაც ნიშნავს ყიყინს.

ონომატოპეის მაგალითია შემდეგ საბავშვო ლექსშიც. ამ შემთხვევაში Bah, Bah ცხერის ბლავილის მხოლოდ იმიტირებული ონომატოპეაა და არა აზრობრივიც, როგორც ეს პირველ მაგალითში იყო მოცემული.

(2) Bah, Bah a black Sheep,

Have you any Wool?

Yes merry have I,

Three Bags full,

One for my master,

One for my Dame,

One for the little Boy

That lives down the lane.

ონომატოპეის მაგალითია შემდეგ საბავშვო ლექსშიც მოცემული, სადაც საათის წიკწიკის იმიტაციას ქმნიან სიტყვები **Tick-tock, tick-tock.**

(3) Tick-tock, tick-tock,

Merrily sings the clock.

It's time for work,

It's time for play,

So it sings

Throughout the day.

Tick-tock, tick-tock,

Merrily sings the clock.

ასე რომ, ონომატოპეა საბავშვო ლექსებს განსაკუთრებულ სიხალისესა და კეთილხმოვანებას სძენს, ამავე დროს ნაწარმოებს უფრო ადვილად დასამახსოვრებელსა და ბუნებრივს ხდის, რადგან ხდება ბგერითი უღერადობისა და შეგრძნების თანხვედრა, მკითხველისა თუ მსმენელის ცნობიერებაში ჩნდება მოქმედების ვიზუალიზაცია.

ამ თვალსაზრისით, შეიძლება მის პრაგმატიკულ ფუნქციად ჩავთვალოთ სიხალისე სწავლებისა და სწავლის პროცესში.

ანაგრამა

ანაგრამა სიტყვა ან შესიტყვებაა, რომელიც წარმოიქმნება სხვა სიტყვის ან შესიტყვების ასოების გადაადგილებით; გამოიყენება გამოცანებში, თამაშებში. ასევე არის ლექსების შექმნის ხერხი, რომელშიც ლექსის საწყისი სიტყვის ცალკეული ფონემები მეორდება სხვა სიტყვებში. (უცხო სიტყვათა ლექსიკონი 2007).

შეიძლება აღნიშნული ტერმინი განვიხილოთ ორ სახეობად: *სრული* და *არასრული* ანაგრამის სახით. ნებისმიერ სიტყვას ან ფრაზას, რომელიც წარმოადგენს იმავე ასოების გადანაცვლებით ანუ ასოების სხვაგვარი წყობით მიღებულ სიტყვას ან ფრაზას, ვუწოდებთ *სრულ* ანაგრამას. ასეთი სახის ანაგრამების მიზანია, აღწეროს ან შეესაბამებოდეს საწყისი სიტყვის მნიშვნელობას, რომელიც ზოგ შემთხვევაში მისი ანტონიმიც კი შეიძლება იყოს. მაგალითად: *სრულ* ანაგრამასთან გვაქვს საქმე, როდესაც საწყისი სიტყვის, ფრაზის ან ტექსტის ყველა ასო გამოყენებულია ანაგრამულ ვარიანტში. (ასოების გადასმით მიღებულ სიტყვასა თუ ფრაზაში).

Vacation Time = I am not active

Debit Card = Bad Credit (Mike Morton).

Mother-in-law = Woman Hitler (Henry C. Wiltbank of New York, 1936).

The eyes = They see (William Grossman of New York, 1896).

Astronomer = Moon starrer (Farmer's Almanack, Boston, 1821).

Dormitory = Dirty room (Rev. Theodore Hoagland of Moscow, Idaho, 1899).

The Hurricanes = These churn air (Eric Bodin of Norfolk, Virginia, 1965)

Snooze alarms = Alas! No more Zs (Mark Oshin of Oregon, 1982)

Election Results = Lies! Let's Recount (Tom Myers) *

ზემოთ მოყვანილ მაგალითებში ანაგრამა აზრობრივადაც შესაბამისობაშია საწყის სიტყვასა თუ ფრაზასთან. ზოგიერთი მათგანი კი ირონიულად განმარტავს პირვანდელი სიტყვის/ფრაზის მნიშვნელობას.

ჩვეულებრივ, ანაგრამები გამოიყენება გონებამახვილური, იუმორისტული, კრიტიკული ეფექტის შექმნის თვალსაზრისით. ყველა სხვა შემთხვევაში, როდესაც მოცემული სიტყვის ან ფრაზის შემადგენელი ასოებით ვქმნით სხვა სიტყვებს, ვიღებთ *არასრული* ანაგრამის სახეს. ასეთ შემთხვევაში, სიტყვაში ასოების გადანაცვლების დროს, ზოგიერთი ასო იკარგება ან გამოტოვებულია. მაგალითად, სიტყვის “teacher“ (მასწავლებელი) ანაგრამაა tea, each, ache, are და სხვ. ანალოგიურად შეიძლება განვიხილოთ ქართული ვარიანტიც. „მასწავლებელი“ – ასწავლე, სწავლა, სწავლება, ბელი, წავი და სხვ. როგორც მასალამ გვაჩვენა, უფრო მეტად გავრცელებულია არასრული ანაგრამები, რადგან სრული ანაგრამის შექმნა საკმაოდ რთულია.

ანაგრამები ხშირად გამოიყენება ფსევდონიმების შესაქმნელად და დაკავშირებულია ფსევდონიმთან იმ თვალსაზრისით, რომ ხდება საკუთარი სახელის შენიღბვა ასოების გადანაცვლების საფუძველზე, თუმცა გარკვეულწილად მათ შორის იგივეობა მაინც არსებობს. ავტორთა უმრავლესობა, ფსევდონიმს სწორედ ამ პრინციპით ირჩევს. მაგალითად, ამერიკელი მუსიკოსის, პროდიუსერისა და ამავე დროს პოეტის ჯეიმს დაგლას მორისონის ფსევდონიმი ანაგრამის საფუძველზეა შექმნილი.

Jim Morrison = Mr Mojo Risin; *

ანალოგიური პრინციპითაა შექმნილი იტალიელი კომპოზიტორის, მუსიკოსისა და პოეტის არიგო ბოიტოს ფსევდონიმიც.

Arrigo Boito = Tobia Gorrio

* მსგავსი შემთხვევები, ჩვენს მასალაზე დაყრდნობით ქართულში არ ფიქსირდება.

ორივე შემთხვევაში ფიქსირდება სრული ანაგრამის სახე ანუ ფსევდონიმი შექმნილია ყველა ასოს გადანაცვლების საფუძველზე.

ქართულ ენაში ფსევდონიმის ანაგრამული ვარიანტი ვერ მოვიძიეთ, რაც სავარაუდოდ ცხადყოფს, რომ ფსევდონიმის შექმნის ასეთი ხერხით ქართველები არ დაინტერესებულან.

ზოგიერთი ნაწარმოების სათაური გონებამახვილურადაა მიღებული ანაგრამის გამოყენებით. მაგ: შექსპირის **“Hamlet”** არის ანაგრამა დანიელი პრინცის სახელისა **“Amleth”**. ჰიპ-ჰოპის მსახიობმა **MF DOOM** – მა 2004 წელს ჩაწერა ალბომი, სახელწოდებით **MM.FOOD** და სხვ.

შეიძლება ასევე გამოვყოთ გრძელი, ტექსტობრივი ხასიათის ანაგრამები, კარგად ცნობილი გამონათქვამებისა და კლიშეების ანაგრამები. ამ შემთხვევებში, ანაგრამა იგება არა ფრაზაზე, არამედ მთელ წინადადებაზე დაყრდნობით. მაგალითი შექსპირის „ჰამლეტიდან“.

(1) To be or not to be: that is the question; whether 'tis nobler in the mind to suffer the slings and arrows of outrageous fortune... (ორიგინალი).

In one of the Bard's best-thought-of tragedies our insistent hero, Hamlet, queries on two fronts about how life turns rotten. (ანაგრამა). (კორი კალჰუნი, ანაგრამისტი).

ასევე, ამერიკელი ასტრონავტის ნილ არმსტრონგის ცნობილი გამონათქვამი და მისი ანაგრამული ვარიანტი.

(2) "That's one small step for [a] man, one giant leap for mankind" (ორიგინალი).

A thin man ran ...makes a large stride ...left planet ...pins flag on moon... on to Mars! (ანაგრამა). (სტივ კრაკოვსკი (Steve Krakowski), ანაგრამისტი).

წინამდებარე მაგალითები წარმოადგენენ ანაგრამულ წინადადებებს, რადგან მათში ასოების გადანაცვლებით (პირველი / ორიგინალი ვარიანტიდან) ვიღებთ სხვა წინადადებას, რომელსაც განსხვავებული ან დაახლოებით იგივე აზრის გამომხატველი მნიშვნელობა აქვს, როგორც ორიგინალურ ვარიანტს. ანუ, საწყისი ვერსია და ანაგრამული ვარიანტი აზრობრივად ერთმანეთს შესაბამეობა.

როგორც კვლევამ ცხადყო, ცნობილი ადამიანების სახელები ანაგრამისტების საყვარელი სამიზნეა. ამბობენ, რომ შესაძლებელია ადამიანის ბუნებისა და ხასიათის გამოცნობა ანაგრამულ სიტყვათა შინაარსის საფუძველზე. რა თქმა უნდა, დამთხვევა ხან ხდება, ხან კი არა, მაგრამ იუმორისტულ-სატირული ეფექტი უდავოდ მიიღწევა. მაგალითად:

William Shakespeare - 1. I am a weakish speller;

2. I will make a wise phrase ;

3. He's like a lamp, I swear.

George Bush - He bugs Gore Don (P. Fortier).

President Bush of the USA - A fresh one, but he's stupid (Richard Grantham).

Osama bin Laden - A bad man , no lies (Larry Brash).

კვლევის საფუძველზე ასევე გამოიკვეთა, რომ ანაგრამა ყოველთვის ინტენციურია. შესაბამისად, არ დასტურდება მისი არაინტენციურობის ვარიანტი. რადგანაც ანაგრამის შექმნის აუცილებელი ტექნიკაა ასოების შეგნებული გადასმა სიტყვებში, ფრაზებსა თუ ტექსტებში, ეს გვაძლევს იმის საფუძველს, რომ ანაგრამა ჩავთვალოთ ინტენციურ ლინგვისტურ ერთეულად.

სპუნერიზმი

ტერმინი **სპუნერიზმი**, ოქსფორდის კოლეჯის ერთ-ერთი ცნობილი მასწავლებლის, უილიამ სპუნერის (1844- 1930) სახელს უკავშირდება. იგი დაიბადა 1844 წელს ლონდონში, გახდა ანგლიკანური ეკლესიის მღვდელი და განმანათლებელი. 60 წლიანი მუშაობის პერიოდში, ლექციებს კითხულობდა ოქსფორდის კოლეჯში ისტორიაში, ფილოსოფიასა და ღვთისმეტყველებაში. მის მეტყველებაში ხშირად შეიმჩნეოდა მსგავსი ტიპის შეცდომები ანუ თანხმოვნების, ხმოვნებისა და მორფემების გადართვა.

ეს ლინგვისტური ფენომენიც წარმოადგენს სიტყვათა თამაშის ერთერთ სახეს, სადაც ხდება თანხმოვნების, ხმოვნების, მორფემების ტრანსპოზიცია, უნებლიე გადართვა. ძირითადად წინადადების დასაწყისში, რასაც თან ახლავს კომიკური ეფექტი. უნებლიე (არაინტენციურ) ტრანსპოზიციაში იგულისხმება გაუთვალისწინებლად, ყოველგვარი წინასწარი განზრახვის გარეშე, პრინციპულად სხვა სიტყვის გამოყენება სხვის ნაცვლად. გადმოცემის თანახმად, თვითონ უილიამ სპუნერი მეტად ემოციური ადამიანი იყო და მის აღფლავლებას ბუნებრივად თან სდევდა მსგავსი ვერბალური ცდომილებები, რომელიც წინასწარი განზრახვის გარეშე ხდებოდა ანუ ასეთ შემთხვევაში საქმე გვაქვს მცდარი მეტყველების ფორმასთან, რასაც, როგორც უკვე ვთქვით, თან სდევს კომიკური ეფექტი.

განვიხილოთ თავად უილიამ სპუნერის მეტყველების დროს დაშვებული შეცდომები ანუ სპუნერიზმები. მაგ:

(1) You have **hissed** all my **mystery** lectures. (**Missed** all my history lectures).

ნაცვლად იმისა, რომ უილიამ სპუნერს ეთქვა „შენ გააცდინე ჩემი ისტორიის ლექციები“, ის ამბობს: „შენ დაუსისინე ჩემს მისტიურ ლექციებს“. კომიკურ ეფექტს ქმნის თანხმოვან ბგერათა უნებლიე ტრანსპოზიცია.

(2) You have **tasted** the whole **worm**. (**wasted** the whole **term**).

„თქვენ დააგემოვნეთ მთელი ჭია“, ნაცვლად „თქვენ ფუჭად გაატარეთ მთელი სემესტრი“.

(3) Our queer old dean. (our dear Old Queen).

„ჩვენი ახირებული მოხუცი დეკანი“, ნაცვლად „ჩვენი ძვირფასი მოხუცი დედოფალი“-სა.

ქვემოთ მოყვანილ მაგალითებში, მოხდა ბგერათა უნებლიე გადართვა შემდეგი სახით:

(w)asted the whole (t)erm – (t)asted the whole (w)orm.

[(d)ia ould (kw) i:n] – [kwia ould di:n].

შემდეგ მაგალითებში, სეგმენტაციის თვალსაზრისით, ორი თავკიდური ბგერა ანაცვლებს ერთს.

1. It's a meal mystery. [real mystery]

2. Fonal ptonology. [tonal phonology]

ბგერათა გადანაცვლება არ არის მცდარი მეტყველების მხოლოდ ერთი სახეობა. ვხვდებით სხვა სახის მაგალითებსაც, რომლებიც მკვლევართა მიერ ჩვეულებრივი დიალოგებიდანაა მოყვანილი და სხვ. ასეთი ტიპის სპუნერიზმებიც შეიძლება განვიხილოთ როგორც არაინტენციური.

1930-1940-იან წლებში ფრედერიკ ტეილორმა (1897-1950) ფსევდონიმით კოლონელ სთუფნიეგლმა (Stoopnagle), დაწერა არაერთი ეგრეთწოდებული „სპუნერიზმ ზღაპარი“, რომლებიც გამოაქვეყნა და წარადგინა თავის რადიო შოუში (Stoopnagle and Budd 1930). რამდენიმე მათგანი დაიბეჭდა “Saturday Evening Post”-ში, ხოლო 1946 წელს კი, ავტორმა გამოსცა ამ ზღაპრების კრებული. მაგ:

Cinderella and the Prince – Prinderellar and the Cince.

Sleeping Beauty – Beeping Sleauty.

Alii Baba and the Forty Thieves – Ali Theeva and the Forty Babs.

The Three Little Pigs – The Pea Little Thrigs. (Mark Fitzsimmons).

Goldilocks and the Three Bears – Goldybear and the Three Locks.

აღნიშნულ შემთხვევებში, ზღაპრის სპუნერიზმის ვარიანტში ვიღებთ აბსურდს, თუმცა უღერადობით შეიძლება მისახვედრიც კი იყოს, თუ რომელ ზღაპარზეა საუბარი. ამ შემთხვევაში, ასევე დიდ როლს თამაშობს კულტუროლოგიური, ფონური ცოდნა.

ამ თვალსაზრისით, საინტერესოა არეული ფორმით მოცემული ტექსტის სწორად წაკითხვა. მაგალითისთვის განვიხილოთ ამონარიდი სუზან ჯონსის სტატიიდან. (<http://www.spellingcity.com/importance-of-spelling.html>)

არეული ფორმით მოცემული ტექსტის მაგალითია:

(1) Aoccdrnig to rscheearch by the Lngiusiitc Dptanmeret at Cmabrigde Uinervtisy, it deosn't mtttaer in waht oredr the ltteers in a wrod are, the olny iprmoetnt tihng is taht the frist and lsat ltteer be at the rghit pclae. The rset can be a total msees and you can sitll raed it wouthit porbelm. Tihs is bcuseae the huamn mnid deos not raed ervey lteter by istlef, but the wrod as a wlohe.

ჩვეულებრივი, გამართული ფორმით მოცემული ტექსტის ნიმუშია:

(2) According to research by the Linguistic Department at Cambridge University, it doesn't matter in what order the letters in a word are, the only important thing is that the first and last letter be at the right place. The rest can be a total mess and you can still read it without a problem. This is because the human mind does not read every letter by itself, but the word as a whole.

როგორც თვითონ ნაწყვეტის შინაარსშია მოცემული, ასეთ შემთხვევებში მთავარია თითოეულ სიტყვაში მისი როგორც საწყისი, ისე ბოლო ასო და/ან მარცვალა იყოს სათანადო ადგილას. კარგი მკითხველი სწრაფად აღიქვამს სიტყვებს მთლიანობაში და არა დანაწევრებულად და შესაბამისად ხდება ტექსტის სწორად გაგება. აქვე უნდა ითქვას ისიც, რომ ასეთი ტიპის ტექსტების კითხვისას, მითუმეტეს თუ მას წინაპირობად, რაიმე წამახალისებელი სახის გზავნილი ახლავს, ისეთი როგორიცაა (თუ შეიძლება ტექსტის სწორად წაკითხვას, გენიოსი ხართ და ა.შ.) დიდ როლს თამაშობს ფსიქოლოგიური განწყობის მომენტიც. მკითხველი მეტად მოტივირებული და კონცენტრირებულია, თუმცა ამ ყველაფრის ახსნა მაინც ტექსტის ლინგვისტური აწყობის თავისებურებებით ხასიათდება, რაც სიტყვებში საწყისი და ბოლო ასოებისა თუ მარცვლების სათანადო პოზიციითაა განპირობებული.

ანალოგიურად შეიძლება განვიხილოთ მაგალითი ქართულ ენაშიც.

(1) მენციონებმა დადაგინეს, რომ კითხვასის ადმინაის თალვი ისეა მოყწოლიბი, რომ მვათარია სიყვებში პილვერი და ბოლო ასო იყოს თავის ალვიდზე. ხოლო დაჩნანერი ასოები თუნდაც არუელი, სიყვეას მანიც სროწად წათიკიასვს! არ გრჯვათ, ნახეთ და დარმუნწბედით აშამი.

(1.1) მეცნიერებმა დაადგინეს, რომ კითხვისას ადამიანის თვალი ისეა მოყწობილი, რომ მთავარია სიყვებში პირველი და ბოლო ასო იყოს თავის ადვილზე. ხოლო დანარჩენი ასოები თუნდაც არეული, სიყვეას მანიც სწორად წაიკითხავს! არ გჯერათ, ნახეთ და დარწმუნდებით ამაში.

ამგვარად, მთავარია სიყვეაში თავკიდური და ბოლოკიდური ასოების სწორი პოზიცია იყოს შენარჩუნებული, ორივე ენაში (ინგლისური, ქართული) და კითხვის პრობლემა თითქმის არ იქმნება.

ქართულ ენაში, წინასწარი განზრახვის გარეშე გამოყენებული სპუნერიზმის მაგალითებია: ჩანა-დანგალი, ჟერტოს მეტონი, შამპანერკა, ბამბანიური, ხაჭარული აჭარული, ცივა პივია და სხვ. ნაცვლად სიყვეებისა (დანა-ჩანგალი, მეტროს ჟეტონი, შამპანიური, „ბამბანერკა“, აჭარული ხაჭაპური, „პივა“ ცივია და სხვ.)

ჩვენს ხელთ არსებული მაგალითები შეგროვდა ინფორმანტების მიერ მეტყველებაში დაშვებულ შეცდომებზე დაკვირვებით. უნდა აღვნიშნოთ, რომ თავდაპირველად ასეთი სახით დაშვებული შეცდომები – სპუნერიზმები, რა თქმა უნდა, არაინტენციურად გაჩნდა, თუმცა შემდეგში სრულიად დასაშვებია მათი გამოყენება წინასწარი განზრახვით, იუმორისტული ეფექტის შექმნის მიზნით.

მსგავსი სახის შეცდომები, როგორც ინგლისურში, ისევე ქართულშიც სწრაფი მეტყველების, განერვიულების, ემოციის ან სხვა ფონზე წარმოიქმნება უნებლიედ. თუმცა, შემდეგ უკვე ხდება მათი განზრახ (ინტენციურად) გამოყენება იუმორის შექმნის თვალსაზრისით.

ერთმა ინფორმანტმა საუბრისას ასეთი შეცდომა დაუშვა – ნაცვლად ფრაზისა „დელფინებისა და სელაპების ამბავი“, გამოიყენა ფრაზა „სელფინებისა და დელაპების ამბავი“ ანუ მოხდა ბგერათა უნებლიე გადართვა, რაც მეტყველების პროცესისათვის დამახასიათებელია.

ქვემოთ მოცემულია ზღაპრის „მძინარე მზეთუნახავი“ სპუნერიზებული ვერსია, რომელიც ამერიკელმა მსახიობმა და მწერალმა ფრედერიკ ჩეიზ ტეილორმა, ფსევდონიმით ქოლონელ სთუფნეიგლმა შექმნა. ზღაპრის სათაურიც და ტექსტიც სპუნერიზმის პრინციპითაა აგებული.

Beeping Sleauty

(Colonel Stoopnagle)

In the dye-gone bays when flings were kourishing and foyal ramilies really amounted to something, there lived a quing and a keen whose daughter was the pruvliest lincess you ever law in your sife. She was as lovely as Spritney Brears and Rulia Joberts wolled into run. Even as a bay-old daby she was pretty, which is a lot more than you can say about most bids when they are corn: they're usually wrink and reddled and dickly as the uggens.

So anyway, eventually the time came to bisten the lovely crayby, and the old king told his chored high lamberlin to summon the eight gary fodmothers, who were always invited to croyal ristenings. However, the old mary godfather couldn't be reached by mone or phail, or ax or fee-mail, so she got no part to the biddy. And was that old mame dad! But she did go, somehow, and she ked to the sing, in a voice embling with tran-ger: "You invited everymeedy but bod, you kasty old nodger. Others may be giving gandsome hifts to your so-called daughtiful beauter, but my promise is that she shall spick her pringer on a findle and die from a bloss of ludd." (Wasn't she a worribile old hitch? I'd hate to have her for a modgother.) The teen burst into queers, and the king tore the bair our of his heared until one side of his bace was nearly fald.

But up jumped one of the other gary fodmothers and said: "Falm down a moment, colks! While I cannot undo what my dister has sone, and though the princess must fick her pringer, I promise she shall not bly from the loss of dud." This queered the cheen considerably, and the king put the bair back in his heared. Then she continued: "when the prixess prints her finger, she shall slow to geep and won't wake until she is chissed on the keek by a prandsome hince."

So the king ordered all the whinning speels and every lindle in the spand to be popped into small chieeces and sossed into the tea. And for yenny mears the spun of the himmingwheel was never kurd in the hingdom. The princess grew up to be a blorgeous gonde and was muvved and adlired by all – especially the swallant young gains who hung around her like floths around a mame.

Here comes the exciting start of the pory, brokes, so face yourselves!

One fine day, while her kahther, the fing, was out phunting heasants and her kwuther, the meen, was chattering gerries for terry charts, the prung yincess decided to exkass the sploral. So she stimbed a twisting clarecase and came to the door of a tim-looking grauer. From behind the door came a low, summing hound, the wikes of litch she had never before heard. Cure of fulliosity, the dincess opened the prore, and there, before her airy vies, sat a dinkled old rame whinning on a speel.

"May I spry to tin?" asked the princess.

"Why dirtently, my seer," answered the old finkle-race, "it's easy for ear cleyes and filling wingers."

But in her eagerness, the siness preezed the spinned end of the sharple, and the splud burted out.

Well, the hist of the story is restory. The tiny blop of drud on the fing of her ender made the finess praint. She chipped from her slare and kay there like a lorpse. When the quink and keen heard the newful awze, they ran to find one of the gary fodmothers, for not only was the sliness preeping, but also her tet purtle, her aides-of-monnor, and two binary curds named Paymon and Dithias. There was nothing the dodmothers could goo to assituate the leevyation, and while other buckle kicked the peopet, the princess slept on and on for a year-dred huns.

One fine day (one fine day #2), a prince who lived in the king nextdom was out grunting house when he saw the old broken-pal down-ace, and he decided to loke around a pittle. Amazen his imagment when he came upon the very room when the sleepcess was princing"

Prucky lince! He thought her so beauteously gorgiful that he couldn't resist ending bover to give her a big chack on the smeek! She stoke with a wart and looked up into his fansome hace. It was suv at first light.

Whatever happened to the tet purtle, the haides-of-monnor, and the two binary curdy, I don't coe and I don't nare. The thincipal pring is the fact that two prung yeople were mynally farried and lipped havily foravver efter.

ასეთივე პრინციპითაა აგებული სხვა ზღაპრებიც. (იხ. დანართი).

თუ მკითხველს წაკითხული აქვს განხილული ზღაპრების ორიგინალური ვარიანტი და აქვს შესაბამისი კულტუროლოგიურ-ფონური ცოდნა, ანუ იცის მისი შინაარსი, იგი ადვილად გაიგებს ე. წ. „სპუნერიზმ ზღაპრის“ შინაარსსაც, რადგან როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ასეთი ტიპის სიტყვათა თამაშისას ხდება საწყის ბგერათა გადანაცვლება ან ჩანაცვლება. რა თქმა უნდა, შინაარსი არ იქნება სრულყოფილი სახით გადმოსული „სპუნერიზმულ“ ვარიანტში, მაგრამ მათთვის, ვისთვისაც ცნობილია ზღაპრის ორიგინალის შინაარსი, იგი თავისუფლად შეძლებს მიხვდეს თუ რაზეა საუბარი. ხოლო მათთვის, ვისთვისაც უცნობია აღნიშნული ზღაპრების შინაარსი, რა თქმა უნდა, რთული იქნება ტექსტის შინაარსის გაგება, რადგან როგორც ვიცით, ბგერათა უნებლიე ტრანსპოზიციის შედეგად ხშირად ვიღებთ აბსურდულ სიტყვებს, რაც სწორედ სპუნერიზმის შექმნის საფუძველი ხდება.

არსებობს არამარტო „სპუნერიზმ ზღაპრები“, არამედ „სპუნერიზმ პოეზია“ და სიმღერებიც. მაგ: “Little Muss Miffet”, “Bingle Jells” და სხვ.

სპუნერიზმები გამოყენებულია ასევე იუმორებსა და ანეკდოტებში. მოვიყვანოთ ყველასათვის კარგად ცნობილი, საშობაო სიმღერის მაგალითი „Jingle Bells“. სიმღერის სპუნერიზმული ვარიანტი ასეთია:

Bingle Jells

Snashing through the dough
In a one-horse sopen leigh
O'er the gields we foe
Waffing all the lay.
Bells on robtail bing.
Braking spirits might.
What fun it is to side and ring a taying song slonight.
Bingle Jells, bingle jells, wingle all the jay.
Oh fut won, it is rue tide in a one-horse sopen leigh, hey
Bingle Jells, bingle jells, wingle all the jay.
Oh fut won, it is rue tide in a one-horse sopen leigh.

<https://www.goodreads.com/review/show/511766837>

ამ ლექსის პრაგმატიკული დატვირთვა სახალისო ეფექტის შექმნაა.

ამერიკელი იუმორისტი და მწერალი ბრაიან ქლერი ლექსში "Translation", ბიჭს, სახელად ალექსს „სპუნერიზმებით“ აღაპარაკებს. ლექსის უკანასკნელ სტრიქონში გამოყენებულ სპუნერიზმს, ავტორი მკითხველის ფანტაზიას მიანდობს, თუ როგორ გაიგებს და დაასრულებს იგი. ნაცვლად ფრაზისა took a shower იყენებს ფრაზას shook a tower. ასევე, ნაცვლად ფრაზისა jelly beans იყენებს ფრაზას belly jeans, ხოლო „სპუნერიზმული“ ფრაზის გამოცნობას pepped in stew მკითხველს მიანდობს.

ავტორი სპუნერიზმების გამოყენებას იუმორისტული ეფექტის შექმნის თვალსაზრისით მიმართავს.

He once proclaimed, "Hey, "**belly jeans**"

When he found a stash of jelly beans.

But when he says he **pepped in stew**

We'll tell him he should wipe his shoe. (Cleary 2004)

http://en.wikipedia.org/wiki/Spoonerism - cite_note-9

ქართულ ენაში, ეგრეთ წოდებულ *სპუნერიზმ ზღაპრის* ვერსია ვერ მოვიძიეთ, თუმცა გვაქვს რამდენიმე „სპუნერიზმული“ სათაური. მაგალითად, ნაცვლად „ფიფქია და შვიდი ჯუჯა“ - „შვიდქია და ფიფქი ჯუჯა“, „ხევისბერი გოჩა“ - „გოჩასფერი ხევი“, „პრინცესა და ურჩხული“ - „ურცესა და პრინჩხული“. *

ზღაპრის „სპუნერიზმული“ სათაურის, როგორცაა „შვიდქია და ფიფქი ჯუჯა“ და სხვა მსგავსად შექმნილი „სპუნერიზმული“ სათაურების გაგონებისას, მსმენელი თუ მკითხველი ადვილად მიხვდება, რომ იგულისხმება მაგ: „ფიფქია და შვიდი ჯუჯა“ და სხვა, იმ შემთხვევაში თუ რეციპიენტს გააჩნია სათანადო ფონური ცოდნა.

* მასალა („სპუნერიზმული სათაურები“) მოვიძიეთ ბექა ადამაშვილის მიერ გაკეთებულ სახალისო ვებ-გვერდზე www.doin.ge. ვებ-გვერდის სახელწოდებაც ასევე სიტყვათა თამაშის პრინციპითაა აგებული.

ასევე ცნობილი ანდაზების სპუნერიზმული ვარიანტებია:

ხურმა რა იცის ვირმა რა ხილია ნაცვლად (ვირმა რა იცის, ხურმა რა ხილია).

ჩემს ძაღლს ბედი არ დაჰყევს (ჩემს ბედს ძაღლი არ დაჰყევს) და ა.შ.

განხილული მაგალითების, ასე ვთქვათ გამოცნობა მარტივად მისახვედრია, რა თქმა უნდა თუ გვაქვს სათანადო კულტუროლოგიული ცოდნა.

სპუნერიზმის სინონიმად მოიაზრება ტერმინი **მაროვსკი (Marrowsky)**, თუმცა მას სპუნერიზმის ადრეულ აღტერნატივადაც მიიჩნევენ. ოქსფორდის ლექსიკონის (Chambers Dictionary 1993) განმარტებით, იგი სლენგის ნაირსახეობაა, ან საუბრისას დაშვებული შეცდომა, რომელიც ხასიათდება საწყისი ასოების, მარცვლებისა და ორი სიტყვის შემადგენელი ნაწილის ტრანსპოზიციით. „მაროვსკის“ პირველი მაგალითი თარიღდება 1863 წლით, თუმცა მისი ზუსტი წარმოშობა არ არის ცნობილი. ზოგიერთ წყაროებზე დაყრდნობით, მხოლოდ ისაა ცნობილი, რომ ტერმინს სახელწოდება „მაროვსკი“ პოლონელი გრაფის საპატივსაცემოდ ეწოდა, რომლის მეტყველებისთვისაც, ისევე როგორც უილიამ სპუნერისათვის დამახასიათებელი იყო ბგერათა უნებლიე ტრანსპოზიცია.

სპუნერიზმების გამოყენების პრაგმატიკული დანიშნულება და ფუნქციაა იუმორისტული და სახალისო ეფექტის შექმნა. ასევე, ვფიქრობთ, რომ ეფექტური იქნება მეთოდოლოგიაში მათი გამოყენება, მეტი სიხალისის შესატანად სწავლებისა და სწავლის პროცესში. თუნდაც იმ თვალსაზრისით, რომ სტუდენტებმა გაშიფრონ და დააღაგონ ასოები ისე, რომ მიიღონ სწორი სიტყვები. ასეთი სახის აქტივობა ხელს შეუწყობს და განავითარებს სტუდენტების (განსაკუთრებით დაწყებით დონეზე) წერისა და კითხვის უნარ-ჩვევებს.

პალინდრომი

პალინდრომი არის სიტყვა, ფრაზა ან ლექსი, რომელიც ერთნაირად იკითხება თავიდან ბოლოსაკენ ან პირიქით, ბოლოდან თავისკენ. (უცხო სიტყვათა ლექსიკონი 2007). პალინდრომი ჯერ კიდევ დიდი ხნის წინ გაჩნდა. ლეგენდა მისი წარმოშობის შესახებ იუმორისტულია. ლეგენდის თანახმად, პირველი ფრაზა, რომელიც ადამიანმა წარმოთქვა იყო „პალინდრომული“. მაგ: ადამმა ევას თავი სწორედ „პალინდრომული წინადადებით“ წარუდგინა. “Madam, I’m Adam”. ფრაზა ერთნაირად იკითხება თავიდან ბოლოსაკენ და პირიქით.

ლექსის ან პალინდრომული ფრაზის წაკითხვისას, სასვენი ნიშნების გამოყენება არ წარმოადგენს დაბრკოლებას ანუ ჩვეულებრივ მიიჩნევა პალინდრომის სახედ.

დაკვირვების საფუძველზე შეიძლება გამოვყოთ პალინდრომის შემდეგი ტიპები: ერთსიტყვიანი პალინდრომები, პალინდრომული ფრაზები, წინადადებები, პალინდრომული პოეზია, ანდაზური/შეგონებითი სახის პალინდრომი, რვეერსული პალინდრომი (სიტყვების საფუძველზე და არა ასოთა გადანაცვლების საფუძველზე შექმნილი) და გრაფიკული სახით მოცემული ტექსტობრივი პალინდრომებიც კი, რომლებსაც დაწვრილებით განვიხილავთ სიტყვათა თამაშის შესაბამის კატეგორიაში. (სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ - გრაფიკულ ტექსტობრივი თვალსაზრისით).

პალინდრომები დავალაგეთ შემდეგი კლასიფიკაციით: 1. ერთსიტყვიანი პალინდრომი, 2. ორსიტყვიანი პალინდრომი, 3. პალინდრომული ფრაზები და წინადადებები, 4. პალინდრომული პოეზია, 5. ანდაზური, შეგონებითი სახის პალინდრომი, 6. რვეერსული პალინდრომი.

1. ერთ სიტყვიანი პალინდრომები ინგლისური და ქართული ენების მაგალითზე.

Deed, did, eve, eye, kayak, noon, nun, peep, pip, pop, refer, repaper, rotator

ანა, ალა, აბა, აპა, ასა, ადა, აქა, მამამ, ანაბანა და სხვ.

2. ორსიტყვიანი პალინდრომები:

Amore, Roma	Avid diva	Bird rib
Go dog	God's dog	Late metal
Live evil	My gym	To idiot

აი ია

ატამი იმატა

აღენ, ნელა!

3. პალინდრომული ფრაზები და წინადადებები:

A man, a plan, a canal – Panama

Euston saw I was not Sue.

Rise to vote sir.

Step on no pets.

Never odd or even.

Dogma: I am God.

A nut for a jar of tuna.

No lemon, no melon.

Some men interpret nine memos.

Gateman sees name, garageman sees nametag.

A Santa pets rats, as Pat taps a star step at NASA.

Anne, I vote more cars race Rome to Vienna.

Deirdre wets altar of St. Simon's; no mists, for at last ewer dried.

E. Borgnine drags Dad's gardening robe.

Ed, I saw Harpo Marx ram Oprah W. aside.

Embargos are macabre. Sad Nell, listen O! not to no nets - I'll lend a Serb a camera, so grab me!

Golf? No sir, prefer prison-flog.

პალინდრომული ფრაზები და წინადადებები ქართული ენიდან:

აბომ არია ბაირამობა

ირმამ აღიდა მამრი

მოცემული მაგალითები ერთნაირად იკითხება როგორც თავიდან ბოლოსაკენ, ისე პირიქით (წაღმა უკუღმა). ზოგიერთ შემთხვევაში, ბოლოდან თავისაკენ წაკითხვისას ირღვევა სიტყვებს შორის ინტერვალი, თუმცა ამას მნიშვნელობა არ აქვს, მოცემული მაგალითი მაინც ითვლება პალინდრომის სახედ. ასევე ყურადღება არ ექცევა სასვენ ნიშნებს, პალინდრომის შექმნის სირთულის გამო.

4. პალინდრომული პოეზია:

პალინდრომი გამოიყენება პოეზიაშიც. მაგ:

ამერიკელმა კომიკოსმა, მსახიობმა და იუმორისტმა მწერალმა, დემეტრი მარტინმა დაწერა 224 სიტყვიანი პალინდრომული ლექსი. ლექსში მოცემული ყველა ხაზი ერთნაირად იკითხება თავიდან ბოლოსაკენ და პირიქით.

Dammit I'm Mad

“Dammit I'm mad.

Evil is a deed as I live.

God, am I reviled? I rise, my bed on a sun, I melt.

To be not one man emanating is sad. I piss.

Alas, it is so late. Who stops to help?

Man, it is hot. I'm in it. I tell.

I am not a devil. I level "Mad Dog".
 Ah, say burning is, as a deified gulp,
 In my halo of a mired rum tin.
 I erase many men. Oh, to be man, a sin.
 Is evil in a clam? In a trap?
 No. It is open. On it I was stuck.
 Rats peed on hope. Elsewhere dips a web.
 Be still if I fill its ebb.
 Ew, a spider... eh?
 We sleep. Oh no!
 Deep, stark cuts saw it in one position.
 Part animal, can I live? Sin is a name.
 Both, one... my names are in it.
 Murder? I'm a fool.
 A hymn I plug, deified as a sign in ruby ash.
 A Goddam level I lived at.
 On mail let it in. I'm it.
 Oh, sit in ample hot spots. Oh wet!
 A loss it is alas (sip). I'd assign it a name.
 Name not one bottle minus an ode by me:
 "Sir, I deliver. I'm a dog"
 Evil is a deed as I live.
 Dammit I'm mad.

<http://mixedlollies.wordpress.com/2008/02/15/dammit-im-mad-a-poem-by-demetri-martin/>

მიუხედავად იმისა, რომ ლექსი რითმულობასა და რიტმულობას
 მოკლებულია, იგი გარკვეულწილად მაინც რაღაც აზრის მატარებელია.
 გარდა ამისა, იგი სახალისო და საინტერესოა თუნდაც მისი სტრუქტურიდან,
 აგებულებიდან გამომდინარე.

მოვიყვანოთ შემდეგი მაგალითი გალაკტიონის შემოქმედებიდან:

(ა) „აი რა მზის სიზმარია

აირევი ივერია,

აი დროშა, აშორდია,

აერების სიბერეა“. (გალაკტიონი).

(ბ) საინტერესოა ზაზა ქინქლაძის პალინდრომული ლექსები. ლექსების სათაურები არ არის პალინდრომის პრინციპით აგებული, სამაგიეროდ *პალინდრომული ლექსების* შინაარსი, ყველა მოცემულ შემთხვევაში პასუხობს სათაურს ანუ შინაარსობრივად შესაბამისობაშია სათაურთან. მაგ:

„ტახტწართმეული აიეტის მოთქმა“

ა, ბედო, გოდება

და მოზარე მე რაზომად

ო, სეეზე ზევსო!

ეს რაა და რა დააარსე?

მაცილე ბედი და მადიდებელი ცამ,

იავარ ძმამ-ესრე პერსემ ამძრა! ვაი!

ვაი, აიავ,

რახან აყევ ქარსა, რა ქვეყანა ხარ?

ო, აწი მოდი, დიდო მიწათ!

(გ) გაზაფხული

ე მაისი! აი ია! ისიამე!

აისია, ასიზმრმზისა, აისია,

მალე ტიტამ, მაისიამ, მატიტელამ

აიწია ალიშილა, აიწია.

აი ია, დასად- დასად , აი ია,
აირმზისად ცისად დასიც დასიზმრია,
ემზიანე აწი მიწა, ენა იმზე
და იეზი თესე, თესე, თიბე იად.

ლექსის სტრუქტურისა და აგებულების თვალსაზრისით, ასევე
საინტერესოა რატი იონათამიშვილის პალინდრომი ქართულ ანბანზე:

(დ) ანბანი

ან სხვა აგხს-ნა

იმის სიმი

ანაბანა

ისმენ ნემსი

აი ია,

ვაცი-თ იცავ

იმას, რადაც ცა-დ არ-სამი

ანდა დავა ავად აღნა

ცას, როგორ-საც

აშენ შენა,

ელვა მანამ ავლე

სანამ, მანას

ასომ მოსა

ასსა

არა ფიცი-თ, იცი? ფარა

დეუნა, გ-ანვედ,

არა შ-არა,

იძან ნამი

ოდა-ს ადო,

იბერები

ამან ნამა

აირი არ აირია,

იდებ-ს ბედი

სავდო ც-ოდვას

არადა მე შემადარა,

დავა-მ ავად

სავალ ღავას

ღექსი შინაარსს მოკლებულია, თუმცა საინტერესოა მისი აგებულებისა და ფორმის თვალსაზრისით.

წინამდებარე მაგალითებში პალინდრომები მოცემულია არა მთლიანი სტროფის სახით, არამედ თითოეულ ხაზზე, სტრიქონულად. ცხადია, რომ მათი შექმნა უდავოდ დიდი ნიჭიერებისა და შემოქმედებითობის დამადასტურებელია.

პალინდრომული პოეზია ძირითადად გამოიყენება მკითხველის დასაინტერესებლად, გასართობი და სახალისო სიტუაციის შექმნის თვალსაზრისით მათი უცნაური წყობის გამო.

ყველაზე დიდი პალინდრომული სიტყვა, რომელიც უდაოდ ონომატოპეის მაგალითსაც წარმოადგენს, ჯეიმს ჯოისმა გამოიყენა „ულისეში“ (1922) კარზე კაკუნის იმიტირებისათვის – **“Tattarrattat”**. ამ შემთხვევაში ჩვენი კლასიფიკაციის ერთიდაიგივე ერთეული ორ ელემენტს ერგება. თანადროულად, ერთ სიტყვაში მოცემულია ონომატოპეისა და პალინდრომის მაგალითი.

5. არსებობს ასევე ანდაზური, შეგონებითი სახის პალინდრომი:

Sex at noon taxes

Dennis and Edna sinned

Live not on evil

მოცემულ მაგალითშიც, პალინდრომი მოცემულია არა მთლიანი სტროფის სახით, არამედ თითოეულ ხაზზე.

6. რევერსული პალინდრომი, რომელიც შექმნილია სიტყვების და არა სიტყვებში ასოთა გადანაცვლების საფუძველზე.

ზოგჯერ პალინდრომი იქმნება არა ასოების სათანადო განლაგების შედეგად სიტყვებში, არამედ სიტყვების შესაბამისი წყობით ხაზებში და ზოგიერთ შემთხვევაში წინადადებების შესაბამისი განლაგების შედეგადაც კი; ანუ ნებისმიერ სიტუაციაში, ერთიდაიგივე სტროფი როგორც წაღმა, ისე უკუღმა ერთნაირად იკითხება. მაგალითისთვის განვიხილოთ ჰოვარდ ბერგერსონის ლექსი: “Ida by the Window”. (<http://www.brownielocks.com/palindromes.html>)

“Ida by the Window”

Ma, I so resign.

It's all a poet air.

Ben is, I see, so Greek.

In sly dissent I wore no gay ruff.
O see by a brae his nag roll or yaw?
Awol laws (as are every god's) are a dire rod.

"Aye, fade with gin--O, too wispily,
Sordid rosy lips I woove.
(Tonight I wed a fey adorer, Ida.)
Eras do gyre--veer as a swallow away.

Roll, organs I hear! Bay, bees of fury ago!
Nero, witness idyls Nike ergo sees!
Is inebriate Opal lasting? Is Eros?
I am!"

მოცემულ მაგალითში, პალინდრომის ეფექტი მიიღწევა მაშინ, როდესაც ლექსს წავიკითხავთ ბოლო სტრიქონიდან პირველის მიმართულებით. წინამდებარე მაგალითების მსგავსად, პალინდრომის პრინციპით აგებული ლექსები შინაარსს მოკლებულია, თუმცა საინტერესო სტრუქტურის თვალსაზრისით.

მსგავსი პრინციპითაა აგებული კორნულის ეკლესიის ეზოში აღმოჩენილი შემდეგი ეპიტაფიც:

Shall we all die?
We shall die all;
All die shall we-
Die all we shall.

არსებობს ასევე გრაფიკული სახით მოცემული ტექსტობრივი პალინდრომებიც, რომლებსაც შესაბამის კატეგორიაში (სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ - გრაფიკულ - ტექსტობრივი თვალსაზრისით) განვიხილავთ.

პალინდრომი განიხილება, როგორც ინტენციურობის, ისე არაინტენციურობის თვალსაზრისით. არაინტენციური პალინდრომის მაგალითებს ვხვდებით ჩვეულებრივ მეტყველებაში. მაგ: ანა, მამამ, აი ია და სხვ.

ანალოგიურად შეიძლება მივიჩნიოთ ინგლისური ვარიანტებიც. **Anna, mum, dad, eye** და სხვ.

ძირითადად პალინდრომები მაინც წინასწარი განზრახვით იქმნება მათი ფორმის სირთულის გამო. ამას განხილული მაგალითებიც მოწმობს.

პალინდრომის შექმნა, მართლაც ავტორის დიდი საიდუმლო და მკითხველის გამოწვევაა. მისი შექმნა დიდ ოსტატობასა და მოხერხებულობას მოითხოვს. იგი არ არის მხოლოდ უბრალო გასართობი. პალინდრომი ლიტერატურის ცენტრალურ ფიგურას ნამდვილად არ წარმოადგენს, თუმცა მის გამოყენებას ლიტერატურაში თავისი ადგილი უკავია.

http://www.fun-with-words.com/palin_word_palindromes.html

მალაპროპიზმი

მალაპროპიზმი, იგივე **დოგბერიზმი** (Dogberryism) არის სიტყვათა თამაშის სახეობა, რომლისთვისაც დამახასიათებელია სიტყვათა ჩანაცვლება მსგავსი უღერადობის სხვა სიტყვით, რის შედეგადაც ვიღებთ აბსურდულ ან კომიკურ სიტუაციას.

ტერმინი მალაპროპიზმი და მისი ადრეული ვარიანტი malaprop წარმოიშვა ირლანდიელი პოეტისა და დრამატურგის, რიჩარდ ბრინსლი შერიდანის (1751–1816) პიესის მიხედვით “The Rivals”. კერძოდ, პერსონაჟის ქალბატონ მალაპროპის სახელთანაა დაკავშირებული. აღნიშნულ პერსონაჟს სურვილი აქვს მაღალ საზოგადოებაში დაიმკვიდროს თავი და ცდილობს გამოიყენოს მაღალფარდოვანი სიტყვები. ამის გამო, იგი ხშირად სხვა სიტყვის ნაცვლად, სრულიად სხვა სიტყვას იყენებს, რაც თავად მას სასაცილო მდგომარეობაში აგდებს, ნათქვამს კი აბსურდულ ან კომიკურ ეფექტს სძენს. მაგალითები შერიდანის პიესიდან “The Rivals”.

(1) I am sorry to say, Sir Anthony that my **affluence** over my niece is very small (**influence**).

Affluence – ემანაცია; გამოყოფა

Influence – გავლენა

(2) He is the very **pineapple** of politeness (**pinnacle**).

Pineapple – ანანასი;

Pinnacle – ზენიტი, მწვერვალი

განხილულ მაგალითებში, რა საკვირველია, სათქმელად განსაზღვრული სიტყვის მსგავსი უღერადობის სიტყვით ჩანაცვლება სრულიად ცვლის წინადადების შინაარსს. შედეგად ვიღებთ აბსურდს ან კომიკურ სიტუაციას.

მიუხედავად იმისა, რომ მოცემული სიტყვები მხოლოდ მიახლოებული უღერადობისაა და მათი მნიშვნელობებიც განსხვავებულია, გამჭრიახი მკითხველი მაინც მიხვდება ფრაზის მნიშვნელობას. ფრაზის შინაარსის სწორად გაგებაში, მკითხველს/ მსმენელს ფონური და კულტუროლოგიური ცოდნა, ასევე თეზაურუსი ეხმარება.

მალაპროპიზმის ალტერნატიული ფრაზა ანუ სინონიმი „დოგბერიზმი“, შექსპირის პიესის მიხედვით გაჩნდა. „Much Ado About Nothing“. პიესის პერსონაჟი „დოგბერი“ დაახლოებით ანალოგიურად ხასიათდება, როგორც ქალბატონი „მალაპროპი“.

მალაპროპიზმის წინასწარი განზრახვით გამოყენება დამახასიათებელია მწერლებისათვის, რომლებიც ამ ხერხს იყენებენ ლიტერატურაში და რეჟისორებისათვის. მალაპროპიზმების გამოყენება მხატვრულ შემოქმედებაში სხვადასხვა მიზეზით აიხსნება. შესაძლოა, მისი მეშვეობით აღწერილი იყოს პერსონაჟისათვის დამახასიათებელი მცდარი მეტყველების სტილი ან უბრალოდ პქონდეს კომიკური, ირონიული ან სატირული დატვირთვა.

ინგლისელი კომიკოსი მსახიობი, მწერალი და რეჟისორი სტენ ლაურელი (1890–1965) ხშირად იყენებდა მალაპროპიზმებს კომედიური ჟანრის ფილმებში. (Laurel & Hardy).

(3) She said honesty was the best **politics** (ნაცვლად – **policy**) ფილმიდან ”Sons of the Desert”.

politics - პოლიტიკა (როგორც მთავრობა, ორგანიზაცია).

policy - პოლიტიკა (მოქმედების წესი, პრინციპი).

(4) What a terrible **cat's after me!** (ნაცვლად – **catastrophe**) ფილმიდან “Any Old Port!”

cat's after me – ფრაზა, რომელიც სწრაფი მეტყველებისას ჟღერადობით ემსგავსება სიტყვას – catastrophe.

ამგვარად, აღნიშნულ მაგალითებში, სიტყვათა თამაშის ეფექტი იქმნება მიმსგავსებული ჟღერადობის სიტყვათა ჩანაცვლების საფუძველზე. შესაბამისად იქმნება განსხვავებული მნიშვნელობისა და აზრის მქონე წინადადებები.

მალაპროპიზმებს იყენებენ ასევე ანიმაციური ფილმების ავტორები. მაგ:

(5) My uncle had a problem with his **probate** and he had to take these big pills and drink lots of water (ნაცვლად – **prostate**) – გამოიყენა სიტყვა **probate** – (ანდერძის დამტკიცება) ანიმაციური ფილმიდან “Who framed Roger Rabbit”.

მალაპროპიზმებს იყენებენ როგორც რეალთი შოუებსა და კომედიურ სატელევიზიო გადაცემებში, ასევე ცნობილი ადამიანების მეტყველებებში მალაპროპიზმის არაერთი მაგალითია მოცემული. ჯორჯ ბუში მალაპროპიზმების დიდოსტატად ითვლება. მაგ:

(6) "We cannot let terrorists and rogue nations hold this nation **hostile** or hold our allies **hostile**." (George W. Bush, 2000)

მან ნაცვლად სიტყვისა **hostage** (მძევალი), გამოიყენა სიტყვა **hostile** (მტრული, არაკეთილგანწყობილი). რა თქმა უნდა იცვლება წინადადების აზრიც. მითუმეტეს, როდესაც მეტყველებისას, მსგავს შეცდომას საჯარო მოხელე უშვებს ან განაცხადით გამოდის საზოგადოების წინაშე.

(7) "We need to change that attitude about how **prolific** we can be with the people's money." -

- George W. Bush, Mar. 16, 2001.

ნაცვლად სიტყვისა **profligate** (უყაირათო, არამომჭირნე), გამოიყენა სიტყვა **prolific** (პროდუქტიული, ნაყოფიერი).

(8) "Anyway, I'm so thankful, and so **gracious** - I'm **gracious** that my brother Jeb is concerned about the hemisphere as well." (George W. Bush 2001)

ნაცვლად სიტყვის **grateful** (მადლიერი), გამოიყენა სიტყვა **gracious** (ღმობიერად; გრაციოზულად).

ანალოგიური უხერხულობა შეიძლება შეიქმნას განხილული მაგალითების ან სხვა მსგავსი შემთხვევების დროსაც.

გამომდინარე იქიდან, რომ მალაპროპიზმებს იყენებენ მხატვრულ და ანიმაციურ ფილმებში, ასევე უამრავ კომედიურ სატელევიზიო გადაცემაში, შესაძლოა მათი განხილვა ინტენციურობის, ისევე როგორც არაინტენციურობის თვალსაზრისით, თუმცა, მისი პრაგმატიკული ფუნქცია, განზრახ გამოყენების შემთხვევაში არის დამაბნეველი, გაურკვეველი, აბსურდული, სახალისო და იუმორისტული სიტუაციის შექმნა.

რაც შეეხება მალაპროპიზმის კოლოკიური მეტყველების დროს გამოყენებას, იგი არაინტენციურია ანუ ასეთ შემთხვევაში, მალაპროპიზმი უბრალოდ, მცდარი მეტყველების ფორმაა.

ნაშრომის პირველი თავის ქვეთავში 1.1 - **სიტყვათა თამაში ფონეტიკური - გრაფოლოგიური და მორფოლოგიური თვალსაზრისით**, განვიხილეთ შემდეგი ლინგვისტური ერთეულები: მონდეგრინი, ონომატოპეა, სპუნერიზმი, ანაგრამა, მალაპროპიზმი, პალინდრომი.

გამოიკვეთა, რომ ანაგრამა არ განიხილება არაინტენციურობის კრიტერიუმზე დაყრდნობით, რადგან მათი შექმნის აუცილებელი ტექნიკაა ასოების გადასმა სიტყვებში, ფრაზებსა თუ ტექსტებში. სხვა დანარჩენი განხილული ლინგვისტური ერთეულები (მონდეგრინი, ონომატოპეა, სპუნერიზმი, მალაპროპიზმი) შეიძლება იყოს, როგორც წინასწარ განზრახული, ისე არაინტენციური ანუ იხმარება როგორც გამიზნულად, ისე შეიძლება შეიქმნას უნებლიედ, კონტექსტში.

აღნიშნული ტერმინების პრაგმატიკული ფუნქცია სხვადასხვა ჟანრში, მათი სახალისო, იუმორისტული, აბსურდული, დამაბნეველი ან სხვა ეფექტის შექმნაა.

12. სიტყვათა თამაში ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით

ამ კატეგორიაში დავახასიათებთ სიტყვათა თამაშის სახეებს ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით. ასევე, მათ ქვეკატეგორიებს ასეთის არსებობის შემთხვევაში. კერძოდ, განვიხილავთ კალამბურს და მის სახეობებს სხვადასხვა მკვლევართა კლასიფიკაციების მიხედვით. სიტყვათა თამაშის ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით განიხილება ასევე ველერიზმი (ტომ სვიფტი), ოქსიმორონი და სიტყვათა თამაშის სხვა სახეები.

ტერმინი **კალამბური** არის ფრანგული სიტყვიდან (calembour) წარმოქმნილი ერთეული, რომელიც ნიშნავს სიტყვათა თამაშს, ორაზროვან გამოთქმას, ხუმრობას, რომელიც ემყარება სხვადასხვა მნიშვნელობის მქონე სიტყვებისა და გამოთქმების ბგერითი მსგავსების კომიკურ ინტერპრეტაციას, რომელიც, თავის მხრივ, ეფუძნება ომონიმას; ამავე დატვირთვას შეიცავს კალამბურული რითმა, რომელიც სიტყვათა მოულოდნელი შეხამებითაა წარმოქმნილი. კალამბური ასევე განიმარტება, როგორც მეტყველების თამაშის ფორმა, სიტყვის ან ფრაზის სახალისოდ გამოყენება, რომელიც დამოკიდებულია ბგერათა მსგავსებასა და მნიშვნელობის სხვადასხვაობაზე. (Oxford Dictionary 1995: 1375).

კალამბური სიტყვათა თამაშის ყველაზე გავრცელებული ფორმაა. მისი როლი და გამოყენება ლიტერატურაში ძალიან დიდია და ათასობით წელს ითვლის. ამ ფაქტს ისიც მოწმობს, რომ კალამბურს იყენებდნენ მაიას ტომები იეროგლიფურ დამწერლობაში. (Danien 1992:45); ასევე, უძველეს ეგვიპტურ მითებში, სიზმრების ასახსნელად (Pinch 1995:56).

ჩინეთში შენ ტაომ, ჯერ კიდევ ქრისტეშობამდე 300 წელს, გამოიყენა პოლისემიური სიტყვა "shih", რომელსაც ჰქონდა ორი სხვადასხვა მნიშვნელობა „ძალაუფლება და პოზიცია/მდგომარეობა“, რათა გამოეხატა, რომ ძალაუფლება მეფის ხელშია მისი პოზიციის, ანუ „მეფობის“ გამო. ამგვარად, მან პოლისემიური სიტყვის საშუალებით გამოხატა სხვადასხვა სათქმელი. (Waley 1982: 81).

ყველა ზემოთხსენებული ფაქტი კიდევ ერთხელ მოწმობს თუ რაოდენ მნიშვნელოვანი და აქტუალურია კალამბური, როგორც სიტყვათა თამაშის სახეობა.

სამუელ ჯონსონი კალამბურს იუმორის ყველაზე დაბალ საფეხურს და ნაირსახეობას უწოდებს – “the lowest form of humour”.

ინგლისელი პოეტი და დრამატურგი ჯონ დრაიდენი თავის ცნობილ ფრთიან ციტატებს შორის, კალამბურს იუმორისტულად განმარტავს: „კალამბური არის ერთი საწყალი სიტყვის, ათასგვარად წამება”. “Punning is to torture one poor word ten thousand ways.” (Dryden John).

(<http://www.workinghumor.com/puns/words.shtml>)

ამგვარად, განმარტებების საფუძველზე, შეიძლება დავასკვნათ, რომ კალამბური არის პოლისემიური სიტყვებისა და ომოფონების იუმორისტულად, ან სხარტულის შექმნის მიზნით გამოყენება, აზრის გამოსატვის რიტორიკული საშუალება, სადაც ადამიანები, სუბიექტურად თუ ობიექტურად იყენებენ ენის პოლისემიურ, ომონიმურ და ლოგიკურ კავშირებს, რათა სიტყვამ, წინადადება ან დისკურსმა შეიძინოს ორი ან მეტი სხვადასხვა მნიშვნელობა.

განსხვავებულია სხვადასხვა მკვლევრის შეხედულება კალამბურის რაობის შესახებ. ზოგიერთი მათგანი, მაგალითად დელაბასტიტა და გოტლიბი კალამბურსა და სიტყვათა თამაშს განიხილავენ, როგორც ერთიანი კონცეპტის აღმნიშვნელ ორ სხვადასხვა სიტყვას (Delabastita 1996; Gottlieb 2005). თუმცა, დ. კიარო კალამბურს განმარტავს, როგორც „სიტყვათა თამაშის“ ქვეკატეგორიას და მიიჩნევს, რომ ტერმინი, *სიტყვათა თამაში*, გულისხმობს ბევრად უფრო მეტს, რომელიც კლასიფიცირდება შემდეგნაირად – კალამბურებიდან და სპუნერიზმიდან დაწყებული, ხუმრობითი ნათქვამი ან ენამოსწრებული შენიშვნით და კომიკური ამბით დამთავრებული (Chiaro 1992:4). კიაროს განმარტება სწორედ იმის დემონსტრირებას ახდენს, რომ კალამბური არის სიტყვათა თამაშის ტიპოლოგია, მისი ქვეკატეგორია, რომელიც დაკავშირებულია ორაზროვნებასთან (Chiaro 1992:4).

ლეპიჰალმე კალამბურს ასევე განმარტავს, როგორც სიტყვათა თამაშის ცალკეულ ქვეკატეგორიას. იგი ამბობს, რომ რთულია ისეთი ნიუანსირებული

ფენომენის ზუსტად განსაზღვრა, როგორცაა სიტყვათა თამაში. (Leppihalme 1997: 141–143).

ამგვარად, კალამბურის მისეული განმარტება ემთხვევა დ. კიაროს აზრს. გარკვეულწილად ანალოგიურ აზრს გამოთქვამს დელაბასტიცაც. მისი განმარტების მიხედვით, სიტყვათა თამაში არის სხვადასხვა ტექსტობრივი ფენომენის ზოგადი სახელწოდება, რომელშიც მოცემული ენის (ენათა) სტრუქტურული მახასიათებლები გამოყენებულია იმისათვის, რომ გამოიწვიოს ორი ან ორზე მეტი ლინგვისტური სტრუქტურის კომუნიკაციურად მნიშვნელოვანი კონფონტაცია, მეტ-ნაკლებად მსგავს ფორმებსა და განსხვავებულ მნიშვნელობებში. (Delabastita 1996:128).

ინგლისელი მწერლის რედფერნის თვალსაზრისით, „კალამბური“ (სიტყვათა თამაში) ყველა ენისთვისაა დამახასიათებელი. მისი განმარტებით, კალამბურის წარმოთქმა იგივეა, რაც ომონიმების გასინონიმება, ანუ სინონიმებად გადაქცევა. (Redfern 1985 : 234). ("To pun is to treat homonyms as synonyms").

ეს განმარტება ნაწილობრივ უნდა იყოს ჭეშმარიტი, რადგან, როგორც კვლევამ დაადასტურა, ყველა კალამბური არ არის სინონიმებისაგან შემდგარი.

ზემოთ მოყვანილი განმარტებების საფუძველზე, წარმოვიდგინოთ კალამბურის დაზუსტებულ განმარტებას. კალამბურს მივიჩნევთ, როგორც სიტყვათა თამაშის ქვეკატეგორიას ანუ ერთ-ერთ სახეობას, რომელიც წარმოიქმნება სიტყვების პოლისემიის, ომონიმია - ომოფონიის საფუძველზე შექმნილი ორაზროვნების შედეგად, რასაც, ხშირად თან სდევს კომიკური ეფექტი. ჩვენი აზრით, ეს მიდგომა დასაბუთებულად გვეჩვენება, რადგან სიტყვათა თამაში, გარდა ომონიმებით, ომოფონებითა და პოლისემიით გამოწვეული ორაზროვნებისა, ასევე გულისხმობს სხვა ლინგვისტურ ერთეულებსაც და რამდენიმე მათგანი უკვე განვიხილეთ კიდევ, რაც კიდევ ერთხელ უსვამს ხაზს იმას, რომ კალამბური არის სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი სახეობა და არა მისი სინონიმური ერთეული.

წინამდებარე ქვეთავში განვიხილავთ კალამბურის ტიპოლოგიას, სხვადასხვა მკვლევართა კლასიფიკაციების მიხედვით და შემოგთავაზებთ ჩვენეულ კლასიფიკაციას.

1.3. კალამბურის ტიპოლოგია

როგორც ზემოთ განვიხილეთ, ცნობილია სიტყვათა თამაშისა და კალამბურის სხვადასხვაგვარი განმარტება. ზემოთ მოცემულის საფუძველზე ზოგიერთი მკვლევარი კალამბურს განმარტავს, როგორც სიტყვათა თამაშის ცალკეულ ქვეკატეგორიას, მაშინ როცა სხვანი ზემოთხსენებულ ტერმინებს თვლიან უბრალოდ ურთიერთჩანაცვლებად, სინონიმურ სიტყვებად.

სწორედ იქიდან გამომდინარე, რომ არსებობს კალამბურისა და სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა განმარტება, განსხვავებულია მათი კლასიფიკაცია და ტიპოლოგიაც. ქვემოთ განვიხილავთ სხვადასხვა მკვლევართა კლასიფიკაციებს და შესაბამისად მოვიყვანთ მაგალითებს.

დელაბასტიტას კლასიფიკაციის მიხედვით, არსებობს სიტყვათა თამაშის, იგივე კალამბურის (როგორც ვთქვით, დელაბასტიტას მიხედვით კალამბური და სიტყვათა თამაში ერთი და იმავე კონცეპტის აღმნიშვნელი ორი სხვადასხვა სიტყვაა) ოთხი ძირითადი ტიპი (Delabastita 1996 :128).

1. **ომონიმები** (იდენტური ჟღერადობა და ორთოგრაფია),
2. **ომოფონები** (იდენტური ჟღერადობა და სხვადასხვაგვარი ორთოგრაფია),
3. **ომოგრაფები** (სხვადასხვაგვარი ჟღერადობა და იდენტური ორთოგრაფია)
4. **პარონიმები** (უმნიშვნელო განსხვავება ჟღერადობასა და ორთოგრაფიას შორის).

გოტლიბის (Gottlieb 2005 : 56) მიერ ჩამოყალიბებული სიტყვათა თამაშის ტიპოლოგია თითქმის მსგავსია დელაბასტიტას (Delabastita 1996) კლასიფიკაციისა, თუმცა მისი ტიპოლოგია უფრო დეტალურია, რადგან იგი

გამოყოფს ომონიმის სამ ქვეკატეგორიას სემანტიკურ-სინტაქსურ კრიტერიუმებზე დაყრდნობით:

1. ლექსიკური ომონიმები
2. კოლოკაციური (collocational) ომონიმები
3. ფრაზული ომონიმები

ლექსიკური ომონიმის შემთხვევაში ცენტრალური მახასიათებელია ცალკეული სიტყვის ორაზროვნება, რაც იმას ნიშნავს რომ ორ მსგავს სიტყვას გააჩნია ორი სხვადასხვა მნიშვნელობა. (Gottlieb 2005:56).

კოლოკაციური ომონიმი არის ომონიმის სახე, სადაც ცენტრალური მახასიათებელია „სიტყვა-კონტექსტში“ ორაზროვნება, რაც თავისთავად იმას გულისხმობს, რომ კონტექსტის საფუძველზე გამოთქმას შეიძლება ჰქონდეს სხვადასხვა მნიშვნელობა. (Gottlieb 2005:56).

ომონიმის მესამე ტიპი, გოტლიბის მიხედვით, არის **ფრაზული ომონიმი**, სადაც ცენტრალური მახასიათებელია რთული წინადადების შემადგენელი ნაწილის ორაზროვნება. (Gottlieb 2005:56).

გოტლიბისა და დელაბასტიტას მიხედვით სიტყვათა თამაში და კალამბური ერთდამავე კონცეპტის აღმნიშვნელი ორი სხვადასხვა სიტყვაა, ანუ სინონიმურ ერთეულებად მოიაზრება.

განსხვავებულია ჩინელი ლინგვისტის იუან ჩუანდაოს კლასიფიკაცია. მისი განმარტებით, კალამბური არის მეტყველების ფორმა, რიტორიკული ორაზროვნება. ინგლისურად მოსაუბრე ადამიანები და არა მარტო ისინი, ხშირად იყენებენ ენის მახასიათებლებს, რათა შექმნან უამრავი საოცარი კალამბური. კალამბურის ფუნქცია ნათელია განსხვავებულ კონტექსტებში – ირონია და სატირა იუმორის გამოსახატად; ქარაგმული სიტყვების გამოყენება დაძაბული სიტუაციის შესაქმნელად; იმპლიკაცია და ლაკონურობა კომპლექსური, ურთიერთსაწინააღმდეგო კავშირების გამოსახატად; მხატვრული სახის შექმნა; ზედაპირული მნიშვნელობის სიღრმისეულთან და კონკრეტული კონცეპტის აბსტრაქტულთან გაერთიანება, რათა წინადადება გამდიდრდეს მნიშვნელობებით.

იუან ჩუანდაოს აზრით, კალამბური დაკავშირებულია არა მხოლოდ სიტყვის მნიშვნელობასა და ომოფონიასთან, არამედ კონტექსტთან, მეტყველების ფორმასა და ლოგიკასთან. სწორედ ამიტომ, ინგლისური კალამბურის ზოგადი კვლევისას, იგი განსაზღვრავს მას, როგორც ინგლისური ენის და ზოგადად ენის გამოყენების სხვადასხვა ფორმას.

იუან ჩუანდაო გამოყოფს კალამბურის ხუთ სახეობას. ესენია:

ომონიმური (Homonymic)

2. **ლექსიკური მნიშვნელობის (Lexical meaning)** ანუ გულისხმობს სიტყვის პოლისემიას

3. **მისახვედრი /ადვილად გასაშიფრი (understanding)** (კონტექსტში ან კონტექსტის დახმარებით ვხვდებით ნაგულისხმევ მნიშვნელობას)

4. **გადატანითი მნიშვნელობის მქონე (ქარაგმული, Figurative)**

5. **ლოგიკური კალამბური (Logical).** ლოგიკური კალამბური არის რიტორიკული ხერხი, როდესაც მოსაუბრე მსმენელისაგან ინფორმაციის მიღების დროს, იყენებს განსაკუთრებულ კონტექსტს თემის იმპლიციტურად შეცვლისათვის, რათა მიაღწიოს საკუთარ კომუნიკაციურ მიზნებს. ლოგიკის თვალსაზრისით, ეს არის თემის ფარულად შეცვლის მეთოდი გარკვეული გრძნობებისა და ემოციების გამოსახატად.

(<http://www.languageinindia.com/april2005/englishpun1.html>)

დაკვირვებისა და ზემოაღნიშნული კლასიფიკაციების საფუძველზე არსებობს ასევე **ორენოვანი** (სადაც ხდება ენათაშორის უმნიშვნელო სემანტიკური დამთხვევა (Delabastita 1993), **რთული, რეკურსიული, ტრანსპოზიციური, შედგენილი** და სხვა სახის კალამბურები.

სხვადასხვა მკვლევართა მიერ შედგენილი კლასიფიკაციების მიხედვით, მოვიყვანოთ შესაბამისი მაგალითები და განვიხილოთ თითოეული სახეობა ცალ-ცალკე.

ჩვენს მიერ ჩამოყალიბებულ კლასიფიკაციას მოგვიანებით განვიხილავთ ამავე თავში.

დელაბასტიტას კლასიფიკაცია. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, დელაბასტიტა სიტყვათა თამაშსა და კალამბურს სინონიმურ ერთეულებად მიიჩნევს. იგი გამოყოფს ოთხი ძირითად ტიპს (Delabastita 1996 : 128).

1. **ომონიმები** (იდენტური ჟღერადობა და ორთოგრაფია),
2. **ომოფონები** (იდენტური ჟღერადობა და სხვადასხვაგვარი ორთოგრაფია),
3. **ომოგრაფები** (სხვადასხვაგვარი ჟღერადობა და იდენტური ორთოგრაფია)
4. **პარონიმები** (უმნიშვნელო განსხვავება ჟღერადობასა და ორთოგრაფიას შორის).

ომონიმურ კალამბურებში კომიკური ეფექტი ომონიმების (სიტყვები, რომელთაც ერთნაირი ორთოგრაფია და ჟღერადობა აქვთ, მაგრამ სხვადასხვა მნიშვნელობა) გამოყენების ხარჯზე მიიღწევა, მაგ:

(1) “Being in politics is just like playing golf: you are trapped in one bad **lie** after another”.

Lie – ტყუილი (არსებითი სახელი); **to lie** – წოლა; დება (ჰორიზონტალურ მდგომარეობაში ყოფნა). (ზმნა). **Lie - to lie** – არის კონვერსიული წყვილი.

ომონიმური სიტყვის გამოყენება წინადადებაში გვაძლევს ორგვარი, ორაზროვანი თარგმანის საშუალებას, რაც თავისთავად ცვლის წინადადების აზრს და კალამბურული ეფექტიც ამ სახით მიიღწევა.

(2) - What happened to him?

- He is **broke**.

მოცემულ შემთხვევაში, ომონიმური სიტყვაა **broke**, რომელიც ნიშნავს **დამტვრევას** და **გაკოტრებას**. შესაბამისად, მივიღებთ სხვადასხვაგვარ თარგმანს.

ომოფონური კალამბურები ანუ (polyptoton) – აღნიშნავს ერთნაირი ელერადობის (სხვადასხვა მნიშვნელობისა და ორთოგრაფიის) სიტყვათა წყვილებს ანუ ომოფონებს, რომლებიც სინონიმები არ არიან. მაგ:

(1) “Atheism is a non-**prophet** institution” (George Garlin).

„ათეიზმი არაწინასწარმეტყველური ინსტიტუტია“.

აქ სიტყვა **prophet** (წინასწარმეტყველი), ჩანაცვლებულია მისი ომოფონით **profit** (სარგებელი, ხეირი), ფრაზაში non-profit institution.

მოცემულია მაგალითის სიტყვასიტყვითი თარგმანი, თუმცა შინაარსობრივად იგულისხმება სხვა რამ. ათეიზმი არამომგებიანია, იმ მიზნით რომ უსარგებლოა. ამ შემთხვევაში ქართულ თარგმანში კალამბურის ეფექტი იკარგება. ვიღებთ ორ სრულიად განსხვავებულ ინტერპრეტაციას.

(2) 'Seven days without laughter makes one **weak**'.

„შვიდი დღე სიცილის გარეშე ასუსტებს“.

მაგალითში მოცემულია ომოფონური სიტყვების (**week-week**) თამაში. ამ შემთხვევაშიც ვიღებთ ორ განსხვავებულ თარგმანს. თუმცა თუ გავითვალისწინებთ იმას, რომ სიცილი სიცოცხლეს ახანგრძლივებს და აჯანსაღებს, შესაბამისად სიცილის გარეშე ყოფნა ერთი კვირის განმავლობაში (ანუ ხანგრძლივად) ასუსტებს, ასე რომ, „კალამბურული წინადადების“ თარგმანიც დასრულებულ, აზრიან წინადადებად შეიძლება ჩაითვალოს.

(3) “Doctors need plenty of **patience/patients**”.

ექიმებს სჭირდებათ დიდი მოთმინება/ბევრი პაციენტი.

ამ წინადადების აღქმა სხვადასხვაგვარად შეიძლება. იგი დამოკიდებულია როგორც ადამიანის განწყობაზე, ასევე საზოგადოების სოციო-კულტურულ მდგომარეობაზე. მაგ: რა თქმა უნდა, რაც უფრო მეტია პაციენტი, შესაბამისად საჭიროა ექიმის მეტი მოთმინება. მეტი მოთმინებაა საჭირო, სანამ პაციენტების რაოდენობა მოიმატებს. ექიმობა თავისთავად გულისხმობს პაციენტის მკურნალობის პროცესს, რაც სერიოზულ მოთმინებას მოითხოვს, პაციენტთა სიმრავლე კი მზარდ შემოსავალს განაპირობებს. (patience – მოთმინება,

სულგრძელობა / patients – პაციენტები). ნებისმიერი თარგმანი, აზრობრივ შესაბამისობაშია ექიმის პროფესიასთან.

განხილულ მაგალითებში (1), (2), (3) სიტყვათა თამაში იგივე კალამბური დელაბასტიტას მიხედვით, იქმნება ომოფონიის საფუძველზე.

ომოგრაფიული კალამბურის შემთხვევაში, საქმე გვაქვს სხვადასხვა მნიშვნელობის, ან სხვადასხვაგვარი გამოთქმის, მაგრამ ერთნაირი ორთოგრაფიის მქონე სიტყვებთან. ასეთი სახის კალამბურებს ასევე უწოდებენ ჰეტერონიმულ კალამბურს. ომოგრაფიულ კალამბურებს, სხვა სახის კალამბურების მსგავსად, ფართოდ იყენებენ „სლოგანებში“. მათი ბუნების გამო, ასეთი სახის კალამბურების გამოყენება თვალნათლივ ჩანს წერით დისკურსში ომოფონებისაგან განსხვავებით, სადაც უფრო მნიშვნელოვანია სმენითი მხარე, ვიდრე ვიზუალური. მაგ:

(1) "You can **tune a** guitar, but you can't **tuna** fish. Unless of course, you play **bass**".

თქვენ შეგიძლიათ ააწყოთ გიტარა, მაგრამ არა თევზი თინუსი. თუ რა თქმა უნდა, არ უკრავთ ბას გიტარას (ან თამაშობთ ქორჭილათი (თევზის სახეობა).

ინგლისელი მწერლის, დრამატურგისა და მუსიკოსის, დაგლას ნოელ ადამსის (Douglas Noel Adams) ეს წინადადება, ომოფონურ და ომოგრაფულ კალამბურებსა და სიტყვის პოლისემიაზეა აგებული. ფრაზაში გამოყენებულია ომოფონური მახასიათებლები "**tune a**" და "**tuna**", ისევე როგორც ომოგრაფული კალამბური სიტყვისა "**bass**", სადაც ორაზროვნებას ქმნის მისი იდენტური ორთოგრაფია. /'beɪs/ (მუსიკალური ინსტრუმენტი) და /'bæs/ (თევზის სახეობა).

პარონიმი - პარონიმებს უწოდებენ ისეთ სიტყვებს, რომლებიც ფორმობრივად (ბგერითი ან მორფოლოგიური აგებულებით) ახლოს დგანან ერთმანეთთან, რაც მიზეზი ხდება აღრევისა – ისინი გაუმართლებლად მონაცვლეობენ ზეპირი თუ წერითი მეტყველების დროს. აქედან გამომდინარე, პარონიმის საფუძველი არ შეიძლება მხოლოდ ორი სიტყვის გარეგნული მსგავსება იყოს; აუცილებელია მათ შორის აღრევის შემთხვევებიც დასტურდებოდეს.

(1) My mom must **accept** that my brother likes all vegetables **except** for turnips.

accept (verb) – მიღება

except (preposition) – გარდა

პარონიმების აღრევით, იცვლება წინადადების შინაარსი.

გოტლიბის კლასიფიკაცია გოტლიბის (Gottlieb 2005 :56) დელაბასტიტას კლასიფიკაციის მსგავსია, იმ გამსხვავებით, რომ დელაბასტიტას კლასიფიკაციაში შემავალ ერთეულებთან ერთად, იგი გამოყოფს ომონიმის სამ ქვეკატეგორიას სემანტიკურ-სინტაქსურ კრიტერიუმზე დაყრდნობით:

1. ლექსიკური ომონიმები
2. კოლოკეიური (collocational) ომონიმები
3. ფრაზული ომონიმები

1. ლექსიკური ომონიმის შემთხვევაში ცენტრალური მახასიათებელია ცალკეული სიტყვის ორაზროვნება, რაც იმას ნიშნავს, რომ ორ მსგავს სიტყვას გააჩნია ორი სხვადასხვა მნიშვნელობა (Gottlieb 2005 :56).

(1) "A tailor guarantees to give each of his customers a perfect **fit**."

იუმორი აგებულია სიტყვის **fit** ომონიმის საფუძველზე.

fit - 1. კარგად მორგებული ტანსაცმელი

2. პაროქსიზმი, ნერვული სპაზმა

2. კოლოკეიური ომონიმი არის ომონიმის სახე, სადაც ცენტრალური მახასიათებელია „სიტყვა-კონტექსტში“ ორაზროვნება, რაც თავისთავად იმას გულისხმობს, რომ კონტექსტის საფუძველზე გამოთქმას შეიძლება ჰქონდეს სხვადასხვა მნიშვნელობა (Gottlieb 2005 :56).

მაგალითი მოვიყვანოთ პოპულარული, ამერიკული სერიალიდან „სექსი დიდ ქალაქში“. (Sex and the City, season 3, episode 2).

(1) Samantha: The country runs better with a good-looking man in the White House. I mean, look at what happened to Nixon. No one wanted **to fuck** him, so he **fucked** everyone.

მაგალითში, ოთხი ქალბატონი ბჭობენ სასიამოვნო გარეგნობის პოლიტიკოსებზე. კალამბურულ სიტყვათა თამაშს ქმნის სიტყვა **‘fuck’** მისი სხვადასხვა მნიშვნელობის გამოყენების არეალით. ამ შემთხვევაში **‘No one wanted to fuck him’**, ზმნა გამოყენებულია ლიტერატურული მნიშვნელობით (ინტიმური კავშირის ქონა), ხოლო წინადადების მეორე ნაწილში, **‘so he fucked everyone’** აშკარად ჩანს სიტყვათა თამაში.

აღნიშნულ შემთხვევაში კოლოკაცია ორაზროვანია და შეიძლება მისი სხვადასხვაგვარად ინტერპრეტაცია. 1. პირდაპირი მნიშვნელობით გაგება (სექსუალური ურთიერთობის ქონა). 2. გადატანითი მნიშვნელობით (დალატი, მოტყუება, უსამართლოდ მოქცევა).

4. ომონიმის მესამე ტიპი, გოტლიბის მიხედვით არის **ფრაზული ომონიმი**, სადაც ცენტრალური მახასიათებელია რთული წინადადების შემადგენელი ნაწილის ორაზროვნება (Gottlieb 2005 :56).

ფრაზული ომონიმია გამოყენებული შემდეგ მაგალითში, სადაც, ერთი დამავე ფრაზას სხვადასხვა მნიშვნელობა აქვს.

(1) I wondered why the tennis ball was getting bigger, then **it hit me**.

It hit me – 1. მომხვდა (პირდაპირი მნიშვნელობით).

2. უეცრად გამახსენდა, თავში მომივიდა, გაგაანალიზე.

იუან ჩუანდაოს კლასიფიკაცია განსხვავებულია. იგი გამოყოფს კალამბურის ხუთ სახეობას. ესენია:

1. **ომონიმური (Homonymic)**

2. **ლექსიკური მნიშვნელობის (Lexical meaning)** ანუ გულისხმობს სიტყვის პოლისემიას

3. **მისახვედრი /ადვილად გასაშიფრი (understanding)** (კონტექსტში ან კონტექსტის დახმარებით ვხვდებით ნაგულისხმევ მნიშვნელობას)

4. **გადატანითი მნიშვნელობის (ქარაგმული, Figurative)**

5. **ლოგიკური კალამბური (Logic).** ლოგიკური კალამბური არის რიტორიკული ხერხი, როდესაც მოსაუბრე მსმენელისაგან ინფორმაციის მიღების დროს, იყენებს განსაკუთრებულ კონტექსტს თემის იმპლიციტურად შეცვლისათვის, რათა მიაღწიოს საკუთარ კომუნიკაციურ მიზნებს. ლოგიკის თვალსაზრისით, ეს არის თემის ფარულად შეცვლის მეთოდი ვინმეს გრძნობების გამოსახატად.

1. **ომონიმებს** განიხილავს სამივე მკვლევარი (დელაბასტიტა, გოტლიბი, იუან ჩუანდაო) კალამბურის შემთხვევაში. ჩვენც ვემხრობით მათ მოსაზრებას, რადგან კალამბურის შექმნის ერთერთი აუცილებელი პირობა არის ბგერითი იგივეობა (ომონიმია).

მაგალითისთვის განვიხილოთ თავად ჩუანდაოს კვლევისას განხილული მაგალითი შექსპირის ტრაგედიიდან „იულიუს კეისარი“ (მოქმედება 1, სცენა1). თუმცა, უნდა აღვნიშნოთ, რომ როგორც მის მიერ განხილული მაგალითიდან ჩანს, დელაბასტიტასგან განსხვავებით, იგი ცალკე კატეგორიად არ განიხილავს ომოფონებს და მათაც ომონიმების კატეგორიაში მოაქცევს.

(1) Cit: A trade, sir, that, I hope, I may use with a safe conscience; which is, indeed, sir, a mender of bad soles.

Mar: What trade, thou knave? Thou naughty knave, what trade?

მოცემულ მაგალითში, შექსპირი ოსტატურად იყენებს ომოფონებს “**mender of bad soles**” და “**mender of bad souls**”. ომოფონების საშუალებით, იგი (მეორე მოქალაქე) მეწადის უკმაყოფილებას გამოხატავს მარულოს მიმართ. უფრო მეტიც, მის ნათქვამში, სიტყვებით თამაშით გამოიხატება და იგრძნობა იუმორის ქონის ნიჭიც.

2. ლექსიკური მნიშვნელობის კალამბურად იუან ჩუანდაო, პოლისემიისა და ომონიმიის ფონზე შექმნილ სიტყვათა თამაშს მიიჩნევს. სიტყვას, ჩვეულებრივ რამდენიმე მნიშვნელობა აქვს, რაც ინგლისური ენის ლექსიკისათვის უნივერსალური ფენომენია. როდესაც პირველად სიტყვა გაჩნდა, მას ჰქონდა საწყისი მნიშვნელობა. საზოგადოებისა და ენის განვითარებასთან ერთად, მან ახალი მნიშვნელობები შეიძინა და გახდა პოლისემიური. სწორედ ესაა ენათა განვითარების უნივერსალური კანონი, აღნიშნავს იგი.

მისი განმარტებით ლექსიკური მნიშვნელობის კალამბური არის, გამოთქმის ექსპრესიული საშუალება, როდესაც სიტყვათა პოლისემიას ვიყენებთ, რათა წინადადებას ჰქონდეს ორგვარი ინტერპრეტაცია. იგი არის ასევე რიტორიკული ხერხი, რომელშიც განსაკუთრებული გრძნობებია გადმოცემული. (იუან ჩიუანდაო).

მაგალითს განიხილავს ჩარლზ დიკენსის ნაწარმოებიდან “The Old Curiosity Shop”.

(1) Perhaps from some vague rumour of his college honours, which had been whispered abroad on his first arrival, perhaps because he was an unmarried, unencumbered gentleman, he had been called **the Bachelor**.

მაგალითში, სიტყვას **Bachelor** აქვს ორი სხვადასხვა მნიშვნელობა.

Bachelor – 1. ბაკალავრის ხარისხი; 2. უცოლო, დაუქორწინებელი

სწორედ, ამ სიტყვის ორი განსხვავებული მნიშვნელობა წარმოადგენს კალამბურს, რომელსაც მკვლევარი ლექსიკური მნიშვნელობის კალამბურს უწოდებს.

3. „მისახვედრი /ადვილად გასაშიფრი კალამბური“ მისი კლასიფიკაციის ერთ-ერთი შემადგენელი კომპონენტია. ასეთ შემთხვევაში, შესაძლებელია „კალამბურული წინადადება“ საერთოდ არ შეიცავდეს „კალამბურულ სიტყვას“. ნაცვლად ამისა, განსაკუთრებულ კონტექსტში და ამ კონტექსტის დახმარებით ვხვდებით წინადადების ნაგულისხმებ მნიშვნელობას. როგორც აღვნიშნეთ, ასეთი ტიპის კალამბურს იუან ჩუანდაო „ადვილად გასაშიფრ კალამბურს“

უწოდებს. კალამბური, რომლის დეკოდირებაც კონტექსტის საფუძველზეა შესაძლებელი.

(1) My sister Mrs. Joe Gargery, was more than twenty years older than I, and had established a great reputation with herself and the neighbours because she had **brought me up “by hand”**. Having at that time to find out for myself what the expression meant, and knowing her to have a hard and heavy hand, and to be much in the habit of laying it upon her husband as well as upon me, I supposed that Joe Gargery and I were both **brought up by hand**. (Charles Dickens, Great Expectations).

აქ იდიომს bring up by hand მხოლოდ გამოკვების, ჭმევის მნიშვნელობა აქვს, განსაკუთრებით ობოლი ბავშვისა. თავად იდიომი არ არის პოლისემიური, თუმცა კონტექსტში, როდესაც საუბარია იმაზე, რომ ქალბატონ გარგერს უყვარს სხვების ცემა. ბავშვის მიერ ნათქვამი სიტყვები, კონტექსტზე დაყრდნობით, შეიძლება ორნაირად გავიგოთ. ერთ შემთხვევაში, როგორც „ობლის გამოკვება“ და მეორე შემთხვევაში, როგორც „ცემა“. (გაზრდის პროცესში გამუდმებით ცემა). სწორედ ამიტომ ითვლება იგი კალამბურად მოცემულ სიტუაციაში.

4. (ხატოვანი) კალამბური - გადატანითი მნიშვნელობით გამოყენებული კალამბური. ინგლისურში, კალამბურს შეიძლება ჰქონდეს სტილისტური შედარების ან მეტაფორის მნიშვნელობა, ასევე ფიქსირებული ფრაზის მნიშვნელობა, როგორც მისი ზედაპირული მნიშვნელობა და გადატანითი მნიშვნელობა, როგორც მისი სიღრმისეული მნიშვნელობა. ეს მეტყველების ფორმა პირდაპირ გამოიყენება წინადადებაში ან კონტექსტში. მაგ:

(1) In reply, Dr. Zunin would claim that a practice can help us feel comfortable about changing our social habits. We can **become accustomed to any changes** we choose to make in our personality. “It’s like **getting used to a new car**. It may be unfamiliar at first, but it goes much better than the old one”.

დოქტორი ზუნინი აღნიშნავს, რომ უმნიშვნელო პრაქტიკასაც კი შეუძლია შეცვალოს ჩვენი სოციალური ჩვევები და ვიგრძნოთ თავი უფრო კომფორტულად. თავისუფლად შეიძლება შევეჩვიოთ ნებისმიერ პერსონალურ

ცვლილებას. „ეს, ახალ მანქანაზე შეჩვევის პროცესს ჰგავს, თავდაპირველად უცნაური გვეჩვენება, ხოლო შემდეგ კი გაცილებით უკეთესი, ვიდრე წინა“.

მაგალითში, სტილისტურად შედარებულია ორი წინადადება **“becoming accustomed to any changes in our social habits”** და **“getting used to a new car”**, რაც ხაზს უსვამს მასში ნაგულისხმებ, სიდრმისეულ მნიშვნელობას.

განხილული მაგალითის შემთხვევაში, არ ვეთანხმებით იუან ჩუანდაოს მოსაზრებას, იმ მიზეზით, რომ საყოველთაოდ მიღებული განმარტებების საფუძველზე, კალამბურის აუცილებელი პირობაა ორაზროვნების შექმნა ომონიმიასა და პოლისემიაზე დაყრდნობით. თუმცა, მეორე მხრივ, გასაგებია მისი მიდგომა. იგი აზრთა იდენტობის საფუძველზე განიხილავს და თვლის აღნიშნულ მაგალითს კალამბურად.

5. ლოგიკური კალამბური - იუან ჩუანდაოს კლასიფიკაციის თანახმად, არის რიტორიკული ხერხი, სადაც მოსაუბრე, მსმენელისაგან ინფორმაციის მიღების დროს, იყენებს განსაკუთრებულ კონტექსტს თემის იმპლიციტურად შეცვლისათვის, რათა მიაღწიოს საკუთარ კომუნიკაციურ მიზნებს. ლოგიკის თვალსაზრისით, ეს არის თემის ფარულად შეცვლის მეთოდი გრძნობების გამოსახატად. შესაძლოა ეს მსმენელმა ვერ იგრძნოს, თუმცა ამას მკითხველი აუცილებლად მიხვდება. დიალოგში არცერთ სიტყვას არ აქვს ორი მნიშვნელობა, მაგრამ სხვადასხვა როლი მასში აშკარად სხვადასხვა რამეს გულისხმობს სიტყვებში. მაშასადამე, ორმაგი იმპლიკაცია ყალიბდება მსმენელის გონებაში. შემდეგ კი ეს ქმნის ლოგიკური კალამბურის ჯაჭვს. იუან ჩუანდაო მაგალითს განიხილავს შექსპირის ტრაგედიიდან „რომეო და ჯულიეტა“.

(1) Lady Capulet: ... Some grief shows much of love;

But much of grief shows still some want of wit.

Juliet: Yet let me weep for such a feeling loss.

La Cap: So shall you **feel the loss**, but not the **friend**.

Which you weep for.

Juliet: **Feeling so the loss.**

I cannot choose but ever weep the friend.

La Cap: Well, girl, thou weep'st not so much for this death,

As that the villain lives which slaughter'd him.

Juliet: What villain, madam?

La Cap: That same villain, Romeo.

Juliet: Villain and he are many miles asunder. God pardon him! I do with all my heart;

And yet no man like he doth grieve my heart.

La Cap: That is, because the traitor murderer lives.

Juliet: Ah, madam, from the reach of these my hands.

'Woule, none but I might venge my cousin's death!

La Cap: We will have vengeance for it, fear thou not:

Then weep no more. I'll send to one in Mantua, --

Where that same banish'd runagate doth live, --

Shall give him such an unaccustom'd dram,

That he shall soon keep Tybalt company:

An then, I hope, thou wilt be satisfied.

Juliet: Indeed, I never shall be satisfied

With Romeo, till I behold him ---- dead ----.

დიალოგში მოცემულია ოთხი ლოგიკური კალამბური. განვიხილავთ მხოლოდ ორ მათგანს. თავდაპირველად ქალბატონი კაპულეტი იყენებს ფრაზას **feel the loss**, რათა გამოხატოს ჯულიეტას მწუხარება ბიძაშვილის დაკარგვასთან დაკავშირებით. თუმცა, ჯულიეტა აგრძელებს საუბარს და ამბობს **feeling so the loss**, ფაქტობრივად გამოხატავს მწუხარებას რომეოს დაკარგვის გამო. მეორე მხრივ, ქალბატონი კაპულეტი იყენებს სიტყვას **friend** ჯულიეტას ბიძაშვილის აღსანიშნად, მაშინ როცა ჯულიეტა იმავე სიტყვას ხმარობს და გულისხმობს

რომეოს. სწორედ ესენია ლოგიკური კალამბურის ტიპური მაგალითები. იმპლიკაცია, იგულისხმება სხვადასხვა პიროვნება. კალამბურული ეფექტი აზრთა თამაშით მიიღწევა.

განხილულ კლასიფიკაციებში მოცემული კალამბურის სახეობების გრდა, არსებობს ასევე **ენათაშორისი (ორენოვანი) კალამბური, რეკურსიული კალამბური, ტრანსპოზიციური კალამბური, შედგენილი კალამბური** და სხვ.

განვიხილოთ თითოეული მათგანი ზოგადად. შემდეგ კი, უკვე ჩვენეული კლასიფიკაციის მიხედვით, ანალოგიურ მაგალითებს განვიხილავთ შემდეგ თავებში.

ენათაშორისი (ორენოვანი) კალამბური, კალამბურის ისეთი სახეა, სადაც სიტყვა უღერადობით ერთ ენაზე ჰგავს მეორე ენის სიტყვას. ძირითადად, მათი გამოყენება აისახება ანეკდოტებსა და იუმორისტულ ფორმებში. იუმორისტულ ეფექტს იწვევს ენათა შორის უმნიშვნელო დამთხვევაც კი. (Nash 1985 :145).

ასეთ შემთხვევაში არაა აუცილებელი სიტყვის მნიშვნელობის ზუსტი ცოდნა. კომიკური ეფექტი მოსაუბრეთა ენებს შორის უმნიშვნელო მსგავსებითაც მიიღწევა.

ასეთი სახის მეტყველებას *მაკარონულსაც* (Macaronic Language) უწოდებენ. მისი ომოფონური თარგმანი ორენოვანი კალამბურის ზოგადი ტექნიკაა. ეს საჭიროებს მსმენელის ან მოსაუბრის, ენათა ზედაპირულ ცოდნას მაინც. მაგალითად:

(1) José had just finished his English class, but to pass the teacher asked him one last question. Use the words **"green," "pink,"** and **"yellow"** in the same sentence.

José thought for a minute and then replied, "The phone go green, green, green, green, (ring) I pink (pick) it up, and I say yellow (hello).

ხოცემ თითქმის დაასრულა და ჩააბარა ინგლისურის კურსი, რომ მასწავლებელმა უკანასკნელი შეკითხვა დაუსვა. გამოეყენებინა სიტყვები **მწვანე, ვარდისფერი** და **ყვითელი** ერთსა და იმავე წინადადებაში. ხოსე სულ ერთი წუთით დაფიქრდა და უპასუხა: ტელეფონი რეკავს, მე ვიღებ ყურმილს და ვპასუხობ **ალო**.

ამ სიტუაციაში, ხოსემ სიტყვების ჟღერადობის საფუძველზე მოახდინა მათი იმიტირება. ტელეფონის ზარის ხმა ჟღერადობით შეადარა სიტყვას **green**, ყურმილის ალება **pick – pink–ს** და **yellow – hello -ს**. განხილულ მაგალითში, კალამბური ომოფონიისა და ომოგრაფიის საფუძველზე განხორციელდა, რამაც გამოიწვია ორაზროვნება და შედეგად მივიღეთ იუმორისტული ეფექტი.

ქართულ თარგმანში, ამ შემთხვევაში იუმორისტული ეფექტი არ ფიქსირდება, რადგან თარგმანში სიტუაცია იდენტურად არ გადმოდის.

ასევე რუსული იუმორი ირლანდიელ კაცზე, სადაც მოქმედება ხდება რუსეთის აეროპორტში.

(2) "I need two tickets to **Dublin**."

"Куда, **блин**?"

"To **Dublin**."

–„ორი ბილეთი დუბლინისაკენ“.

სად ჯანდაბაში?

–დუბლინში“.

მეორე ფრაზის მნიშვნელობა "Куда, блин?" ქართულად ნიშნავს „სად ჯანდაბაში“? პასუხი კი, ომოფონიის საფუძველზე გამაღიზიანებლად უღერს "Туда, блин!" , რაც ნიშნავს „იქ ჯანდაბაში“. იუმორისტული ეფექტი ორი ენის ფარგლებში ვითარდება.

რეკურსიული კალამბურის შემთხვევაში, კალამბურული სიტყვის მეორე ასპექტი განაპირობებს პირველი ნაწილის გაგებას. მაგალითად:

(1) "**π** is only **half a pie**."

არის მხოლოდ ნახევარი ღვეზელი.

(რადიუსი არის 180 გრადუსი, ანუ ნახევარწრე, ღვეზელი კი არის სრული წრე).

(2) "**Infinity** is not **in finity**" .

უსასრულობა არ არის გარკვეულ საზღვრებში მოქცეული, ზღვარდადებული.

Infinity – უსასრულობა

Finite - ზღვარდადებული, შემოსაზღვრული

კალამბურული ეფექტი იქმნება ომოფონიის საფუძველზე.

ტრანსპოზიციური კალამბური არის რთული კალამბურული ფორმა ორი ასპექტით. იგი გულისხმობს სიტყვათა გარდაქმნას, გადაქცევას კარგად ცნობილ ფრაზად ან გამონათქვამად ან პირიქით – ცნობილი ფრაზის ან გამონათქვამის გაშარუებას, რასაც ცხადია თან ახლავს კომიკური ეფექტი. როგორც წესი, ტრანსპოზიციური კალამბურები ითვლება ყველაზე რთულად შესაქმნელ და გასაგებ კალამბურებად. განსაკუთრებით მათთვის, ვინც კალამბური არამშობლიურ ენაზე უნდა აღიქვას. ტრანსპოზიციური კალამბურის მაგალითებია:

(1) The Grapes of Wrath – მრისხანების მტევნები. ამერიკელი მწერლის ჯონ სტაინბეკის ცნობილი ნაწარმოების სათაურია. ფრაზა, თანამედროვე ინგლისურში ორი მნიშვნელობით გვხვდება. მეტყველებაში იგი ღვინის აღსანიშნად გამოიყენება. ასევე ნიშნავს ნაბახუსევს. სტაინბეკი ამ ფრაზას მეტაფორული მნიშვნელობით იყენებს დიდი მრისხანების გამოსახატად.

მისი კალამბურული ფორმა ასეთია: **The wrath of grapes** – მტევნების მრისხანება, რაც ნიშნავს იმ საშინელ მდგომარეობას, რომელიც თან ახლავს ნაბახუსევს: თავის ტკივილი, პირღებინების შეგრძნება, თავბრუს ხვევა, სისუსტე და სხვ. ანუ მრისხანება (აღნიშნული მდგომარეობა) გამოწვეული ყურძნის მტევნების (ღვინის) მიერ.

(2) "A mind is a terrible thing to waste" – გონების დაკარგვა საშინელებაა ანუ გონება ყველაზე ძვირფასი/მნიშვნელოვანი რამაა დასაკარგავად. ამ დევიზის აზრია „გაუფრთხილდეთ გონებას ყველაზე მეტად“. (the motto of the United Negro College Fund).

მისი კალამბურული ფორმა ასეთია: **waist is a terrible thing to mind.** (წელი არის ყველაზე საყურადღებო/გასაფრთხილებელი სხეულის ნაწილი).

ორაზროვნებას ქმნის ერთნაირი უღერადობისა და სხვადასხვა მნიშვნელობის სიტყვები – **waste; waist** და ამავე დროს კონვერსია სიტყვისა – **mind / to mind**.

(3) "**Actions speak louder than words**" – მოქმედებები სიტყვებზე ხმამაღლა საუბრობენ.

კალამბურული ფორმა: **Words speak louder than actions**. (სიტყვები უფრო ხმამაღლა საუბრობენ ვიდრე მოქმედებები). ამ შემთხვევაში, აზრი შეიძლება ორნაირად გავიგოთ.

ა). ფრაზის სიტყვასიტყვითი თარგმანი ანუ სიტყვა უღერადია, გულისხმობს ხმას.

ბ). გადატანითი მნიშვნელობით ანუ საქმე და არა ლაპარაკი.

შედგენილი კალამბური, რომლის შემთხვევაშიც წინადადებაში ორი ან უფრო მეტი კალამბურია გამოყენებული.

(1) A man bought a cattle ranch for his sons and named it “Sun’s Ranch” because it was where the sons raise meat.

კაცმა იყიდა რანჩო (მსხვილი ფერმერული მეურნეობა) თავისი ვაჟებისათვის და უწოდა „მზიანი რანჩო“, რადგან ეს სწორედ ის ადგილი იყო, სადაც მისი ვაჟები გაიზარდნენ.

თუმცა, მისი სახელწოდებიდან გამომდინარე, “**Sun’s Ranch**” ანუ „**მზიანი რანჩო**“, იგულისხმება ფრაზის **where the sons raise meat** ომოფონური ვარიანტი **where the sun’s rays meet**.

მაგალითი აგებულია ომოფონურ „ფრაზულ“ კალამბურზე. კალამბური დაფუძნებულია ფონოლოგიურ მსგავსებაზე და არ გამოხატავს არანაირ იუმორს. უბრალოდ, სრულიად სხვადასხვა აზრია გადმოცემული მოცემულ ფრაზებში, რასაც შეიძლება ასევე ვუწოდოთ **კალამბურული ორაზროვნება**.

ეს რეალიზდება მეტყველებაში წარმოთქმის დროს.

(2) The wife reminds her husband of a congressman because she is always introducing new **bills** in the **house**.

ცოლი ქმარს კონგრესმენს აგონებს, რადგან იგი ყოველთვის ახალი საგადასახადო ქვითრებით წარსდგება ხოლმე მის წინაშე სახლში.

ამ რთული სტრუქტურის კალამბური რამდენიმე საინტერესო მომენტს შეიცავს, რომელთა ერთობლიობა ქმნის სიტყვათა თამაშის საინტერესო ეფექტს. პირველი, რაც თვალში ხვდება მკითხველს, არის ცოლისა და კონგრესმენის შედარება, რომლის საფუძველი, ანუ *tertium comperationis* იხსნება კალამბურის მეორე დონეზე (ანუ, იმპლიციტურ დონეზე, რომელიც აქტუალიზდება კალამბურების მეშვეობით. კერძოდ, ერთად განიხილება პოლისემანტური სიტყვების **bills** და **house** ორი მნიშვნელობა:

1) **bills** - 1. კანონპროექტი, 2. დანახარჯი, ანგარიში;

2) **house** - 1. პალატა, 2. სახლი, ოჯახი.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, კალამბურის გამოყენება დამახასიათებელია თითქმის ყველა დიდი მწერლის შემოქმედებისათვის. ისინი კალამბურს იყენებენ, სხვადასხვა მიზნით, კერძოდ, იუმორის, სარკაზმის, სატირის ან სხვა ეფექტის შექმნის თვალსაზრისით. აქედან გამომდინარე, იგი შეიძლება განვიხილოთ როგორც ინტენციური ერთეული.

მეორე მხრივ, კალამბური იქმნება და გამოიყენება ასევე წინასწარი განზრახვის გარეშეც. კერძოდ, კოლოკიური მეტყველებისას. გამომდინარე იქიდან, რომ კალამბური იქმნება ომონიმის, ომოფონიისა და პოლისემიურობის საფუძველზე, ომონიმია, ომოფონია და პოლისემია კი, ყველა ენისთვისაა დამახასიათებელი, ბუნებრივია, რომ აღნიშნული ერთეულების საფუძველზე მეტყველებისას შეიქმნება ორაზროვნება და შედეგად ვიღებთ განსხვავებულ ინტერპრეტაციას.

განხილული კლასიფიკაციებიდან გამომდინარე, ჩვენეული კლასიფიკაცია შემდეგი სახით ჩამოვაყალიბეთ:

1. **ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური**
2. **სტრუქტურულ – სინტაქსური კალამბური**
3. **სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური**

აღნიშნული კლასიფიკაციის მიხედვით, მომდევნო თავებში განვიხილავთ კალამბურის გამოყენებას ანეკდოტში, ლიტერატურასა და გამოცანებში. კერძოდ, კალამბურებს ანეკდოტებსა და ლიტერატურაში – თავი III. კალამბურები გამოცანებში – თავი IV. ამდენად, აქ მხოლოდ კლასიფიკაციის დასახელებით დაგვკმაყოფილდებით.

აქვე აღვნიშნავთ, რომ რადგან კალამბურის დანიშნულებაა ორაზროვნებისა და იუმორისტული ეფექტის შექმნა, საჭიროდ მივიჩნით, რომ ჯერ განვიხილოთ იუმორის თეორიები და მისი შექმნის გზები, ანეკდოტის რაობა, მინსკის ფრეიმებისა და რასკინის სერიპტების მნიშვნელოვნება, იუმორის შექმნისა და/ან დეკოდირებისას და სხვ. შემდეგ კი, უკვე გადავიდეთ უშუალოდ კვლევაზე კონკრეტული მაგალითების საფუძველზე.

ოქსიმორონი

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, სიტყვათა თამაშის ლექსიკურ, სინტაქსურ და სემანტიკურ დონეზე განიხილება ლინგვისტური ერთეული ოქსიმორონიც.

ოქსიმორონი (ბერძ. oxymoron – გონებაშეშინებული სისულელე; oxy – მჭრელი, ბასრი, მახვილი და moron – უგუნურება) ემყარება ერთმანეთთან „შეუთავსებელ“, ურთიერთგამომრიცხავ ცნებათა დაკავშირებას, კონტრასტული ნიშნის გადატანას, რითაც ახალი ცნება ან ახალი წარმოდგენა იქმნება. იგი პარადოქსის ერთ-ერთი სახეა. მისი მხატვრული ფუნქციაა მოულოდნელობის ეფექტის შექმნა. ოქსიმორონი გარკვეულწილად პარადოქსადაც შეიძლება ჩაითვალოს. **პარადოქსი** ბერძნული სიტყვაა და ქართულად ნიშნავს – რწმენის მიღმა. იგი შეიძლება იყოს:

- ა). გამონათქვამი, რომლის ჭეშმარიტება ცხადია (ან მოჩვენებით ცხადია) და მას მიყვარათ წინააღმდეგობისაკენ.
- ბ). ფაქტი, რომელიც ეწინააღმდეგება ადამიანურ ინტუიციას.
- გ). არაბუნებრივი მოვლენა.

ამგვარად, მნიშვნელოვანი განსხვავება ოქსიმორონსა და პარადოქსს შორის ისაა, რომ პარადოქსში მოცემულია შესაძლო ჭეშმარიტება, მაშინ როცა ოქსიმორონში მხოლოდ საპირისპირო ფრაზებია მოცემული.

ოქსიმორონის გავრცელებულ მაგალითებს წარმოადგენს შემდეგი: **extremely average** – უზომოდ საშუალო, **objective opinion** – ობიექტური მოსაზრება, **original copy** - ორიგინალური ასლი, **virtual reality** – ვირტუალური რეალობა **Small giant** -პატარა გოლიათი, **Stupid genius** - სულელი გენიოსი, **Living dead** - ცოცხალი მიცვალებული და სხვ.

ოქსიმორონის გამოყენება დამახასიათებელია, როგორც ინგლისური, ისე ქართული ენისათვის. იგი ფართოდაა გავრცელებული ყოველდღიურ მეტყველებაში, რიტორიკასა და მხატვრულ ლიტერატურაში. (**მშრალი ღვინო, მჭევრმეტყველი დუმილი** და სხვ).

ყველა ზემოხსენებულ მაგალითში, ერთმანეთის საწინააღმდეგო, ურთიერთ გამომრიცხავ სიტყვათა შეხამებაა მოცემული.

პარადოქსის შემთხვევაში კი მოცემულია აზრი, მსჯელობა, რომელიც მკვეთრად განსხვავდება საყოველთაოდ აღიარებული მოსაზრებისაგან, ეწინააღმდეგება საღ აზრს (ზოგჯერ მხოლოდ ერთი შეხედვით). მაგ:

"What is the sound of one hand clapping?"

შეუძლებელია ერთი ხელით ტაშის დაკვრა.

არსებობს ოქსიმორონის სხვადასხვა სახეობა. მისი ყველაზე გავრცელებული ფორმა არის ზედსართავი სახელისა და არსებითი სახელის კომბინაცია. მაგ:

ინგლისელი პოეტის ალფრედ ტენისონის (Alfred Tennyson) ლექსში “Idylls of the Kings” (1856-1885), ორი ოქსიმორონია მოცემული.

(1) “And faith unfaithful kept him falsely true”.

Faith – რწმენა, ნდობა; ერთგულება; პატიოსნება.

Unfaithful – ორგული, მოღალატე, ვერაგი, ვერაგული, მუხანათური.

Falsey – მოტყუებით

True – სწორი, უტყუარი; ერთგული, სანდო, ჭკმმარიტი; ნამდვილი; ზუსტი (ასლი); კანონიერი, სამართლიანი; ნორმალური, წესიერი; მართალი, ალალი;

ოქსიმორონში, ძალიან იშვიათად, მაგრამ მაინც გვხვდება არსებითი სახელისა და ზმნის კომბინაცია. მაგალითად: The silence whistles – დუმილი რეკავს. ანალოგიურად გადმოდის თარგმანშიც და ინარჩუნებს ოქსიმორონისათვის დამახასიათებელ აუცილებელ პირობას, პარადოქსულ, ურთიერთგამომრიცხავ აზრთა ერთდროულ გამოყენებას.

ოქსიმორონი ყოველთვის არ არის მარტივი ფორმით წარმოდგენილი, ერთმანეთის გვერდით მოცემული სიტყვათა წყვილი. იგი შეიძლება მოიაზრებოდეს წინადადების ან ფრაზის მნიშვნელობაში. ქვემოთ მოცემული ლექსი შეიცავს სხვადასხვა სიტუაციურ ოქსიმორონს. ოქსიმორონი გამოყენებულია ლექსის ყველა ხაზში.

(2) One fine **day** in the middle of the **night**,

Two **dead** boys **got up** to fight,

Back to **back** they **faced** each other,

Drew their swords and **shot** each other.

One was **blind** and the other couldn't **see**,

So they chose a **dummy** for a **referee**,

A blind man went to see fiar play,

A **dumb** man went to **shout** “hooray!”

A **paralysed** donkey **passing** by,

Kicked the blindman in the **eye**,

Knocked him through a nine inch wall,

Into a dry ditch and drowned them all.

A **deaf** policeman **heard** the noise,

And came to arrest the two dead boys,
If you don't believe this story's true,
Ask the **blind** man, he **saw** it too!

როგორც აღვნიშნეთ, ოქსიმორონი ამ ლექსის ყველა ხაზშია გამოყენებული. ლექსის პირველ ხაზში, One fine **day** in the middle of the **night**, ოქსიმორონის მაგალითია **day** და **night**. მეორე ხაზში, Two **dead** boys **got up** to fight – **dead** და **got up**. მესამე ხაზში, **Back to back** they **faced each other**, ოქსიმორონის მაგალითია **Back to back** და **faced each other**, ბოლო სტრიქონში კი, **Drew** their swords and **shot** each other – **Drew** და **shot**.

ოქსიმორონი განიხილება მხოლოდ მისი ინტენციურად გამოყენების არეალზე დაყრდნობით. ადამიანები მის გამოყენებას, ძირითადად მეტი სენტიმენტალობის, ემოციისა და გრძნობების გამოსახატავად მიმართავენ. წინამდებარე ლექსში ოქსიმორონი გამოყენებულია განზრახ, მკითხველზე შთაბეჭდილების მოხდენისა და გამოწვევის თვალსაზრისით.

კვლევის საფუძველზე გამოიკვეთა, რომ იშვიათ შემთხვევაში, ოქსიმორონი ფიქსირდება როგორც კალამბური.

მაგ: **pretty ugly**, სადაც კონტექსტში “pretty” შესაძლოა ნიშნავდეს „საკმაოს” და არა „მიმზიდველს”.

ოქსიმორონი როგორც პარადოქსი

ხშირად ავტორები, სტილისტური ხერხის – ოქსიმორონის გამოყენებას მიმართავენ იმ შემთხვევაში, როდესაც მათ სურთ ყურადღება გაამახვილონ შეპირისპირებაზე. ინგლისელი პოეტი და ჯარისკაცი უილფრედ ოუენი (Wilfred Edward Salter Owen) თავის ლექსში “The Send-off”, ჯარისკაცებს მოუწოდებს ფრონტის წინა ხაზისაკენ;

“lined the train with faces **grimly gay**” ამ შემთხვევაში, ოქსიმორონი **grimly gay** ხაზს უსვამს შეპირისპირებას. **grimly** – სასტიკად, მკაცრად; **gay** – მხიარული, თავქარიანი, რათა მკვეთრად გამოხატოს ჯარისკაცთა განწყობა, გრძნობები და ემოციები. მიუხედავად იმისა, რომ ჯარისკაცებს მამაცური გამომეტყველება აქვთ და მხიარულად იქცევიან, ფაქტობრივად მაინც არასასიამოვნოდ გრძნობენ თავს.

ასევე მაგალითები ქართული ლიტერატურიდან:

„თვალნო ლამაზნო, ვინ უძლს თქვენსა ძლიერს ბასრობას,

თუ არა სჭერეტდეს თქვენგან **სიკვდილში** თვით **უკვდავებს?**”

ნიკოლოზ ბარათაშვილი (1817–1845).

„შენ, სილამაზის **ნაზო გრიგალო**, შენგან აროდეს მომესვენება.”

გიორგი ლეონიძე (1899–1966)

„**დუმილი რეკავს**”. მუხრან მაჭავარიანი (1929)

„**მღერად ოხვრა, ლხენად გლოვა** მებადა”. (ა. ჭავჭავაძე)

„**გულში რაღაც მზიანი ჩრდილი** იყო“. (ი. ჭავჭავაძე)

ოქსიმორონია ზოგიერთი ნაწარმოების სათაური. მაგ: „**ცოცხალი ლეში**” (ლევ ტოლსტოი), „**მზიანი ღამე**” (ნოდარ დუმბაძე 1928–1984) და სხვ.

ამგვარად, ოქსიმორონი აქტუალურია, განზრახ გამოყენების თვალსაზრისით ლიტერატურაში, პიარ-ტექნოლოგიებში და სხვ.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ავტორები ოქსიმორონის გამოყენებას, უმთავრესად იუმორისტული, სარკასტული ან სხვა ეფექტის შექმნის თვალსაზრისით მიმართავენ. მეტყველებაში კი, განსაკუთრებული გრძნობებისა და ემოციების გამოსახატავად.

ველერიზმი (ტომ სვიფტი)

ველერიზმი (ტომ სვიფტი), შემდეგი ლინგვისტური ერთეულია, რომელიც ნაშრომში ასევე განიხილება როგორც სიტყვათა თამაშის სახეობა ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით.

ვებსტერის ლექსიკონის განმარტებით, ველერიზმი არის გამონათქვამი, მსგავსების გამოხატვა, რომელიც შედგება კარგად ცნობილი ციტატისაგან და აქვს სახუმარო, იუმორისტული გაგრძელება.

ველერიზმის ძირითადი სტრუქტურა/ფორმა ასეთია: “— —, **as – said when** —“, ან “**as – said to** —“. პირველი ნაწილი არის უწყინარი კლიშე ან ზმნა, რომელიც შენიღბულია დამცინავი ან ვულგარული დანამატით.

პარემიოლოგიაში არსებობს ერთეულები, რომლებიც მეტაფორულობითა და გამოკვეთილი სტრუქტურით ხასიათდებიან. (რუსიეშვილი 2003). სპეციალურ ლიტერატურაში, მათი კლასიფიკაციისა და სახელდების შესახებ რამდენიმე განსხვავებული აზრი არსებობს. მათ უწოდებენ „მიკროტექსტს, ციტატას.“ (Cirese 1969), „ველერიზმს“ (Taylor 1959). ა. ცირეზეს აზრით, ასეთი ერთეულები შეიცავენ რაიმე პირდაპირ ან ირიბად ნათქვამ აზრს, რომელიც მიჩნეულია ზოგად ჭეშმარიტებად, ა. ტეილორი კი ველერიზმად ისეთ ერთეულს მიიჩნევს, რომელიც უხეში, ზოგჯერ უწმაწური შეფერილობით გამოირჩევა და დიდაქტიკური მიზნით მისი გამოყენება მიზანშეწონილი არ არის. ჩვენი კვლევის თანახმად, ყოველთვის არ ვემხრობით ტეილორის მოსაზრებას, რადგან მეოცე საუკუნეში უფრო აქტუალური გახდა უწმაწური ფრაზების გარდაქმნა, უწყინარ, ქარაგმულ ფრაზებად, შემდეგი ფრაზის დამატებით. (As the bishop said to the actress).

თავად ტერმინი *ველერიზმი* წარმოიშვა ჩარლზ დიკენსის (1812–1872), „პიკვიკის კლუბის ჩანაწერებიდან“ (1836-37). სემ ველერი, მისტერ პიკვიკის

ერთგული მსახური და მამამისი ტონი, ცნობილი იყვნენ იუმორისტული ფრაზებისა თუ გამოთქმების გამოყენებით. სწორედ მათი პერსონაჟების მიხედვით გაჩნდა ეს ტერმინი. იმ თვალსაზრისით, რომ ველერიზმი სიტუაციისათვის შეუფერებელი, მცდარი ფორმით გამოიყენება, მათი გამოყენება სიტუაციას იუმორისტულ ელფერს მატებს.

თუმცა არც ჩარლზ დიკენსსა და არც სემ ველერს არ გამოუგონებიათ ასეთი ტიპის სიტყვათა თამაში, სემ ველერის ტენდენცია, მსგავსი გონებადამახვილობის გამოყენებისა, საწინდარი გახდა იმისა, რომ 1839 წელს, ნაწარმოების „პიკვიკის კლუბის ჩანაწერები“ გამოქვეყნებიდან მალევე, ასეთი სახის სიტყვათა თამაში, ხალხმა მონათლა როგორც ველერიზმი. გამოთქმა, რომელშიც შესაძლოა გამოყენებული იყოს ცნობილი ანდაზა, ციტატა, კლიშე და სხვა რაიმე სახუმარო „დანამატი“ გაგრძელება.

მსგავსი ერთეულები არსებობს ქართულშიც:

1. აქლემმა თქვა: ორმოცი კოზაკი გავზარდე და ტვირთი კი არცერთმა არ ჩამომაცილაო.
2. თევზმა თქვა: ბევრს ვიტყოდი, მაგრამ, რა ვქნა, პირი წყლით მაქვს სავსეო.
3. წყევლამ თქვა: სწორი გზა მაჩვენე, თორემ უკანვე დაგიბრუნდებიო.
4. ხემ თქვა: ცული მე რას დამაკლებდა, შიგ ჩემი გვარისა რომ არ ერიოსო.
5. ვალმა სთქვა: ჭუჭრუტანაში შემოგვგრები და კარებში კი ვეღარ გავეტევიო.
6. ტყემ თქვა: ცულმან გვდვა მუსრია, ტარი კი ჩვენგან უყრია.

როგორც ვთქვით, სემ ველერი აქტუალურად იყენებდა კალამბურულ, მეტაფორულ წინადადებებს. რაც დღესაც ასევე აქტუალურია. ველერიზმში გამოყენებული ანდაზა სახუმარო და იუმორისტული ხდება, რადგან იგი მოცემულ სიტუაციაში მცდარადაა წარმოდგენილი, მისი სალიტერატურო მნიშვნელობისაგან განსხვავებით. ამ თვალსაზრისით, ველერიზმი, რომელიც ანდაზას შეიცავს ანტი – ანდაზის სახეს წარმოადგენს. (Mieder 2004)

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ველერიზმი სამი ნაწილისაგან შედგება: ანდაზის ან გამონათქვამის, მოსაუბრისა და იუმორისტული სიტუაციისაგან. მაგ: “Everyone to his own **liking**,” the old woman said when she **kissed** her cow.

ველერიზმში, სიტყვათა თამაში ხორციელდება შემდეგი სიტყვების საშუალებით. **Liking, kissed.** ამ შემთხვევაში, სიტყვა **Liking** ასოცირდება სიტყვასთან **licking**, რომელიც აზრობრივი მნიშვნელობით უკავშირდება სიტყვას **kiss.**

წინადადების მეორე ნაწილში ხდება ტერმინალების გადართვა და შედეგად ვიღებთ სახალისო სიტუაციას. სიტყვათა თამაში ხორციელდება ვერბალურ დონეზე.

(1) **I see**, said the **blind** man, when he couldn't see at all.

ფრაზა **I see** ორაზროვნადაა გამოყენებული ველერიზმში. **I see** ინგლისურიდან ითარგმნება, როგორც 1. **გასაგებია;** 2. **მე ვხედავ.** ასევე მნიშვნელოვანია სიტყვა **blind.** სწორედ ამ ორ ურთიერთგამომირცხავ სიტყვათა კონტრასტი ქმნის იუმორისტულ სიტუაციას მოცემულ მაგალითში, რადგან შეუძლებელია ბრმა ადამიანი ხედავდეს.

(3) “My garden needs **another layer** of mulch”, Tom **repeated.**

Another layer - სხვა ფენა

Repeat(ed) - გამეორება

ასეთ შემთხვევაში სიტყვათა თამაში ხორციელდება, სიტყვათა სინონიმური მნიშვნელობის საფუძველზე ანუ ხდება აზრებით თამაში.

(4) “I’m going to **end it all**”, Sue **sighed.**

„ვაპირებ ყველაფერი დავასრულო” ამოიოხრა სიუმ.

“**Sue sighed**” უღერადობით ჰგავს სიტყვას **suicide** (თვითმკვლელობა), გარკვეულწილად მინიშნება მოცემულია თავიდანვე (ყველაფრის დასრულება – to end all).

Sue sighed (როგორც “**suicide**” = to kill oneself).

(5) “This is the real **male goose**”, said Tom producing the **propaganda**.

propa (როგორც “**proper**”= real) + **ganda** (როგორც “**gander**” = male goose).

ეს მაგალითიც განიხილება ველურიზმების კატეგორიაში.

(6) “I have a **split personality**,” said Tom, **being frank**.

მაგალითის პირველ ნაწილში მოცემული ფრაზა **split personality** და მეორე ნაწილის ფრაზა **being frank** ქმნიან ველურიზმს მათი შინაარსობრივი დატვირთვის გამო.

split personality – წინააღმდეგობრივი ნატურა (მატყუარა)

being frank - გულწრფელი, პატიოსანი.

(7) “I love **hot dogs**,” said Tom with **relish**.

წინამდებარე მაგალითში, ველურიზმს ქმნის ორი აზრობრივად საპირისპირო სიტყვა.

hot - გაცხარებული, გაცოფებული

relish - დიდი სიხარული, კმაყოფილება; „აჯიკა“

ძირითად წინადადებაში გადმოცემულ აზრს სხვა მნიშვნელობაც აქვს, **hot dogs**, როგორც საკვები, რაც ველურიზმის სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებას გვაძლევს.

არსებობს ველურიზმების სპეციალური ლექსიკონი. პირველი ნამუშევარი ველურიზმებზე ჩაიწერა ინგლისურად. გამოყენებული იყო პერიოდული

ლიტერატურა და სხვა საგანმანათლებლო წყაროები. ნაშრომი შექმნეს მიდერმა და კინგსბერმა (Mieder & Kingsbury), მათ მიერ შეგროვებულ მასალებზე დაყრდნობით. გამოიყენეს 1500 ტექსტი, რომელიც მოიძიეს ბრიტანულ, ამერიკულ, კანადურ და სხვა ინგლისურენოვან ლიტერატურასა თუ ზეპირმეტყველებაში. მიდერის წინასიტყვაობა, ბიბლიოგრაფია და ვრცელი მიმოხილვა, განმარტავს ველერიზმის ისტორიასა და მნიშვნელობას. ველერიზმების ლექსიკონი არის როგორც გასართობი, ისე ინფორმაციული. იგი ერთნაირადაა საინტერესო სხვადასხვა კულტურული თუ საგანმანათლებლო სფეროებისათვის.

ველერიზმის განსაკუთრებულ სახეობად ითვლება **ტომ სვიფტი (Tom Swifty)**, რომელიც შეიცავს ზმნიზებას და განსაზღვრავს მის კავშირს წინადადებასთან. ანუ ძირითადი სიტუაცია ზმნიზებაა. ზმნიზება წინადადებაში გრამატიკულადაც სწორადაა გამოყენებული და, ამავე დროს, ძირითადი იუმორისტული აზრის მატარებელიცაა. (Lundin 2011:11-20).

ტომ სვიფტის სრუქტურა ნაწილობრივ ემთხვევა ველერიზმის სტრუქტურას, რადგან კალამბურული ზმნიზება განსაზღვრავს მის კავშირს წინადადებასთან განსხვავებით ველერიზმისა. ზმნიზების არსებობა კი, აუცილებელ პირობას არ წარმოადგენს ველერიზმის შემთხვევაში.

ტომ სვიფტის სახელწოდება გაჩნდა (1910–1993) სერიული წიგნების გამომცემის სახელის მიხედვით. ავტორი ედუარდ სტრემეიერი, ფსევდონიმით ვიქტორ აფლიშენი (Edward L. Stratemeyer / Victor Appleton).

მთელი მისი წიგნების სერია, ასახავს სიტყვათა თამაშის ამ სახეობას. იგი იშვიათად გამოხატავს სათქმელს მრავლისმთქმელი ზმნიზების გარეშე. როგორც უკვე ვთქვით, ტომ სვიფტი იუმორის მატარებელი ზმნიზებაა. მაგ:

(1) “The doctor had to remove my left **ventricle**,” said Tom **half-heartedly**.

Ventricle – გულის პარკუჭი

half-heartedly - გაუბედავად

სიტყვასიტყვით თარგმნის შემთხვევაში, ნახევარი გულით.

(2) "Your **Honour**, you're crazy!", said Tom **judgementally**.

Your Honour - (თქვენო ღირსება) ასე მიმართავენ მოსამართლეს.

Judgementally – განხილვით, სასამართლო მსჯელობით.

(3) "Pass me the **shellfish**", said Tom- **crabbily**.

Shellfish – მოლუსკი, კიბოსნაირთა კლასის წარმომადგენელი

Crab – კიბორჩხალა

(4) "I **swallowed some of the glass** from that broken window," Tom said **painfully**.

ჩვეულებრივ, მინის ნატეხის ჩაყლაპვა მტკივნეულია ან/და გამოიწვევს ტკივილს.

ჩვეულებრივ **ტომი** არის მოსაუბრე. ზოგჯერ სიტყვათა თამაში მოცემულია საკუთარი სახელის ფორმაში, ამიტომ აქედან გამომდინარე შესაძლოა სულ არ იყოს ნახსენები სახელი ტომი, მაგრამ მაინც **ტომ სვიფტის** მაგალითზე ვსაუბრობდეთ. მაგ:

(5) "Who discovered **radium**?" asked Marie **curiously**.

„ვინ აღმოაჩინა რადიუმი?“ იკითხა მარიმ ცნობისმოყვარეობით.

მაგალითში სიტყვა **curiously**, უღერადობით ჰგავს ქიმიური ნივთიერების რადიუმის აღმომჩენის, მარი კიურის გვარს. მინიშნება მოცემულია კითხვაში.

(6) "The cat sounds as if she's happy now she's been fed," said Tom **purposefully**.

იმისათვის, რომ მივხვდეთ *ტომ სვიფტის* მნიშვნელობას, საჭიროა გავშიფროთ ზმნიზება **purposefully**, რომელიც ძირითადი აზრის მატარებელია და ახდენს სიტყვათა თამაშის დეკოდირებას.

pur (როგორც “**purrr**” - კრუტუნნი) + **pose** (როგორც “**pussy**” - ფისო, კატა) **full** (როგორც – მაძღარი, დანაყრებული).

ამგვარად, ველურიზმები და მისი სახეობა ტომ სვიფტი მხოლოდ წინასწარი განზრახვით შეიძლება იყოს გამოყენებული, მათი აგებულებისა და სტრუქტურის გამო. აღნიშნული ტერმინები ძირითადად გამოიყენება ლიტერატურაში, ფიქსირდება ასევე პარემიულ ფორმებში, იუმორისტული და სატირული ეფექტის მოსახდენად.

საინტერესოა აგრეთვე, მათი გამოყენება სწავლებისა და სწავლის პროცესში, რაც თავისთავად აღვიძებს ენის შემსწავლელთა სურვილს, გაშიფრონ ან მიხედნენ, თუ რა იგულისხმება სიტყვებს მიღმა ან როგორ ხორციელდება თამაში სიტყვებითა თუ ფრაზებით.

პირველი თავის ქვეთავებში **12 სიტყვათა თამაში ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით** და **13 კალამბურის ტიპოლოგია** განვიხილეთ, შემდეგი სახის ლინგვისტური ერთეულები. კერძოდ, კალამბური, ოქსიმორონი, ველურიზმი (ტომ სვიფტი).

დადგინდა განსხვავება სიტყვათა თამაშსა და კალამბურს შორის. განვიხილეთ ასევე კალამბურის რაობა და მისი კლასიფიკაცია სხვადასხვა მკვლევართა მოსაზრებების მიხედვით. მათი კლასიფიკაციის საფუძველზე ჩამოვაყალიბეთ ჩვენული კლასიფიკაცია, რასაც უკვე დაწვრილებით განვიხილავთ შემდეგ თავში.

გამოიკვეთა, რომ კალამბური შეიძლება განვიხილოთ, როგორც ინტენციურობის ასევე არაინტენციურობის კრიტერიუმზე დაყრდნობით. რადგან, კალამბურის გამოყენება დამახასიათებელია თითქმის ყველა მწერლის შემოქმედებისათვის და ისინი კალამბურს იყენებენ იუმორის, სარკაზმის, სატირის ან სხვა ეფექტის შექმნის მიზნით, აქედან გამომდინარე, იგი მიიჩნევა ინტენციურ ლინგვისტურ ერთეულად.

კალამბური გამოიყენება ასევე არაინტენციურადაც. კერძოდ, კოლოკიური მეტყველებისას. გამომდინარე იქიდან, რომ კალამბური იქმნება ომონიმის, ომოფონისა და პოლისემიურობის საფუძველზე და ეს უკანასკნელი, თითქმის ყველა ენისთვისაა დამახასიათებელი, ბუნებრივია, რომ აღნიშნული ერთეულების საფუძველზე ჩვეულებრივი მეტყველებისას შეიქმნას ორაზროვნება და შედეგად მივიღოთ სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაცია. ასეთ შემთხვევაში კალამბური წინასწარ განზრახული არ იქნება.

რაც შეეხება ოქსიმორინს, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, საუბრისას ადამიანები მის გამოყენებას, ძირითადად მეტი ემოციისა და გრძნობების გამოსახატავად მიმართავენ. ოქსიმორონი ასევე განზრახ გამოიყენება ლიტერატურაში, შოუებსა და სხვა, მკითხველზე/მსმენელზე შთაბეჭდილების მოხდენისა და გამოწვევის თვალსაზრისით.

კვლევის საფუძველზე გამოიკვეთა, რომ იშვიათ შემთხვევაში ოქსიმორონი ფიქსირდება როგორც კალამბური.

ველერიზმებისა და მისი ერთი სახეობის ტომ სვიფტის წარმოება წინასწარ განზრახულია, რადგან აუცილებელია კავშირის გაბმა ძირითად წინადადებასა და ველერიზმს შორის (ველერიზმის შემთხვევაში), ან ძირითად წინადადებასა და ზმნიზედურ სიტყვათა თამაშს შორის (ტომ სვიფტის შემთხვევაში). ორივე ერთეულის გამოყენების პრაგმატიკული ფუნქცია იუმორის, ირონიის ან სატირის შექმნაა.

არაინტენციური სახით მათი გამოყენება ჩვენს კვლევაში არ ფიქსირდება, სავარაუდოდ, მათი სტრუქტურის სირთულიდან გამომდინარე.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ამ თავში განხილული ერთეულების პრაგმატიკული ფუნქცია სხვადასხვა ქანრში, მათი სახალისო, იუმორისტული, აბსურდული, დამაბნეველი ან სხვა სახის ეფექტის შექმნაა.

1.4. სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ – გრაფიკულ – ტექსტობრივი თვალსაზრისით

შემდეგ ქვეთავში განვიხილავთ, სიტყვათა თამაშის სახეობებს გრაფოლოგიურ-გრაფიკულ-ტექსტობრივი თვალსაზრისით. კერძოდ, მხედველობაში გვაქვს ანაგრამული პოეზია, აკროსტიქი, გრაფიკული პოეზია და პალინდრომული პოეზია.

განვიხილოთ თითოეული მათგანი ცალ-ცალკე.

ანაგრამული პოეზია

ანაგრამული პოეზია ეს არის პოეზიის სახე, სადაც თითოეული ხაზი ან სტროფი ყოველი მეორე ხაზის ან სტროფის ანაგრამაა ლექსში. გასათვალისწინებელია ის, რომ თითოეულ ხაზში მოცემული ასოების რაოდენობა ზოგჯერ შეიძლება დაემთხვეს სხვა ხაზებში მოცემულ ასოთა რაოდენობას, ზოგჯერ კი არა. მაგალითისთვის განვიხილოთ შელ სილვერსტეინის ლექსი:

The Little Boy and The Old Man

Said the little boy, “Sometimes I drop my spoon”.

Said the old man, “I do that too”.

The little boy whispered, “I wet my pants”.

“I do that too”, laughed the little old man.

Said the little boy, “ I often cry”.

The old man nodded, “so do I”.

“But worst of all”, said the boy, “it seems

Grown – ups don't pay attention to me”.

And he felt the warmth of a wrinkled old hand.

“I know what you mean,” said the little old man.

ლექსის ანაგრამული ვარიანტია.

The Tot and The Elder

(Olin Foblioso & Billy Foblioso)

The tiny tot went: “When I eat I mess up”.

The elder replied: “O, that makes two of us”,

“ I soil myself “, went the tot with shame

And the elder added: “O, I do the same”.

On the tot told him: “I sob a lot”

“O, not only you” answered gramps to the tot.

“And what's totally bad”, the tiny tot told,

“ I think mom and dad don't love me at all”.

While grandpa simply, pitifully smiled,

Then said : “O, I understand, my child.”

ძირითადი აზრი ლექსის ანაგრამულ და ორიგინალ ვარიანტს შორის შენარჩუნებულია. ორივე შემთხვევაში აღწერილია დიალოგი პატარა ბიჭსა და

მოხუცს შორის. ისინი ერთმანეთს უყვებიან, თუ როგორ ისვრებიან ჭამის დროს, როგორ ტირიან და სხვ. თუ რამდენი საერთო „სადარდებელი“ აქვთ.

ლექსის ანაგრამული ვარიანტი უდაოდ შედევრია, რადგან ავტორი ორიგინალი ვარიანტის სრულიად ადეკვატურ ვერსიას გვთავაზობს. მკითხველისათვის კი ეს მცდელობა გამოწვევა და სიამოვნებაა მისი შინაარსის, აგებულებისა და ფორმის გამო.

ანაგრამული პოეზიის ფუნქციაა სახალისო ეფექტის შექმნა, მისი უცნაური და საინტერესოა აგებულების თვალსაზრისით, რაც უდაოდ შემქმნელის დიდ ოსტატურ ნიჭსა და შემოქმედებითობაზე მიუთითებს. ანაგრამული პოეზიის მაგალითები, ჩვენს ხელთ არსებულ მასალაში, ქართულ ენაზე, სამწუხაროდ, არ ფიქსირდება.

გრაფიკული პოეზია

გრაფიკული პოეზია წარმოიშვა პოსტსიმბოლისტური კრიზისის პერიოდში. იგი გამოხატავდა ხელოვნების ახალი რეალობის შესაძლებლობებს, რაც თავის მხრივ, ძალიან საინტერესო მცდელობაა ულტრათავისუფალი ლექსის შექმნისა.

გრაფიკული პოეზიის მოკრძალებული ექსპერიმენტული ნიმუშები ქართული ლიტერატურის რეალობაშიც გვაქვს, თუმცა მის შესახებ ძალიან ცოტამ თუ იცის.

თუ მწერლები ნებისმიერ სიტყვათშეხამებასა და სპონტანურობას ანიჭებდნენ ძირითად მნიშვნელობას, გრაფიკოსებმა უარყვეს ტექსტის როგორც ასეთის დანიშნულება და ძალდატანება მთლიანად ფორმისეულ კონცეფციაზე გადავიდა, თუმცა ფორმა ტექსტის გარეშე შეუძლებელია. ამით პოეზია იქცა დასავლური არტის მთავარ კომპონენტად და შეიძინა დეკორატიული ფუნქცია. ამ დროს პოეტი ახალ გამომხატველობით საშუალებებს ეძებს და სურს, გაარკვიოს სადამდე ვრცელდება პოეტური მეტყველების შესაძლებლობანი და თავისი სათქმელის გადმოსაცემად, პროზაულ ყოფით ელემენტებთან ერთად, გრაფიკულ ხერხსაც მიმართავს. ასეთი სახის პოეზია განსაკუთრებით დამახასიათებელია ვახტანგ ჯავახიძის შემოქმედებისათვის.

განვიხილოთ რამდენიმე მათგანი ვახტანგ ჯავახიძის შემოქმედებიდან:

ციდან მსუქანი წვეთები ცვივა,

ჩაურაზავი ჭრიალებს კარი,

ზევიდან ქვევით ჩ

ა

მ

ო

რ

ბ

ი

ს

წ

ჭ

ც

ძ

ა

მარცხნიდან მარჯვნივ უბერავს ქარი.

ლექსის გრაფიკული ფორმა და მისი შინაარსი ერთმანეთს შეესაბამება.
ლექსის ფორმა ისეა მოცემული, თითქოს წვიმის წვეთები ჩამოდიოდეს ციდან.

შესაბამისობაშია შემდეგი ლექსის შინაარსი და გრაფიკული ფორმაც. ლექსში ნახსენებია კიბის საფეხურები. ამიტომ, გრაფიკოსმა პოეტმა ლექსის სტრიქონებს კიბის საფეხურების ფორმა მისცა.

ამ

სტრი –

ქონებზე –

როგორც კიბის

სა-ფეხ-ურ-ებ-ზე-

ისე ჩამორბის ახლა

შენი თვალი კეთილი,

ფრთხილად! აქ მერვე

სა –ფეხ –ურ –ი ჩ ა ტ ე ხ ი ლ ი ა !

გ ა დ მ ო ა ბ ი ჯ ე ! ნ უ გ ე შ ი ნ ი ა !

ძირს გელოდები, ვით ამ ლექსის ბოლო წერტილი.

აღსანიშნავია, რომ ზემოთ მოცემულ ლექსებში, მათი გრაფიკა და შინაარსი აბსოლუტურ შესაბამისობაშია ერთმანეთთან.

რადგან ლექსის გრაფიკული გამოსახულება მის შინაარსს შეესაბამება, შესაძლოა, ასეთი სახის პოეზია მივიჩნიოთ გარკვეული სახეობის ვიზუალურ სიტყვათა თამაშად.

ანალოგიური პრინციპითაა აგებული გრაფიკული ლექსები ინგლისურ ენაზეც. ლექსის ვიზუალური მხარე და შინაარსი ურთიერთშესაბამისია. მაგ:

Tornado spins round and
round. Powerful and scary
if they touch the ground.

Dark skies in the
afternoon make

me want to

hide in my

room. Covers

over my head

as I hide

in fear

and

dread.

by Kristina

ლექსი დაწერილია ტორნადოზე. მისი გრაფიკული სახე ძლიერი, ბობოქარი ქარის ქროლვასა და ტრიალს ჰგავს. გრაფიკული პოეზია სწორედ ამ კუთხითაა საინტერესო, რომ გრაფიკა გამოხატავს შინაარსს და ლექსის წაუკითხავადაც კი შესაძლოა მისი ძირითადი იდეის მიხვედრა.

a
sp
arkle
way up
high one
to make all
your wishes upon
high in the nighttime sky blinking like a broken
traffic light shining above us like a canopy
with holes punched in it growing bright
each night we look up at them
in amazement they hold our
hopes and dreams their twinkles
assure us that very
thing will be alright
at ar

ლექსის გრაფიკული ფორმიდან გამომდინარე, ადვილი მისახვედრია, თუ რის შესახებ იქნება დაწერილი წინამდებარე ლექსი.

ამგვარად, წინამდებარე ლექსებში, შინაარსსა და გრაფიკას შორის კავშირი ნათელია. ასეთი სახის პოეზია განსაკუთრებული აქტუალობით ხასიათდება სწავლების დროსაც. იგი, ერთ-ერთი საინტერესო მეთოდთაგანია, სტუდენტების ინტერესის გასაღვიძებლად. ვიზუალური მხარე აღვიძებს მათ ცნობისმოყვარეობასა და წარმოსახვის უნარს. ნაწარმოების წაკითხვამდე ჩნდება კითხვები, შეესაბამება თუ არა გრაფიკა შინაარსს, მხოლოდ გრაფიკული გამოსახულებიდან რამდენად შესაძლებელია შინაარსის სწორად აღქმა და სხვ.

რაც შეეხება გრაფიკული პოეზიის ინტენციურობა-არაინტენციურობის თვალსაზრისით განხილვას, იგი ყოველთვის ინტენციურია მისი სტრუქტურისა და აგებულების გამო. ცხადია, ავტორი განზრახ უკავშირებს ლექსის ფორმასა და შინაარსს ერთმანეთს.

რასაკვირველია, შესაძლოა ნებისმიერ ლექსს, სიტყვების სათანადო განლაგებით მივცეთ რაიმე გამოსახულების ფორმა, მაგრამ გრაფიკული პოეზიის მთელი ხიბლი და მნიშვნელოვნება, მის გრაფიკასა და ლექსის შინაარსს შორის შესაბამისობაშია.

(გრაფიკული პოეზიის სხვა ნიმუშები იხ. დანართი).

აკროსტიქი

აკროსტიქი (კიდურწერილობა) ლექსი, რომლის სტრიქონთა დასაწყისი ასოები შეადგენს რაიმე სიტყვას ან ფრაზას, ზოგჯერ ტექსტსაც. ლექსის ეს სახეობა ბერძნული ენიდან გაჩნდა და პოპულარული იყო ქართველ ჰიმნოგრაფთაშორის (იოანე ზოსიმე, მიქელ მოდრეკილი, იოანე პეტრიწი და

სხვ.). მათ ლექსებში აკროსტიქად გამოყენებულია საკუთრივ ლექსის ავტორის ან საგალობლის შემკვეთის სახელი, საგალობლის ხასიათი და სახელწოდება.

აკროსტიქული ლექსი XVII-XVIII საუკუნეთა პოეზიაში საკმაოდ პოპულარული იყო. ამგვარ ლექსებს ქმნიდნენ არჩილ მეფე, ვახტანგ მეექვსე, დავით გურამიშვილი და სხვ.

აკროსტიქი შეიძლება იყოს ვერტიკალური, ჰორიზონტალური და სხვა სახითა და ფორმით მოცემული. ასევე შესაძლებელია ნაწარმოებში, თითოეული სტრიქონის საწყისი და ბოლო ასო, ვერტიკალურად ქმნიდეს აკროსტიქს, როგორც ლექსის დასაწყისში, ისე შუაში ან ბოლოში.

კვლევამ გვაჩვენა, რომ არსებობს აკროსტიქის სხვადასხვა სახეობა. მისი ფორმისა და აგებულებიდან გამომდინარე, ჩვენს საკვლევ მასალაზე დაყრდნობით, ჩამოვაყალიბეთ აკროსტიქის შემდეგი კლასიფიკაცია და მისი ფორმიდან გამომდინარე, შემოვიტანეთ ჩვენეული ტერმინებიც: **ვერტიკალური, შუამდებარე, ორმაგი, მარცვლოვანი, ჰორიზონტალური აკროსტიქი.**

განვიხილოთ ე. წ. ვერტიკალური აკროსტიქები. ასეთ შემთხვევებში, აკროსტიქული სიტყვა უნდა იქმნებოდეს ვერტიკალურად. ეს შეიძლება იყოს ყველა სტრიქონის საწყისი ასო, სტრიქონების საწყისი და ბოლო ასოები და/ან ნაწარმოების სტრიქონებს შორის, სიტყვებში საჭირო ასოების გამოყენებით მიღებული ვერტიკალური აკროსტიქი. არის შემთხვევებიც, როდესაც აკროსტიქი იქმნება არა მხოლოდ ასოების, არამედ მარცვლების საშუალებითაც ვერტიკალურად.

აკროსტიქის კლასიკურ მაგალითს წარმოადგენს ალან პოს ლექსი, რომელშიც სიტყვათა თამაში ვერტიკალური სახითაა მოცემული.

ლექსის ყველა სტრიქონის თავიჯდური ასოების გამოყენებით, ვერტიკალურად მიიღება აკროსტიქული სიტყვა – **ELIZABETH.**

Elizabeth it is in vain you say
 "Love not" — thou sayest it in so sweet a way:
 In vain those words from thee or L.E.L.
 Zantippe's talents had enforced so well:
 Ah! if that language from thy heart arise,
 Breath it less gently forth — and veil thine eyes.
 Endymion, recollect, when Luna tried
 To cure his love — was cured of all beside —
 His follie — pride — and passion — for he died.

სწირია შემთხვევები, როდესაც აკროსტიქის პრინციპს იყენებენ ამა თუ იმ ენის ანბანზე. აგებულების თვალსაზრისით, ლექსის ასეთი სახეობა იქმნება შემდეგ ძირითად ტიპებში.

- ლექსის პირველი სტროფის ოთხივე სტრიქონი იწყება ა ასოთი, მეორე სტროფის ბ ასოთი და ასე ბოლომდე;
- ლექსის პირველ სტროფში ყოველი სიტყვა იწყება ა ასოთი, მეორეში ბ ასოთი და ასე შემდეგ.
- ლექსის პირველი სტრიქონის ყოველი სიტყვა იწყება ა ასოთი, მეორე სტრიქონისა — ბ ასოთი, მესამისა გ ასოთი და ასე ბოლომდე და სხვ. დამოკიდებულია შემქნელის ფანტაზიაზე.

მაგალითად, აკროსტიქის ნიმუში ქართული ენის ანბანის მაგალითზე.

ქართული ანბანი

„ყოველი საიდუმლო ამას ენასა შინა დამარხულ არს“
იოანე ზოსიმე

ა რსებასა,

ბ უნებით

ბ ან უყოფედსა

სამებასა,

ღ აუსაბამოსა,

ე რთსა ღმერთსა

კ ადიდებდეთ!

ზ ეციოთ გარდამოსუდსა,

თ ანა არსსა

მამისასა,

ი ესოს,

კ აცთომოყვარესა,

ღ მობიერსა,

მ თნყადესა,

ნ უგეშინისმცემედსა,

ო სანა!

პ ირვედ

ქ აძთასა

წ ომედი იყავ,

ს იტყვაო,

ტ არიგო,

უ ფადო

ქ რისტე,

ლ მერთო

ყ ოვედთაო,

შ ეტე იწყადენ

ჩ ვენ

ც ოღვიდნი.

ძ ეო

წ მიდაო,

ჭ ეშმარიტო.

ხ ორციოთა

ჯ ვარცხედო,

კ ადედუია!

27/06/2011

შემდეგ მაგალითში, ვერტიკალური აკროსტიქი აგებულია, სიტყვებში მოცემული აკროსტიქის შესაქმნელად საჭირო ასოს გამოყენებით. ამ

შემთხვევაში, აკროსტიქი იქმნება არა ნაწარმოების თავში ან ბოლოში, არამედ შუაში. ასეთი სახის აკროსტიქს შეიძლება ვუწოდოთ *შუამდებარე აკროსტიქი*.

HAPPY VALENTINE'S DAY!

HEAR, O HEAVENS,
AND GIVE EAR, O EARTH;
FOR THE LORD HAS SPOKEN:
"CHILDREN HAVE I REARED AND BROUGHT UP,
BUT THEY HAVE REBELLED AGAINST ME.
THE OX KNOWS ITS OWNER,
AND THE DONKEY ITS MASTER'S CRIB,
BUT ISRAEL DOES NOT KNOW,
MY PEOPLE DO NOT UNDERSTAND."
—ISAIAH 1:2-3 ESV

...WHAT, WE'RE ONLY ALLOWED TO DO THIS WITH JOHN 3:16?

მომდევნო მაგალითი ისეთი პრინციპითაა აგებული, რომ აკროსტიქული სიტყვა იქმნება ნაწარმოების თავშიც და ბოლოშიც ანუ, როგორც თავიკიდური, ისე ბოლოკიდური ასოების გამოყენებით. ასეთი სახის აკროსტიქს, ვუწოდებთ *ორმაგ აკროსტიქს*. ასეთ შემთხვევაში, ლექსის ყველა სტრიქონის თავიკიდური და ბოლოკიდური ასოები ქმნიან აზრობრივ სიტყვას ვერტიკალურად, როგორც ლექსის დასაწყისში, ისე ბოლოში.

Change can be a challenge or cause regret
However well prepared we are
Outward circumstances, it can be
Realignment we struggle with. Sudden
Emotional upheaval discomfort
Our core values and sometimes life itself
Gets painfully ruptured by the hitherto
Rather insubstantial problems. Over
And above the uncertainties I am
Playing along with an old agenda
Hoisted upon me by events, and it is
Is time now to delve deeper because
Need to understand cause in order to
Grasp improvement, planned so I can move on

T
R
A
N
S
F
O
R
M
A
T
I
O
N

მაგალითი წარმოადგენს წელიწადის თვეებზე აგებულ აკროსტიქს. საწყისი სიტყვები, ყველა სტრიქონზე, წარმოადგენს თვეების სახელწოდებათა დასაწყისს. აკროსტიქი შექმნილია, არა სიტყვების საწყისი ასოებით, არამედ სიტყვების საწყისი მარცვლებით. სწორედ ამიტომ, მისი ასეთი ფორმის გამო, ამ სახის აკროსტიქს ვუწოდებთ *მარცვლოვანი აკროსტიქი*.

JANet was quite ill one day.
FEBrile trouble came her way.
MARtyr-like, she lay in bed;
APRoned nurses softly sped.

MAYbe, said the leech judicial
JUNket would be beneficial.
JULeps, too, though freely tried,
AUGured ill, for Janet died.
SEPulchre was sadly made.
OCTaves pealed and prayers were said.
NOVices with ma'y a tear
DECorated Janet's bier.

შემდეგ მაგალითებში, მოცემულია ჰორიზონტალური აკროსტიქის შემთხვევები.

Always **B**e **C**ool. **D**on't have **E**go with **F**riends n
 Family. **G**ive up **H**urting **I**ndividuals. **J**ust **K**ee
Loving **M**ankind. **N**ever **O**mit **P**rayers. **Q**uietly
Remember God. **S**peak **T**ruth. **U**se **V**alid **W**ords.
Xpress **Y**our **Z**eal.

Father **A**nd **M**other **I**Love **Y**ou

ასე რომ, აკროსტიქი როგორც სიტყვათა თამაშის სახეობა ძალიან
 საინტერესოა მისი სტრუქტურიდან გამომდინარე, ხოლო რაც შეეხება მის
 შექმნასა და გამოყენებას, ყოველთვის ინტენციურია, რადგან იქმნება წინასწარი
 განზრახვის საფუძველზე და მის შედეგად.

გრაფიკული სახით მოცემული ტექსტობრივი პალინდრომების მაგალითები, რომლებსაც „მაგიურ კვადრატებსაც“ უწოდებენ

ეს პატარა პალინდრომები, ანტიკური ლექსის სახეობაა, რომელსაც მეორენაირად **მაგიურ კვადრატსაც** უწოდებენ. რომელი კუთხიდანაც არ უნდა დავიწყოთ ამ ტექსტის კითხვა, გინდა წაღმა, გინდა უკუღმა, მუდამ იგივე გამოვა. ანალოგიურია ყოველი ვერტიკალი და ჰორიზონტალი, მარჯვნიდან წაიკითხავთ თუ მარცხნიდან. (ცხადია, სარკის პრინციპით).

N	E	T	W	E	D	G	E	L
E	W	E	E	K	E	E	Y	E
T	E	N	D	E	W	L	E	G

T	R	A	P
R	A	J	A
A	J	A	R
P	A	R	T

S	T	E	P
T	I	M	E
E	M	I	T
P	E	T	S

R	A	T	S
A	B	U	T
T	U	B	A
S	T	A	R

C	A	R	E	S
A	N	E	L	E
R	E	F	E	R
E	L	E	N	A
S	E	R	A	C

F	A	R	A	D
A	L	E	D	A
R	E	B	E	R
A	D	E	L	A
D	A	R	A	F

E	S	S	S	S	E
S	L	E	E	T	S
S	E	R	V	E	S
S	E	V	R	E	S
S	T	E	E	L	S
E	S	S	S	S	E

მსგავსი სახით, ქართულ ენაშიც მოგვეპოვება მაგალითები, თუმცა ქართულ ენაზე მოცემულ შემდეგ მაგალითებში, ჩვენი აზრით, მეტი სისხარტე, ხალისი და აზრიანობა შეინიშნება.

სხვა შემთხვევაში, ასეთი პრინციპით შექმნილი მაგიური კვადრატები შეიძლება გამოვიყენოთ სწავლების პროცესში, მეტი ეფექტურობისა და სტუდენტთა გამოწვევის შექმნის თვალსაზრისით.

მოვიყვანოთ შინაარსობრივი „მაგიური კვადრატების“ მაგალითები. საგულისხმოა, რომ მაგიური კვადრატების სათაურები არ არის პალინდრომის პრინციპით აგებული. თუმცა, სათაურები მიგვანიშნებენ მაგიურ კვადრატში გადმოცემულ შინაარსზე.

(ა) განქორწინება მორწმუნესთან

დ ა, რ ა დ

ა ც ო ლ ა ?

რ ო გ ო რ

ა ლ ო ც ა

დ ა რ ა დ!

(ბ) ბაზარში: სამად მომეცი ეგ ატამი, შეილო, მეტი არა ღირსო

-ს ა მ ა დ

ა რ ა, დ ა!

მ ა მ ა მ

ა დ ა რ ა

დ ა მ ა ს.

მიამიტი მოახლის პასუხი შენიშვნაზე, რომ მისი შესადარ-შესაფერი არ იყო მამის ხნის კაცი.

-მ ა მ ა დ ?!

ა რ ა დ ა,

მ ა დ ა მ,

ა დ ა რ ა

დ ა მ ა მ.

წინამდებარე მაგალითი თითქოს დიალოგის ხასიათისაა, რადგან პირველ პალინდრომულ კვადრატს პასუხობს მეორე კვადრატი, იუმორისტულად და სხარტულად.

(გ) ხევსურული სატრფიალო

დ ა ვ ა ლ

ა რ ა ღ ა ,

ვ ა ჟ ა ვ,

ა ღ ა რ ა

ლ ა ვ ა ღ.

(დ) იმერული ჭორაობა აზიელ ცისფერთა ტრფობაზე

-ა ღ ი ღ ა

ღ ა მ ა ღ...

-ი მ ა მ ი

ღ ა მ ა ღ ?!

-ა , ღ ი ღ ა!

ასეთი ფორმით მოცემული პალინდრომი იქმნება როგორც ჰორიზონტალურ, ისე ვერტიკალურ დონეზე. ძირითადად, ამ სახის პალინდრომებს იყენებენ მეთოდოლოგიაში, სწავლების პროცესის სახალისოდ წარმართვის მიზნით. თუმცა, ამავე დროს იუმორისტულია ქართული მაგიური კვადრატების შინაარსი.

პალინდრომული პოეზია ეფუძნება ინტენციურობის კრიტერიუმს, მისი ფორმიდან და აგებულებიდან გამომდინარე.

ქვეთავში 14. სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ - გრაფიკულ - ტექსტობრივი თვალსაზრისით, განვიხილეთ შემდეგი ლინგვისტური ერთეულები: ანაგრამული პოეზია, აკროსტიქი, გრაფიკული პოეზია, პალინდრომული პოეზია და მაგიური კვადრატები.

კვლევის მასალაზე დაყრდნობით, გამოიყო აკროსტიქის სხვადასხვა სახეობა, მათი აგებულებისა და ფორმის გათვალისწინებით. კერძოდ, ვერტიკალური, ჰორიზონტალური, ე. წ. *შუამდებარე, ორმაგი* და *მარცვლოვანი* აკროსტიქი. (ხვენს მიერ შემოღებული ტერმინები)

განვმარტეთ თითოეული ტერმინი ცალ-ცალკე. მაგალითების განხილვის საფუძველზე ნათელია, რომ აღნიშნულ ქვეთავში განხილულ სიტყვათა თამაშის სახეების არცერთი ლინგვისტური ერთეული არ გამოიყენება წინასწარი განზრახვის გარეშე. ყველა მათგანი რაიმე მიზეზიდან გამომდინარე იქმნება, რადგან მათი აგება დაკავშირებულია გრაფიკასთან ან ასოების განზრახ გადასმასთან შესაბამისი წყობით.

აღნიშნული ტერმინების (გრაფიკული პოეზია, აკროსტიქი და მისი სახეობები, პალინდრომული პოეზია და მაგიური კვადრატები) პრაგმატიკული ფუნქცია სახალისო, იუმორისტული, აბსურდული, დამაბნეველი ან სხვა ეფექტის შექმნაა. ეფექტურია მათი გამოყენება მეთოდოლოგიაშიც, რადგან მსგავსი ლინგვისტური ერთეულების გამოყენება სწავლებისა და სწავლის პროცესში, უდაოდ სახალისოა.

პირველი თავის დასკვნა

პირველი თავის განხილვისას გამოიკვეთა, რომ, ზოგადად, არ არსებობს სიტყვათა თამაშის საყოველთაოდ მიღებული მიდგომა და განმარტება, რომ სიტყვათა თამაშის შესახებ სხვადასხვა მკვლევრის მიერ წარმოდგენილი განმარტებისა და მათი კლასიფიკაციის განსხვავებულობა და გარკვეულწილი აღრევა განპიროვნებულია თავად სიტყვათა თამაშის კატეგორიებისა და ქვეკატეგორიების სირთულით. სხვადასხვა მკვლევარი სხვადასხვაგვარად განმარტავს სიტყვათა თამაშს, ზოგი კი მას (სიტყვათა თამაშს) კალამბურთანაც აიგივებს (დელაბასტიტა, გოტლიბი). ჩვენ არ ვემხრობით მათ მოსაზრებას და კალამბურს განვიხილავთ, როგორც სიტყვათა თამაშის ცალკეულ ქვეკატეგორიას. კვლევამ გვაჩვენა, რომ სიტყვათა თამაში შეიძლება შეეხოს მხატვრულ შედარებას, მეტაფორას, კალამბურს, სპუნერიზმს, მალაპროპიზმს, ველერიზმსა და სხვა ლინგვისტურ ერთეულებს. კალამბური კი არის სიტყვათა თამაშის სახეობა, რომელიც იქმნება ომონიმითა და სიტყვის პოლისემიით გამოწვეული ორაზროვნების საფუძველზე. შესაბამისად, კალამბურს განვიხილავთ სიტყვათა თამაშის ქვეკატეგორიაში.

კვლევის საფუძველზე ასევე გამოიკვეთა, რომ განსხვავებულია სხვადასხვა მკვლევრის მიერ ჩამოყალიბებული კალამბურის კლასიფიკაციაც. კერძოდ: დელაბასტიტა (ომონიმები, ომოფონები, ომოგრაფები, პარონიმები); გოტლიბი (ლექსიკური ომონიმები, კოლოკიური და ფრაზული ომონიმები); იუან ჩუანდაო (ომონიმური, ლექსიკური მნიშვნელობის, მისახვედრი/ადვილად გასააზიფრი კალამბური, გადატანითი მნიშვნელობის/ქარაგმული და ლოგიკური კალამბური);

გამოიკვეთა, რომ სიტყვათა თამაშის **ვიწრო** და **ფართო** თვალსაზრისით განხილვისას, **ვიწრო** თვალსაზრისით, სიტყვათა თამაში უიგივდება **კალამბურს**, **პანს**. ხოლო ამ ფენომენის ფართო თვალსაზრისით განხილვა გულისხმობს მის ფარგლებში მრავალი ქვესახეობის გამოყოფას. კერძოდ, სიტყვათა თამაში მოიცავს **კალამბურს**, **ველერიზმს** (ტომ სვიფტი), **სპუნერიზმს**, **ანაგრამას**, **პალინდრომს**, **ონომატოპეას**, **მონდეგრინს**, **მალაპროპიზმს**, **ოქსიმორონს** და **სხვ.**

კვლევის შედეგად გამოვლინდა რომ, ენობრივი ერთეულების ფორმირება შეიძლება ხდებოდეს ენის ნებისმიერ დონეზე:

1. ფონეტიკურ, გრაფოლოგიურ – მორფოლოგიურ დონეზე.
2. ლექსიკურ – სინტაქსურ – სემანტიკურ დონეზე.
3. გრაფოლოგიურ – გრაფიკულ - ტექსტობრივ დონეზე.

შესაბამისად, გამოიკვეთა შემდეგი სახის ერთეულები:

სიტყვათა თამაში ფონეტიკური, გრაფოლოგიური და მორფოლოგიური თვალსაზრისით: მონდგერინი, ონომატოპეა, სპუნერიზმი, ანაგრამა, მალაპროპიზმი, პალინდრომი.

სიტყვათა თამაში ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით: კალამბური, ველერიზმი (ტომ სვიფტი), ოქსიმორონი.

სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ – გრაფიკულ – ტექსტობრივი თვალსაზრისით: აკროსტიქი (ჰორიზონტალური, ვერტიკალური, *შუამდებარე, ორმაგი, მარცვლოვანი*), ანაგრამული პოეზია, გრაფიკული პოეზია, გრაფიკულ-პალინდრომული ლექსი (მაგიური კვადრატები).

კვლევის მასალაზე დაყრდნობით, გამოიკვეთა კალამბურის ქვეკატეგორიები, მისი სხვადასხვა სახეობა. კერძოდ: ომონიმური, ომოფონური, ორენოვანი (ენათაშორისი), პოლისემიური, მისახვედრი/ადვილად გასაშიფრი, რთული, ხატოვანი და სხვ.

რაც შეეხება აღნიშნული ტერმინების ინტენციურობა - არაინტენციურობის თვალსაზრისით განხილვას, კვლევის საფუძველზე ნათელია, რომ ჩვენს მიერ განხილული ყველა ტერმინი, გარდა ველერიზმისა (ტომ სვიფტი), ანაგრამის, ოქსიმორონის, ანაგრამული პოეზიის, აკროსტიქის, გრაფიკული პოეზიისა და გრაფიკულ პალინდრომული ლექსისა ორივე თვალსაზრისით განიხილება ანუ არის, როგორც წინასწარი განზრახვით შექმნილი, ისე შეიძლება წარმოიშვას სპონტანურადაც.

ველერიზმი (ტომ სვიფტი), ანაგრამა, ანაგრამული პოეზია, აკროსტიქი და გრაფიკული პოეზია, პალინდრომული ლექსი (მაგიური კვადრატები) კი, მხოლოდ ინტენციურია, მათი გრაფიკული ფორმის, აგებულებისა და სტრუქტურის გამო. არაინტენციურობის კრიტერიუმზე დაყრდნობით განხილულ სიტყვათა თამაშის

სახეობების შექმნა, აბსოლუტურად დამოკიდებულია ავტორის სურვილსა და ფანტაზიაზე, მის შემოქმედებით ნიჭსა და უნარზე.

აღნიშნული ტერმინების პრაგმატიკული ფუნქცია სხვადასხვა ჟანრში, მათი სახალისო, იუმორისტული, აბსურდული, დამაბნეველი ან სხვა ეფექტის შექმნაა. ეფექტურია მათი გამოყენება მეთოდოლოგიაშიც, სწავლებისა და სწავლის პროცესის სახალისოდ წარმართვისათვის.

თავი 2

იუმორის თეორიები და მისი შექმნის გზები

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ზოგადად სიტყვათა თამაში არის ენამახვილობა, მოსწრებული სიტყვა, რომელიც ეყრდნობა მისი გამოყენების ეფექტს ენის სხვადასხვა დონეზე. მიუხედავად იმისა, რომ სამუელ ჯონსონი კალამბურს იუმორის უმდაბლეს ფორმად თვლიდა, იგი კვლავ ძირითად წყაროდ გვევლინება ანექლოტებისა და შოუების შესაქმნელად. რადგან, როგორც კვლევამ გვაჩვენა კალამბური არის საკმაოდ მნიშვნელოვანი შემადგენელი ნაწილი იუმორისა და ხუმრობის, ანექლოტისა. შესაბამისად, გადავწყვიტეთ ჩვენი ნაშრომის ეს თავი მიგვეძღვნა კალამბურის, როგორც ანექლოტის შემქმნელი ერთეულის მნიშვნელოვანი ნაწილისათვის.

ფსიქოლოგიურმა და სოციოლოგიურმა გამოკვლევებმა აჩვენეს, რომ იუმორს ხშირად ახასიათებს სერიოზული ემოციური, კოგნიტიური და სოციალური გავლენა ინდივიდსა და საზოგადოებაზე. თუმცა, მარტინის კვლევის თანახმად, იუმორისაკენ ან სიცილისაკენ მიდრეკილება თანდაყოლილია, უნივერსალურია. (Martin 2007).

კლარკისა და პროვინის მიხედვით, იუმორის თემას ხშირად უგულვებელყოფდნენ წარსულში, რადგან არ მიიჩნეოდნენ კვლევის სერიოზულ საგნად (Clark 2008).

კლარკის აზრით, იუმორის სოციალური ასპექტის არსებობა და იმის აღიარება, რომ სიცილი გადამდებია, არ ნიშნავს, რომ იუმორის ძირითადი ფუნქციაა სოციალური გავლენის მოხდენა, ისევე, როგორც ამას მრავალი თეორიტიკოსი მიიჩნევს. “the existence of a social aspect to humour, and even the potential for laughter to be contagious , does not necessarily imply, as has been presumed by many theorists, that humor's principal function is social” (Clark 2008 : 64).

კლარკი თვლის, რომ „იუმორი არის შინაგანი პროცესი, რომელიც განზრახულია არა კომუნიკაციისათვის, არამედ (აღამიანის) კოგნიტიური განვითარებისათვის. “humour is an internal process, not primarily intended for communication, but for cognitive development (Clark 2008 : 64).

თითქოს, ერთი შეხედვით, კლარკი იმ მოსაზრებას უჭერს მხარს, რომ, ზოგადად, ადამიანები იუმორის თანდაყოლილი მექანიზმით იბადებიან და შემდეგ ეს მექანიზმი ვლინდება სოციალური გამოცდილების ფონზე. მაშასადამე, სხვადასხვა ერებსა და შესაბამისად, სხვადასხვა კულტურების ენებში იუმორისტული და სასაცილო ფრაზების აღქმა განსხვავებულია, რასაც ამ ერების კულტურათა ინდივიდუალურობა განაპირობებს ანუ იუმორი მნიშვნელოვნადაა დამოკიდებული კულტუროლოგიულ-სპეციფიკურ და ფონურ ცოდნაზე.

რასაკვირველია, იუმორი მსოფლიოს ბევრ სხვადასხვა კულტურაში ვლინდება (Lefcourt 2001). თუმცა, სხვადასხვა კულტურას მისი გამოყენების სხვადასხვა მიმართულება და ნორმა ახასიათებს.

ერთი ერის სხვადასხვა კუთხისთვისაც კი დამახასიათებელია იუმორის განსხვავებული გამოხატვა და რეაქცია. მაგალითისათვის საკმარისია გავისენოთ გურული (გონებამხვილური) და სვანური (უხეში, ულოგიკო), მეგრული, კახური (არათავაზიანი და ამავე დროს ენაკვიმატური) და ა.შ იუმორი. ამ უკანასკნელს განსაზღვრავს როგორც წინადადებათა სტრუქტურა და დიალექტი, ასევე ამა თუ იმ კუთხის წარმომადგენელთათვის დამახასიათებელი იუმორის გადმოცემის მანერა - ინტონაცია, კილო, შინაარსი და სხვ. ზემოხსენებულის გათვალისწინებით, განსხვავებულია იუმორისა და სახუმარო სიტუაციის აღქმაც.

საინტერესოა, თუ რა ქმნის იუმორს? რა ხდის სიტუაციას კომიკურს? რთულია იმის განსაზღვრა, თუ რა იწვევს სიცილს. იუმორის თეორიები მეტნაკლებად წყვეტს ამ პრობლემას. არსებობს იუმორის ასზე მეტი „თეორია“ (Schmidt & Williams 1971). ეს მოსაზრებები მოიცავს ზოგად თეორიებს იუმორისა თუ სიცილის შესახებ. გარემოებებს, სადაც შესაძლოა იუმორი წარმოიშვას და სხვ. მნიშვნელოვანია პ. კ. შპიგელის მიერ შექმნილი ტიპოლოგია – იუმორის თეორიის რვა კატეგორია: (ბიოლოგიური, უპირატესობის, შეუსაბამობის, გაოცების, ამბივალენტობის, განმუხტვის, კონფიგურაციისა და ფსიქონალიტიკური თეორიები). აქედან კი გამოიყო სამი ძირითადი ჯგუფი:

1. უპირატესობის (აღმატებულობის) თეორია (Superiority theory)
2. შეუსაბამობის თეორია (Incongruity theory)
3. განმუხტვის (ენერჯის გათავისუფლების) თეორია (Relief theory) (Keith-Spiegel 1972).

განვიხილოთ თითოეული მათგანი ცალ-ცალკე.

2.1. უპირატესობის (აღმატებულობის) თეორია (superiority theory)

უპირატესობის თეორია, ერთერთი უძველეს თეორიათაგანია იუმორის თეორიებს შორის. თარიღდება პლატონისა და არისტოტელეს დროით. არისტოტელე ამტკიცებს, რომ „სიცილი სისუსტისა და სიმახინჯის” საპასუხოდ წარმოიქმნება, ანუ, ხშირად გვეცინება ადამიანებზე, მათ დეფექტებსა და უარყოფით თვისებებზე; მეორე მხრივ, გვეცინება მათ უიღბლობაზეც. ძუნწი, ღორმუცელა, ღოთი – კომედიის საყრდენი ფიგურები არიან. ასევეა ცოლის მიერ დაჯაბნული ქმარი ან ზოგადად, ქალის მიერ ნაჯობნი კაცი. გვეცინება შეცდომებზეც, მტირალა ბიჭებზე, არასწორ გამოთქმაზე, ცუდ გრამატიკაზე. თუმცა ყველაზე გამჭრიახი იუმორი შესაძლოა სწორედ ამგვარი სიტუაციებიდან განვითარდეს; „ამგვარად, იუმორს ქმნის აღმატებულობის შეგრძნება, რომელიც წარმოიშობა საკომუნიკაციო აქტის მონაწილე პირში სხვა პიროვნების არახელსაყრელ მდგომარეობაში აღმოჩენის გამო”. (Martin 1998).

მაგ: Police were called to a daycare, where a three-year-old was resisting **a rest**.

სიტყვათა თამაშს ქმნის სიტყვის **a rest** მსგავსი ჟღერადობის სიტყვა **arrest**, მინიშნება წინადადების დასაწყისშივეა მოცემული. თამაში ხოციელდება ვერბალურ დონეზე.

2.2. შეუსაბამობის თეორია (incongruity theory)

მარტინის სახელმძღვანელოში (Martin 1998), ფსიქონალიტიკური თეორიის საპირისპიროდ, რომელიც ემოციებსა და მასტიმულირებელ ფაქტორებს უსვამს ხაზს, შეუსაბამობის თეორია ორიენტირებულია იუმორის კოგნიტიურ ელემენტებზე. მარტინის თანახმად, იუმორი გულისხმობს ორი სრულიად შეუსაბამო იდეის, კონცეპტისა თუ სიტუაციის ერთმანეთთან დაკავშირებას მოულოდნელობისა და გაოცების ეფექტის შექმნის თვალსაზრისით, ანუ, შეუსაბამობას ნათქვამსა და ნაგულისხმევს შორის.

არტურ კოსტლერი (Koestler 1989) უფრო დეტალურად განიხილავს ამ მიდგომას: იგი ხუმრობის პლანების შეუთავსებლობის აღსანიშნავად ხმარობს ტერმინს ბისოციაცია (bisociation).

„ხუმრობის აღქმის სირთულეს ქმნის ამ მცირე ფორმაში ორი პარალელური, განსხვავებულ განზომილებაში მოთავსებული რეფერენციული ჩარჩოს თანაარსებობა, რომელიც თანადროულად ორ ასოციაციურ (ანუ, ბისოციაციურ) კონტექსტთან არის დაკავშირებული“. მაგ:

A man at the dinner table dipped his hands in the mayonnaise and then ran them through his hair. When his neighbour looked astonished, the man apologized: "I'm so sorry. I thought it was spinach."

წინამდებარე მაგალითში, შეუსაბამობა ჩანს პასუხში, როდესაც რეციპიენტი ანეკდოტის მთავარი პერსონაჟისაგან, ბოდიშის მოხდის შემდეგ სულ სხვა პასუხს ელოდება, ის კი ამბობს: „უკაცრავად, ისპანახი მეგონა“. ადგილი აქვს შეუსაბამობას, გაცრუებული მოლოდინის ეფექტს, რაც იწვევს სასურველ შედეგს, ღიმილს.

2.3. განმუხტვის თეორია (relief theory)

განმუხტვის თეორია უპირველესად იუმორის ფსიქოლოგიური თეორიაა და უკავშირდება ზიგმუნდ ფროიდს. ფროიდის მიხედვით, იუმორი არის ერთგვარი თავდაცვის მექანიზმი, რომელიც საშუალებას გვაძლევს გავუმკლავდეთ რთულ სიტუაციას უარყოფითი ემოციით დატვირთვის გარეშე. ფროიდის ფსიქონალიტიკური თეორიის ძირითადი მტკიცებულება – იუმორი, ერთგვარი თავდაცვის მექანიზმი, გვეხმარება ნეგატიური, არასასიამოვნო ემოციის, შიშის, მწუხარებისა თუ სევდის დაძლევაში. (Martin 1998).

"A conclusion is the place where you got tired of thinking." (Steven Wright).

ციტატა აბსურდს ამტკიცებს, იუმორულ სიტუაციას კი, სწორედ ეს აბსურდული დაბოლოება იწვევს. ანალოგიურად განიხილება შემდეგი მაგალითიც. წინადადება სახალისოა მხოლოდ მისი არაადეკვატური დაბოლოების გამო.

"Some people think of the glass as half full. Some people think of the glass as half empty. I think of the glass as too big." – (George Carlin).

ასე რომ, იუმორის რაობის შესახებ, სხვადასხვა მკვლევრის მიერ მოცემული განმარტებებისა და აღნიშნული „იუმორის თეორიების“ მიხედვით, იუმორი სხვადასხვა მიზეზით იქმნება.

იუმორით ჩვენი დაინტერესება გამოიწვია იმ ფაქტმა, რომ, რასკინის მიხედვით, სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი სახე, კალამბური შეიძლება ანეკდოტის ან ხუმრობის ნაირსახეობად ჩაითვალოს, რადგან მისი სემანტიკური სტრუქტურა ორი მსგავსი, თუმცა ურთიერთდაპირისპირებული სკრიპტის თანაარსებობით ხასიათდება. როგორც კვლევამ დაგვარწმუნა ასეთივე აგებულება აქვს ანეკდოტს.

2.4. ანეკლოტის რაობა და მისი პარემიული ფორმა

ანეკლოტი არის ერთ-ერთი, მოკლე, მცირე პარემიული ფორმა. (რუსიეშვილი 2005) არსებობს აზრთა სხვადასხვაობა პარემიის რაობასა და მისი შემსწავლელი მეცნიერების დარგის - პარემიოლოგიის ობიექტის შესახებ. ერთი თვალსაზრისის მიხედვით, პარემიოლოგია ანდაზის შემსწავლელი დარგია და, აქედან გამომდინარე, პარემიად მხოლოდ ანდაზა შეიძლება ჩაითვალოს (Brunvand 1963).

განსხვავებული თვალსაზრისის მქონენი მკაცრ ზღვარს არ ავლებენ ფოლკლორულ და პარემიულ ფორმებს შორის და, შესაბამისად, არ განასხვავებენ პარემიოლოგიისა და ფოლკლორის კვლევის ობიექტს.

მკვლევარები აკონკრეტებენ პარემიულ ფორმებს და გამოყოფენ შემდეგ ჯგუფებს:

1. აფორიზმი, სურვილის ფორმულები, წყევლა, დალოცვა, შელოცვა და ა.შ.
2. ანდაზები, წინასწარმეტყველური ნიშნების ამსახველი ფორმები, საკანონმდებლო გამონათქვამები და ა.შ.
3. თავშესაქცევი ამბები, “ერთმომენტის” ანეკლოტები და ა.შ.
4. გამოცანები, ამოცანები, “გამოსაჭერი კითხვები და ა.შ. (Пермяков 1972).

ამგვარად, პარემია არის მცირე ზომის ხალხური ფორმა, რომლის ძირითადი ფორმებია: აფორიზმი, ანდაზა, ანეკლოტი, წინასწარმეტყველური ნიშანი და გამოცანა. ასე, რომ აღნიშნულიდან გამომდინარე ანეკლოტი შეიძლება მივიჩნიოთ პარემიოლოგიის ერთ-ერთ გამოვლინებად/სახედ.

ანეკლოტში ასახულია ადამიანისათვის ყველაზე მეტად დამახასიათებელი თვისებები, წარმოჩენილია საზოგადოებაში ყველაზე მეტად გავრცელებული ნაკლოვანებები თუ დადებითი მხარეები, სტერეოტიპული სიტუაციები. მიუხედავად იმისა, რომ ანეკლოტს მცირე ფორმა აქვს, ზოგ შემთხვევაში კი მხოლოდ ერთი წინადადებისაგან შედგება, იგი მაინც სრულყოფილად გამოხატავს თავის სათქმელს და იწვევს სასურველ შედეგს: ღიმილს.

წინამდებარე თავში შევეცადეთ პასუხი გაგვეცა კითხვაზე, თუ რა საშუალებებით ხორციელდება ღიმილის ეფექტი ანეკდოტში, რატომ ეცინებათ ან არ ეცინებათ ადამიანებს ანეკდოტის აღქმის დროს. რა ეტაპებს შეიცავს ანეკდოტის აღქმა, რის შესახებ იქმნება და ვრცელდება ანეკდოტები სხვადასხვა საზოგადოებაში.

ამ თავში განხილულია, თუ როგორ შეესაბამება მცირე ფორმის მქონე ვერბალური იუმორი ადამიანის ცნობიერებაში მოვლენებისა და საგნების შესახებ არსებულ სტერეოტიპულ ფრეიმებსა და სკრიპტებს, რა ეფექტს იწვევს მათი ურთიერთშესაბამისობაში მოყვანა.

არსებობს კვლევები, რომლებიც (ქებურია 2003) ანეკდოტს განიხილავს, როგორც მცირე ფორმას, ტექსტისათვის დამახასიათებელი შემადგენელი ერთეულების მთელი კომპლექსით. თუმცა, ჩვენი ინტერესის სფეროს არ წარმოადგენს ამგვარი კვლევა და დაკონცენტრირდებით კალამბურზე, როგორც იუმორის შექმნის ერთ-ერთ ფორმაზე.

ითვლება, რომ ანეკდოტს აქვს ტექსტისათვის დამახასიათებელი ყველა კატეგორია. მიუხედავად მისი მცირე ფორმისა, ანეკდოტი სრულად შეიცავს ტექსტის მახასიათებლებს და მასში წარმოდგენილი ინფორმაცია, ერთი შეხედვით, სრულიად შეესაბამება სიუჟეტის მქონე მოთხრობაში ჩადებულ ინფორმაციას. ვნახოთ, თუ რა ნაწილებისაგან შედგება ჩვეულებრივი სიუჟეტის მქონე მოთხრობა:

1. შესავალი, საწყისი სიტუაცია. იწყება ამბის თხრობა;
2. კონფლიქტი, პრობლემა – მიზანი, რომელიც ამოძრავებს მთავარ გმირს;
3. გართულება – წინააღმდეგობანი, რომელიც მთავარმა გმირმა უნდა გადალახოს;
4. მოთხრობის უმაღლესი წერტილი, ყველაზე საინტერესო მოვლენა ამბავში;
5. რა ხდება მაშინ, როდესაც გმირი გადალახავს/ვერ გადალახავს დასახულ წინააღმდეგობას;
6. დასკვნა. შედეგი, დასასრული;

ანეკდოტში ჩადებულია ფაქტუალური ინფორმაცია. მისი საგანი (თემა) აუცილებლად ხდება რაღაც კონკრეტული ფაქტი, პროცესი, ხდომილება. განსაკუთრებული კი ის არის, რომ ანეკდოტი როგორც წესი, აქტუალურ, პრობლემატურ და ტიპიურად დამახასიათებელ ფაქტუალურ ინფორმაციას ირჩევს თემად/საგნად. მისთვის ის არის მთავარი, რაც საზოგადოებაში ფართოდ არის გავრცელებული, რაც ხშირად ხდება. იგი, სიუჟეტის მქონე მოთხრობისაგან განსხვავებით, არ ქმნის ახალ ამბავს, არამედ, უკვე არსებულ ამბავს აშარჟებს და აქცევს იუმორის საგნად.

მაგ: ეპიზოდი, რომელიც ეხება ერთ-ერთ ეთნიკურ ჯგუფს, სიტუაცია, რომელსაც ადგილი აქვს სამსახურში, სასტუმროში, საავადმყოფოში. კონკრეტული ადამიანების, ფაქტების მიმართ არსებული დამოკიდებულება და მრავალი სხვა.

რაც შეეხება ანეკდოტში არსებულ კონცეპტუალურ ინფორმაციას, ერთის მხრივ ეს ინფორმაცია დამოკიდებულია ავტორისეულ ჩანაფიქრზე, მის განზრახვაზე, თუ რომელი ნაკლოვანება წარმოაჩინოს, თუ რაზე სურს დაამყაროს იუმორი. ხოლო მეორეს მხრივ, დამოკიდებულია ავტორის ირგვლივ არსებულ საზოგადოებაში გავრცელებულ სტერეოტიპებზე, ნაკლოვანებებზე, ყველაფერზე, რაც შეიძლება ხუმრობის საგანი გახდეს. კონცეპტუალური ინფორმაცია იქმნება ავტორის მიერ სუბიექტურად შერჩეული სტილისტური ხერხების, ენობრივი საშუალებების მეშვეობით.

ანეკდოტში არსებულ ქვეტექსტურ ინფორმაციას თავისებური დატვირთვა აქვს. ხშირად ქვეტექსტურად აღწერილია ის, რისი ღიად ჩვენებაც არ არის მიზანშეწონილი. მაგალითად, ანეკდოტით გამოხატული ეთნიკური დაპირისპირება.

იუმორი ამსუბუქებს ადამიანებს შორის დაპირისპირებას. იგი ყოველთვის ობიექტურად ასახავს დავის/წინააღმდეგობის საგანს, მაგრამ ანიჭებს მას ნაკლებად დაძაბულ შეფერილობას.

ყოველივე ზემოაღნიშნულიდან გამომდინარე, მიუხედავად იმისა, რომ ანეკდოტი შეიცავს ყველა საჭირო სახის ინფორმაციას, რომ მასში ასახულია მოვლენები, რომლებიც ერთ ამბავს მოგვითხრობენ, იგი მცირე ფორმის სიუჟეტიან მოთხრობად მაინც ვერ ჩაითვლება. იგი არის მცირე ზომის,

გასართობი სასაცილო ამბავი. ამბავი არის უბრალო მონათხრობი მოვლენათა და მათი თანმიმდევრულობის შესახებ. ანეკდოტში აღწერილია უბრალო ხდომილება და სიტუაცია, ანუ ამბავი, რომელიც ჩვენს ღიმილს იწვევს (ქებურია 2003).

მექანიზმი, რომლის მეშვეობითაც ანეკდოტი იქმნება, მკაცრი ფორმითა და სიზუსტით ხასიათდება. შესაძლოა სწორედაც რომ მცირე ფორმის გამო, ანეკდოტი არ იძლევა სტრუქტურული ვარიანტების, პერეფრაზირების საშუალებას. წინადადებების წყობა მკაცრი სიზუსტით განლაგებას მოითხოვს, რათა აღმქმელის ყურადღება საჭირო სიტყვებსა თუ გამონათქვამებზე იქნას მიმართული.

„კომიკურად დატვირთულ სიტყვას“ თავისი ადგილი აქვს ანეკდოტში და მის გადაადგილებას, ჩანაცვლებას ან რაიმე სხვა სახის ვარიანტებს, შედეგად მოაქვს არაეფექტური ანეკდოტი.

ანეკდოტებში ძირითადად გამოყენებულია რეალური (ობიექტური) დრო, რომელსაც ახლავს საკუთარი ნიშნები: ტოპოლოგიური ერთგანზომილებიანობა, უწყვეტობა, სწორხაზოვნება.

2.5. კალამბურული ანეკდოტი და მ. მინსკის ფრეიმების თეორია

ანეკდოტები კარგად ასახავენ ადამიანის ცხოვრებას, სტერეოტიპულ სიტუაციებს, ხასიათის ყველაზე მეტად მნიშვნელოვან შტრიხებს. ეფექტი, ღიმილი, გამოწვეულია რამდენიმე მიზეზით: ადამიანის მიერ ანეკდოტში ასახული სიტუაცია ამოიცნობა, ინფორმაციის მიმღების გონებაში დევს მსგავსი სიტუაცია, გარემო, ადამიანის ხასიათი, დამახასიათებელი თვისებები. გარდა ამისა, მის ცოდნაში დევს ის სიტყვები, რომლის მეშვეობითაც მიიღწევა იუმორი. როდესაც მოხრობელი იწევს ანეკდოტის მოყოლას, აღქმელის გონებაში ამოტივტივდება ის ცოდნა, რაც მან საკუთარი გამოცდილებიდან, მსოფლიოს აღქმიდან მიიღო. ასევე ამოტივტივდება კონცეპტები, ფრეიმები, სკრიპტები და მიმდინარეობს ინფორმაციის გაშიფვრა, დეკოდირება.

თუ ინფორმაციის მიმღები წაიკითხავს/გაიგებს ისეთ ანეკდოტს, რომელიც მის კულტურასთან, მის ირგვლივ მყოფ ადამიანებთან და მის გამოცდილებასთან ახლოს არ დგას, ლოგიკურად მოსალოდნელია, რომ მისთვის ეს ინფორმაცია არაფერის მოქმელი იყოს და შედეგად სასურველი შედეგი, ღიმილი ვერ გამოიწვიოს. ამით, კიდევ ერთხელ დასტურდება ის ფაქტი, რომ ანეკდოტი კულტუროლოგიურ-სოციალურ, სპეციფიკურ-ფონურ თავისებურებებზეა დამოკიდებული.

როგორც აღვნიშნეთ, ანეკდოტი თემად ირჩევს ყველაზე საინტერესო, ყველაზე მეტად ტიპიურ და გავრცელებულ შტრიხს. ასეთ ტიპიურ სიტუაციას მ. მინსკი ფრეიმს უწოდებს და მასზე მეტად საინტერესო თეორიას ანვითარებს. ანეკდოტი, თავისი შემადგენლობით, სტრუქტურით ექვმდებარება მ. მინსკის თეორიას ფრეიმების შესახებ და უფორ მეტიც, აღნიშნული თეორიის მეშვეობით შესაძლებელი ხდება ანეკდოტის ანალიზი.

ფრეიმების თეორიის არსი შემდეგში მდგომარეობს: როდესაც ადამიანი წააწყდება ახალ სიტუაციას (ან შეიტანს ძირეულ ცვლილებას თავის შეხედულებაში), იგი თავისი მესხიერებიდან არჩევს სტრუქტურას, რომელსაც ფრეიმი ეწოდება. ეს არის დამახსოვრებული ჩარჩო, რომელიც უნდა მიესადაგოს რეალობას საჭიროებისამებრ გარკვეული ცვლილებების შეტანის გზით.

ფრეიმული თეორიის ფუძემდებელი მ. მინსკი განსაზღვრავს „ფრეიმს“, როგორც მონაცემთა სტრუქტურას, რომლის დანიშნულებაა წარმოადგინოს სტერეოტიპული სიტუაციები” (Minsky 1979 :7). სიტუაცია აქ ფართო გაგებით არის გამოყენებული, იგი შეიძლება იყოს მოქმედება, განსჯა, სანახაობა, თხრობა. მ. მინსკი განსაკუთრებულ მნიშვნელობას ანიჭებს სანახაობას, რომელიც წარმოადგენს აზრით ანუ მნიშვნელობით წარმოდგენას, ობიექტის ან სიტუაციის თავისებურ სტერეოტიპს.

ფრეიმებს შეუძლიათ აღწერონ და განსაზღვრონ, თუ რა წარმოადგენს „დამახასიათებელსა” თუ ტიპობრივს მოცემული საზოგადოებისათვის. ეს განსაკუთრებით ეხება სოციალური ქმედების ზოგიერთ ფორმას, როგორცაა, კინოთეატრში სიარული, მატარებლით მგზავრობა, რესტორანში სადილობა და სხვა.

ანეკდოტებს ფრეიმების თეორიასთან მრავალი რამ აქვთ საერთო. როდესაც საქმე გვაქვს გავრცობილ ტექსტთან, მოთხრობასთან ან ვრცელ მხატვრულ ნაწარმოებთან, ფრეიმების თეორია არც თუ ისე აშკარად არის გამოკვეთილი. ანეკდოტი კი, თავისი მცირე ფორმიდან და ლაკონურობიდან გამომდინარე, კონკრეტულ, სტერეოტიპულ ქმედებას აღწერს, მაგალითად: ანეკდოტების სერიის თემაა **ბარში შესვლა**. ეს არის ზოგადი ფრეიმი, რომელიც ანეკდოტში ხდება უფრო კონკრეტული, მიესადაგება რაღაც კონკრეტულ სიტუაციას და სრულდება მოულოდნელად.

კონცეპტუალური ფრეიმები გარკვეული სახით ორგანიზებას უკეთებენ ჩვენს ქცევებს. მათი მიხედვით, ვიცით, თუ როგორ მოვიქცეთ ჩვენს სამუშაო ოფისში. როდესაც ვკითხულობთ/ვისმენთ ანეკდოტს, რომელიც ვითარდება ჩვენს სამუშაო ოფისში, მოველით მასში მოვლენების განვითარებას ჩვენთვის ნაცნობი და გააზრებული ფრეიმის მიხედვით. აღსანიშნავია, რომ როგორც წესი, ანეკდოტის დასაწყისში, ანუ მანამდე, სანამ თავს იჩენს მოულოდნელობა, მოვლენები სწორედ ისე ვითარდება, როგორც შესაბამის ფრეიმში. სწორედ ამ თვისების გამო არის ანეკდოტი რეალობასთან ახლოს მყოფი, ცოცხალი ფორმა.

(1) I work for a very good company. They let me work from home and they gave me a company car. Of course because I work from home, they gave me a car, that doesn't work.

მე ვმუშაობ ძალიან კარგ კომპანიაში. ისინი ნებას მრთავენ, სახლიდან ვიმუშაო და მომცეს კომპანიის მანქანა. რადგან სახლიდან ვმუშაობ, მათ გაფუჭებული მანქანა მომცეს.

წინამდებარე ანეკდოტი გავყოთ ორ ნაწილად: პირველი – ჩვეულებრივი სიტუაცია, რომლის შესახებაც ხშირად გვსმენია და მეორე – მოულოდნელობა და კონტრასტი.

ზოგადად ანეკდოტის იდეალური შესატყვისობა ფრეიმებთან იმაში მდგომარეობს, რომ როგორც მოცემული მაგალითიდან ნათლად დავინახეთ (**I work for a very good company. They let me work from home and they gave me a company car**), ანეკდოტმა ერთ-ერთი ჩვეულებრივი გარემო აირჩია თემად, დაეყრდნო ფრეიმის უზოგადეს მახასიათებელს – სტერეოტიპულობას, რითაც შეინარჩუნა აქტუალობა.

ფრეიმები ერთმანეთს ფრეიმ-სისტემებით უკავშირდებიან. ისინი განსხვავებულ სცენებს ანალიზს სხვადასხვა კუთხით უკეთებენ. ერთი ფრეიმიდან მეორეში გარდაქმნა მოძრაობის ეფექტს ახდენს.

ანეკდოტისათვის მოძრაობის ეფექტი ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი შემადგენელი ნაწილია. მაგალითისთვის რომ ავიღოთ თუნდაც ზემოთ განხილული ფრეიმი (I work for a very good company), რომელსაც მოულოდნელად საპირისპირო ფრეიმი მოსდევს (they gave me a car, that doesn't work) მსგავსი კონტრასტებითა და მონაცვლეობით მიიღწევა დინამიკა, მოძრაობის ეფექტი და, რაც მთავარია, ღიმილი.

მ. მინსკი წერს, რომ ყველა სახის იუმორის საერთო ელემენტს წარმოადგენს ფრეიმთა მოულოდნელი ცვლა: თავიდან სცენის აღწერა ხდება ერთი თვალთახედვით, შემდეგ კი მოულოდნელად იგი წარმოგვიდგება სხვა რაკურსით. კომიკურობის ეფექტი ჩნდება არა მხოლოდ ფრეიმთა მოულოდნელი ცვლის საფუძველზე, არამედ ავტორის სახით მათი სხვადასხვა ხერხით წარმოდგენის გზით. ასევე დამოკიდებულია მსმენელისა თუ მკითხველის ფსიქოლოგიურ განწყობაზე, კომუნიკაციური აქტის ადგილსა და სიტუაციაზე.

იმისათვის, რომ ინფორმაციის მიმწოდებელი ადეკვატურად იქნეს გაგებული, აუცილებელია იგი ემყარებოდეს თავისსა და მკითხველის/მსმენელის

საერთო ცოდნას სამყაროს შესახებ. ამაში მას ეხმარება ყურადღების მომართვა, დაბაბვა, რომელიც აძლევს საშუალებას, განსაზღვროს სამყაროს შესახებ ზოგადი ცოდნის ის სფერო, რომელიც მოსაუბრებმა უნდა გამოიყენონ მიმდინარე მომენტში ერთმანეთის მეტყველების გასაგებად. ამ ცოდნასთან ერთად, ავტორმა უნდა გაითვალისწინოს ამა თუ იმ მოვლენის შესახებ მკითხველის შეხედულება, აზრი. მხედველობაში უნდა მიიღოს, რომ სხვადასხვა ინდივიდუალური გამოცდილებისა და ფრეიმისადმი არაერთგვაროვანი შეფასების გამო ადამიანებისათვის ერთსა და იმავე ფრეიმს შეიძლება ჰქონდეს სხვადასხვა შინაარსობრივი დატვირთვა. ანეკდოტის შემთხვევაში, ინფორმაციის მიმწოდებელმა უნდა გაითვალისწინოს მსმენელის დამოკიდებულება ხუმრობის საგნის მიმართ, აგრეთვე უნდა გაითვალისწინოს ის, თუ როგორ შეიძლება აღიქვას მსმენელმა ესა თუ ის ამბავი, აქვს თუ არა მსმენელს ის კულტუროლოგიური გამოცდილება, რომლის საფუძველზეც ესა თუ ის ანეკდოტი მასში ღიმილს გამოიწვევს და არა სრულიად საპირისპირო რეაქციას.

ადამიანს ცოდნა გარკვეული საგნისა თუ მოვლენის შესახებ საშუალებას აძლევს წინასწარ განსაზღვროს მოვლენა თუ საგანი გარკვეულ სიტუაციაში. მაგალითად, **ქორწილზე** საუბრისას, გვაქვს **ქორწილის ფრეიმი** და ის გამოცდილება, ცოდნა, რაც ჩვენს გონებაში დაგროვდა აღნიშნულ სიტყვასთან დაკავშირებით საშუალებას გვაძლევს, ვიქონიოთ მოლოდინი.

როგორც კი იწყება ფრეიმის საშუალებით სიტუაციის წარდგენა, ე.წ. “შეხამების პროცესი”- შესატყვისობის პროცესი ცდილობს, მიუსადაგოს ყოველი ფრეიმის ტერმინალს ღირებულებები.

არის შემთხვევა, როდესაც ტერმინალი არ მიესადაგება რეალურ სიტუაციას და ამ დროს საჭირო ხდება შესაბამისი ტერმინალის მოძიება სხვა ფრეიმში და მისი ჩანაცვლება. ინტერფრეიმული სტრუქტურები შესაძლებლობას იძლევა, რომ მრავალი განსხვავებული გზით გამოვხატოთ ცოდნა ფაქტების, ანალოგიების, სხვა ინფორმაციის შესახებ.

მინსკი მიიჩნევს, რომ სიცილი ფლობს განსაკუთრებულ ფუნქციას, რომელიც დაკავშირებულია ადამიანის ტვინთან. მისი აზრით, ანეკდოტები და სიცილი არის ტვინის მექანიზმი, რომელიც სწავლობს ნონსენსს. ამიტომაც აღარ გვეჩვენება ანეკდოტი სასაცილოდ რამოდენიმეჯერ მოსმენის შემდეგ.

მ. მინსკის ფრეიმების თეორიასთან ახლოს დგას რასკინის ე.წ. “სკრიპტების” (სცენარების) თეორია, რომლის შესახებაც უფრო დაწვრილებით ქვემოთ მოგახსენებთ.

2.6. კალამბურული ანეკდოტი ვიქტორ რასკინის სკრიპტების თეორიის მიხედვით

როგორც აღვნიშნეთ, ანეკდოტი შედგება ფრეიმისაგან, სტერეოტიპული სიტუაციისაგან. ღიმილს იწვევს სტერეოტიპული სიტუაციების მორგება მოულოდნელ შედეგთან; მცირე ფორმის ნარატივს ლოგიკური დასასრული არ აქვს.

ანეკდოტების მიერ ეფექტის წარმოქმნა ორი ურთიერთდამყოილებული ეტაპისაგან/ნაწილისაგან შედგება: ენისა და კულტუროლოგიური ფონისაგან (გამოცდილებისაგან) ანუ ერთი მხრივ, ეს არის გამონათქვამის ორგანიზაციის სპეციფიკა, შიდატექსტობრივი მიმართებები, ფორმა, რომელიც ქმნის ეფექტის წარმოშობის საფუძველს. მეორე მხრივ კი ინფორმაციის მიმწოდებლის მიერ ჩამოყალიბებული გამონათქვამის სწორი აღქმა, რის გარეშეც გამონათქვამის ეფექტი მიულწვევლი რჩება. აღქმის საფუძველს კი ადამიანს მის გარშემო არსებული სამყარო აძლევს, სხვა ადამიანები, კულტურული და საზოგადოებრივი გამოცდილება, ცოდნა.

გარდა ამისა, ანეკდოტის ეფექტს მნიშვნელოვანწილად განაპირობებს სტილისტური ოპოზიციები, კონტრასტი კონკრეტულ სიტუაციაში გამოყენებულ ენობრივ ელემენტებს შორის. ტრადიციული ნორმების ვარირება, ნორმების გადაადგილება, რომელსაც დამატებითი ინფორმაცია მოაქვს. არსებობს წინადადების წევრების ტრადიციული წყობა, რომელიც უშვებს მის შეცვლას, ინვერსიას, რასაც ახალი კონოტაცია მოჰყვება. იქმნება წინააღმდეგობა ტრადიციულად აღმნიშვნელსა და სიტუაციურად აღმნიშვნელს შორის. ეს

წინააღმდეგობა იწვევს ემოციურ/შეფასებით კრიტიკას, დაცინვას, მხილებას, გამასხარავებას.

ამ მხრივ, საინტერესოა რასკინის მოსაზრება ანეკდოტის აგებულებასა და ეფექტთან დაკავშირებით. იგი გარკვეულწილად ეხმაურება მ. მინსკის ფრეიმების თეორიას.

რასკინის მიხედვით, ანეკდოტი შედგება ორი ერთმანეთის დამფარავი სკრიპტისაგან/სცენარისაგან, რომელთაგანაც მხოლოდ ერთ-ერთი ჩანს ანეკდოტის დასაწყისში; ანეკდოტი იწყება ისე, თითქოს იგი მოგვითხრობს რეალური ადამიანის ყოველდღიური ცხოვრებიდან გარკვეულ მონაკვეთს.

რასკინის სკრიპტი არის „სემანტიკური ინფორმაციის ნაწილი, კოგნიტიური სტრუქტურა, რომელიც გულისხმობს მშობლიურ ენაზე მოლაპარაკე ადამიანის ცოდნას გარკვეული სამყაროს შესახებ. ყოველ მოსაუბრეს აქვს გარკვეული სკრიპტი თავის ცნობიერებაში და ცოდნაში, რომელიც ეხება ძირითად მოვლენებს, სიტუაციებს, სტანდარტულ პროცედურებს, და ა.შ.”

რასკინის აზრით, ზოგიერთი ტექსტი სასაცილოა და ზოგი კი – არა. ღიმილს იწვევს გარკვეული ლინგვისტურ თვისებები. იმისათვის, რომ ტექსტის წაკითხვამ შედეგად გამოიწვიოს ღიმილი, აუცილებელია საჭირო ლინგვისტური გარემო. ამისათვის არსებობს ორი პირობა:

1. ტექსტი უნდა იყოს სრულად ან ნაწილობრივ გაგრცობილი და ორი განსხვავებული სკრიპტის მქონე.
2. ორი სკრიპტი, რომელსაც ტექსტი შეიცავს, უნდა იყოს დაპირისპირებული;

რასკინის მიხედვით, შესაძლოა ტექსტის ორმა სკრიპტმა ერთმანეთი გადაფაროს სრულად ან ნაწილობრივ. მსმენელის/მკითხველის მიერ აღქმული ტექსტი შემდგენიარად შეიძლება განიმარტოს: მკითხველი/მსმენელი იღებს ტექსტს და მისი აღქმის დროს იგი შეარჩევს ყველაზე ჩვეულებრივ, მოსალოდნელ, არაგანსხვავებულ სკრიპტს ტექსტის ყოველი ელემენტისათვის. თუმცადა, (როგორც წესი) მაშინ, როდესაც თხრობა უახლოვდება დასასრულს, ჩნდება ელემენტი, რომელიც აღქმულ სკრიპტებს მოულოდნელად არ შეესაბამება. რასკინი ამ მომენტს უწოდებს: **“Script-switch trigger”**. ამრიგად,

შემოდის ახალი სკრიპტი, რომელიც ნათქვამს/წაკითხულს ახალ ინტერპრეტაციას აძლევს და მთლიან ტექსტს ახალ ფორმაში სვამს. იწყება ახალი კომუნიკაცია, რომელსაც რასკინი უწოდებს **“non- bona fide”**-ს და სწორედ ამ კომუნიკაციის დროს იქმნება ანეკდოტი.

(Bona-fide კომუნიკაციაში მთქმელის მიერ მსმენელს მიეწოდება წარმოთქმულის ერთი მნიშვნელობა).

აღსანიშნავია, რომ რასკინის კლასიფიკაციაში ვერ ჯდება **არარეალური ანეკდოტი**, ე.წ. „სპილოს ანეკდოტები“, რომლებსაც აბსურდული ანეკდოტების სახელწოდებითაც მოიხსენიებენ. ასეთი ტიპის ანეკდოტები ძირითადად კითხვა პასუხის სტილითაა აგებული. მაგ:

- Why is that elephant wearing red socks?

- His yellow ones are in the wash.

თუმცა, ისიც აღსანიშნავია, რომ ასეთი აბსურდული ანეკდოტის რასკინის თეორიისათვის მისადაგება შეუძლებელი არ არის.

იმისათვის, რომ აღნიშნული არარეალური ანეკდოტი გარდავქმნათ რეალურად საჭიროა შევქმნათ პირობითი სკრიპტი/ სცენარი:

On a visit to the Zoological Gardens in Dublin, Mrs. O’Riley noticed that one of the elephants was wearing red socks. “Tell me , Brendan, “she said to Mr. Behan, the keeper of the elephant house, “Why is that elephant wearing red socks?”

“Well, replied Mr. Behan, “you see, his yellow ones are in the wash.”

ეს უკვე რეალური ანეკდოტია, რომელშიც იწყება თხრობა. დუბლინში არსებობს ზოოპარკი; ისიც დასაშვებია, რომ სპილოს მოუქსოვონ წინდები, რადგან დუბლინში ინდოეთისაგან განსხვავებული კლიმატია. ქალბატონმა ო’რილიმ დასვა კითხვა წინდებთან დაკავშირებით, ხოლო მოპასუხე ვერ მიუხვდა მას, მოხდა კითხვის არასწორი აღქმა და მან ყურადღება გადაიტანა წინდის ფერზე. ყოველივე ამან გამოიწვია მკითხველის/ მსმენელის ღიმილი.

მოხდა არარეალური ანეკდოტის გარდაქმნა, რეალურ სამყაროში მტკიცედ დაფუძნება, იგი გააქტიურდა მხატვრული ეთნიკური სცენარიოტ/სკრიპტით.

რასკინი იუმორს ხსნის, როგორც ორ საწინააღმდეგო სკრიპტს, რომელიც ერთად არის ჩადებული დისკურსში. ერთ-ერთი მათგანი ჩანს, ხოლო მეორე კი დაფარულია, მკითხველისთვის საინტერესო მომენტამდე. როდესაც დაფარული სცენარი მოულოდნელად ამოტივდივდება, იუმორიც მუშავდება.

რაც შეეხება ფრეიმის თეორიიდან გამომდინარე დასკვნას: ანეკდოტი ასახავს მისთვის დამახასიათებელ სტერეოტიპულ სიტუაციას. აღმქმელი იღებს ინფორმაციას, შიფრავს მას და მოულოდნელად მოცემული ფრეიმი არ სრულდება ლოგიკურად. ეს სრულად ეხება კალამბურულ ანეკდოტსაც.

ტომას შულცი მოულოდნელობას განმარტავს, როგორც: „კონფლიქტი მოსალოდნელსა და სინამდვილეს შორის ანეკდოტში“ (Shultz 1976). განვიხილოთ მაგალითი:

Two guys walked into a **bar**. The third one **ducked**.

ეს კალამბურული ანეკდოტი სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებას გვაძლევს:

1. ორი ყმაწვილი შეეჯახა ბარიერს, მესამე დაიხარა/დაიკუზა.
2. ორი ყმაწვილი შეეჯახა ბარიერს, მესამე აითესა.
3. ორი ყმაწვილი შევიდა ბარში, მესამე დაიხარა/დაიკუზა.
4. ორი ყმაწვილი შევიდა ბარში, მესამე ჩუმად გაიპარა (აითესა).

მოცემულ ანეკდოტში ღიმილი გამოწვეულია სიტყვის **bar** პოლისემიური გამოყენებით. პირველი წინადადება, გვარწმუნებს, რომ **bar** არის ადგილი, სადაც ადამიანები მიდიან განტვირთვისა და დასვენებისთვის, დასაღვეად, ხოლო მეორე წინადადებას კი შემოაქვს აღნიშნული სიტყვის სხვაგვარი ინტერპრეტაცია: კერძოდ, **bar** – გისოსი, ბარიერი. ასევე ორაზროვნებას ქმნის სიტყვის **duck** პოლისემია. **duck** – დახრა, დაკუზვა; გაპარვა, ათესვა (სასაუბროში).

საინტერესოა, რომ ორივე თეორიას მიყვაროთ ერთსა და იმავე დასკვნამდე: ანეკდოტში (და კალამბურულ ანეკდოტშიც) იუმორისტული ეფექტი გამოწვეულია **მოულოდნელი დასასრულის** მეშვეობით, სიტყვათა პოლისემიისა და ომონიმის საფუძველზე, რაც თავის მხრივ იწვევს ორაზროვნებას და ხდება სიტყვების მნიშვნელობებით თამაში. აღმქმელამდე მიდის ინფორმაცია, რომელიც მისთვის არის კარგად ნაცნობი, იგი შიფრავს მას საკუთარი გამოცდილებიდან გამომდინარე, ანაწევრებს ინფორმაციას შემადგენელ ნაწილებად (ამ ნაწილებს შესაძლოა ვუწოდოთ როგორც ტერმინალები, ასევე ე.წ. “სკრიპტები”) და ქვეცნობიერად ცდილობს გამოიცნოს, რა შეიძლება იყოს მომდევნო მოქმედება/სიტუაცია.

Two guys walked into a bar. The third one ducked.

თუ ამ ანეკდოტს ფრემის თეორიის მიხედვით გავარჩევთ, ვნახავთ, რომ როდესაც აღმქმელი იღებს ინფორმაციას, რომ **Two guys walked into a bar**, იგი იხსენებს ბარის ფრემს: მის გონებაში იშიფრება ბარის დანიშნულება, ის თუ რისთვის შედიან ადამიანები ბარში და ა.შ.

თუმცაღა აღმოჩნდება, რომ ფრემი არ შეიცავს მოსალოდნელ ტერმინალებს, როგორც შეიძლება იყოს: გართობა, დაღევა, სასმელები, მუსიკა და ა.შ. **The third one ducked** – წინადადებას შემოაქვს წინა ფრაზასთან შეუსაბამო მნიშვნელობა.

იგივე ანეკდოტის განხილვა სკრიპტების თეორიის მიხედვით კვლავ მოულოდნელობაზე მიგვითითებს: წარმოდგენილია ორი ერთმანეთთან დაპირისპირებული სცენარი: ადამიანების ბარში შესვლა და მესამე ადამიანის მიერ თავის არიდება.

ამრიგად, ორივე თეორია ამტკიცებს, რომ ანეკდოტში ღიმილს იწვევს სწორედ **მოულოდნელობის ეფექტი**, რომელიც ჩვენს მიერ განხილულ მაგალითში გამოხატული იყო კალამბურით.

შემდეგ ანეკდოტში გაცრელებული მოლოდინის ეფექტი გამოიწვია სიტყვამ **Second** თავისი ორი მნიშვნელობის გამო. იგი ნიშნავს მეორეს და წამს.

Teacher: ‘Can anyone tell me how many **seconds** there are in a year?’

Pupil: ‘Twelve. The second of January, the second of February...’

როდესაც აღმქმელს მიეწოდება ინფორმაცია, მასწავლებელი მოსწავლეს ეკითხება: რამდენი წამია (მეორეა) წელიწადში? მისი გონება ავტომატურად გადაერთვება მათემატიკურ გამოთვლაზე. მას ახსენდება წელიწადის ფრეიმი (გნებათ, სკრიპტი, სადაც ასახულია სიტუაცია, თუ როგორ გამოითვლის მოსწავლე წელიწადში შემავალ წამებს).

მოსწავლის პასუხი კი სრულიად მოულოდნელია. სწორედ ამ მოულოდნელობის გამო, ანეკდოტის აღმქმელს ეღიმიება.

ფრეიმებისა და სკრიპტების თეორიებს შორის განსხვავება შემდეგნაირია: ფრეიმის შემთხვევაში მოულოდნელობას იწვევს შეუსაბამო ტერმინალი, ხოლო სკრიპტის შემთხვევაში კი – მეორე სცენარი თავისი მეორე ინტერპრეტაციით. როგორც აღვნიშნეთ, მკვეთრი განსხვავება ამ ორ თეორიას შორის არ არის. ჩვენ მათ ვიყენებთ არა იმიტომ, რომ დავადგინოთ ერთ-ერთის ჭეშმარიტი კავშირი ანეკდოტთან, არამედ იმიტომ, რომ ორი სხვადასხვა მხრიდან მოვახდინოთ კალამბურული ანეკდოტის ანალიზი.

2.7. ანეკდოტის სწორად ფორმირება

იმისათვის რომ უკეთ გავიგოთ, თუ როგორ ყალიბდება ანეკდოტი და რა შემთხვევაში შეგვიძლია იუმორისტულ ტექსტს ანეკდოტი ვუწოდოთ, საჭიროა იგი კოგნიტიური კუთხით განვიხილოთ.

ანეკდოტის ერთ-ერთი ძირითადი მახასიათებელი – მოულოდნელობის ეფექტი გამომდინარეობს სემანტიკური ორაზროვნებიდან, რომელსაც ანეკდოტში ორი დაპირისპირებული ”სკრიპტი” ქმნის. მაგ:

Can you tell me **how long cows** should be milked?

They should be **milked the same as short ones**, of course. (Giora 1991).

სწორად ფორმირებულ ანეკდოტს მკითხველის გონება გადააქვს მეორე, არამარკირებული (unmarked - არააღნიშნული) ინტერპრეტაციისაკენ, მეორე (unmarked - არააღნიშნული) პროტოტიპისაკენ.

იმისათვის, რომ განვსაზღვროთ, თუ სად გვხვდება ყველაზე მეტად ეფექტური (ჩვენს შემთხვევაში - სასაცილო) სიტყვა, სად ყალიბდება ანეკდოტი, წარმოვიდგინოთ ე.წ. ინფორმატიულობის ღერძი, რომელზეც განვალაგებთ მთლიანად ტექსტს. ვნახოთ, თუ როგორ არის მასზე განლაგებული სიტყვები თუ მნიშვნელობები.

როგორც წესი, ანეკდოტს ნაკლებად მნიშვნელოვანი სიტყვა ხსნის და აზოგადებს ინფორმაციას. ინფორმატიულობის ღერძზე ტექსტის ბოლოსკენ ყოველი მესიჯი მეტად და მეტად მნიშვნელოვანი ხდება. ტექსტი სრულდება ინფორმატიულად ყველაზე მეტად დატვირთული სიტყვით. თავად ინფორმატიულობას განსაზღვრავს ინფორმაციის კლასიკური თეორია (Shannon 1951).

ინფორმატიულობის ცნებას უდიდესი მნიშვნელობა ენიჭება ზოგადად იუმორისტული ტექსტისათვის, და განსაკუთრებით კი ანეკდოტისათვის.

აღნიშნული ცნებისა და მის შესახებ არსებული თეორიის მიხედვით, საკითხს შესაძლოა პასუხი რამოდენიმე კუთხით გავცეს. ენის სპეციფიკიდან გამომდინარე, ნებისმიერი დასმული კითხვისთვის არსებობს პასუხის გაცემის

რამოდენიმე თანასწორი ვარიანტი. შესაბამისად, ინფორმაციის ორაზროვნება და ინტერპრეტაცია დამოკიდებულია შესაძლო პასუხების რაოდენობაზე. რაც უფრო ორაზროვანია ტექსტი, რაც უფრო მეტი ვარიანტით შეიძლება მისი ინტერპრეტირება, მით მეტი შეხედულება და პასუხი ყალიბდება მის შესახებ.

როგორც ვიცით, ზოგადად, ტექსტი შედგება ინფორმატიულად თანაბარი ერთეულებისაგან. ხოლო რაც შეეხება ინფორმატიულად დატვირთულ ენობრივ ერთეულს, იგი ყველაზე მოულოდნელია და ანეკდოტის შემთხვევაში ღიმილი სწორედ მისგან გამომდინარეობს (**marked informativeness**) მარკირებული ინფორმატიულობა.

ინფორმატიულობის ღერძზე განლაგებული ანეკდოტის ბოლო, ყველაზე მეტად დატვირთული ენობრივი ერთეული შორსაა (საერთო თვისებების რაოდენობის მიხედვით) მისი წინამორბედი ერთეულებისაგან. მიმდინარეობს ყველაზე ნაკლებად ინფორმატიული სიტყვიდან (ან ნაწყვეტიდან) უეცარი, მოულოდნელი აზრის შეწყვეტა. საბოლოო გამონათქვამი კოგნიტიური თვალსაზრისით ყველაზე მეტად დაშორებულია მთლიან აზრს, ინაწილებს რა ყველაზე მცირედონ საერთო თვისებებს წინამორბედი ფრაზებისა. ამ დროს მკითხველი/აღმკმელი გონებაში ამუშავებს ინფორმაციას და წინა პლანზე გამოაქვს მეორე ინტერპრეტაცია.

თამამად შეიძლება ითქვას, რომ თუკი სტრუქტურულად ამ პრინციპით არის აგებული ანეკდოტი, იგი თავის მთავარ ფუნქციას – ღიმილის გამოწვევას აუცილებლად შეასრულებს.

ანეკდოტის სტრუქტურაზე საუბრისას, საინტერესოა რასკინისა და ზილბერშტეინის მიერ განხილული მაგალითის მოყვანა (Raskin & Zilberstein 1986):

“Did you **take a bath**?” a man asked his friend who had just returned from a resort place.

“No,” his friend replied, “only towels, is there one missing?”

მოცემულია ორი ინტერპრეტაცია. თუმცადა ანეკდოტის ჩამოსაყალიბებლად, ეს ბოლომდე საკმარისი არ არის. სიტყვა, რომელზეც ძირითადი აქცენტი კეთდება (ამ შემთხვევაში **Take a bath**) უნდა იძლეოდეს იმის საშუალებას, რომ აღმკმელის გონება გადავიდეს ერთი მნიშვნელობიდან, ერთი ინტერპრეტაციიდან მეორეზე, ორივე მნიშვნელობას სემანტიკურად

განსხვავებული ინფორმატიულობა უნდა ჰქონდეს. ვინაიდან, როდესაც გვაქვს ორი თანაბარი ინტერპრეტაციის მქონე მნიშვნელობა, ტექსტი სასაცილო აღარ არის. მაგ:

Hanna and Jacob sat down for dinner. Hanna hoped from the bottom of her heart that Jacob would enjoy the dinner as it was his birthday. She could tell he liked the candle on the table and the table cloth. But when the waiter appeared ... (Zilberstein).

მოცემული ტექსტი ვერ იქნება ანეკდოტი, რადგან მისი ორი წევრის წინასწარ განსაზღვრა თანაბრად არის შესაძლებელი (სადილი სახლში და სადილი რესტორანში) მოცემულ მონაკვეთში.

ასე რომ, ტექსტის ბუნდოვანება არ არის საკმარისი. ანეკდოტისათვის უმთავრესია, რომ ორი შემადგენელი ნაწილი იმგვარად იქნას შერჩეული და განლაგებული, რომ ინტერპრეტაცია, რომელიც ანეკდოტს ასრულებს, იყოს მეორე, დამატებითი მნიშვნელობის მატარებელი. აქვე, აღსანიშნავია, რომ რასკინის ურთიერთდაპირისპირებულ „სკრიფტების თეორიაშიც“ კი, თუკი ორივე „სკრიპტი“ თანაბარია, და ერთ-ერთი მათგანი მეორე მნიშვნელობას არ ატარებს, ეფექტი მიუღწეველი რჩება.

როგორც აღვნიშნეთ, ანეკდოტის პერფორაზირება, მისი ჩარჩოებისა და მკაცრი სტრუქტურის დარღვევა, შედეგად ნაკლებად სასაცილო ტექსტს გვაძლევს. რაც უფრო მცირე ფორმით არის გამოხატული ანეკდოტი, მით უფრო ეფექტურია იგი. ამის დასადასტურებლად განვიხილოთ შემდეგი მაგალითი:

(1) - “Is the doctor at home?” the patient asked.

- “No,” the doctor’s young and pretty wife whispered “come in”.

- „ექიმი სახლშია?“ იკითხა პაციენტმა

- „არა“, ჩურჩულით უთხრა ექიმის ახალგაზრდა და ლამაზმა მეუღლემ. „მობრძანდით“.

(2) - “Is the doctor at home?” the patient asked in his bronchical whisper.

- “No,” the doctor’s young and pretty wife whispered in reply. “But you are such a handsome man, I guess I can be of some help. Don’t you fancy me? Come right in”

„ექიმი სახლშია?“ იკითხა პაციენტმა ჩახლეჩილი ხმით.

„არა“ ჩურჩულით უთხრა ექიმის ახალგაზრდა და ღამაზმა მეუღლემ. „მაგრამ თქვენ ისეთი სიმპათიური მამაკაცი ხართ, რომ ვფიქრობ შემიძლია დაგეხმაროთ. არ მოგწონვართ? შემობრძანდით“.

ორივე ტექსტი (1) და (2) ინარჩუნებს თავიანთ ძირითად სათქმელს, მაგრამ მეორე ტექსტში ჩნდება მანძილი პირველ და მეორე სკრიპტს შორის, რომელსაც ნელ-ნელა ავსებს ინფორმაცია. ანეკდოტის ტექსტი კი რაც შეიძლება მალე უნდა გადავიდეს ერთი მნიშვნელობიდან მეორეზე, იგი უნდა იყოს სხარტი. ჩვენს მიერ მოყვანილი მაგალითი ამის ნათელი დადასტურებაა. აშკარაა, რომ მიუხედავად ორივე ანეკდოტში გატარებული საერთო აზრისა, მეორე ანეკდოტი ნაკლებად ეფექტურია.

ტექსტის აღქმისას, თითოეული ჩვენგანი გონებაში აყალიბებს, თუ რა არის მართებული და რა არა, ქვეცნობიერად ვამუშავებთ სიტუაციებს დაბნეულობის თავიდან აცილების მიზნით. ადამიანები ამას სხვადასხვაგვარად ახერხებენ და ამიტომაც არის, რომ ზოგს მეტად ეცინება, ზოგს ნაკლებად, ზოგს კი ტექსტი სასაცილოდ საერთოდ არ მიაჩნია.

პიროვნება, რომელსაც დაგროვილი აქვს ცოდნა მრავალ სფეროში, საგნების მრავალგვარი ინტერპრეტირების უნარს ფლობს. ეს არის გონების ძლიერი იარაღი, რომელიც საშუალებას გვაძლევს, დავინახოთ ერთი რამ, მოვისმინოთ ერთი იდეა, მაგრამ მრავალი კუთხით გავაანალიზოთ იგი. ვახერხებთ პრობლემის ერთი განზომილებიდან მეორეში გადაწყვეტას. აღსანიშნავია, რომ ყოველ ადამიანს შემუშავებული აქვს კავშირების გაშიფვრის ინდივიდუალური საშუალება.

ფროიდს აბსურდული ანეკდოტის შესანიშნავი მაგალითი მოჰყავს:

"A man at the dinner table dipped his hands in the mayonnaise and then ran them through his hair. When his neighbor looked astonished, the man apologized: "I'm so sorry. I thought it was spinach."

სადილის სუფრასთან მეოფი კაცი ხელს ჩადებს მაიონეზში და შემდეგ თმებში ისვამს. როდესაც მეზობელი გაოცებული შეჰყურებს მას, კაცი პასუხობს: „უკაცრავად, მაპატიეთ, ისპანახი მეგონა“.

ზოგიერთ შემთხვევაში წარმოდგენელია მოვლენათა ლოგიკურად აღქმა და შეცდომების გამოსწორება. მიუხედავად მისი ფართო შესაძლებლობებისა, ამის საშუალებას ხშირად იუმორიც კი არ იძლევა. პარადოქსულია, რომ მიუხედავად ყოველგვარი შეუსაბამობისა, ადამიანებს აუცილებლად გაეცინებათ ზემოთ აღნიშნულ ანეკდოტზე.

ამგვარად, იუმორი იყენებს მრავალი სახის მექანიზმს. მას არ გააჩნია მკვეთრი ბუნებრივი საზღვრები. ამიტომ, რთულია იმის განსაზღვრა, თუ რატომ გეცინება ზოგიერთ არალოგიკურ და შეუსაბამო ანეკდოტზე.

2.8. კალამბურული ანეკდოტისადმი კოგნიტიური მიდგომა

კოგნიტიურ ლინგვისტიკას საფუძველი XX საუკუნის 80-90 წლების მიჯნაზე ჩაეყარა. იგი შეისწავლის ენის შექმნას, მის შესწავლას, გამოყენებას. კოგნიტიური ლინგვისტიკის თეორიის მიხედვით, ენის შესწავლა მოჰყვება მის გამოყენებას, ამ ენაზე მოსაუბრე ადამიანის ირგვლივ არსებულ გარემოსა და კონკრეტულ კულტურათა სპეციფიკას.

ენისადმი კოგნიტიური მიდგომის მიზანია შექმნას ისეთი მოდელები, სადაც წარმოდგენილი იქნება ინფორმაციის გადამუშავების სისტემა: ენის გადამუშავების მექანიზმები, მოდელების აგება. კოგნიტიური ლინგვისტიკისათვის საინტერესო საკითხები შემდეგში მდგომარეობს:

- ბუნებრივი ენების კატეგორიზაციის სტრუქტურული მახასიათებლები (როგორც არის პროტოტიპიურობა, კოგნიტიური მოდელები, მეტაფორები, და წარმოსახვა) ;
- ლინგვისტური ორგანიზების ფუნქციონალური პრინციპები;
- სინტაქსისა და სემანტიკის კონცეპტუალური ურთიერთდამოკიდებულება;
- ენისა და აზროვნების ურთიერთდამოკიდებულება;

- აქტიური (გამოყენებადი, ცოცხალი) ენის გამოცდილების ფონი, კულტურული ფონის, დისკურსის კონტექსტისა და ფსიქოლოგიური გარემოს ჩათვლით, კოგნიტიური ლინგვისტიკა ენას შეისწავლის ყველა იმ კოგნიტიურ ასპექტთან ერთად, რომელიც ადამიანის გონებაშია ჩაბეჭდილი.

ენისადმი კოგნიტიური მიდგომის ერთ-ერთ ძირითად პრობლემად ითვლება ცოდნის სხვადასხვა სტრუქტურათა წარმოდგენა. ადამიანი სამყაროს, უმთავრესად თავისი ფიზიკური გამოცდილების საფუძველზე შეიცნობს.

ადამიანის მიერ აღქმული ახალი მონაცემები მუშავდება მის გონებაში არსებული ძველი მონაცემების საფუძველზე. განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ის სიტუაციური მოდელები, რომელთა მეშვეობითაც ხდება სტანდარტული სიტუაციების ადეკვატური კოგნიტიური დამუშავება. ინფორმაციის მიმღებისათვის კარგად ნაცნობი უნდა იყოს ბუნებრივ ენაში არსებული მეტაფორები, სტილისტური ხერხები, სიტყვათა პოლისემიური მნიშვნელობები, რათა მისთვის ანეკდოტი აღსაქმელი გახდეს.

ჩვენს შემთხვევაში აღსანიშნავია, რომ ანეკდოტებში გამოიკვეთება უამრავი სიტუაციური მოდელი. ადამიანის მიერ ამ მოდელების აღქმა რამოდენიმე ასპექტზეა დამოკიდებული, ესაა სოციალური, კულტუროლოგიური გამოცდილება და აგრეთვე ლინგვისტური ფონი.

როგორც აღვნიშნეთ, კოგნიტიურ ასპექტებში კულტურულ და სოციალურ გამოცდილებასთან ერთად ლინგვისტური ერთეულებიც შედის. ხშირ შემთხვევაში ანეკდოტის მთელი ხიბლი იმაში მდგომარეობს, თუ როგორ არის იგი ლინგვისტურად გადმოცემული. სასურველ შედეგს - ღიმილს, ხშირად სტილისტური ერთეულები იწვევს. გარდა ამისა მნიშვნელოვანია სინტაქსისა და სემანტიკის კონცეპტუალური ურთიერთდამოკიდებულება.

მომდევნო თავში განვიხილავთ კალამბურის ლინგვისტურ თავისებურებებს და ჩვენს მიერ შექმნილ კლასიფიკაციას.

მეორე თავის დასკვნა

შევეცადეთ პასუხი გაგვეცა შემდეგ კითხვებზე - რა ქმნის იუმორს? რა ხდის კომუნიკაციურ სიტუაციას კომიკურს? რა იწვევს სიცილს? თუმცა, იუმორის თეორიები მეტნაკლებად წყვეტს ამ პრობლემას. კვლევის შედეგად გამოიკვეთა სამი ძირითადი ჯგუფი:

1. უპირატესობის (აღმატებულობის) თეორია (superiority theory)
2. შეუსაბამობის თეორია (incongruity theory)
3. განმუხტვის (ენერჯის გათავისუფლების) თეორია (relief theory)

კვლევამ გვაჩვენა, რომ ანეკდოტში ეფექტს პირველ რიგში მოულოდნელობა ქმნის. მოულოდნელობა შესაძლოა იყოს დაპირისპირებული სკრიპტი, ფრეიმის ტერმინალების გადაადგილება, ჩანაცვლება ან საერთოდ გამოტოვება.

გარდა ამისა, უდიდეს როლს თამაშობს სტილისტური ხერხების გამოყენება, ლინგვისტური მახასიათებლები და მნიშვნელობები.

აგრეთვე ნათლად დავინახეთ, რომ სწორად ჩამოყალიბებული ანეკდოტი სტრუქტურათა ზუსტ დაცვას მოითხოვს, რომ მისი მცირე ფორმა გარკვეულ სირთულეებთან არის დაკავშირებული. იგი არ იძლევა ვარიანტებსა და კომიკურად დატვირთული სიტყვის გადაადგილების საშუალებას.

ანეკდოტი ნებისმიერი კულტურისა და საზოგადოების განუყოფელი ნაწილია. იგი არის მეტად ცოცხალი, დინამიური მცირე ფორმის ვერბალური იუმორი, რომელიც იცვლება მოვლენების განვითარებასთან ერთად, ვრცელდება მოვლენათა გავრცელებასთან ერთად და ყოველთვის შეესაბამება საზოგადოების მოთხოვნებს.

თავი 3

კალამბურის ლინგვისტური თავისებურებები და მათი ტიპოლოგია

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, რასკინის აზრით, ზოგიერთი ტექსტი სასაცილოა და ზოგი კი – არა, ღიმილს იწვევს გარკვეული ლინგვისტური თავისებურებები. აქედან გამომდინარე, ლინგვისტური ორაზროვნების საფუძველზე განვიხილავთ კალამბურებს იუმორში. კერძოდ, (ანეკდოტში, გამოცანებში, გამონათქვამებსა და კოლოკვიურ მეტყველებაში) შემდეგი კლასიფიკაციით:

1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური
2. სტრუქტურულ – სინტაქსური კალამბური
3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

3.1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური

საედის მიხედვით, ორაზროვნება იქმნება მაშინ, როდესაც ერთ ლექსემას აქვს ორი ან მეტი განსხვავებული მნიშვნელობა (აზრი) ანუ ლექსიკური ორაზროვნება გულისხმობს პოლისემიურობას ან ომონიმიას (Saeed 1997: 60-61). მაგ: სიტყვა **ball** (ბურთი; სამეჯლისო დარბაზი). ორივე შემთხვევაში სიტყვის წერითი ვარიანტი და წარმოთქმა იდენტურია, თუმცა მნიშვნელობა სხვადასხვა. ასევე **bank** – 1. ფინანსური მომსახურების ორგანიზაცია და 2. მდინარის ნაპირი. (ცალკე აღებული პოლისემიური სიტყვები არ ქმნის კალამბურს. საგულისხმოა, რომ, სიტყვათა თამაში იქმნება კონტექსტში).

წინამდებარე ქვეთავში, განვიხილავთ ლექსიკურ – სემანტიკური ორაზროვნების ფონზე შექმნილ კალამბურებს. განვიხილოთ მაგალითები:

1. Teacher: ‘Can anyone tell me how many **seconds** there are in a year?’ Pupil: ‘Twelve. The second of January, the second of February...’

ანეკდოტში ორაზროვნებას ქმნის და გაცრუებული მოლოდინის ეგექტს იწვევს სიტყვა **Second** თავისი ორი მნიშვნელობის გამო. იგი ნიშნავს **მეორეს** და **წამს**. რამდენადაც მოსწავლის პასუხი სრულიად მოულოდნელია, ეს მოულოდნელობა იწვევს ანეკდოტის აღმქმელში სიცილს. კალამბური იქმნება სიტყვის **Second** პოლისემიურობის საფუძველზე.

2. - "When does the baker follow his trade?"

- "Whenever he **kneads the dough**."

მაგალითის წაკითხვისას თუ მოსმენისას, მკითხველის/მსმენელის ცნობიერებაში იქმნება მცხოვრებთან დაკავშირებული ფრეიმები, ასოცირდება მის მიერ შესრულებულ სხვადასხვა საქმიანობასთან. პასუხშიც არაფერია უჩვეულო, რადგან დასმულ კითხვას, არა ამომწურავად, მაგრამ მაინც პასუხობს.

- „როდის აქვს მეპურეს კარგი ვაჭრობა?“

- „როდესაც **ცომს მოზელს**“.

მაგალითში, სიტყვას **dough** აქვს ორი სხვადასხვა მნიშვნელობა: 1.ცომი 2. ფული

ომოფონია ჩანს შემდეგ სიტყვებში: **knead** (ცომის მოზელა) და **need** (საჭიროება). ორაზროვნებას წინადადებაში, სწორედ ეს ორი ომოფონური სიტყვა წარმოქმნის, რაც სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებას იძლევა. ერთ შემთხვევაში, როდესაც სიტყვას **dough** განვიხილავთ ცომის მნიშვნელობით, ანუ კარგი ვაჭრობა მაშინ აქვს, როცა პურს გამოაცხობს (ე.ი. ცომს მოზელს) და მეორე შემთხვევაში, როცა სიტყვა **dough** ნიშნავს ფულს და **need** საჭიროებას ანუ კარგი ვაჭრობა მაშინ აქვს, როცა აქვს ფული, რადგან ფული საჭიროა ინგრედიენტების შესაძენად, რასაც შემდეგში მოაქვს შემოსავალი.

აღსანიშნავია, რომ განხილულ მაგალითში, ერთმანეთს კვეთს ომონიმურ - ომოფონური სიტყვათა თამაში.

როგორც მაგალითის თარგმანიდან ჩანს, კალამბურული ორაზროვნება ქართულ თარგმანში არ ფიქსირდება.

3. –What makes a tree noisy?

– Its **bark**.

–რა ხდის ხეს ხმაურიანს?

–მისი მერქანი.

მოცემულ მაგალითში ორაზროვნებას ქმნის სიტყვის **bark** პოლისემიურობა, მრავალმნიშვნელობა. **bark** - 1) მერქანი, ქერქი (ხისა); 2) ყეფა; გასროლის ხმა; {სალ} ხველა, ხველება;

აღნიშნულ მაგალითში შეიძლება სიტყვის ორგვარად ინტერპრეტაცია: **bark** – როგორც მერქანი, ხის ქერქი და **bark** – როგორც ყეფა. კალამბურული ანეკდოტი იქმნება სკრიპტების ტერმინალების გადართვისა და პოლისემიურობის საფუძველზე.

4. I like **kids**, but I don't think I could eat a whole one.

სიტყვათა თამაშს ქმნის სიტყვის **kid** პოლისემიურობა.

Kid - 1) ბავშვი 2) თიკანი.

ანეკდოტის პირველი ნაწილის გაცნობისთანავე, ჩნდება ფრეიმი, (ბავშვი, საყვარელი პატარა არსება), ანეკდოტის ბოლო ნაწილში კი, ხდება ფრეიმის გადანაცვლება და იქმნება კალამბურულ – პოლისემიური სიტყვათა თამაში, სწორედ აქ ზუსტდება სკრიპტების გადართვის მომენტი.

შემდეგი მაგალითი მოყვანილია ჰენრი ვოტონის ციტატებიდან (Henry Wotton).

5. An ambassador is a person who **lies** abroad for the good of his country.

კალამბურს ქმნის სიტყვის **lie** პოლისემიურობა

Lie (v.) – 1. წოლა; 2. ტყუილის თქმა.

მოცემულ შემთხვევაში, დასაშვებია, რომ რამდენიმე ტერმინალი თანადროულად ამოტივტივდეს ადამიანის გონებაში. მისი დეკოდირება აბსოლუტურად დამოკიდებულია მკითხველისა თუ მსმენელის განწყობაზე,

ფონურ ცოდნასა და გარემოებაზე. როდესაც ვსაუბრობთ სიტყვის **to lie** ომონიმიაზე, ამ შემთხვევაში ხდება ორი თანადროული სკრიპტის აქტუალიზაცია, განსხვავებული ინტერპრეტაციით. თუმცა, სავსებით შესაძლებელია, რომ გაჩნდეს მესამე ტერმინალიც, რომელიც ასოცირდება ან უკავშირდება სექსუალურ კონოტაციას. ეს ტერმინალი გაჩნდება მხოლოდ იმ ადამიანის გონებაში, რომელმაც იცის ფრაზის “Lie Back and Think of England” მნიშვნელობა.

6. Teacher: If “can’t” is short for “cannot”, what is “don’t” short for?

მოსწავლის პასუხში, კალამბურული სიტყვების თამაშს ქმნის სიტყვების ომოფონია. **“don’t”** და **Doughnut**. თამაში განხორციელდება მხოლოდ ვერბალურ დონეზე.

7. – Let’s talk about **rights** and **lefts**.

–You’re **right**, so I **left**.

კალამბურს ქმნის სიტყვების ომოფონია. Right – მარჯვენა; მართალი, სწორი; left – 1. მარცხენა; 2. დატოვება ზმნის წარსული ფორმა. შესაძლოა ასეთ შემთხვევაში, რადგან თამაში ხორციელდება კონვერსიის საფუძველზე, ასეთი ტიპის კალამბურს ვუწოდოთ *კონვერსიული კალამბური*.

ამ სახის კალამბურულ სიტყვათა თამაშს არ განვიხილავთ, სტრუქტურულ-სინტაქსურ კლასიფიკაციაში, რადგან ფრაზის, **so I left** გრამატიკული სტრუქტურა გაუმართავია.

8. შემდეგ მაგალითს წარმოადგენს ჯესი ლუის ჯეკსონის სიტყვები, სადაც სიტყვათა თამაში დაფუძნებულია ომოფონიაზე.

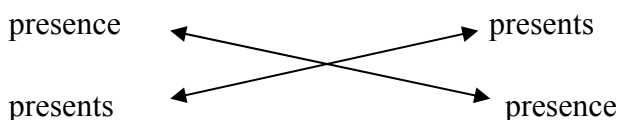
"Your children need your **presence** more than your **presents**."

presence – დასწრება, ყოფნა; presents – საჩუქრები

თამაში ხორციელდება ვერბალურ დონეზე, სწრაფი მეტყველების დროს შესაძლოა სრულიად საპირისპირო აზრი მივიღოთ.

1. „ბავშვებს თქვენთან ურთიერთობა მეტად სჭირდებათ, ვიდრე თქვენი საჩუქრები“.
2. „ბავშვებს თქვენი საჩუქრები მეტად სჭირდებათ, ვიდრე თქვენთან ურთიერთობა“.

ასეთი სახის სიტყვათა თამაშს ჩვენ შეიძლება ჯვარედინი კალამბური ვუწოდოთ.



9. ‘Yes, the leopard changes its spots, whenever it goes from one spot to another.

მოცემულ მაგალითში, კალამბურული სიტყვათა თამაში იქმნება სიტყვების ომონიმის საფუძველზე. **Spot** –1. ადგილი 2. ლაქა

შეიძლება წინადადების ორგვარად თარგმნა, თუმცა კალამბურული ეფექტი ქართულში იკარგება.

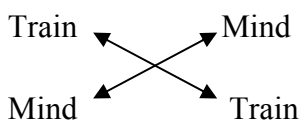
1. ლეოპარდი იცვლის ტყავზე ლაქებს, როცა ადგილს იცვლის.
2. ლეოპარდი იცვლის ადგილებს (გადადის სხვა ადგილას), როცა იცვლის ლაქებს.

10. Teacher trains the mind; a guard minds the train.

კალამბურს ქმნის სიტყვების ომონიმია და ამავე დროს მათი კონვერსია.

Train – მატარებელი; წვროვნა. **Mind** – გონება; ყურადღების მიქცევა.

რადგან აღნიშნულ მაგალითში ხდება სიტყვების ჯვარედინი თამაში, კონვერსიისა და ომონიმის საფუძველზე, შესაძლოა ამ მაგალითში მოცემულ სიტყვათა თამაშს, ვუწოდოთ *კონვერსიულ - ჯვარედინი კალამბური*.



11. ინგლისელი მწერლის, მსახიობისა და კომიკოსის, ტიმოთი მარკ ვაინის მიერ მოწოდებულ იუმორში, ლექსიკურ კალამბურს ქმნის სიტყვის პოლისემია.

"You know, somebody actually complimented me on my driving today. They left a little note on the windscreen; it said, '**Parking Fine**.'" So that was nice."

ფრაზა "**Parking Fine**" ორაზროვანია, შეიძლება მისი სხვადასხვაგვარად გაგება.

1. - პარკირების ჯარიმა;
2. - მშვენივრადაა „პარკირებული“ (გაჩერებული).

კალამბურული სიტყვათა თამაში იქმნება ერთი ტერმინალიდან მეორეზე გადასვლის შედეგად, რასაც თან სდევს შეპარვითი ირონია.

12. – Where do you find giant snails?

– On the ends of giants' fingers.

სწრაფი მეტყველებისას **giant snails** – გიგანტური ლოკოკინები უდერს, როგორც **giant's nails** – გოლიათის ფრჩხილები, რაც წარმოადგენს ომოფონურ ორაზროვნებას, რომლის შედეგადაც იქმნება კალამბურული ეფექტი. სიტყვათა თამაში ხორციელდება ვერბალურ დონეზე.

13. The friendly gardener had a lot of thyme for the woman!

იუმორში მოცემულია რთული კალამბურული ფორმა. იგი შეიცავს იდიომს **to have time for someone** (ვინმესთვის დროის გამონახვა), თუმცა იუმორში გამოყენებულ იდიომში გვაქვს სიტყვის **time** ომოფონი **thyme** (ბოტ: ბეგქონდარა). სწორედ ეს „ომოფონური იდიომი“ ქმნის იუმორულ ეფექტს და იწვევს სიცილს. ამ შემთხვევაში ფიქსირდება ლექსიკურ – სემანტიკური ორაზროვნება. თუ სიტყვას **thyme** ადვიკვამთ როგორც მის ომოფონს **time**, შეიძლება მოცემული წინადადება შემდეგნაირადაც ითარგმნოს.

1. კეთილგანწყობილ მებაღეს ჰქონდა უამრავი დრო ქალისათვის.
2. კეთილგანწყობილ მებაღეს ჰქონდა უამრავი ბეგქონდარა ქალისათვის!

3.2. სტრუქტურულ - სინტაქსური კალამბური

სხვადასხვა მეკლევარი სხვადასხვაგვარად განმარტავს სინტაქსურ ორაზროვნებას. სინტაქსური ანეკდოტები დამოკიდებულია „სემანტიკური ინტერპრეტაციის ორმხრივობაზე, რომელსაც ქმნიან ენის სისტემის სტრუქტურული მოდელები“ ექსპლიციტურ ანუ ზედაპირულ დონეზე (Lew 1996 :128).

ატარდოს აზრით კი, წინადადება სტრუქტურულად ბუნდოვანია არა იმიტომ, რომ იგი შეიცავს ცალკეულ ლექსემას, რომელსაც რამდენიმე განსხვავებული მნიშვნელობა აქვს, არამედ თვითონ წინადადების სინტაქსური (გრამატიკული) სტრუქტურა იძლევა მრავალგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებას.

რანდოლფისა და გრინბაუმის მიხედვით, კონვერსია დერივაციული პროცესია, როდესაც ხდება ერთი მეტყველების ნაწილის სხვა მეტყველების ნაწილად გარდაქმნა აფიქსების გამოყენების გარეშე. ("Conversion is the derivational process whereby an item changes its word-class without the addition of an affix") (Randolph & Greenbaum 1987: 441).

ამგვარად, სიტყვების მსგავსი ფორმაცვალება, კონტექსტში ქმნის ორაზროვნებას წინადადების სტრუქტურის შეუცვლელად. ამიტომ მსგავსი ტიპის შემთხვევებს განვიხილავთ სტრუქტურულ - სინტაქსური ორაზროვნების კლასიფიკაციით.

როგორც მარჩანდი განიხილავს, ეს არ ნიშნავს იმას, რომ ეს პროცესი (კონვერსია) ვითარდება ყველა ომოფონის შემთხვევაში (Marchand 1972 :225).

თვალსაჩინოებისთვის განვიხილოთ კლარკის მაგალითი:

1. Man in Restaurant: I'll have two lamb chops, and make them **lean**, please.

Waiter: To which side, sir? (Clark 1968: 191).

ორაზროვნებას ქმნის სიტყვის **lean** სხვადასხვა მნიშვნელობა.

Lean – 1. მჭლე, გამხდარი; (როგორც ზედსართავი სახელი) 2. დახრა (როგორც ზმნა).

მაგალითში, სიტყვის **lean** სხვა მეტყველების ნაწილად (ამ შემთხვევაში ზედსართავი სახელი) განხილვა წინადადებაში, ცვლის მის სტრუქტურას და იძლევა ორმაგი ინტერპრეტაციის საშუალებას, მოაცალოს ხორცს მსუქანი ნაწილი ანუ დატოვოს მჭლე და/ან ხორცი ლანგარზე მოათავსოს დახრილ პოზიციაში.

თუ რასკინის სკრიპტებისა და მინსკის ფრეიმების მიხედვით განვიხილავთ მოცემულ მაგალითს, მკითხველისა თუ მსმენელის წარმოსახვაში ჩნდება რესტორნის ფრეიმი, მომხმარებლის მიერ დასმული კითხვის მიხედვით სიტყვა **lean** უკავშირდება მის მნიშვნელობას, როგორც – მჭლე, გამხდარი. ოფიციალტის პასუხში კი ხდება ტერმინალის გადართვა და გვაქვს სრულიად შეუსაბამო პასუხი, გაცრეუბული მოლოდინის ეფექტი - „რომელ მხარეს, რა პოზიციაში“.

3. Teacher: Sally, you're pretty dirty.

Sally: Yes, and I'm even prettier when I'm clean.

აქ ორაზროვნება იქმნება სინტაქსურ დონეზე. **Pretty** (საკმაოდ) – როგორც ზმნიზედა, მასწავლებლის კითხვაში და **pretty** (მშვენიერი) – როგორც ზედსართავი სახელი, რომლის შედარებით ხარისხსაც სალი იყენებს პასუხში. სწორედ ასეთი ბუნდოვანება ქმნის სიტუაციას კომიკურს და იწვევს ღიმილს. საგულისხმოა, რომ ორაზროვნება მაგალითის კითხვაშივეა მოცემული.

4. - Have your eyes ever been checked?

- No, they've always been blue.

იუმორი ორგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებს გვაძლევს, ორი განსხვავებული გრამატიკული ერთეულის საფუძველზე. **Checked** – როგორც ნამყოს მიმღეობა მნიშვნელობით „შემოწმება“, გამოყენებული ვნებით გვარში და **checked** – როგორც ზედსართავი სახელი მნიშვნელობით „კუბოკრული“. ანუ, პიროვნება, რომელიც კითხვას სვამს, გულისხმობს ვნებით გვარს, ხოლო რომელიც პასუხს სცემს – ზედსართავ სახელს. სწორედ ეს, ბუნდოვანება ქმნის სიტუაციას სასაცილოს სინტაქსურ/მორფოლოგიური თვალსაზრისით.

მაგალითში ნათლად ჩანს ტერმინალების გადართვა, განსხვავებული სკრიპტების არსებობის გამო.

3.3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

სემანტიკური ორაზროვნებას იწვევს ფიქსირებული ფრაზის ან წინადადების სხვადასხვაგვარი გაგება ერთ კონტექსტში, ყოველგვარი ლექსიკური თუ სტრუქტურული ორაზროვნების არსებობის გარეშე. ძირითადად ეს ეხება იდიომებს, რომელთა განმარტებებიც ან კარგად არ არის ცნობილი, ან არასწორადაა განმარტებული. კონტექსტში მათი სწორად გაგება დიდი განსჯის საგანი ხდება. მაგ: "John and Mary are married." (To be married) მაგალითი მრავალგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებას იძლევა. ჩნდება კითხვები. დაქორწინებულნი არიან ერთმანეთზე თუ ცალ-ცალკე?

ანეკდოტის ერთ-ერთი ძირითადი მახასიათებელი – მოულოდნელობის ეფექტი (surprise effect) გამომდინარეობს მისი სემანტიკური ორაზროვნებიდან, რომელსაც ანეკდოტში ორი დაპირისპირებული „სკრიპტი“ ქმნის. მაგ:

1. – Can you tell me how long cows should be milked?

– They should be milked the same as short ones, of course.

მოცემულ მაგალითში ეფექტი ფიქსირდება ფრაზაზე **how long**.

ამ შემთხვევაში, შესაძლოა კითხვას რამდენიმე პასუხი ჰქონდეს. ეს დამოკიდებულია თუ როგორ გაიგებს მკითხველი/მსმენელი შეკითხვას. შესაბამისად განსხვავებული იქნება მისი დეკოდირებაც.

კითხვა ასეთია: – რამდენი ხანი იწვევებიან ძროხები? თუმცა, გაცემული პასუხის საფუძველზე (რამდენი ხანიც შეიძლება მოიწველოს პატარა ძროხა), აშკარაა რომ, შესაძლოა კითხვაში გამოყენებული ფრაზის ორგვარი ინტერპრეტაცია. **how long** – ერთ შემთხვევაში შეიძლება გავიგოთ, როგორც **რამდენ ხანს?** ხოლო, მოცემულ მაგალითში კი კითხვა სხვაგვარადაა გაგებული. ადგილი აქვს სკრიპტების გადანაცვლებას, აქცენტი გაკეთებულია ძროხის ზომაზე (გრძელი ძროხები), რამაც გამოიწვია სასურველი შედეგი – სიცილი.

კალამბურულ სიტყვათა თამაშს ქმნის ფრაზის სტრუქტურულ – სემანტიკური თამაშით გამოწვეული ორაზროვნება.

2. “Did you take a bath?” a man asked his friend who had just returned from a resort place.

“No,” his friend replied, “only towels, is there one missing?”

take a bath – როგორც ფიქსირებული ფრაზული ნათქვამი, რაც ნიშნავს შხაპის მიღებას და პირდაპირ, სიტყვასიტყვით თარგმანით – აბაზანის აღება/წადება. სწორედ ეს ორგვარი აღქმა, ინტერპრეტაცია ქმნის ბუნდოვანებას და იწვევს სიცილს. აღნიშნულ შემთხვევაში ტერმინალის გადართვა ხდება პასუხში.

3. - Where are you going?

- I wanna see John.

John – ამერიკულ სლენგზე ნიშნავს საპირფარეშოს. მოცემულ მაგალითში გვაქვს ფიქსირებული ფრაზა **I wanna see John**, რაც საპირფარეშოში წასვლას ნიშნავს. ფრეიმების მიხედვით, ადამიანს ექმნება ასოციაცია, ვინმე კონკრეტულ პიროვნებასთან შეხვედრისა, რომლის სახელია ჯონი. მოულოდნელობის ეფექტს კი იწვევს წინადადების სხვაგვარი ინტერპრეტაცია, რომელიც ანეკდოტის „ორი დაპირისპირებული სკრიპტიდან იქმნება“.

აქვე უნდა ითქვას ისიც, რომ ორაზროვნების მისახვედრად გარკვეული ფონური ცოდნაა საჭირო. თუ პიროვნებას გააჩნია ეს ფონური/კულტუროლოგიური ცოდნა და იცის ფრაზის გადატანითი მნიშვნელობა, მოულოდნელობის ეფექტი (ამ კონკრეტულ შემთხვევაში) არ შეიქმნება და არ გამოიწვევს სიცილს. თუ, მკითხველი/მსმენელი წარმოიდგენს პიროვნებას, რომლის სახელია ჯონი, რა თქმა უნდა არც ამგვარი სიტუაცია იქნება სასაცილო. კომიკური ეფექტის მისაღწევად აუცილებელი პირობაა განსხვავებული სკრიპტების დაპირისპირება. გასათვალისწინებელია კონტექსტი და/ან სიტუაცია დიალოგის დროს.

3. I promise I’ll give you a ring tomorrow.

Give someone a ring ფრაზული ნათქვამია და ნიშნავს ტელეფონზე დარეკვას. ასევე, ამ ფრაზის სიტყვასიტყვით თარგმნა რადიკალურად ცვლის წინადადების შინაარსს, რომ ხვალ გადასცემს ბეჭედს, ერთგვარ სამკაულს.

აშკარაა, რომ თუ არ გვაქვს შესაბამისი ცოდნა და არ ვიცით იდიომის ან ფიქსირებული ფრაზის ზუსტი მნიშვნელობა, ან არ ვიცით, მოცემული სიტუაციის წინა პირობა, შეიძლება მსგავსმა წინადადებამ შეცდომაში შეგვიყვანოს და არასწორად აღვიქვათ მოვლენა. კალამბურული სიტყვების თამაში გამომდინარეობს სემანტიკური ორაზროვნებიდან, რომელსაც დიალოგში ორი დაპირისპირებული, ორი სხვადასხვა სკრიპტი ქმნის.

5. My girlfriend criticised my apartment, so I **knocked her flat**.

წინამდებარე მაგალითში, **To knock someone flat** – ფიქსირებული ფრაზაა და ნიშნავს, ვინმეს დამარცხებას, დაცემას, წაქცევას, მიწაზე დანარცხებას. გარდა ამისა, კალამბურული სიტყვათა თამაში ხორციელდება ომონიმისა და სინონიმების საფუძველზე. სიტყვაში flat ნაგულისხმეია apartment – ბინა. ხოლო **knock** – (ამერ;სალ) - გაკრიტიკება. ერთი მხრივ **criticised apartment** და **knocked flat** სინონიმური მნიშვნელობის მქონე ფრაზებია.

სიტყვები ქარაგმულადაა გამოყენებული. ასევე შესაძლებელია აღნიშნული მაგალითის სხვანაირი ანალიზი, რადგან აღნიშნული წინადადება შეიძლება გავიგოთ ან ითარგმნოს სხვადასხვაგვარად:

- ა) ჩემმა მეგობარმა გოგონამ გააკრიტიკა ჩემი ბინა, მე კი მისი ბინა გავაკრიტიკე.
- ბ) ჩემმა მეგობარმა გოგონამ გააკრიტიკა ჩემი ბინა, მე კი ის დავამარცხე (წავაქციე).

წინამდებარე ქვეთავში, განვიხილეთ კალამბურის ლინგვისტური თავისებურებები და მათი ტიპოლოგია ანეკდოტების მაგალითზე, ჩვენეული კლასიფიკაციის მიხედვით, გამოვყავით, შემდეგი სახის კალამბურები:

1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური
2. სტრუქტურულ – სინტაქსური კალამბური
3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

შემდეგ ქვეთავში, ანალოგიური კლასიფიკაციით განვიხილავთ მაგალითებს ლიტერატურიდან.

3.4. კალამბურული სიტყვათა თამაში ლიტერატურაში

ლიტერატურული ტექსტი არის ბგერითი ან წერითი ნიშნების თანმიმდევრობა, რომელიც დაფიქსირებულია, ხატოვანი ენითაა შესრულებული და ფიქციურია. არალიტერატურული ტექსტებისგან განსხვავებით, ლიტერატურულ ტექსტებს განსაკუთრებული ჟღერადობა, უჩვეულო ლექსიკა და წინადადების თავისუფალი წყობა აქვთ. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ლიტერატურული ტექსტის სტილი განირჩევა ენობრივი სირთულითა (კომპლექსურობით) და ახლებურობით.

სიტყვათა თამაში, როგორც ლიტერატურული ტექნიკა თითქმის ყველა მწერლის შემოქმედებისთვისაა დამახასიათებელი, ისინი ამ „ლინგვისტურ ხერხს“ შეგნებულად იყენებს შემოქმედებაში. როგორცაა გონებამახვილური, რიტორიკული ექსკურსი, უცნაურად აგებული წინადადებები, სიტყვათა ბუნდოვანი მნიშვნელობა, პერსონაჟთა სახელების გამოყენება და ა.შ. რაც გულისხმობს სიტყვათა თამაშის ფართო გაგებით განხილვას. რა საკვირველია, მწერლები იყენებენ სიტყვათა თამაშს ვიწრო გაგებითაც, რაც თავისთავად გულისხმობს კალამბურს.

ზემოთმოცემული ჩვენეული კლასიფიკაციის მიხედვით, განვიხილოთ კალამბურული სიტყვათა თამაშის მაგალითები ლიტერატურული ნაწარმოებებიდან.

1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური

ლექსიკური მნიშვნელობის კალამბური არის გამოთქმის ექსპრესიული საშუალება, როდესაც სიტყვათა პოლისემიას ვიყენებთ, რათა წინადადებას ჰქონდეს ორგვარი ინტერპრეტაცია. იგი არის ასევე რიტორიკული ხერხი, რომელშიც განსაკუთრებული გრძნობებია გადმოცემული.

1. ...for they **pray** continually to their saint, the commonwealth; or, rather, not **pray** to her, but **prey** on her; for they ride up and down on her, and make her their boots.

(W. Shakespeare, Henry IV, Act1, Scene 4).

როგორც ომოფონები, შექსპირი სრულიად განსხვავებული მნიშვნელობით იყენებს სიტყვებს:

pray – ლოცვა, ვედრება

prey – ნადავლი; ვისიმე ხარჯზე სარგებელის ნახვა

ავტორი ასეთი სახის სიტყვათა თამაშით გამოხატავს სატირას ქურდის მიმართ, რომელიც ვითომ ლოცულობს და ევედრება ღმერთს ქვეყნის კეთილდღეობისათვის, არადა რეალურად სხვების ხარჯზე ნახულობს სარგებელს, ექსპლუატაციას უწევს ადამიანებს, რაც გაცილებით უარესია, ვიდრე ქურდობა.

2. Romeo: Give me a torch: I am not for this ambling; being but heavy, I will bear the light.

Mercutio: Nay, gentle Romeo, we must have you dance.

Romeo: Not I, believe me: you have dancing shoes with nimbler **soles**; I have a **soul** of **lead** so stake me the ground I cannot move.

(W. Shakespeare, Romeo and Juliet, Act 1, Scene 4).

რომეო: მე ეგ ლამპარი მომაწოდეთ: სული დამძიმდა და აღარ ძალმიძს ვისტუნავო. ლამპარს დავიჭერ.

მერკუციო: არა, ძმობილო, უსათუოდ უნდა გაცეკვოთ.

რომეო: არა, მე არა, დამერწმუნეთ. თქვენ საცეკვაოდ თხელლანჩიანი წაღები გაქვთ. ჩემი სული კი, ვით მძიმე ტყვია, ისე მაგრად მაჯაჭვებს მიწას, განძრევაც მიძიმს.

(მთარგმნელი ვახტანგ ჭელიძე).

მოცემულ მაგალითში, შექსპირი იყენებს ომოფონებს **soles** - ფეხის გული; ფეხსაცმლის ლანჩა და **soul** - სული. ამგვარი სიტყვების თამაშით, ავტორი შესაბამისად აღწერს რომეოს რთულ, ემოციურ მდგომარეობას მასკარადზე. მოცემულ ნაწყვეტში, სიტყვა **lead** არ არის გამოყენებული, როგორც ზმნა, მნიშვნელობით – წაყვანა, გაძლოდა, არამედ გამოყენებულია, როგორც

არსებითი სახელი მნიშვნელობით **ტყვია**, რომელიც კონტექსტში ითარგმნება, როგორც ტყვიასავით დამძიმებული სული, რაც რომეოს მძიმე სულიერ, ემოციურ მდგომარეობას გამოხატავს მასკარადზე. რაც შეეხება სიტყვას **soles**, რომელიც ისევე გამოითქმის როგორც **soul**, სიტყვასთან **nimbler** კავშირში ითარგმნება, როგორც მსუბუქი სული, რაც სრულიად საპირისპიროა რომეოს ტყვიასავით დამძიმებული სულისაგან, თუმცა წერილობითი სახით თხელძირიან, მსუბუქ, ფეხსაცმლის ლანჩას უკავშირდება.

შემდეგი მაგალითი ასევე რომეო და ჯულიეტადანაა.

3. Mercutio: ...ask for me tomorrow and you shall find me a **grave man**.

(W. Shakespeare, Romeo and Juliet, Act 3, Scene 1).

მაგალითში, სიტყვების თამაში ტრაგიკულ ეფექტს ქმნის და აღწერს ტრაგიკულ სცენარს. თუმცა, ამ ყველაფერს ავტორი შეპარვით, პოლისემიური სიტყვის საშუალებით აღწევს. ხდება ტერმინალების გადართვა. როგორც არსებითი სახელი **grave** ნიშნავს **საფლავს, სამარხს**. ხოლო, როგორც ზედსართავი სახელი - **მნიშვნელოვანს, გავლენიანს, ავტორიტეტულ და სერიოზულ ადამიანს**. სწორედ ეს სიტყვები უთხრა მერკუციომ მის მეგობარ რომეოს, რომელიც საშინლად დაშავდა ბრძოლაში. ეს სიტყვები ასახავდა როგორც მის ოპტიმისტურ ხასიათს, ასევე იგრძნობოდა ტრაგიკული ტონიც.

თამაში ხორციელდება პოლისემიური სიტყვის (grave) საფუძველზე. a grave man შეიძლება ასევე ითარგმნოს, როგორც დასამარებული, განადგურებული ადამიანი.

4. King: ...my cousin Hamlet, and my **son**...how is it that the clouds still hang on you?

Hamlet: Not so, my lord, I am too much in the **sun**.

Shakespeare, Hamlet, act 1, scene 2).

ხ ე ლ მ წ ი ფ ე : .. ახლა შენ, ჰამლეტ, ჩემო ძმის ძე და ჩემო ძეო... აბა რად გაკრავს შუბლზე კიდევ ჭმუნვის ღრუბელი?

ჰ ა მ ლ ე ტ: მაგას რად ბრძანებთ, მე მზე მეტად ნათლად მინათებს.

(თარგმანი ივანე მაჩაბელისა).

მოცემულ მაგალითში, **son** (ვაჟიშვილი), ომოფონია სიტყვისა **sun** (მზე). ავტორი კალამბურულ სიტყვათა თამაშის გამოყენების ხერხს მიმართავს. ჰამლეტი სწორედ კალამბურის საშუალებით გამოხატავს თავის გულისწყრომასა და ტაქტიან აღშფოთებას. მეფემ თითქოს სიყვარული გამოხატა, როდესაც ჰამლეტს შვილოთი მიმართა (**son**). თუმცა, ჰამლეტის რეაქცია სხვა იყო. მისთვის მეტად მისაღები იყო აღნიშნული სიტყვის ომოფონი **sun**, რაც მის დადებით განწყობას გულისხმობდა. ასეთი ტიპის სიტყვათა თამაშით, ავტორი გამოხატავს გმირის ღრმა ფსიქოლოგიურ მდგომარეობას.

5. The Cuckoo then, on every tree

Mocks married men: for thus sings he 'Cuckoo Cuckoo, Cuckoo'.

Oh word of fear,

Unpleasing to a married ear!

(Shakespeare, When Daisies Died)

ამ ნაწყვეტის დაახლოებითი შინაარსი ასეთია: „მაშინ, გუგული ყველა ხიდან თავისი გუგუს დახილით დასცინის ცოლის მიერ მოტყუებულ ყველა მამაკაცს. გეშინოდეთ გუგუს დახილის, რაც ამ მდგომარეობაში მყოფი მამაკაცის ყურისათვის უსიამოვნო მოსასმენია“.

სიტყვა **Cuckoo** გუგულის გუ-გუ-ს დახილს ჰგავს. ასევე, შეიძლება ნიშნავდეს რეგვენს, ჩერჩეტს. კაცი, რომელსაც ცოლი გამუდმებით დალატობს.

თარგმანი შეიძლება ორნაირად გავიგოთ. დატვირთვა მოდის სიტყვაზე **Cuckoo**. ერთი მხრივ გუგული და მისი გუგუ-ს დახილი, რომელიც თითქმის ყველა ხიდან ისმის, რაც ადამიანის ყურისთვის უსიამოვნო მოსასმენია. მეორე მხრივ, იგივე სიტყვა სხვა მნიშვნელობით - რეგვენი/ჩერჩეტი კაცი, რომელსაც ცოლი დალატობს, რაც ასევე უსიამოვნო მოსასმენია.

მაგალითში ერთმანეთს კვეთს ორი სახის სიტყვათა თამაში, *ონომატოპეა* და *ლექსიკური კალამბური*, რომელიც პოლისემიური სიტყვის საშუალებით მიიღწევა.

6. ომოფონური კალამბურის მაგალითი შექსპირის მაკბეტიდან.

Lady Macbeth: Infirm of purpose!

Give me the daggers: the sleeping and the dead

Are but as pictures: 'tis the eye of childhood

That fears a painted devil. If he do bleed,

I'll **gild** the faces of the grooms withal;

For it must seem their **guilt**.

(Shakespeare, Macbeth, Act 2, Scene 2).

ამ ნაწივეტის წინაპირობა ასეთია. როდესაც მაკბეტი მოკლავს ღუნკანს და მკვლელობის იარაღს სახელში წაიღებს, ქალბატონი მაკბეტი მოითხოვს ნივთის (იარაღის) უკან დაბრუნებას. მაკბეტი ვერ ბედავს იარაღის უკან დაბრუნებას და ამის შემდეგ, ქალბატონი მაკბეტის საუბარს მოჰყვება წინამდებარე ნაწივეტი. სიტყვებს **Gild** და **guilt** აქვთ მსგავსი ჟღერადობა და სხვადასხვა მნიშვნელობა.

Gild – მოოქროვება, ოქროთი მოვარაყება

Guilt – ბრალი, დანაშაული, დამნაშავეობა

ცხადია, ადგილი აქვს სიტყვათა ომოფონურ თამაშს. ამგვარი ორაზროვნებით, ავტორი ხაზს უსვამს ქალბატონი მაკბეტის დემონურ ხასიათს, სიყალბეს და დანაშაულის სხვაზე გადაბრალების უბადლო ნიჭს. იგი „ავარაყებს“ ე. ი. ნიღბავს საკუთარ დანაშაულს.

შექსპირის შემოქმედებიდან განხილული მაგალითების საფუძველზე, ნათელია, რომ სიტყვათა თამაშის ფუნქცია (ამ შემთხვევაში კალამბურის) არ არის მხოლოდ იუმორისტული ეფექტის შექმნა. კალამბური გამოყენებულია, ირონიული, სატირული და სარკასტული დატვირთვითაც. ავტორი, ამგვარი კალამბურული სიტყვათა თამაშით თავისი პერსონაჟების მანკიერ სახეებს ამხელს.

7. შემდეგი მაგალითი მოყვანილია ჩარლზ დიკენსის ნაწარმოებიდან “The Old Curiosity Shop“.

Perhaps from some vague rumour of his college honours, which had been whispered abroad on his first arrival, perhaps because he was an unmarried, unencumbered gentleman, he had been called the Bachelor.

სიტყვა **bachelor** პოლისემიურია და აქვს ოთხი მნიშვნელობა:

1. დასაქორწინებელი კაცი,
2. ბაკალავრის ხარისხის მფლობელი (პირველი საუნივერსიტეტო ხარისხი),
3. რაინდი
4. ზღვის კატა (ზღვის ლომი).

სწორედ ამიტომ, იგი ქმნის *ლექსიკური მნიშვნელობის* კალამბურს ომონიმისა და პოლისემიის საფუძველზე და იწვევს ლექსიკურ ორაზროვნებას. თუმცა მწერალი თვითონ განმარტავს ამ კალამბურული ორაზროვნების ორივე შესაძლო ვარიანტს.

ნაწარმოებში **Bachelor** (ბაჩელორი) არის მღვდლის მეგობარი, იმ სოფლის ეკლესიაში, სადაც ნელმა (Nell) და მისმა ბაბუამ დაასრულეს მოგზაურობა. იგი ყოველგვარ ღონეს მიმართავს, დაეხმაროს კონკრეტულ პიროვნებას ძმის პოვნაში, რომელიც ნაწარმოებში უცოლო კაცის (Single Gentleman) სახელითაა ცნობილი. მოგვიანებით, შემთხვევით აღმოჩნდება, რომ Single Gentleman (უცოლო კაცი) არის ბატონი გარლენდის (Mr Garland) ანუ ნელის ბაბუის ძმა.

მეორე მხრივ, კალამბურულ სიტყვათა თამაშად შეიძლება განვიხილოთ პერსონაჟთა საკუთარი სახელებიც. **Bachelor**, რომელიც ცდილობს დაეხმაროს **Single** –ს. ამ ორი სიტყვის ლექსიკური მნიშვნელობა სინონიმურია. (ჩვენი აზრით, ავტორი ირონიულად იყენებს, საკუთარ სახელს); რადგან თავად **Bachelor** ცდილობს დაეხმაროს **Single** –ს. (ორივე სიტყვის თარგმანი, მოცემულ შემთხვევაში საკუთარი სახელების, არის უცოლო, მარტოსედა).

ცხადია, რომ ავტორმა ტყუილუბრად არ გამოიყენა მსგავსი სიტყვათა თამაში, მისი მიზანი სწორედ მკითხველის დაინტერესება და ნაწარმოებისათვის მეტი მხატვრულობის შექმნა იყო.

8. ოსკარ უაილდი ცნობილია სიტყვათა თამაშის გამოყენების დიდი ტექნიკით. განვიხილავთ მის ნაწარმოებს “The Importance of Being Earnest” (1895).

იგი მთელ ნაწარმოებში იყენებს სიტყვათა თამაშის მთელ კასკადს. ყველაზე მნიშვნელოვანი კი მისი კალამბურული სათაურია, რომელიც აგებულია სიტყვების - **earnest** და **Ernest** თამაშზე. **Earnest** - როგორც ზედსართავი სახელი, რაც ნიშნავს პატიოსანს, გულწრფელს და **Ernest**, როგორც მამაკაცის საკუთარი სახელი ერნესტი ანუ ვერბალური თამაში ხორციელდება მამაკაცის საკუთარ სახელზეც.

ერთი მხრივ, სათაური მიანიშნებს პატიოსნებისა და გულწრფელობის ღირებულებაზე, ხოლო მეორე მხრივ, მნიშვნელოვანია სახელი ერნესტი (**Ernest**), რადგან ვიქტორიანული ეპოქის ქალების აკვიტებაა იქორწინონ მამაკაცზე, რომლის სახელიც იქნება სწორედ ერნესტი (**Ernest**).

ნაწარმოების ერთ-ერთი პერსონაჟის გვენდოლენის (Gwendolen) სურვილიც ესაა. თუმცა, იგი არ ფიქრობს, ნამდვილად ექნება თუ არა ამ ადამიანს პატიოსნებისათვის დამახასიათებელი თვისებები. ნაწარმოების მთავარი პერსონაჟი ჯეკი (Jack) ორმაგი ცხოვრებით ცხოვრობს. მას სოფელში ჯეკს ეძახიან, ხოლო ლონდონში ერნესტად იცნობენ.

ნაწარმოების ერთ-ერთი მთავარი თემაა წარმოსახვა რეალობის წინააღმდეგ. თითქმის პიესის ბოლომდე, ყველა მოქმედი პირი ცდილობს დაუმტკიცოს ერთმანეთს თუ რა დიდსულოვნები, დიდი მორალის მქონე და საზოგადოებისათვის დაფასებული პიროვნებები არიან. ავტორი კი მათ ინტერესებსა და ეთიკურ იდეებს სასაცილოსა და ტრივიალურს ხდის. უაილდი დვარძლიანი სატირის საგნად აქცევს საზოგადოებრივ ელიტას, აზვიადებს მისი წარმომადგენლების იდეალებსა და უსარგებლო ცხოვრების სტილს. სწორედ ასეთი კალამბურული სიტყვათა თამაშით დასცინის ავტორი ვიქტორიანულ საზოგადოებას. გაურკვეველი და შენიღბული თვითმყოფადობა ნაწარმოების

დასაწყისშივე ჩანს. ჯეკს თითქმის ნაწარმოების ბოლომდე უხდება ტყუილის თქმა, რათა იქორწინოს თავისი მეგობრის ბიძაშვილ გვენდოლენზე. პიესის დასასრულს კი აღმოჩნდება, რომ ორივეს ამართლებს – **earnest/Ernest**. (პატიოსანი/ერნესტი) (ომოფონური კალამბურის სახე).

ამგვარად, უაილდის ვერბალური ირონია ხაზს უსვამს სარკაზმსა და სატირას, რაც სწორედ კალამბურის საშუალებითაა გადმოცემული.

ნაწარმოებში სხვა პერსონაჟთა სახელებიც არ უნდა იყოს შემთხვევით შერჩეული. თუ საკუთარ სახელს გვენდოლენს (**Gwendolen**) გავმიფრავთ, იგი უელსური სიტყვებიდანაა შექმნილი "**gwen**" და "**dolen**". ორივე სიტყვა პოლისემიურია. **gwen** ნიშნავს „თეთრს, მშვენიერს და ბედნიერს“. სიტყვა "**dolen**" კი „ბეჭედსა და ბაფთას“. ამგვარად, კომბინაციის მიხედვით **gwendolen** შეიძლება იყოს „მშვენიერი ბეჭედი, თეთრი ბაფთა ან სხვ.“ პერსონაჟის სახელი შეესაბამება თვითონ გმირის სურვილებსა და ხასიათს – იგი ელეგანტურია, სურს იქორწინოს.

ამგვარად, შეიძლება ითქვას რომ, ავტორს პერსონაჟთა სახელები შემთხვევით არა აქვს შერჩეული. ვფიქრობთ, რომ ყველა საკუთარ სახელს ნაწარმოებში კონკრეტული დატვირთა აქვს.

9. შემდეგი მაგალითი მოყვანილია ირლანდიელი დრამატურგის, ჯორჯ ბერნანდ შოუს (1856–1950) პიესიდან “Augustus Does His Bit” (1916). დიალოგი პერსონაჟებს შორის:

THE CLERK. Are you engaged?

AUGUSTUS. What business is that of yours? However, if you will take the trouble to read the society papers for this week, you will see that I am engaged to the Honorable Lucy Popham, youngest daughter of—

THE CLERK. That ain't what I mean. Can you see a female?

AUGUSTUS. Of course I can see a female as easily as a male. Do you suppose I'm blind?

THE CLERK. You don't seem to follow me, somehow. There's a female downstairs: what you might call a lady. She wants to know can you see her if I let her up.

აუგუსტუსი გახლდათ ადამიანი, რომელიც ყველაფერში სიამოვნებას ეძებდა. როდესაც კლარკმა ჰკითხა, შეძლებდა თუ არა სტუმარი ქალბატონის მიღებას, მან სიტყვა **engage** სხვა მნიშვნელობით გაიგო. (Are you engaged? – დაქორწინებული ხართ?).

engage პოლისემიური სიტყვაა და ნიშნავს - 1. დაკავებული, მოუცლელი; 2. დანიშნული, რათა დაქორწინდეს.

მან ჩვეული სიუხეშით უპასუხა კლარკს, რომ მიაჩნდა, რომ იგი ცხვირს სხვის საქმეში ყოფდა და თუ მაინცდამაინც აინტერესებდა, შეეძლო წაეკითხა გაზეთებში. კლარკი ახლა სხვაგვარად უსვამს კითხვას, შეუძლია თუ არა ქალბატონის ნახვა, რომელიც ქვედა სართულზე ელოდება. **“Can you see a female?”**. აუგუსტუსი ისევ სხვა მნიშვნელობით იგებს, პირდაპირი გაგებით, რომ მას შეუძლია, როგორც მდებრობითი ისე მამრობითი სქესის ადამიანის დანახვა, რადგან იგი ბრმა არ არის. **See** არის მოქმედების და მდგომარეობის გამომხატველი ზმნა, რომელიც ნიშნავს – დანახვას და ასევე შეხვედრას.

კალამბურული სიტყვათა თამაშის ასეთი ფორმით გამოყენება ლიტერატურულ ნაწარმოებში მისი სხვადასხვაგვარად გაგებისა და თარგმნის საშუალებას იძლევა, რაც ნაწარმოებს ირონიულსა და კომიკურ ხიბლს მატებს.

10. განვიხილოთ რამდენიმე მაგალითი, ლუის კაროლის ნაწარმოებიდან „ალისა საოცრებათა ქვეყანაში” :

(a) ‘How is bread made?’

‘I know that!’ Alice cried eagerly. ‘You take some **flour**...’

‘Where do you pick the **flower?**’ the White Queen asked, ‘In a garden, or in the hedges?’

‘Well, it isn’t picked at all,’ Alice explained: ‘It’s **ground**...’

‘How many acres of **ground?**’ said the White Queen.

(Lewis Carrol, Alice’s Adventures in Wonderland)

სიტყვების **flour** - ფქვილი და **flower** – ყვავილი მსგავსი უღერადობა და **ground** პირველ შემთხვევაში (**grind** -ს ნამყოს მიმღობა – დაფქვა, დაფქვილი) გამოყენებულია, როგორც პრედიკატივი და მეორე შემთხვევაში **ground**, როგორც მიწა, ნიადაგი. მოცემული სიტყვები ქმნის სიტუაციას კომიკურს წინამდებარე მაგალითში. სკრიპტების გადართვა და სხვადასხვა ფრემის გაჩენა ხდება თანდათან, დიალოგის მსვლელობისას, კითხვა პასუხის თანმიმდევრულად.

მოცემულ შემთხვევაში, კალამბურული სიტყვათა თამაში ქმნის სახუმარო, კომიკურ განწყობას.

11. (b) Mine is a long and sad **tale!**' said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

“It is a long **tail**, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?’”

(Lewis Carroll, Alice's Adventures in Wonderland)

„ჩემი ამბავი გრძელი და მოსაწყენია! დაიწყო თავგმა, მიუბრუნდა რა ალისას და ამოიხრა. „დიახ, კუდი მართლაც გრძელია” თქვა ალისამ დახედა რა გაოცებით თავის კუდს, მაგრამ რატომ უწოდებთ მას ნაღველიანს?”

კალამბურული სიტყვათა თამაში იქმნება სიტყვების ომოფონიის (**Tail** – კუდი, ბოლო; **tale** – ზღაპარი, ნაამბობი) საშუალებით.

12. (c)“And how many hours a day did you do **lessons?**” said Alice, in a hurry to change the subject.

“Ten hours the first day,” said the Mock Turtle, “nine the next, and so on.”

“What a curious plan!” exclaimed Alice.

“That's the reason they're called **lessons**,” the Gryphon remarked: “because they **lessen** from day to day.”

„და დღეში რამდენ საათს უთმობთ მეცადინეობას?” იკითხა ალისამ აჩქარებით, რომ შეეცვალა საუბრის თემა. „პირველ დღეს ათი საათი”, უპასუხა მოქ

თერთელმა, „მომდევნო დღეს ცხრა საათს და ასე შემდეგ...“ „რა უცნაური გეგმაა“, წამოიძახა ალისამ გაოცებით. „სწორედ ამიტომაც უწოდებენ მათ გაკვეთილებს“ შენიშნა გრიფონმა, რადგან დღითიდღე მცირდება“.

მოცემულ მაგალითში, კალამბურული სიტყვათა თამაში იქმნება ომოფონიის საფუძველზე.

1. **lesson (n.)** – გაკვეთილი. 2. **Lessen (v.)** – შემცირება, შემცირებულად წარმოდგენა.

სიტყვები, რომლებსაც ერთნაირი უღერადობა, მაგრამ სხვადასხვაგვარი დამწერლობა აქვთ. იუმორული ეფექტი ფიქსირდება მხოლოდ ინგლისურ ვარიანტში. ქართულში არ ჩანს.

13. მაგალითისთვის განვიხილავთ ნაწყვეტს, ტომას ჰუდის (Thomas Hood 1799-1845) ბალადიდან.

His death, which happen'd in his **berth**,

At forty-odd befell:

They went and **told** the sexton,

and The sexton **toll'd** the bell.

(From 'Faithless Sally Brown', by Thomas Hood).

აღნიშნული ნაწყვეტის შინაარსი ასეთია: „გარდაცვალება, რომელიც დაემთხვა მის დაბადებას ორმოცი წლის ასაკში – უცნაური დამთხვევაა. ისინი წავიდნენ და აუწყეს ეკლესიის მნათეს და მნათემ ეკლესიის ზარები დარეკა“.

მოცემულია ომოფონურ სიტყვათა თამაში.

1. Birth – დაბადება 2. Berth – ღუზასადგომი, საწოლი;

Told – მოყოლა; "toll'd" (tolled) – ზარების რეკვა

თამაში განიხილება მხოლოდ ვერბალურ დონეზე. წერით ვარიანტში ორაზროვნება არ ჩანს.

14. Yung and easily freudened - ფრაზა, მოყვანილია ირლანდიელი მწერლის ჯეიმს ჯოისის (1882–1941) კომიკური ჟანრის რომანიდან „ფინეგანის ქელეხი“ (Finnegans Wake).

ნაწარმოები დაწერილია სტანდარტული ინგლისურისათვის დამახასიათებელი ლექსიკური ერთეულების, ნეოლოგიზმებისა (ახალი ან სხვა ენებიდან შემოსული გამოთქმები) და მრავალენობრივი კალამბურების გამოყენებით. ფრაზა **they were yung and easily freudened** აღწერს შიზოფრენიით დაავადებულ გოგონას. იგი აშკარად ატარებს სხვა მნიშვნელობასაც – **young and easily frightened**, რაც ერთი შეხედვით ადვილი მისახვედრია; ჯოისმა გამოიყენა კალამბურული სიტყვათა თამაში. **yung** ნაცვლად სიტყვისა **young** (ახალგაზრდა) და **freudened** ნაცვლად სიტყვისა **frightened** (შეშინებული).

ამ ფრაზაში, სხვაგვარი სიტყვების თამაშიცაა, **yung** და **freudened** ცნობილი ფსიქონალიტიკოსის სახელებს გულისხმობს. კარლ გუსტავ იუნგი (Carl Gustav Jung) 1875-1961; ზიგმუნდ ფროიდი (Sigmund Freud 1856-1939).

ორივე შემთხვევაში, კალამბურული სიტყვათა თამაში ხდება ომოფონიის საფუძველზე.

15. ზოგჯერ ავტორს არ სურს სათქმელის პირდაპირ გადმოცემა. ისინი სხვადასხვა სტილისტურ ხერხებს იყენებენ ინფორმაციის გადმოსაცემად. თუმცა, ბევრია დამოკიდებული მკითხველზე, თუ როგორ გაიგებს, როგორ აღიქვამს ორაზროვნებით შენიღბულ სტრიქონებს.

განვიხილოთ მაგალითი, ამერიკელი ნოველისტის ო. ჰენრის ნოველიდან “The Man High up”.

And I had keys made for the door upstairs. But, no, sir. She had sure cut off my **locks**. She was a Delilah’, say Bill Basset.

(O •Henry, The Man High up)

სიტყვა **lock** პოლისემიურია. (კულული; საკეტი, ბოქლომი; ბოქლომით დაკეცვა).

წინამდებარე მაგალითში, იგი თმის შეჭრის მნიშვნელობითაა გამოყენებული. „მან თმა/ლოკონები მომაჭრა“. უფრო კონკრეტულად, მან განზრახ, უყოყმანოდ მომაჭრა თმა, ის ხომ დალილა იყო. აქ სახელი დალილა მეტაფორულადაა გამოყენებული და აღნიშნავს „ქალის დალატს მეგობრისადმი“.

ბიბლიური ამბის მიხედვით, სამსონს ჰქონდა შვიდი მისტიური ნაწნავი, რომლებშიც იყო მისი ძალა. მისმა მტრებმა შეიტყვეს ამ ამბის შესახებ, მოისყიდეს მისი სატრფო დალილა და მოაჭრეს ნაწნავები. ამგვარად, სამსონმა დაკარგა ძალა და საბოლოოდ, მტრებმა მოკლეს.

ო. ჰენრიმ შესაძლოა სწორედ ამიტომ გამოიყენა სიტყვა **locks** მრავალგვარი მნიშვნელობით. მითუმეტეს, როცა ფიგურირებს სახელი დალილა, საესებით დასაშვებია, რომ ეს ერთგვარი მინიშნება იყოს მკითხველისათვის და ნიშნავდეს ზოგადად „თმას“ (არა კონკრეტულად ლოკონებს).

შეიძლება ითქვას, რომ ინფორმაცია დაფარულია და თუ არ ვიცით ბიბლიური ამბავი, შეიძლება არასწორად გავიგოთ მოცემული ნაწყვეტი. ამავე დროს, შეიძლება **locks** ვთარგმნოთ, როგორც ბოქლომები, რადგან ნაწყვეტში გასაღებიცაა ნახსენები და კარებიც.

ასე რომ, წინამდებარე მაგალითი წარმოადგენს ომოფონიით შექმნილ ორაზროვნებაზე დაფუძნებული კალამბურის მაგალითს.

16. შემდეგი მაგალითიც ო ჰენრის შემოქმედებიდანაა.

Joe was painting in the class of the great Magister... you know his fame. His fees are **high**; his lessons are **light** ...his **highlight** brought him renown...

(O• Henry, A Sense of Love)

სიტყვის **highlight** ორიგინალური ჩანაფიქრი მოცემულ მაგალითში არის სურათის კრიალა/ნათელი ნაწილი.

თვითონ სიტყვის ლექსიკური მნიშვნელობა ასეთია. **highlight** – უმთავრესი ან ყველაზე საინტერესო მომენტი; დიდი მნიშვნელობის მინიჭება.

განვიხილოთ ამ შედგენილი სიტყვის შემადგენელი სიტყვები ცალ–ცალკე. მათ ორივეს მრავალი მნიშვნელობა აქვთ ანუ პოლისემიური სიტყვებია.

high – მაღალი; ამადლებული; მთავარი; ძლიერი; {ფონ} მაღალი (ბგერა); ‘
light - სინათლე, შუქი; განათება, გაშუქება; მნათობი; {გადატ} სახელგანთქმულობა.

შესაძლებელია აღნიშნული მაგალითის სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაცია. ერთი მხრივ, რომ მხატვარი არაჩვეულებრივად ხატავს სინათლეს და მეორე მხრივ, ავტორი დასცინის, გამოხატავს სატირას, რომ მხატვრის სწავლების საფასური საკმაოდ ძვირია, ხოლო გაკვეთილის შინაარსი მარტივი და იოლი.

ომოფონური კალამბურების საშუალებით, ო. ჰენრი იყენებს კარიკატურულ ტონს, მხატვრის პერსონაჟის ასაღწერად. სწორედ ასეთი იუმორითა და გონებაამახვილური კალამბურებით იქმნება ლექსიკური ორაზროვნება.

17. Treasure every moment that you have!

Yesterday is history, tomorrow is mystery!

Today is a **gift**.

That’s why it’s called the **present**!

(From poem: Time, Unknown Author)

ამ მაგალითში მოცემულია ფილოსოფიის, გონებაამახვილობისა და იუმორის დიდი სინთეზი. კალამბურული სიტყვათა თამაში ხორციელდება პოლისემიური სიტყვის **present** საფუძველზე. **present** – საჩუქარი; აწმყო; დასწრება. **present** და **gift** სინონიმებია და ნიშნავს საჩუქარს.

18. შემდეგი მაგალითი მოგვყავს აკაკი წერეთელის შემოქმედებიდან, რომლის შემოქმედებაში მნიშვნელოვანია მაჯამური (ანუ ომონიმური) რითმა. ომონიმური რითმა შედგება ერთი და იმავე უღერადობის, მაგრამ სხვადასხვა მნიშვნელობის სიტყვებისაგან. თითქმის მთლიანად ასეთი რითმაა გამოყენებული ლექსში „აღმართ – აღმართ“ (1876 წ.)

აღმართ-აღმართ მივდიოდი მე ნელა,
სერზედ შევდექე ჭმუნვის ალი მენელა;
მზემან სხივი მომაფინა მაშინა,
სიცოცხლე ვგრძენ, სიკვდილმა ვერ მაშინა.
შემიდუღდა მაშინ სული და გული;
იმ ნადულში თვით მე ვიყავ დაბული.
გულმა ძგერა, სულმა შფოთვა დამიწყო,
ჩანგმაც თვისი მე სიმები დამიწყო.
ხმა სიმართლის შეუპოვრად გაისმა,
(აწ იგი ხმა ვერ ისმინოს გაისმა).
ცის მახლობლად ფეხ-ქვეშ ვიგრძენ მიწა მე,
ვსთქვი: “ცხოვრებაგ, მეც ერთ კაცად მიწამე!”
და ვიფიქრე “ჩემი სატრფო სად არი?
ნისლი ჰბურავს, თუ დღე უდგას სადარი?”
გადვიხედე, ვნახე, რომ სხვას ჰმონებდა!
გამიკვირდა! ვსთქვი: “მტერს როგორ მონებდა?
მოხიბლულა, შემცდარია, ის არი
აღერსით მთვრალს ვერ უხილავს ისარი!”
მივაძახე: “ჭინჭარში ნუ ვარდები!..
ნუ გგონია იქ ია და ვარდები!
შეიბრალე თავი შენი, იცოდე!
მაგ შარბათში საწამლავს სვამ, იცოდე!”
არ მისმინა მწუხარებით დანაგულს,

და დამასო საუკუნოდ დანა გულს!

აღმართ-აღმართ მივდიოდი ნეტა რად,

თუ ამ სერზედ თავს ვერ ვგრძნობდი ნეტარად?

ჩემო თავო! ველარ გკურნვენ წამალით!

დაღმართ-დაღმართ დაუყევი, წა მალით!

იქ ჩაბრძანდი, სად გელიან ლოდებით,

ბარით, ნიჩბით, კუბოთი და ლოდებით!

დაივიწყე, ვინც გახსოვდა, მარად ის!

ხელ-დაკრებით განისვენე მარადის!

ლექსიკური თვალსაზრისით რითმა საინტერესოა იმით, რომ იგი ბგერათა გამეორებით გამოყოფს სიტყვას და ამით ხაზს უსვამს მის მნიშვნელობას. რითმის ინტონაციური ფუნქცია ხელს უწყობს ლოგიკურ მახვილს, რის შედეგადაც გასართობი სიტყვა გამოიყოფა მეტყველების ნაკადში და იქცევა ყურადღებას. რითმა პოეტურ მეტყველებაში ქმნის რიტმულობას, კეთილხმოვანებას, მუსიკალობასა და ემოციურობას. აქ, სიტყვების თამაში აგებულია სიტყვათა ბგერითი იგივეობის (ომონიმისა) და მრავალმნიშვნელობიანობის (პოლისემიის) საფუძველზე.

19. აკაკი წერეთელის ისტორიულ პოემაში, „თორნიკე ერისთავი“ გამოყენებულია ომონიმური სიტყვების თამაში. აკაკი წერეთელს მშვენივრად ესმოდა მეგობრული გაშაირებისა და ორლესული ზმების მნიშვნელობა. სწორედ „თორნიკე ერისთავში“ აკაკი ასე აგვიწერს სამეფო ზემის დასასრულს. მაგ: ნაწყვეტი (კარი 1).

„მაღლით წვიმა მოდიოდა,

ნაბადმა ვერ დამფარაო,

დამასველა მან, თავიდან

ფეხებამდე მ ა ს ხ ა რ ა ო!”

ხუმარამ თქვა: „გიჯობნია,
თითს მოვკაკეავ მორჩილადო,
მაგრამ ერთს-კი მოგახსენებ
მოწიწებით და ფრთხილადო:
„ხუმარადაც ვარგებულხარ,
ვაჟკაცობით პირველიო,
მაგრამ ვერ იქმ თორნიკობას,
თუმც მის ადგილს **ს უ ლ ე ლ ი ო!**”

დასაწყისში, აქცენტი გაკეთებულია სიტყვაზე მასხარა. ერთ შემთხვევაში, წვიმასთან დაკავშირებით ნიშნავს თავიდან ფეხებამდე დასხმას ანუ დასველებას. მეორე შემთხვევაში კი – მასხარას, გამრთობს, სულელს. ანუ, მე, მასხარა დაამასველა წვიმამ თავიდან ფეხებამდე.

როგორც ვხედავთ, ამგვარი გასართობი, სიამოვნებისათვის განკუთვნილი შაირით მეფის მასხარა სარდალ ორბელიძეს მიანიშნებს, რომ იცის მისი განზრახვა (სურს თორნიკე ერისთავის ადგილი) და თან სულელსაც კი უწოდებს. ორაზროვნებას ქმნის სიტყვა **სულელი**. ერთი მნიშვნელობით იგივეა, რაც **სულ ელი** ანუ ელოდები და მეორე მნიშვნელობა **სულელი**, როგორც უჭკუო. ლექსის ერთგვარი თავისუფლება, როგორც ჩანს, მოსათმენი და ასატანი ყოფილა, არათუ ამხანაგთა და მეგობართა წრეში, არამედ არათანასწორთა შორისაც. ყოველივე ეს, აღშფოთებასა და წყენას არ იწვევდა.

(კარი 3)

წვერ უღვაშზე მარგალიტებრ

ცრემლი ცრემლზე **ე კ ი დ ე ბ ა**,

მწარის ოხვრით ვერ იქარვებს

გულს რომ ცეცხლი **ე კ ი დ ე ბ ა**.

ცნობილია, თუ რა დიდი ტრადიცია არსებობდა საოხუნჯო, სახუმარო პოეზიისა ქართველი მეფეების და მათ გარშემო შემოკრებილი მაღალი წრის საზოგადოებაში. მეფის მფარველობის ქვეშ მყოფი მასხარა-ხუმარები და ოხუნჯი პოეტები არათუ თავის ამხანაგებს, არამედ დიდებულებსაც, და თვით მეფესაც კი, მიმართავდნენ სიმართლით აღსავსე, დამცინავი შაირებით. ამის აშკარა კვალი დაცულია ქართულ მწერლობაში, ძველსა და ახალშიც.

წინამდებარე ნაწივეტში, გამოყენებულია სიტყვა **ეკიდება**. ერთ შემთხვევაში, ცრემლთან მიმართებაში გულისხმობს ცრემლის დაკიდებას ანუ დენას. მეორე შემთხვევაში, ცეცხლთან მიმართებაში გულისხმობს, გულზე ცეცხლის მოკიდებას ანუ შფოთვას, დარდს, წუხილს.

კალამბურული სიტყვათა თამაში იქმნება ომონიმის (პოლისემიის) საფუძველზე.

20. კალამბურულია აკაკი წერეთელის ლექსში **„ვედრება“**, მოცემული ბოლო სტრიქონიც:

„ფურთხის ღირსი ხარ შენ საქართველო“.

იგი სულ სხვა მნიშვნელობითაა გამოყენებული. თავის დროზე აკაკიმ, ილიას მკვლევლობისათვის მიაფურთხა საქართველოს. მართალია მან ეს სიტყვები, ილიას გარდაცვალების შემდეგ თქვა, მაგრამ რაოდენ სამწუხაროც არ უნდა იყოს, აქტუალური იყო მანამდეც და აქტუალურია ახლაც საქართველოში, უამრავი უსიამოვნო ფაქტის გამო.

თუმცა მისმა ნათქვამმა, ახლა მეტაფორული დატვირთვა შეიძინა, პათეტიკური ფრაზები ძალიან აქტუალური გახდა ამ ბოლო დროს ხან მაჟორულ და ხანაც მინორულ კონტექსტში. ამგვარად, შესაძლოა აღნიშნული სტრიქონის სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაცია.

გაშარუებულია ციტატა და სხვადასხვაგვარად განმარტავენ:

პესიმისტის მიერ გაგებული/ნათქვამი წინადადება - **ფურთხის ღირსი ხარ შენ საქართველო**.

ოპტიმისტი აგრონომის მიერ გაგებული/ნათქვამი წინადადება - **ფურ-თხის** ღირსი ხარ შენ საქართველო.

21. ამ თვალსაზრისით საინტერესოა დათო ვეგენიძის პოეტური მინიატურები, რომლებიც ომონიმურ ორაზროვნებაზეა შექმნილი. მაგ:

ა) „გეუბნები რომ მიყვარხარ

მეასეჯერ!

მე ასე ჯერ

არასოდეს მყვარებისარ!”

მეასეჯერ და **მე ასე ჯერ**, იდენტური ჟღერადობა აქვთ, თუმცა სხვადასხვა მნიშვნელობა.

ბ) „შენ შენი სახლი გაქვს,

შენი **შენობა**, მე **უშენობა**.

სიშორე შენი

შენ ის ქუჩები ძლიერ გშვენნიან

ქალაქი, შუაზე გამსკდარი **სენით**.

პარიზი უკვე ჩემი **სენია**,

გწერ პირველ წერილს

შენ, მამაშენი”.

ამ პატარა მინიატურაშიც ვხვდებით ომონიმურ და პოლისემიურ სიტყვათა თამაშს. **სახლი** და **შენობა**, თითქმის ერთნაირი მნიშვნელობის მატარებელი სიტყვები. ყოველ შემთხვევაში, ამ კონკრეტულ მინიატურაში მათი მნიშვნელობა სინონიმურია. აქვე სიტყვას **შენობა** სხვა დატვირთვაც აქვს ანუ შენი ადამიანობა. ორაზროვანია სიტყვაც **უშენობა**. სახლის, ბინის გარეშე ყოფნა და

მარტო ანუ ვინმეს გარეშე. „ქალაქი, შუაზე გამსკდარი **სენით**, პარიზი უკვე ჩემი **სენია**“.

კალამბურული სიტყვათა თამაში, ლექსიკურ ორაზროვნებაზეა აგებული. **სენი**, როგორც დაავადება და **სენა (სენით)** - მდინარე პარიზში.

გ) ცა მეტია

ვიდრე

ცამეტი...

ამ მაგალითშიც ვხვდებით ომონიმიაზე აგებულ კალამბურულ სიტყვათა თამაშს.

22. ომონიმურ რითმაზეა აგებული შოთა რუსთაველის „ვეფხისტყაოსანის“ ზოგიერთი სტროფიც. მაგ:

სტროფი 142

ერთგან დასხდეს, ილადობეს, საუბარი **ასად აგეს**, (გააასეს)

ბროლ–ბალახში შეხვეული და გიშერი **ასადაგეს**; (ძვირფას თვლებად აქციეს)

ყმა ეტყვის, თუ: „შენთა მჭვრეტთა თავი ხელი **ა–სად აგეს!** (სად წაიყვანეს)

ცეცხლთა, შენგან მოდებულთა, გული ჩემი **ასადაგეს**. (დაწვეს)

სტროფი 184

ახალმან ფიფქმან დათოვა, ვარდი დათრთვილა, **დანასა**; (გააუხეშა)

მოუნდის გულსა დაცემა, ზოგჯერ მიჰმართოს **დანასა**; (დანა)

თქვის: „ჭირი ჩემი სოფელმან ოთხმოცდაათი **ანასა**, (ასად აქცია)

მოგშორდი ლხინსა ყველასა, ჩანგსა, ბარბითსა და **ნასა!**“ (და ანასა)

სტროფი 720

„ვინ უწინ ედემს ნაზარდიალვა მრგო, მომრწყო, **მახია**, (ხედ გამზარდა)

დღეს საწუთრომან ლახვარსა მიმცა, დანასა **მახია** (დამაგო)

დღეს გული ცეცხლსა უშრეტსა დაბმით დამიბა, **მახია** (მახეა)

სწყა ვცან, საქმე სოფლისა ზღაპარია და **ჩმახია!**“ (აბსურდულია)

ამგვარი ომონიმური რითმა და კალამბურული სიტყვათა თამაში, პოემას მეტ მხატვრულობას სძენს. თუმცა, ისიც უნდა აღინიშნოს, რომ საკმაოდ რთულია აღსაქმელად, მაგრამ მისი გენიალურობა სწორედ ასეთ მხატვრულ ხერხებსა და სირთულეში მდგომარეობს.

2. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

განვიხილოთ სტრუქტურულ – სემანტიკური ორაზროვნების ფონზე შექმნილი კალამბურის მაგალითები ლიტერატურული ნაწარმოებებიდან.

1. მაგალითი შექსპირის პიესიდან (**Measure for Measure 1603–1604**).

Provost: Come hither, sirrah. Can you cut off a man's **head**?

Pompey: If the man be a bachelor, sir, I can; but if he be a married man, he's wife's head, and I can never cut off a woman's head.

(Shakespeare, Measure for Measure)

ნაწვეტის შინაარსია:

პროვოსტი: მომიახლოვდით ბატონო და მიპასუხეთ. შეძლებთ თუ არა კაცს თავი მოკვეთოთ?

პომპეი: მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ეს კაცი მარტოხელაა; მაგრამ, თუ დაქორწინებულია, იგი ცოლის თავია და მე ვერასოდეს შევძლებ მოკვეთო თავი ქალს.

გამოთქმა **კაცი ქალის თავია**, როგორც ბიბლიიდანაა ცნობილი (1 კორ. 14:33), პომპეისაც იგივე აქვს მხედველობაში, როცა პასუხობს პროვოსტს ანუ, როგორც ჯენტლმენი, იგი თავს ვერ მოკვეთს ქალს.

დიალოგში, პირველ შემთხვევაში **head** გამოყენებულია მეტაფორული მნიშვნელობით – „**კაცი არის ქალის თავი**“. მეორე შემთხვევაში კი ჩვეულებრივ **თავი**, როგორც სხეულის ნაწილი. ამიტომ, ორაზროვნება იქმნება სინტაქსურ დონეზე. შესაძლებელია წინადადების ასეთი ინტერპრეტაციაც „ქმრის მოკვლა იგივეა, რაც ცოლის მოკვლა“.

2. აკაკი წერეთელმა ერთ ახალგაზრდას უთხრა: „**ისწავლე, მამაშენივით ვირი არ გამოხვიდე!**“ და შემდეგ, როცა მამამ პასუხი მოსთხოვა აკაკის, მან თავი

გაიმართლა. შენს შვილს ასე ვუთხარიო: „**ისწავლე შეილო მამამაშენივით, ვირი არ გამოხვიდე!**“

როგორც განხილული მაგალითიდან ჩანს, მნიშვნელოვანია სასვენი ნიშნების კორექტულად გამოყენება აზრის სწორად გადმოსაცემად. მეტყველებაში კი, ამას ინტონაცია და ტონალობა განსაზღვრავს.

3. სტრუქტურულ – სემანტიკური ორაზროვნების ფონზე შექმნილი კალამბურული სიტყვათა თამაშის კატეგორიაში განიხილება შემდეგი მაგალითიც.

ერთმა ფსიქოლოგმა დაფაზე დაწერა შემდეგი წინადადება და სტუდენტებს მისი ახსნა სთხოვა.

" A woman without her man is a savage."

აღსანიშნავია, რომ წინადადებაში სასვენი ნიშნების არ ქონა, ორაზროვნებას იწვევს და მისი სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაციის საშუალებას გვაძლევს. ამავე დროს ჩართულია ფსიქოლოგიური მომენტი, რადგან მამრობითი სქესის სტუდენტებმა დაწერეს:

"Woman, without her man, is a savage."

ხოლო მდედრობით სქესის სტუდენტებმა:

"Woman: without her, man is a savage."

ასე რომ, წინამდებარე მაგალითი წარმოადგენს სტრუქტურულ – სემანტიკურ სიტყვათა თამაშს. საგულისხმოა, რომ სასვენი ნიშნების სხვადასხვაგვარად გამოყენება ან მათი საერთოდ არ არსებობა წინადადების შინაარსს სრულიად ცვლის.

3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

შემდეგ ქვეთავში განვიხილავთ სტრუქტურულ - სემანტიკური ორაზროვნების ფონზე შექმნილ მაგალითებს ლიტერატურული ნაწარმოებებიდან.

1. ჯონ სტეინბეკის ნაწარმოების სათაურში „**მრისხანების მტევნები**“ (**The Grapes of Wrath**) ტრანსპოზიცია ქმნის კალამბურს. ტრანსპოზიციური კალამბური არის რთული კალამბურული ფორმა ორი ასპექტით. იგი გულისხმობს სიტყვათა გარდაქმნას, გადაქცევას კარგად ცნობილ ფრაზად ან გამონათქვამად ან პირიქით, რასაც თან სდევს კომიკური ეფექტი.

ამ სათაურში ჩადებული მესიჯის რეცეფცია მთლიანად დამოკიდებულია მკითხველის კულტურულ, ფონურ ცოდნაზე. კალამბურის ეფექტი იქმნება მხოლოდ მაშინ, თუ მკითხველი იცნობს ჯონ სტეინბეკის ცნობილ რომანს „მრისხანების მტევნები“ ან მის ეკრანიზებულ ვერსიას და სიმღერას "Battle Hymn of the Republic", რომელიც აბოლიციონისტმა ქულია უორდ ჰოუმ (Julia Ward Howe) დაწერა 1861 წელს, სამოქალაქო ომის დროს. სათაური "**The Grapes of Wrath**" სწორედ ამ სიმღერიდანაა აღებული.

სახელადი ფრაზა **The Grapes of Wrath** თანამედროვე ინგლისურში ორი მნიშვნელობით გვხვდება: ყოველდღიურ მეტყველებაში იგი ღვინის აღსანიშნავად გამოიყენება. მაგ: გამონათქვამი She has taken a little too much of the grapes of wrath. ნიშნავს „მან ზომაზე მეტი ღვინო დალია“, მაშინ როდესაც სტეინბეკი ამ ფრაზას მეტაფორული მნიშვნელობით იყენებს დიდი მრისხანების აღსანიშნავად. (გაუთავებელი დეპრესია, მუშათა კლასის დამამცირებელი ცხოვრება. რაც უფრო დიდხანს გრძელდება რთული პერიოდი, მით უფრო ძლიერდება უარყოფითი ემოცია ხალხში). ეს ყველაფერი ღვინის ფერმენტაციის პროცესს ჰგავს. ღვინო დუღილისა და დროის გასვლის შემდეგ უფრო და უფრო ძლიერდება, რაც იმას ნიშნავს რომ იძენს დამატრობელ ეფექტს. შესაბამისად მუშათა კლასის დამამცირებელ-დეპრესიული ცხოვრებაც, რაც უფრო ხანგრძლივია, მით მეტად აძლიერებს მათი მრისხანებისა და პროტესტის შეგრძნებას.

ნაწარმოების მეოთხე თავში ჯიმ ქეისის (Jim Casy) მიერ ნათქვამი ფრაზაც შეიძლება ჩავთვალოთ სათაურის ინტერპრეტაციად – "all men got one big soul ever'body's a part of." ამ შემთხვევაში, მტევნის როლს ასრულებს მრისხანება, რომელზედაც მიბმულია მარცვლები ანუ ერთი სულისკვეთებით, მრისხანებით განმსჭვალული ადამიანები, ისევე, როგორც ერთ ყურძნის მტევანს მრავალი მარცვალი აქვს და ყველა ერთი მტევნის შემადგენელი ნაწილია. ასევე ყველა ადამიანი, ერთი დიდი სულის, ღმერთის შვილები ვართ (შედარებულია ყურძნის მტევანთან).

ავტორის მეტაფორული სათაური, ერთი მხრივ სარკასტულია და ამხელს ყოველგვარ ბოროტებას, გულქვაობას, სიმახინჯეს და სხვ. ხოლო მეორე მხრივ, როგორც ტრანსპოზიციური კალამბური იწვევს კომიკურ ეფექტს. (ამ შემთხვევაში კალამბურული სიტყვათა თამაში წინადადებაში, ხორციელდება სიტყვათა გადატანითი მნიშვნელობით გამოყენებისა და ომონიმის საფუძველზე).

2. განვიხილოთ მაგალითი გამოჩენილი მოდერნისტი მწერლის, კეტრინ მენსფილდის ნაწარმოებიდან – Cup of Tea (1922) „ფინჯანი ჩაი“.

ნაწარმოების დასაწყისში, ავტორი იყენებს სიტყვათა თამაშს.

Rosemary Fell was not exactly beautiful. No, you couldn't have called her beautiful. Pretty? Well, if you took her to pieces... But why be so cruel as **to take anyone to pieces?**

ნაწყვეტი შეიძლება ასე ითარგმნოს.

*ვერ ვიტყვით, რომ როზმერი ფელი ლამაზი იყო. ვერ ვუწოდებდით მას მშვენიერს. თუ მას დეტალურად დავახასიათებდით... მაგრამ, რატომ უნდა ვიყოთ ისეთი სასტიკები, რომ ადამიანი დავანაწევროთ?

ნაწარმოები იწყება, მთავარი პერსონაჟის, როზმერი ფელის გარეგნობის აღწერით. თუმცა, როზმერი დიდი სილამაზით არ გამოირჩევა, ცდილობს არისტოკრატიული იმიჯი შეიქმნას. ის საკმაოდ მდიდარია, რაც სურვილების ახდენის საშუალებას აძლევს.

ვერბალური თამაში იქმნება ფრაზის **took her to pieces** საშუალებით. ფრაზაში თანადროულად გვაქვს ორმაგი ორაზროვნება, სტრუქტურული და სემანტიკური. ერთი მხრივ, ფრაზა **took her two pieces** შეიძლება ომოფონურად ასე გავიგოთ – **to take to pieces**, რომელიც ნიშნავს, არა მარტო ნაწილებად დაშლას, დარღვევას, არამედ გადატანითი მნიშვნელობით, ასევე ნიშნავს გაკრიტიკებას, დეტალურად განხილვას.

ეს ერთი შეხედვით მარტივი სიუჟეტის მქონე მოთხრობა მნიშვნელოვან ფსიქოლოგიურ მომენტებზეა აგებული. ნაწარმოებში ჩანს ფემინიზმის თემა, ზღვარი მდიდრებსა და ღარიბებს შორის. ავტორი ცნობიერების ნაკადის საშუალებით ცინიკურად ახასიათებს როზმერის. მისი „ორსახიანობა“ ერთი შეხედვით სიკეთისა და ალტრუიზმით შეპყრობილს განასახიერებს, ხოლო მეორე მხრივ ეგოიზმს, სიძუნწესა და ეჭვიანობას ასახავს. სწორედ ამ ლექსიკურ – ფონოლოგიური და სტრუქტურულ – სემანტიკური ორაზროვნებით ახასიათებს ავტორი როზმერის პერსონაჟს. **took her two pieces** - მისი ორი კუთხით დახასიათება (გარეგნული მხარე, ფიზიკურობა და შინაგანი სამყარო/ბუნება).

მეორე მხრივ, კი ფრაზა **to take to pieces** გაკრიტიკებას ნიშნავს. ამგვარად, ამ მშვენიერი კალამბურული სიტყვათა თამაშის საფუძველზე, ავტორი ნაწარმოების პირველივე აბზაცში, მთლიანად ახასიათებს როზმერის. როგორც მის გარეგნობას, ასევე მის ხასიათსა და შინაგან ბუნებას.

მესამე თავის დასკვნა

როგორც წინამდებარე თავებში გამოიკვეთა, კალამბური არის სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი სახეობა. არსებობს კალამბურის ქვეკატეგორიები და შესაბამისად განსხვავებულია სხვადასხვა მკვლევართა კლასიფიკაციაც, კალამბურის ტიპოლოგიებისა და სახეობების მიხედვით.

მესამე თავში განვიხილეთ მაგალითები სხვადასხვა ლიტერატურული ნაწარმოებებიდან, ჩვენს მიერ ჩამოყალიბებული კლასიფიკაციის მიხედვით, რომელიც ასე გამოიყურება:

1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური
2. სტრუქტურულ – სინტაქსური კალამბური
3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

კვლევამ გვიჩვენა, რომ განხილულ მაგალითებში გამოყენებული კალამბურები, იქმნება, როგორც ლექსიკურ - სემანტიკური, ისე სტრუქტურულ – სინტაქსური ორაზროვნების საფუძველზე.

კალამბურის უანრობრივი დატვირთვა ანუ მისი გამოყენება სხვადასხვა უანრის ნაწარმოებში განსხვავებულია. კერძოდ, კალამბური შეიძლება იყოს ირონიული, სატირული, სარკასტული ან სხვა ეფექტით გამოყენებული. თუ კალამბურის ძირითადი ფუნქცია ანეკდოტებში იუმორისტული და სახალისო ეფექტის შექმნაა, მხატვრულ ლიტერატურაში, კალამბური ძირითადად ირონიული, სატირული და სარკაზმული ხასიათისაა, თუმცა ზოგჯერ სახალისო და სახუმაროც კი.

ლიტერატურულ ნაწარმოებებში, კალამბურის გამოყენება წინასწარი განზრახვით ხდება, რადგან სიტყვათა თამაში, როგორც ლიტერატურული ტექნიკა ბევრი მწერლის შემოქმედებისთვისაა დამახასიათებელი. ისინი ამ სტილისტურ ხერხს შეგნებულად იყენებენ შემდეგ შემთხვევებში: გონებამახვილური, რიტორიკული ექსკურსი, უცნაურად აგებული წინადადებები, სიტყვათა ბუნდოვანი მნიშვნელობა, პერსონაჟთა სახელების გონებამახვილური გამოყენება და სხვა.

მეორე მხრივ, არ არის გამორიცხული, რომ ავტორს სულაც არ ჰქონდეს ჩაფიქრებული სიტყვათა თამაშის რომელიმე სახის ინტენციურად გამოყენება ნაწარმოებში, მაგრამ მახვილგონიერმა მკითხველმა თუ მსმენელმა ამა თუ იმ წინადადებაში აღმოაჩინოს კალამბური და შესაბამისად მოახდინოს მისი მრავალგვარი ინტერპრეტაცია.

თავი 4

კალამბურული სიტყვათა თამაში გამოცანებში

ჩვენი ნაშრომის არსიდან გამომდინარე, წინამდებარე ქვეთავში გამოცანის რაობასთან ერთად განვიხილავთ, თუ როგორ იქმნება სიტყვათა თამაშის ეფექტი გამოცანაში. აღნიშნულ ქვეთავს გამოცანით დავიწყებთ.

“When first I appear I seem mysterious, but when I’m explained I am nothing serious.” --- **A Riddle**” (Cohen 1996:294).

განვიხილოთ ზოგადად, რა არის გამოცანა. იგი არის საგნის ან მოვლენის პოეტური, ნართაული დახასიათება თვით ამ ობიექტის დაუსახელებლად მისი გამოცნობის მიზნით. გამოცანა ჯერ კიდევ პირველყოფილ საზოგადოებაში იყო ცნობილი. თავდაპირველად მას საკულტო მნიშვნელობა ჰქონდა, იმ უძველეს წარმოდგენებს უკავშირდებოდა, რომლებიც საგნის ან მოვლენის საკუთარი სახელით მოხსენიებას კრძალავდა.

მოგვიანებით გამოცანამ მხატვრულ-ესთეტიკური და შემეცნებითი ფუნქცია შეიძინა. მისი დანიშნულებაა ადამიანში გონებამახვილობისა და დაკვირვების უნარის განვითარება. გამოცანის თემატიკა შეუზღუდავია, მისი ფორმა - კომპაქტური, დახვეწილი, უმთავრესად რიტმული, ზოგჯერ რითმიანიცაა („კეკეცე, ვეკეცე - ვერ დავეკეცე“, „დავეკარ ხმალი, არ დააჩნდა კვალი“ და სხვა).

გამოცანა გვხვდება ლიტერატურის სხვადასხვა ჟანრში. (გამოცანის ნიმუშები იხ. წიგნში „ხალხური სიბრძნე“, ტ. 5, 1965).

უცხო სიტყვათა ლექსიკონის სხვადასხვა განმარტების თანახმად არსებობს გამოცანის არაერთი სახეობა, უფრო სწორედ კი მრავალი ტროპის სახის განმარტება იდენტურია გამოცანის განმარტებისა. მაგ:

ენიგმატური გამოცანა (ainigma; ainigmatos) საიდუმლოებით მოცული, გამოუცნობელი;

ლოგოგრიფი [ბერძ. logos სიტყვა და griphos გამოცანა] - ერთგვარი შარადა, რომელშიც ჩაფიქრებული სიტყვა იღებს სხვადასხვა მნიშვნელობას მარცვლების ან ასოების გადასმა – გამოკლებით, რაც საბოლოოდ გვეხმარება

გამოცანის სწორი პასუხის მიღებაში. მაგალითისთვის მოვიყვანოთ შოთა ამირანაშვილის მაგალითი.

მორაკრაკებს მთიდან ველზე

წყაროსავით ანკარა, -

ერთ მარცვალში ჩაეტევა,

სახელია პატარა.

დასკვნისათვის კი თავთავის

სხვა სახელი გვჭირდება,

სიტყვებს შორის ბგერის ჩასმაც

თუ არ გაგიჭირდება, -

საარაკო მწერალია,


პოეზიის დიდება.

პასუხი: რუ - ს - თაველი.

მონოსტიქის (monostichos) სახელით ცნობილია დამთავრებული აზრის შემცველი ერთსტრიქონიანი ლექსი; ჩვეულებრივ, ასეთია ხოლმე ანდაზა, გამოცანა, აფორიზმი, რაიმე წარწერა. (უცხო სიტყვათა ლექსიკონი, 1989.)

„ცალი ხელით ტაში არ დაიკვრება“.

რებუსი (rebus "ნივთებით", "საგნებით") გამოცანა, რომელშიც გამოსაცნობი სიტყვა ან ფრაზა მოცემულია ნახატების, ნიშნების, ასოების კომბინაციით. მაგ: **ლიმონ –10; დონ –2;**

H +  = Hear, or Here და სხვ.

შარადა [ფრანგ. charade] - თამაშ-გამოცანა, რომელშიც ჩაფიქრებული სიტყვა დაყოფილია ნაწილებად და თითოეულ ნაწილს აქვს დამოუკიდებელი მნიშვნელობა.

I talk, but I do not speak my mind
I hear words, but I do not listen to thoughts
When I wake, all see me
When I sleep, all hear me
Many heads are on my shoulders
Many hands are at my feet
The strongest steel cannot break my visage
But the softest whisper can destroy me
The quietest whimper can be heard.
("an actor").

თანამედროვე გამოცანები, ძირითადად, სიტყვათა თამაშის პრინციპითაა აგებული. განსაკუთრებით კითხვა-პასუხის მქონე სახუმარო გამოცანებშია კალამბური გამოყენებული, იუმორული ეფექტის შესაქმნელად. კვლევა ადასტურებს, რომ თანამედროვე სამყარო მუდმივად ისწრაფვის ისაუბროს მეტაფორებით, სიტყვების თამაშით, მათ შორის, გამოცანებით. ამას მოწმობს ზეპირ თუ წერილობით კომუნიკაციებში მათი ინტენციური გამოყენება.

სანამ კონკრეტული მაგალითების ანალიზზე დაყრდნობით, დასმულ პრობლემაზე მსჯელობის ძირითად ნაწილზე გადავალთ, აუცილებელ წინაპირობად მიგვაჩნია მოცემული ჟანრის აზრობრივი სტრუქტურის თეორიულ პლანში გააზრება. როგორც წესი, გამოცანების შესაქმნელად იყენებენ არაერთ ტექნიკას. ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანია სიტყვის ან ფრაზის ორაზროვნება.

როგორც შეიძლება აღნიშნავს, იუმორის ძირითადი წყარო გამოცანებსა და ხუმრობებში, მეტაფორები, იდიომები და გადატანითი მნიშვნელობით გამოყენებული სიტყვებია. (Shade 1991).

ასევე აუცილებელი პირობაა ორაზროვნების გამოვლენა და მათი სხვაგვარად აღქმა.

პეპისელოსა და გრინის აზრით, არსებობს გამოცანისათვის დამახასიათებელი სხვადასხვა სტრატეგია (Pepicello & Green 1984). თუმცა, მათი საერთო შეხედულებაა ის, რომ იუმორი მჭიდრო კავშირშია ორაზროვნებასთან, ეს იქნება ენობრივი თუ კონტექსტუალური, რათა დააბნიოს მსმენელი/მკითხველი. ატარდოს აზრიც სრულიად შეესაბამება მათ მოსაზრებას. იგი აღნიშნავს, რომ ამ სხვადასხვა ლინგვისტურ სტრატეგიას აერთიანებს ფონოლოგიური, მორფოლოგიური, სემანტიკური და სინტაქსური მსგავსება. რაც იწვევს მოპასუხის დაბნევას და ხშირად თან ახლავს კომიკური ეფექტი (Attardo 1994).

იმისათვის რომ, სასურველ ეფექტს მივაღწიოთ, მთხრობელმა არა მარტო გონივრულად და საკმარისი ინფორმაციით უნდა დატვირთოს გამოცანის ტექსტი (რათა მკითხველმა/მსმენელმა შეძლოს მისი გამოცნობა), არამედ უნდა გამოიყენოს სხვადასხვა სტილისტური ხერხი და საშუალება, სიტყვათა თამაში, რათა ნათქვამი გახდეს ბუნდოვანი და გამოიწვიოს მკითხველის/მსმენელის დაბნევა.

სხვადასხვა მეცნიერი, მაგალითად: პეპისელო და გრინი (Pepicello & Green 1984), ბერნსი (Burns 1976) მნიშვნელობის ასეთი ფორმით შენიღბვას ორაზროვნებას უწოდებენ. ზოგჯერ ეს ორაზროვნება მეტაფორის გონივრული გამოყენებით ან ენის სხვადასხვაგვარი მანიპულაციითა თუ ფორმირებით მიიღწევა.

აქვე უნდა ითქვას ისიც, რომ ნებისმიერი სახის გამოცანა განიხილება ორ ჩარჩოში: კულტუროლოგიურ და ლინგვისტურ ჭრილში.

როგორც კანგას მარანდა (Maranda 1971) მიიჩნევს, გამოცანა შედგება ორი, ერთმანეთთან დაკავშირებული ნაწილისაგან: გამოცანის იმიჯი (სახე, ფორმა) და მისი პასუხი. გამოცანა შეიძლება იყოს სხვადასხვა ფორმის, თუმცა უფრო ხშირია (ნათლად ჩანს ინგლისური ენის მაგალითებზეც) შეკითხვის ფორმის გამოცანები (Kallen 1981). კოჰენის (Cohen 1996) აზრით, გამოცანის კითხვის ფორმა განსხვავებულია ჩვეულებრივი კითხვისაგან. სრულიად, ვეთანხმებით მის

მოსაზრებას, რადგან გამოცანის პასუხის მინიშნება თვითონ გამოცანის კითხვაშივეა მოცემული. რაც ასე არ არის, სხვა ჩვეულებრივ შემთხვევებში.

გამოცანის ფორმასა და მის პასუხს შორის განსაკუთრებულ კავშირს (ურთიერთობას) აღწერს სკოტიც (Scott 1965). იგი ამბობს, რომ ეს არის „გარკვეულწილად ბუნდოვანი სემანტიკური კავშირი“ (partially obscured semantic fit) გამოცანის ორ ნაწილს შორის (იგულისხმება კითხვა, პასუხი).

რაც შეეხება ორაზროვნებას, პეპისელო და გრინი გამოყოფენ ლინგვისტური ორაზროვნების სამ სახეს: ფონოლოგიური, მორფოლოგიური და სინტაქსური. მათი კლასიფიკაციის გათვალისწინებით და ჩვენს მიერ შემოთავაზებული კლასიფიკაციის მიხედვით, განვიხილავთ სახუმარო გამოცანებს, რომლებიც შეიცავენ შემდეგი სამი სახის კალამბურს:

1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური
2. სტრუქტურული – სინტაქსური კალამბური
3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

აღნიშნული კლასიფიკაციიდან გამომდინარე, მათ ვუწოდებთ ლექსიკურ - სემანტიკური, სტრუქტურულ - სინტაქსური და სტრუქტურულ - სემანტიკური ორაზროვნების ფონზე შექმნილ კალამბურულ გამოცანებს.

მოცემული კლასიფიკაციის მიხედვით, განვიხილოთ კალამბურული გამოცანის კონკრეტული მაგალითები.

4.1. ლექსიკურ - სემანტიკური ორაზროვნება და კალამბურული გამოცანა

წინამდებარე ქვეთავში განვიხილავთ ლექსიკურ - სემანტიკური ორაზროვნების ფონზე შექმნილ კალამბურულ გამოცანებს. მაგ:

1. Q: Where do fish learn to swim?

A: They learn from a **school**. (Carroll, Alice' Adventures in Wonderland)

ამ გამოცანაში, სიტყვა **school** ორაზროვანია, რადგან ინგლისურში იგი პოლისემიური სიტყვაა და ნიშნავს: 1. საგანმანათლებლო დაწესებულება. 2. თევზების გუნდი.

სიტყვათა თამაში ხორციელდება, სიტყვის პოლისემიურობისა და ომონიმის საფუძველზე. ორაზროვნებას სწორედ სიტყვის **school** ტერმინალების გადართვა იწვევს.

2. Q: Why don't you starve in the desert?

A: Because of all the **sand which is** there.

მაგალითში, ფრაზას **sand which is** და სიტყვას **sandwiches** ერთნაირი უდერაღობა აქვთ. კითხვაში ასევე ნახსენებია სიტყვა **desert** (უდაბნო), რომელიც უდერაღობით ასევე ჰგავს სიტყვას **dessert** (დესერტი). სახუმარო გამოცანა დამაბნეველია, თუმცა გარკვეულწილად მინიშნება კითხვაშია მოცემული. ანალოგიურად ხდება ტერმინალების გადართვა, იცვლება სკრიპტი და პასუხში უკვე იქმნება კალამბური, ომოფონიის საფუძველზე. აღსანიშნავია, რომ სიტყვათა თამაში ხორციელდება ვერბალურ დონეზე (ზეპირმეტყველებაში).

3. Q: Woman: What is the brightest **idea** in the world?

A: Man: Your **eye, dear**.

მსგავსი უდერაღობის სიტყვები **idea** და **eye, dear** ძირითადი საშუალებაა აღნიშნულ მაგალითში კალამბურის შექმნისა. უკვე განხილული მაგალითებისაგან (1), (2) განსხვავებით, სადაც კითხვაში მხოლოდ

შინაარსობრივი მინიშნებაა მოცემული, მაგალითის (3), კითხვაში პირდაპირ მოცემულია კალამბურული, ომოფონური სიტყვა, რაც მასხვილ ყურს არ გამოეპარება.

4.Q: What is the difference between a baby and a coat?

A: One you **wear**, one you **were** .

გამოცანის კითხვის მიხედვით, რეციპიენტის გონებაში ჩნდება გაურკვეველი სკრიპტი, რადგან, კითხვა - რა განსხვავებაა ბავშვსა და პალტოს შორის? არ ქმნის რაიმე განსაკუთრებულ ფრემს. მხოლოდ პასუხის გაგების შემდეგ ხდება ნათელი კალამბურული სიტყვათა თამაშის ეფექტი.

ორაზროვნებას იწვევს სიტყვების ომოფონია. **wear** (ტანსაცმლის ტარება) და **were** (ყოფნა ზმნის წარსული ფორმა – იყვნენ).

5.Q: What has a lot of **keys** but cannot open any doors?

A: A piano.

სიტყვა **key** პოლისემიურია და ნიშნავს: 1. გასაღებს 2. პიანინოს კლავიშებს. მინიშნება მოცემულია გამოცანის კითხვაში.

6. Q: Why didn't the skeleton go to the party?

A: Because he didn't have **any BODY** to go with!

უღერადობით **any BODY** და **anybody** ერთნაირია. ამ შემთხვევაში კალამბურულ სიტყვათა თამაშს ქმნის ომოფონია.

ლექსიკურ-სემანტიკურ ორაზროვნებაზეა აგებული შემდეგი იუმორული გამოცანაც.

7. Q: Why did they ask the turkey to join the band?

A: He had the **drum sticks**.

მინიშნება მოცემულია კითხვაში **to join the band**. იმისათვის, რომ ბენდს შეუერთდეს, რაღაც კავშირი უნდა გაქონდეს მუსიკასთან, უკრავდეს, მღეროდეს ან სხვ. ანუ, ჩვენს წარმოსახვაში იქმნება სხვა ფრემი, სხვა ხატი. აქ მინიშნებას

გვაძლევს ასევე სიტყვა **turkey**. პასუხში მოცემული **drum sticks** კი, იწვევს გაცრელებული მოლოდინის ეფექტს, რაც გამოცანას სახალისოს ხდის. ორაზროვნებას ქმნის სიტყვის პოლისემიურობა. **drumstick** – დოლის, ბარაბანის ჯოხი; მოხარშული ქათმის, ბატის ან ინდაურის ბარკალი.

8.Q: Why wasn't the turkey hungry at Christmas time?

A: Because he was stuffed.

შეიძლება ითქვას, რომ მინიშნება მოცემულია კითხვაში, შემდეგი სიტყვებით: შობა, ინდაური. ორაზროვნებას ქმნის სიტყვის **stuffed** პოლისემიურობა და იწვევს სასურველ შედეგს, ღიმილს.

Stuffed – 1. სავსე გამოტენილი. 2. მაძღარი

გარდა ამისა, აუცილებელია მხედველობაში მივიღოთ კულტუროლოგიური ცოდნა – საშობაოდ მომზადებული ფარშით დატენილი ინდაური (**stuffed turkey**)

9. Q: What has an eye but cannot see?

A: A needle

მოცემული გამოცანის კითხვა ლოგიკურად უკავშირდება პასუხს. ლინგვისტურ ორაზროვნებას ქმნის სიტყვის პოლისემიურობა. (**eye** – თვალი; ნემსის ყუნწი).

თუმცა ამ გამოცანას სხვა ლოგიკური პასუხიც შეიძლება გასცეს მკითხველმა თუ მსმენელმა. მაგ: ბრმა ადამიანი და სხვ.

10. Q: When is a doctor most annoyed?

A: When he is out of patients (patience).

ორაზროვნება შექმნილია სიტყვების **patients; patience** ომოფონიის საფუძველზე. ერთ შემთხვევაში, როდესაც ექიმი მოთმინება დაკარგულია ანუ მდგომარეობიდანაა გამოსული და მეორე – როდესაც, პაციენტები არ ჰყავს.

11. Q: What musical instrument should one not believe?

A: A **lyre (liar)**.

მინიშნება მოცემულია კითხვაში. იქმნება ფრეიმი, შემდეგ კი ხდება ტერმინალების გადართვა. იუმორს ქმნის გამოცანის ორაზროვანი პასუხი, ომოფონიის საფუძველზე შექმნილი კალამბურული სიტყვათა თამაში. ერთ შემთხვევაში მუსიკალური ინსტრუმენტი **lyre** – ქნარი, ლირა და მეორე შემთხვევაში **liar** – მატყუარა.

12. Q: What is the monster's favourite office building?

A: The Vampire State Building

მინიშნება მოცემულია გამოცანის კითხვაში. პასუხში, მინიშნებიდან გამომდინარე The Empire State Building შეცვლილი ფორმითაა მოცემული The Vampire State Building ანუ სახეზეა ვამპირისა და მონსტრის ასოციაცია. შესაძლოა ასეთი კალამბურული სიტყვათა თამაში განვიხილოთ, როგორც სიტყვათა თამაშის ერთერთი კატეგორია, რომელიც უახლოვდება ინტენციური სკუნერიზმის სახეობას.

13. Q: How much does a **pirate** pay to get his ears pierced?

A: A **buck an ear** (buccaneer).

წინამდებარე მაგალითის ანალოგიურად, მინიშნება მოცემულია კითხვაში. პასუხი კი ომოფონურია. A **buck an ear** – ერთი დოლარი ერთ ყურში. მისი ომოფონი **buccaneer** კი კითხვაში მოცემული მინიშნების სინონიმია. (**pirate** – მეკობრე **buccaneer** – მეკობრე).

ამგვარად, განხილულ გამოცანაში გვაქვს, სინონიმურ-ომოფონური ორაზროვნების ფონზე შექმნილი კალამბური.

14. Q: Why do we still have troops in Germany?

A: To keep the Russians in **Czech**"

მოცემულ იუმორში, ორაზროვნებას ქმნის ომოფონური სიტყვები **check** (შემოწმება, კონტროლი) და **Czech** (ჩეხეთი).

15. Q: What do insects learn at school ?

A: Moth-matics

მინიშნება მოცემულია გამოცანის კითხვაში სიტყვით - **(insects)**. პასუხი კი, სხარტულად აქვს გაცემული. **Moth** – ჩრჩილი. კალამბურულ სიტყვათა თამაშს ქმნის ომოფონია.

აღსანიშნავია, რომ ქართულ თარგმანში, როგორც წესი კალამბური თითქმის არ გადმოდის. ამ შემთხვევაში კი, პასუხი სახალისოდ ითარგმნება „ჩრჩილის –მატიკა“.

-რას სწავლობენ მწერები სკოლაში?

- ჩრჩილის – მატიკას.

16. Q: What is a cow's favorite subject in school?

A: Moooooooooosic.

ასევე, მინიშნება მოცემულია კითხვაში **subject in school**. თუ ხმაბაძვით სიტყვებს (ონომატოპეა) გავითვალისწინებთ, პასუხსაც უმაღლ მივხვდებით ომოფონიის საფუძველზე.

აქვე უნდა აღვნიშნოთ ისიც, რომ ამ მაგალითშიც გადმოდის კალამბურული სიტყვათა თამაში ქართულ ენაზე, რასაც განაპირობებს ონომატოპეა. სიტყვები, ერთ ენაზე (ამ შემთხვევაში ინგლისურსა და ქართულზე) უღერადობით უნდა ჰგავდეს ან ახლოს იყოს ერთმანეთთან.

-რომელია ძროხის საყვარელი საგანი სკოლაში?

- მუუუუუუსიკა.

17. Q: Why did the small bucket go sunbathing?

A: It was a little pail.

მაგალითების უმეტესობის მსგავსად, მინიშნება კითხვაშია მოცემულია. კალამბურული სიტყვათა თამაში ხდება ომოფონიის საშუალებით. **bucket** (ვედრო) სინონიმია სიტყვისა **pail** (ვედრო). ხოლო **pail**, ომოფონია სიტყვისა **pale** – ფერმკრთალი.

18. Q: What's the difference between the Prince of Wales and a tennis ball?

A: One is heir to the throne and the other is thrown into the air.

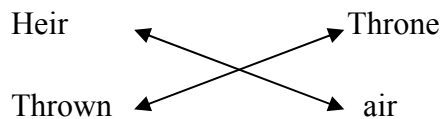
-რა განსხვავებაა უელსის პრინცსა და ტენისის ბურთს შორის?

-ერთი არის ტახტის მემკვიდრე, ხოლო მეორეს აგდებენ ჰაერში.

ლექსიკური-სემანტიკური კალამბურის სახე, სადაც ორაზროვნებას ქმნის სიტყვების ომოფონია.

1. Heir – მემკვიდრე 2. Air – ჰაერი 3. Throne – სამეფო ტახტი 4. Thrown - წარსული ფორმა ზმნის To throw - გადაგდება, გადასროლა.

როგორც უკვე ვახსენეთ ზემოთ განხილულ რამდენიმე მაგალითში, ადგილი აქვს ჩვენს მიერ წოდებულ *ჯვარედინ* -კალამბურულ სიტყვათა თამაშს.



4.2. სტრუქტურულ - სინტაქსური ორაზროვნება და კალამბურული გამოცანა

წინამდებარე ქვეთავში განვიხილავთ სტრუქტურულ-სინტაქსური ორაზროვნების ფონზე შექმნილ კალამბურულ გამოცანებს. აქვე უნდა ითქვას ისიც, რომ ასეთი სტრუქტურით აგებული გამოცანები არ არის ფართოდ გავრცელებული, ყოველ შემთხვევაში ჩვენს მასალაში ეს არ დასტურდება.

1. - How do you stop a fish from smelling?

- Cut off its nose.

შესაძლოა განვიხილოთ აღნიშნული მაგალითის ორი სხვადასხვა გრამატიკული სტრუქტურა. ორივე შემთხვევაში ფიგურირებს სიტყვა **smelling** სხვადასხვა ინტერპრეტაციით. ერთ შემთხვევაში **სუნის აღენა/აყროლება** და მეორე შემთხვევაში **ყნოსვა**.

ამგვარად, შესაძლებელია ერთიდაიმავე სტრუქტურით მოცემული წინადადების სხვადასხვაგვარი ინტერპრეტაცია.

How do you stop a fish from smelling?

1. როგორ უნდა დავიცვათ თევზი აყროლებისგან?
2. როგორ უნდა შევუწყვიტოთ თევზს ყნოსვის უნარი?

4.3. სტრუქტურულ - სემანტიკური ორაზროვნება და კალამბურული გამოცანა

როგორც ვიცით, სემანტიკური ორაზროვნება იწვევს ფიქსირებული სიტყვის, ფრაზის ან წინადადების სხვადასხვაგვარად გაგებას ერთ კონტექსტში, ყოველგვარი ლექსიკური თუ სტრუქტურული ორაზროვნების არსებობის გარეშე.

გამოცანის სემანტიკური სტრუქტურა რთული აგებულებით ხასიათდება. გამოცანის შემთხვევაში კავშირი ხატის პლანებს შორის ძნელი მოსაძებნია და მისი პოვნა გამომცნობის მოვალეობაა. გამომცნობი გამოცანის დეკოდირების პროცესში ექსპლიციტურ დონეზე დაყრდნობით, ცდილობს საკუთარ მესიერებაში დაფიქსირებული ზოგადი სამყაროს პრესუპოზიციური მოდელის წყალობით იპოვოს გამოცანის იმპლიციტური დონე. მაგალითად: „ასი, ასი, ასლამაზი, ასი კაბა მაცვია, ოქროსფერი ქონორი თავზე გადამვარცხნია“. – ამ გამოცანის ექსპლიციტურ დონეზე სახეზე გვაქვს ხატოვანი ფორმა, ხოლო გამომცნობი ცდილობს სამყაროს მოდელის იმ ნაწილის აქტუალიზებას, სადაც შეიძლება არსებობდეს ამ ხატის გასაღები – მსგავსება „ოქროსფერ ქონორსა“ და სიმინდის თმას შორის, „ას კაბასა“ და სიმინდის ნედლ ფუჩქებს შორის და ამაზე დაყრდნობით ხდება გამოცანის იმპლიციტური შინაარსის „ამოტივტივება“ (რუსიეშვილი 2005).

განვიხილოთ სტრუქტურულ-სემანტიკური ორაზროვნებით შექმნილი კალამბურული გამოცანები.

1. Q: When do parents complain because of eye pain?

A: When they **have their eye on you!**

გამოცანაში დასმულ კითხვას, სხვადასხვა პასუხი შეიძლება გავცეთ. დამოკიდებულია მკითხველისა თუ მსმენელის გონებამახვილობაზე.

შესაძლოა კითხვის პირდაპირი მნიშვნელობით გაგება. თუმცა, პასუხი მეტად სხარტია. ამ კონკრეტულ მაგალითში, ორაზროვნებას ქმნის ფრაზა **to have an eye on** (თვალყურის დევნება, თვალის ჭერა). გაოცებას და ღიმილს იწვევს ასეთი მოულოდნელი პასუხი. გამოცანის კითხვა პირდაპირ გულისხმობს

სხეულის ნაწილს (ამ შემთხვევაში თვალს), რომელსაც პასუხად მოსდევს ერთი შეხედვით არაადეკვატური წინადადება. სწორედ ეს მოულოდნელი არაადეკვატური ანუ სემანტიკური ორაზროვნება იწვევს გაცრელებული მოლოდინის ეფექტს და ქმნის სტრუქტურულ - სემანტიკურ კალამბურს. ერთმანეთს უპირისპირდება ორი სხვადასხვა სკრიპტი და ხდება ტერმინალების გადართვა.

2. Q: What did the fridge say to the mayonnaise?

A: Don't come in. **I've got a cold!**

გამოცანის პასუხი გონებამახვილურია. გამოთქმა **I've got a cold** ნიშნავს **გავცივდი**. რასაკვირველია პასუხი, სახუმაროა, რადგან შეუძლებელია მაცივრის გაციება იმ თვალსაზრისით, რა დატვირთვაც ამ ფრაზას აქვს. თუმცა, მაცივარი მხოლოდ ერთგვარ მინიშნებადაა გამოყენებული, რომელიც ასოცირდება ცივთან, სიცივესთან და არ არის გამოყენებული მისი აზრობრივი დატვირთვით, ვთქვათ ისე, როგორც კარადა.

3. Q: What did Adam say the day before Christmas?

A: It's Christmas, Eve!

აღნიშნული მაგალითი წარმოადგენს სტრუქტურულ - სემანტიკურ ორაზროვნებაზე აგებულ იუმორზე დაფუძნებულ გამოცანას. კითხვაში, **What did Adam say the day before Christmas?** მოცემულია მინიშნება სახელით **ადამი**. მაგრამ, შინაარსობრივი დატვირთვა მოდის პასუხში გამოყენებულ სიტყვაზე **Eve**, რომელიც თარგმანში შეიძლება მივიჩნიოთ როგორც დღესასწაული (შობის საღამო). თუმცა, გამოყენებული სასვენი ნიშანი იწვევს ორაზროვნებას და გვაძლევს სხვაგვარად თარგმნის საშუალებას. ამიტომ, მოცემული სიტყვა შეიძლება ითარგმნოს, როგორც ქალის სახელი ევა.

ასევე უნდა აღვნიშნოთ, რომ განხილული გამოცანა, კომიკურ ეფექტს განსაკუთრებით ვერბალურ დონეზე ქმნის. თუმცა წერითი ფორმითაც მისახვედრია.

მეოთხე თავის დასკვნა

ნაშრომის მეოთხე თავში გამოიკვეთა, თუ როგორ იქმნება კალამბურული სიტყვათა თამაშის ეფექტი გამოცანაში. რადგან, გამოცანისათვის დამახასიათებელია მხატვრულ-ესთეტიკური და შემეცნებითი ფუნქცია, ასევე მისი დანიშნულებაა ადამიანში გონებამახვილობისა და დაკვირვების უნარის განვითარება. შესაბამისად, მისი სტრუქტურა აერთიანებს სხვადასხვა ლინგვისტურ სტრატეგიას (ლექსიკური, ფონოლოგიური, მორფოლოგიური, სემანტიკური, სტრუქტურული და სინტაქსური). რაც იწვევს მოპასუხის დაბნევას და ხშირად თან ახლავს კომიკური ეფექტი.

კვლევაში დაადასტურა, რომ სასურველი ეფექტის მისაღწევად, აუცილებელია არა მარტო გამოცანის ტექსტის გონივრულად და საკმარისი ინფორმაციით დატვირთვა, არამედ აუცილებელია სხვადასხვა ლინგვისტური და სტილისტური ხერხების გამოყენება. გამოცანის უპირობო მახასიათებელია ორაზროვნება, რაც იწვევს მკითხველის/მსმენელის დაბნევას, ქმნის გაცრუებული მოლოდინის ეფექტს და გამოცანას სახალისოს ხდის.

თავი 5

სიტყვათა თამაშის გამოყენება პიარ - ტექნოლოგიებში

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, სიტყვათა თამაში მეტად აქტუალური თემაა და მეცნიერთა კვლევის საგანს წარმოადგენს სხვადასხვა მიმართულებით. ჩვენი კვლევისათვის მნიშვნელოვანია, სწორედ სარეკლამო რგოლების შესწავლა და მათი განხილვა პიარ - ტექნოლოგიებში ლინგვისტური კუთხით.

ასეთი ანალიზი რეკლამის ახლებურად შესწავლის და მისი ზემოქმედების ეფექტურობის დადგენის საშუალებას იძლევა. აქ გათვალისწინებულია რგოლის, როგორც ვიზუალური, ასევე ვერბალური მახასიათებლები.

რეკლამას, როგორც მასკულტურის ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს ელემენტს, თანამედროვე მსოფლიო ცხოვრებაში განსაკუთრებული ადგილი უკავია. დღევანდელი საზოგადოება, ფაქტობრივად წარმოუდგენელია რეკლამის ზეგავლენის გარეშე. იგი არის ყველგან: ტელევიზიაში, რადიოში, ჟურნალ-გაზეთებში, ბანერებზე და სხვ.

თანამედროვე რეკლამებში, ნიშნის კონოტაციური ბუნება წინაა წამოწეული, რომლის მეშვეობითაც ხორციელდება ზემოქმედება მომხმარებელზე. ზემოქმედება გულისხმობს:

1. ყურადღების გამახვილებას სარეკლამო ობიექტის ძირითად შეტყობინებაზე.
2. ზემოქმედება სარეკლამო საშუალების ყველა სტრუქტურულ ერთეულს ეხება - დასაწყისს, ტექსტს, ვიზუალურ მხარეს, სლოგანს და ა.შ.
3. ზემოქმედების ეს საშუალებები წინასწარ შეიძლება იყოს დაგეგმილი და მოთავსებული სარეკლამო ტექსტში ან ვიზუალურ ხატებში.

რეკლამირებისას განსაკუთრებული ყურადღება ექცევა გაფორმებას, სიტყვიერი მასალის ლაკონურობასა და ლექსიკურ ერთეულთა პოლისემანტურობას, რომელთა ფუნქციაც ადრესატის გაოცება, ეფექტი და დაინტერესებაა. რაც სწორედ ენობრივი თამაშებით მიიღწევა სარეკლამო სფეროში.

სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარული სახეა ომონიმის, ომოფონიისა და პოლისემიის პრინციპზე დამყარებული კალამბური. კალამბური ერთგვარი თავსატეხია და შესაბამისად, მისი დეკოდირებაც რეციპიენტისთვის (აღმქმელისთვის) ესთეტიკურ სიამოვნებას (ამოცნობის სიხარულს) უკავშირდება.

ქართულენოვან რეკლამებში, როგორც წესი, მარტივი სახის სიტყვათა თამაშებს ვხვდებით (საინტერესოა, რომ ამ მხრივ განსაკუთრებით საკვები პროდუქტებისა და მედიკამენტების რეკლამები გამოირჩევა). მაგ:

1. „**განხორციელებული**“ [ოცნება] – ხორც - პროდუქტების მწარმოებელი ფირმის ე.წ. სლოგანი;
2. **ჩაიფიქრე** – ჩაის რეკლამა;
3. **განიქარვე** (ქართული ლუდის და ზეთის რეკლამა) – „ქარვა, ქარვის ფერი.“
4. **უკან მორჩენილი პრობლემები** (ბუასილის წამლის რეკლამა) და სხვ.

სარეკლამო შეტყობინების განხილვისას, სხვადასხვა ტროპები და ფიგურები გვხვდება. ადრეულ რეკლამებში რიტორიკულ ფორმებს ნაკლებად ექცეოდა ყურადღება. ტროპებით და ფიგურებით სარეკლამო პროდუქტის გამომხატველობა მაღლდება, რაც ამ პროდუქტის შექმნის ალბათობის ზრდას უწყობს ხელს. რიტორიკული ფორმები და საშუალებები არა მხოლოდ სარეკლამო რგოლის სათაურში, არამედ მთლიან ტექსტშიც გვხვდება. სათაურებში უმეტესად პოზიტიური ემოციების შექმნას ცდილობენ, რაც შემდგომ ტექსტებზეც ვრცელდება. რიტორიკული საშუალებები ინფორმაციის მიწოდებასაც უწყობს ხელს. როგორც აღმოჩნდა, სარეკლამო რგოლებში მეტაფორა და სიტყვების თამაში ყველაზე ხშირად გამოიყენება.

რ. ბარტი ყოველ რეკლამას შეტყობინებას უწოდებს, რადგან მას ინფორმაციის გამგზავნი და შესაბამისი ადრესატიც ჰყავს (Барт 2003, 1994, 2000). კომუნიკაციის პროცესში შემავალი შეტყობინებაა - რეკლამა. სწორედ კომუნიკაციის ფარგლებში უნდა განხორციელდეს სარეკლამო შეტყობინების ანალიზი, სადაც ყოველი შეტყობინება აღნიშნულის (გამოხატვა) და აღსანიშნის (საზრისი, გარკვეული შინაარსის ქონა) საფუძველზეა აგებული.

რ. ბარტი სარეკლამო ფრაზას (ან ფრაზებს) ორ შეტყობინებად თვლის, რომლებიც ურთიერთკავშირშია და რეკლამის ენის სპეციფიკას ავლენს. ეს შეიძლება სლოგანზეც გავრცელდეს.

რ. ბარტი ასევე წერს: შეიძლება ითქვას, რომ „კარგი“ სარეკლამო შეტყობინება ისაა, რომელიც შეიცავს მდიდარ რიტორიკას და ზუსტად (ხშირად ერთი სიტყვით) ეხება ადამიანების მნიშვნელოვან მოტივაციას, რომლის დროსაც ხდება იმ ძლიერი ხატების გამოვლენა, რაც პოეზიასაც ახასიათებს. სხვა სიტყვებით სარეკლამო ენის კრიტერიუმები იგივეა, რაც პოეზიაში რიტორიკული ფიგურები, მეტაფორები, სიტყვათა თამაში - ყველა ეს ორმხრივობის ნიშანია, რაც ავსებს ენას ლატენტური (ფარული, გამოუმჟღავნებელი) აღსანიშნით და ადამიანს მთლიანობის განცდას სთავაზობს” (Bart 1994:414).

ზოგჯერ პოლისემანტურ სიტყვათა შედგენა არა ერთი ენის ფარგლებში, არამედ სხვადასხვა ენის ცალკეულ ლექსებათა შეერთებით გადმოიცემა. ანუ, ამ შემთხვევაში საქმე გვაქვს ორენოვან ან ენათაშორის სიტყვათა თამაშთან (კალამბურთან). ამ დროს სიტყვის მნიშვნელობა ორგვარადაა გადმოცემული (ორაზროვანია) ისე რომ, შენარჩუნებულია აღსანიშნის ერთადერთობა. მსგავს შემთხვევებში გააქტიურებულია ხან სიტყვიერი და ხან ვიზუალური სარეკლამო კოდი. ჩვენი მიმართულება, თემის ინტერესებიდან გამომდინარე, ვერბალური კოდისაკენ მიდის. თუმცა, ხშირ შემთხვევებში, ვიზუალურ კოდს ნაკლები მნიშვნელობა ენიჭება და დაქვემდებარებული ფუნქციითაა წარმოდგენილი.

ვეყრდნობით ც. კილანავას სტატიაში „ენობრივი ექსპერიმენტები ქართულ მასკულტურაში” მოყვანილ რამდენიმე მაგალითს.

(<http://lib.ge/book.php?author=1161&book=8401>)

(1) რამდენიმე წლის წინ, ქართულ ტელეარხებზე გადიოდა საყოფაცხოვრებო ტექნიკის მწარმოებელი ფირმის რეკლამა. სარეკლამო კამპანია ორ ეტაპად წარიმართა. თავდაპირველად ეკრანზე ლათინური ასოებით იწერებოდა სიტყვა **IDROWE**. (გამორიცხული იყო ვიზუალური კოდი, მთელი დატვირთვა ტექსტზე მოდიოდა). ქართველი მაყურებელი, ბუნებრივია ქართულად კითხულობდა (**იდროვე** – არ იჩქაროს მნიშვნელობით). სავარაუდოდ, სიტყვა გათვლილი იყო მომხმარებელზე, არ ეჩქარა რაიმე სხვა საყოფაცხოვრებო ნივთის შექმნა

მოცემული მწარმოებელი ფირმის იდენტური პროდუქციის შექენამდე. აქ სიტყვათა თამაში ბილინგუალიზმის საშუალებით ხორციელდება. შესაძლოა მისი ორენოვან კალამბურად ჩათვლა. ორენოვანი კალამბური, კალამბურის ისეთი სახეა, სადაც „სიტყვა“ ერთ ენაზე ჰგავს მეორე ენის სიტყვას.

მეორე ეტაპზე, გარკვეული დროის შემდეგ ეკრანზე გამოჩნდა იგივე სიტყვა, ოღონდ შებრუნებული წყობით **EWORD** (ინგლ. დაჯილდოება). ეს კი უკვე ფირმის სახელწოდება იყო. ბოლოკიდური „ი“ გაგებულ იქნა, როგორც სახელობითი ბრუნვის ნიშანი. აქ „არასრული პალინდრომის“ და ამავე დროს „არასრული ანაგრამის“ სახე გვაქვს მოცემული (როდესაც სიტყვაში ასოების გადანაცვლების დროს, ზოგიერთი ასო იკარგება ანუ გამოტოვებულია).

აღნიშნულ მაგალითში, მნიშვნელოვანია ის, რომ სარკისებური ეფექტი მიიღწევა არა ერთი ენის ფარგლებში, არამედ ორი ენის, სულ მცირე ანბანურ დონეზე. ანუ, საქმე გვაქვს ორენოვან სიტყვათა თამაშთან.

(2) რამდენიმე წლის წინ, კომპანია „ჯეოსელმა“ თავის აბონენტებს შესთავაზა მომსახურების ახალი სერვისი, რომლის სარეკლამო ტექსტშიც ასეთი ორმაგი კალამბური იყო წარმოდგენილი. „**ამ2 ბარათით, თქვენ შეგიძლიათ...**“ საინტერესოა, რომ **ამ 2** (შეერთებულად – **ამორი**,) რაოდენობრივი მოცემულობის გარდა, გრძნობასაც აღნიშნავს (**ამორ** - სიყვარული). სერვისის ხასიათიდან გამომდინარე კი, შეთავაზება ეხებოდა შეყვარებულ წყვილებს. სიტყვათა თამაში მიიღწევა მულტილინგუალიზმის საფუძველზე.

(3) ტელეარხ „იმედზე“ გასული საინტერესო პროექტი, სახელწოდებით „ჩვენი საქართველო“. პროექტის სახელი კი ასეთი სახითაა წარმოდგენილი – „**საქ art ველო**“ (რაც, შესაბამისად პროექტის მთავარ მიმართულებასაც გამოხატავს – **art** - ხელოვნება). ასევე ორენოვანი კალამბურის სახეა წარმოდგენილი.

(4) რუსთაველის კინო-თეატრში, რამდენიმე წლის წინ გავიდა უცხოური მხატვრული ფილმი, რომლის სახელწოდებაც ამ კუთხით წარუდგინეს

მაყურებელს: „სიახლოვე“. ამ ვარიანტით წარმოდგენილი ფილმის სათაური აშკარად სასიყვარულო ისტორიაზე მიუთითებდა. მაყურებელთა უმრავლესობა კი, ამ სიტყვას პირდაპირ, ქართული ენის პრინციპით, ე.წ. „ბუკვალურად“ **ლოვე** და არა **ლაგ** კითხულობდა.

(5) ლიბერთი ბანკის რეკლამა ახალ საბანკო მომსახურებაზე. „ლიბერთი ბანკი“ ქართულ საბანკო სივრცეში ახალ საბანკო მომსახურებას ნერგავს.

სმარტივი „ლიბერთი ბანკის“ მიერ შემუშავებული საბანკო მომსახურების თანამედროვე ალტერნატივაა, რომლის საშუალებითაც მომხმარებლები თანამედროვე საბანკო მომსახურების სრულ პაკეტს მიიღებენ. მასში შედის: ბარათით მართვადი სრულფასოვანი საბანკო ანგარიში; კომუნალური, საკომუნიკაციო და სხვა სახის გადასახადების **მარტივად** გადახდის საშუალება; თანხის დაგროვების ინსტრუმენტი, დანაზოვის მომენტალურად გატანის შესაძლებლობით და მაღალი სარგებლით; თანხის განაღდების შესაძლებლობა როგორც ბანკომატებიდან, ასევე „ლიბერთი ბანკის“ სერვის ცენტრებიდან.

რეკლამის შინაარსობრივი დატვირთვა შეესაბამება ახალი საბანკო მომსახურების სახელის „**სმარტივი**“. (**Smart** ინგლისურიდან თარგმანით ნიშნავს – მოწესრიგებულს, მოხერხებულს, გონივრულს). სიტყვათა თამაში იქმნება ბილინგუალიზმისა და ომოფონიის საფუძველზე.

(6) ორენოვანი სიტყვების თამაშია შემდეგ რეკლამაშიც. ლუდის რეკლამა: **აღუდა – “Вот Алуда! А где Люда? Алуда лучше, чем Люда! აღუდა სჯობს!”** რეკლამის ხატოვანი დონე ასეთია: ლუდის კათხა, ბევრი ქაფი, ქართველი და რუსი მამაკაცები მიირთმევენ ლუდს. ქართველი ახალგაზრდა ასხამს ლუდს და აწვდის წელს ზევით შიშველ რუსი ეროვნების მამაკაცს. ჩამოსხმისას კათხიდან გადმოდის ბევრი ქაფი. რუსი ეროვნების მამაკაცს ლუდის დაღვევა დიდ სიამოვნებას ანიჭებს. შედარება ხდება ქალთან. უპირატესობა კი ლუდს ენიჭება. ვერბალური პარალელიზმი – (**Вот Алуда! А где Люда? Алуда лучше, чем Люда!**) ხდება ორი სახელის შედარება (ქალის და ლუდის), სადაც მათ განსხვავებაზეა მითითება. კალამბური - სიტყვათა თამაში ერთი მხრივ, ახდენს ლუდის და

ქალის შედარებას, რაც იუმორის სახითაა გადმოცემული. ვერბალურად მოცემულ სახელებში არის მსგავსება (არა შინაარსობრივი), არამედ ფორმალური. სიტყვათა თამაში მიუთითებს მოჩვენებით წინააღმდეგობაზე.

ვიზუალური მხარე – ლუდის ბოთლისა და ლუდით სავსე ჭიქის ჩვენება. ლუდის ამოსვლა ჭიქიდან, რადგან მოქმედება ხდება აბანოში. მითითებაა გამაგრილებელ სასმელზე, რომლის სახელწოდებაც ალუდაა. მას მიირთმევენ აბანოში (საუნაში), რაც იწვევს გართობის ასოციაციებს. მოლოდინი ლუდასთან შეხვედრისა იცვლება ლუდით „ალუდა“, რომელსაც უპირატესობა ენიჭება ქალთან შედარებით. სახელი ალუდა მიუთითებს, რომ ლუდის მომხმარებელთა მიზნობრივი ჯგუფს წარმოადგენენ მამაკაცები. ის არის გაგრილების საუკეთესო საშუალება, რომელიც შეიძლება ამჯობინო საუნაში ქალთან შეხვედრას კი. ამ ლუდის მამაკაცური თვისებების გამოყოფა გათვლილია ძირითადად მამრობითი სქესის წარმომადგენლებზე. მეორე მხრივ, ალუდა ხევესურული სახელია და ლუდიც ხევესურულ სასმელად ითვლება საქართველოში.

(7) თბილისში, მიხეილ ჯავახიშვილის ქუჩის კედელზე, ასეთი წარწერაა: **ნარკ off მანია**. ამ სიტყვაში, **off** –ის ჩასმით (**off** - გამორთვა), იკვეთება გზავნილის, ადრესანტის პოზიცია. უარი ნარკომანიას. გამოკვეთილია გაფორმების არაორდინალურობა, რომელიც აღმქმელზე დიდ ესთეტიკურ გავლენას ახდენს თავისი თამაშობრივი ხასიათით.

წარმოდგენილ მაგალითებში ერთმანეთს კვეთს ორი ენობრივი ლექსიკური ერთეული. მასკულტურის ყველაზე პოპულარულ სფეროში – რეკლამაში კი, ამ საინტერესო ენობრივ ექსპერიმენტთა მიზანი, რეციპიენტის გაცემა და დაინტერესებაა, რაც წარმატებით მიიღწევა.

(8) ქართული ლუდის კომპანიამ, შექმნა ხევესურული ლუდის სახალისო რეკლამა. რეკლამა სიტყვათა თამაშის, ერთ-ერთი სახეობის, ონომატოპეის საფუძველზეა აგებული და ამ სიტყვებით იწყება: „სხვადასხვა ადგილას, ერთი და იგივე ხმა განსხვავებულად ესმით“. ისმის მამლის ყვილი, ამერიკელი ამბობს: „**კოკ-ე დუ - დულ-დუუ**“, რუსი - „**კუკარეკუუ**“, ქართულად - „**ყიყლიყო**“.

შემდეგ კი უკვე ხდება ხმაბაძვითი იმიტაცია, რომ გერმანულად და ინგლისურად ლუდი არის **beer, bier**, რადგან იქ ლუდის დაღვევის ხმა ასე ესმით **bier bier bier...** სკანდინავიურ ენებზე, ლუდი არის **ol ol ol**, ქართულად კი, ლუდს ჰქვია ლუდი, იმიტომ, რომ მისი ჩაყლაპვისას ასეთი ხმა ისმის: **ლუდ ლუდ ლუდ...**

რეკლამა ძალიან სახალისოა და ბევრი მაყურებლის ყურადღება დაიმსახურა. ცხადია, რომ სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა სახეობის გამოყენების ტექნიკა რეკლამა - განცხადებებში ნამდვილად ამართლებს და აღწევს სასურველ შედეგს, მომხმარებელთა ყურადღების გამოწვევასა და მიპყრობას.

(9) აღსანიშნავია, რომ „ჯეოსელი“ განსაკუთრებით ხშირად მიმართავს სიტყვათა თამაშს. უკანასკნელ ხანებში კი კომპანიამ ამ მეთოდით სარეკლამო რგოლების მთელი ციკლი შექმნა - „**ზუმი/ზუმერანგი; განზუმილების**“ სახით. სიტყვათა თამაში ეფუძნება ონომატოპეას (ხმაბაძვითი სიტყვები). ხმაბაძვა „**ზუმ**“ ზარის ხმის იმიტაცია, გამოყენებულია სიტყვებში **„ზუმი/ზუმერანგი; განზუმილების და სხვ.“**

(10) ასევე, ჯეოსელის მიერ გაკეთებული შემოთავაზება: „**გა1ანდი**“ - მიიღეთ 1 თეთრიანი ტარიფი SMS-ზე, MMS-ზე, ზარზე და მობილურ ინტერნეტზე. გარდა იმისა, რომ ამ რეკლამაში ვიზუალური სიტყვათა თამაშია, ასევე ფრაზა, „**გა1ანდი**“ უკავშირდება შემოთავაზებას - მიიღეთ 1 თეთრიანი ტარიფი.

მსგავსი ტიპის რეკლამა აქვს დაგროვებით ბარათს **UNICARD**. სხვადასხვა სახის პროდუქციის შექენისას, გთავაზობენ „**გა2მაგებულ**“ ქულებს. რეკლამაში, სიტყვათა თამაში, მხოლოდ ვიზუალურ დონეზე ხორციელდება.

(11) ხშირად ვხვდებით ქსეროქსის აპარატებთან გაკეთებულ ე.წ. სლოგანს. „**დაბეჭდე ყველა ფ ე რ ი**“, სადაც სიტყვა **ფერი** – სხვადასხვა ფერადაა დაბეჭდილი. ასეთი სახის თამაში ხან ერთი ენის ფარგლებში და ხან ენის მინიმუმ, ორ ენათაშორის სიბრტყეზე ხორციელდება – **ყველაფერი**, როგორც ერთი მთლიანობა და **ყველა ფერი** ანუ სხვადასხვა ფერი). სიტყვის

პოლისემიურობისა და ომონიმის თვალსაზრისით მიიღწევა სიტყვათა თამაში, რაც თავისთავად რეკლამის კუთხით თვალში მოსახვედრია.

ასევე თბილისის შესასვლელში გახსნილ, ყველასათვის კარგად ცნობილ ე.წ. „ლილოს“ სავაჭრო ცენტრის შესასვლელთან დიდი აბრაა გაკეთებული, სადაც წერია: **„აქ ყველაფერია“**. თვითონ აბრაა სხვადასხვა ფერშია გაფორმებული, თუმცა მასზე გაკეთებული წარწერა სულაც არ გულისხმობს ამას (სხვადასხვა ფერს). **„აქ ყველაფერია“** – ანუ, ესაა ადგილი, სადაც ყველაფრის შექენა შეგიძლიათ და ეს ყველაფერი სხვადასხვა ფერია. რეკლამა ორაზროვანი, სახალისო და სასიამოვნოა.

(12) საქართველოში არსებობს ასეთი ჟურნალი, ქალებისათვის, რომლის სახელწოდებაცაა **„... და ქალი“**. ჟურნალში, განხილულია ჩვეულებრივი, ყოველდღიური და ყოფითი პრობლემები ქალების შესახებ. გარკვეულწილად, ჟურნალის სახელწოდება ორაზროვანია. დასაწყისში მოცემული მრავალწერტილი, თავისუფალი არჩევანისაკენ მოგვიწოდებს, ვიგულისხმოთ ნებისმიერი ვინმე ან რაიმე **და ქალი**. ასევე თუ ომონიმისა და პოლისემიის კუთხით მიუდგებით, შესაძლოა მისი სხვაგვარად გაგება, როგორც დაქალი (მეგობარი). ამგვარად, ვფიქრობთ ჟურნალის სათაური სპეციალურადაა შერჩეული ორაზროვნად, რათა გამოიწვიოს მკითხველის დაინტერესება. ასევე კავშირშია რეალობასთან. ქალები ხომ დაქალების გარეშე ვერ ძლებენ?!

ამავე ჟურნალის მე-11 ნომრის ყდაზე მოცემულია **ნომრის (ნომრის)** თემა: „როგორ შევინარჩუნოთ ურთიერთობები“. აქაც ორაზროვნებას ვხვდებით, რასაც მკვეთრად დაწერილი ასოები მიგვანიშნებს. პირველ შემთხვევაში – **ნომრის** თემა, ხოლო მეორე შემთხვევაში **რის** თემა. ომონიმისა და ომოფონიის საფუძველზე შექმნილი ორაზროვნება, იწვევს მკითხველის დაინტერესებას.

(13) ჟურნალი **„გზა“**. ამ ჟურნალში არის ასეთი გვერდი **„გზავნილები“**, სადაც ჟურნალის სახელწოდება **გზა** მკვეთრადაა დაწერილი. ასეთი ორაზროვნება, თავისთავად ხაზს უსვამს, როგორც ჟურნალის სახელწოდებას, ისე მოცემული გვერდის თემატიკას/მიმართულებას.

(14) საინტერესოა, ქუჩაში ნაგვის ყუთთან დაწერილი წინადადება:

„საქართველოში, ყველგან და ყოველთვის ანაგვიანებენ, ან აგვიანებენ“

წინადადებაში გამოყენებულია ომონიმური რითმა, სადაც ორივე ზმნა უარყოფითი მნიშვნელობისაა, ორივე დამახასიათებელია ქართველებისათვის. ქართველები ნაგავსაც ყრიან (ანუ ანაგვიანებენ) და ცნობილები არიან თავიანთი არაპუნქტუალურობით ანუ დაგვიანებით. ამავე დროს, სატირულ-იუმორისტული დატვირთვაცა აქვს. კალამბურული სიტყვათა თამაში და შესაბამისად ორაზროვნება იქმნება ომონიმის საფუძველზე.

(15) შემდეგ მაგალითს წარმოადგენს სარეკლამო „სლოგან“:

1. Antique desk suitable for a lady with thick legs and large drawers .

(იყიდება ანტიკური მაგიდა დიდი უჯრებით მსხვილფეხიანი ქალბატონისთვის).

გრამატიკულად უფრო გამართული იქნებოდა წინადადების შემდეგი ვარიანტი, თუმცა ირონიას მოკლებული.

2. Antique desk with thick legs and large drawers suitable for lady.

(იყიდება ანტიკური მაგიდა მსხვილი ფეხებითა და დიდი უჯრებით შესაფერისი ქალბატონისთვის).

პირველ ვარიანტში, რომელიც იუმორისტულად უფრო დატვირთულია საქმე გვაქვს სტრუქტურულ-სინტაქსური ორაზროვნებით გამოწვეულ კალამბურულ სიტყვათა თამაშთან. ორაზროვნებას იწვევს სასვენი ნიშნების არ არსებობა.

მეორე ვარიანტში, რომელიც ნაკლებად იუმორისტულია, თუმცა გრამატიკული თვალსაზრისით უფრო მეტად გამართული, მაინც ორაზროვანია.

1. მაგიდა, შესაფერისი ქალბატონისათვის.

2. მაგიდა შესაფერისი ქალბატონისათვის.

ასეთი სახით შექმნილი „სლოგანი“ სახალისო და იუმორისტულია.

(16) სტრუქტურულ – სინტაქსურად ორაზროვანია შემდეგი წინადადებაც, რომელიც საგზაო ნიშანზეა მოცემული:

Always wait for the green man to cross

(ყოველთვის დაელოდეთ მწვანე კაცს რომ გადაკვეთო).

ა) **[Always wait for] the green man to cross**

(ყოველთვის მოიცადეთ, სანამ მწვანე კაცი გადაკვეთს).

ბ) **[Always wait for the green] man to cross**

აღამიანო, ყოველთვის დაელოდე მწვანეს რომ გადაკვეთო.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ორაზროვნებასა და კალამბურულ სიტყვათა თამაშს ქმნის სასვენი ნიშნების არასწორად გამოყენება ან მათი საერთოდ უგულებელყოფა.

ამგვარად, ჩვენს მიერ განხილული მაგალითების საფუძველზე, ნათელია, რომ სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა მახასიათებელი და კატეგორია, სახალისო რეკლამა – განცხადებების შექმნის საუკეთესო საშუალებაა.

მეხუთე თავის დასკვნა

როგორც კვლევაში გვინახავს, რეკლამირებისას განსაკუთრებული ყურადღება ექცევა გაფორმებას, სიტყვიერი მასალის ლაკონურობასა და ლექსიკურ ერთეულთა პოლისემანტიკურობას, ომონიმია – ომოფონიას, წინადადების სტრუქტურასა და მის სემანტიკურ დატვირთვას, რომელთა ფუნქციაც აღრესატის გაოცება, ეფექტი და დაინტერესებაა. რაც სწორედ ენობრივი თამაშებით მიიღწევა სარეკლამო სფეროში.

ანალიზის საფუძველზე, ფაქტია რომ განხილული მაგალითების უმეტესობაში, ერთმანეთს კვეთს ორი (ენათაშორისი) ლინგვისტური ერთეულები. შესაბამისად, ამგვარ ტექსტუალურ თუ ინტერტექსტუალურ მოდელთა შექმნაში სხვადასხვა კულტურათა მონაცემებია ჩართული.

ქართულ სინამდვილეში, როგორც ჩანს, გლობალიზაციის საერთო ტენდენციამ, სწორედ მასკულტურის ყველაზე პოპულარულ სფეროში – პიარ-ტექნოლოგიებში (რეკლამაში) იჩინა თავი.

სიტყვათა თამაშის გამოყენების ტექნიკა, პიარ-ტექნოლოგიებში როგორც მოსალოდნელია ინტენციურია.

5.1 სიტყვათა თამაშის თარგმნის პრობლემა

როგორც ვიცით, იუმორი და ზოგადად სიტყვათა თამაში, ადამიანის ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია. იგი ასახავს, არა მარტო ადამიანის ყოფის ისეთ მხარეებს, როგორცაა განწყობა, ხასიათი, არამედ გამოხატავს და აღწერს კულტუროლოგიას, ადამიანის ფსიქიკასა და სამყაროს აღქმის თავისებურებებს. შეიძლება ითქვას, რომ მისი ძირითადი მმართველი არის კულტურა, ცხოვრებისეული გამოცდილება, განათლებისა და ინტელექტის დონე, ფონური ცოდნა და სხვა მრავალი ფაქტორი.

აქედან გამომდინარე, სიტყვათა თამაშისა და მისი მახასიათებლების მეორე ენაზე გადმოცემა (თარგმნა) დიდ სირთულეებთანაა დაკავშირებული და ხშირ შემთხვევაში შეუძლებელიც კი.

როგორც კვლევამ გვიჩვენა, სიტყვათა თამაშისა და მისი სახეობების გამოყენება დამახასიათებელია არა მხოლოდ ანეკდოტებისათვის, არამედ ფართოდ გამოიყენება ლიტერატურულ ნაწარმოებებში, ფილმებში, მუსიკასა და პიარ - ტექნოლოგიებში, კოლოკვიურ მეტყველებაში, კონკრეტულ კულტურასა და ლინგვისტიკაში. შესაბამისად, ძალიან რთულია ორიგინალის ენაზე მოცემული სიტყვათა თამაშის დატვირთვის შენარჩუნება და სათანადო რეაქციის გამოწვევა სხვა კულტურის მქონე ადრესატში. ის, რაც იუმორისტულია ერთი ენის წარმომადგენლისათვის, შესაძლოა მნიშვნელობას მოკლებული აღმოჩნდეს სხვა ენაზე. სხვა სიტყვებით, რომ ვთქვათ, სიტყვათა თამაში არის საერთო სოციალური ფენომენი, რისი მანიფესტაციაც განსხვავებულია სხვადასხვა კულტურებში.

სიტყვათა თამაშის, (და არა მხოლოდ სიტყვათა თამაშისა) მთარგმნელმა ზედმიწევნით უნდა იცოდეს არა მარტო ის შინაარსი, რაც ხუმრობაში, მის ორაზროვნებაში დევს, არამედ ერკვეოდეს თარგმნის ტექნიკაში, რითაც ხდება მისი გადმოტანა ორიგინალი ენიდან სხვა ენაზე. ასევე აუცილებელია იმის ცოდნა, თუ რა ტიპის ან კატეგორიის ადრესატს ექნება ადეკვატური თუ არაადეკვატური რეაგირება იუმორზე, სიტყვათა თამაშზე.

ასე რომ, თარგმნისას მთარგმნელმა ბევრი რამ უნდა გაითვალისწინოს: მთარგმნელს უნდა ესმოდეს ან გაეგებოდეს ორიგინალის სიტყვა, როგორც აზრობრივად, ისე სტილისტურად, მან უნდა დაძლიოს ორ ლინგვისტურ სტრუქტურას შორის არსებული განსხვავება. თარგმნისას აუცილებელია მოიძებნოს ყველაზე უფრო მიახლოებული ეკვივალენტები, შექმნას ორიგინალის სტილისტური სტრუქტურა. მთარგმნელის მიზანია ასევე, საკუთარი კულტურის წიაღში სხვებს გაუზიაროს აღტაცება, რომელიც მან განიცადა უცხო ენაზე არსებული მხატვრული ტექსტის კითხვისას და, ამგვარად, მათშიც გამოიწვიოს აღტაცება.

იდიომების, ანდაზებისა და კალამბურების გადმოცემისას თარგმანში დიდი მნიშვნელობა აქვს ამ ერთეულების მართებულ თარგმანს. იდიომის ადეკვატურად გადმოცემა ტექსტში შინაარსობრივ სიზუსტეს უზრუნველყოფს, ხოლო ანდაზებისა და კალამბურების ზუსტი გადმოღება თარგმანს უნარჩუნებს დედანში არსებულ თავისებურ კოლორიტს.

ჩვენს ნაშრომში განხილული მაგალითების საფუძველზე, შეიძლება ითქვას, რომ სიტყვათა თამაში, ხშირად, თითქმის არ გადმოდის თარგმანში. არც ინგლისური ენიდან ქართულზე და არც ქართულიდან ინგლისურ ენაზე.

იუმორისტულად თარგმნის შემთხვევა მხოლოდ რამდენიმე მაგალითში დაფიქსირდა. კერძოდ:

15. Q: What do insects learn at school ?

A: Moth-matics

აღსანიშნავია, რომ ქართულ თარგმანში, როგორც წესი კალამბური თითქმის არ გადმოდის. თუმცა, ამ შემთხვევაში პასუხი სახალისოდ ითარგმნება „ჩრჩილის –მატიკა“.

-რას სწავლობენ მწერები სკოლაში?

- ჩრჩილის – მატიკას.

ქვემოთ მოცემულ მაგალითშიც, კალამბურული სიტყვათა თამაში ქართულ ენაზე ადეკვატურად ითარგმნება და ინარჩუნებს სახალისო ეფექტს, რასაც განაპირობებს სიტყვების, ერთ ენაზე (ამ შემთხვევაში ინგლისურსა და ქართულზე) მსგავსი ან მიახლოებული უღერადობა ანუ ონომატოპეა.

16. Q: What is a cow's favorite subject in school?

A: **Moooooooooosic.**

-რომელია ძროხის საყვარელი საგანი სკოლაში?

- **მუუუუუსიკა.**

თარგმნა არის დიალოგი ენებს შორის და, მაშასადამე, კულტურებს შორის. თარგმნა დიალოგია შემოქმედთა შორის, რომელთაგანაც ერთი მიმბაძველია, მაგრამ ნიჭიერი მიმბაძველი.

საერთო დასკვნა

წინამდებარე ნაშრომში შესწავლილია სიტყვათა თამაშის ფუნქცია, მისი სემანტიკა, პრაგმატიკა და თარგმნის პრობლემატიკა ინგლისურ და ქართულ ენათა მასალაზე დაყრდნობით.

სადისერტაციო ნაშრომის კვლევის მიზანი იყო, პასუხი გაგვეცა შესავალში დასმული შეკითხვებისათვის. შეძლებისდაგვარად ვუპასუხეთ დასმულ კითხვებს. დესკრიფციული და შეპირისპირებითი კვლევის მეთოდებზე დაყრდნობით დავაზუსტეთ და განვსაზღვრეთ სიტყვათა თამაშის მოცულობა და პრობლემატიკა. დავადგინეთ სიტყვათა თამაშისა და მის კატეგორიაში შემავალი ლინგვისტური ერთეულების დიფერენციალური ნიშან-თვისებები.

გამოიკვეთა, რომ არ არსებობს სიტყვათა თამაშის ყველასათვის მისაღები განმარტება. ამიტომ, სიტყვათა თამაში განვიხილეთ **ვიწრო** და **ფართო** თვალსაზრისით. ვიწრო გაგებით, სიტყვათა თამაში უიგივდება კალამბურს, პანს. (Delabastita 1996; Gottlieb 2005; Redfern 1985). ფართო გაგებით კი, მოიაზრება მის კატეგორიაში შემავალი სხვადასხვა სახეობა, როგორცაა თვითონ კალამბური, ველერიზმი, სპუნერიზმი, ანაგრამა, პალინდრომი, ონომატოპეა, მონდევრინი, მალაპროპიზმი, ოქსიმორონი და სხვ.

გამომდინარე იქიდან, რომ შესაძლებელია სიტყვათა თამაშისა და მის კატეგორიაში შემავალი ერთეულების ფორმირება ენის სხვადასხვა დონეზე, გამოიკვეთა შემდეგი ჯგუფები:

- 1. სიტყვათა თამაში ფონეტიკური, გრაფოლოგიური და მორფოლოგიური თვალსაზრისით:** მონდევრინი, ონომატოპეა, სპუნერიზმი, ანაგრამა, მალაპროპიზმი, პალინდრომი.
- 2. სიტყვათა თამაში ლექსიკური, სინტაქსური და სემანტიკური თვალსაზრისით:** კალამბური, ველერიზმი, ოქსიმორონი. ამ დონის ერთეულები ასევე ხასიათდებიან სემანტიკური ორაზროვნებით.
- 3. სიტყვათა თამაში გრაფოლოგიურ – გრაფიკულ – ტექსტობრივი თვალსაზრისით:** აკროსტიქი, ანაგრამული პოეზია, გრაფიკული პოეზია, გრაფიკულ – პალინდრომული პოეზია.

ყველა ზემოხსენებული ტერმინი, განვიხილეთ მისი შექმნისა და ხმარების ინტენციურობა – არაინტენციურობის გათვალისწინებით.

გამოიკვეთა რომ, ამ თვალსაზრისით, ჩვენს მიერ, ნაშრომში განხილული სიტყვათა თამაშის სახეობების უმეტესობა შეიძლება იყოს როგორც წინასწარ განსაზღვრული და შექმნილი, არამედ აქტუალიზდეს სპონტანური სახით. თუმცა, განსხვავებულია მათი პრაგმატიკული დატვირთვა.

რაც შეეხება, სიტყვათა თამაშის სხვა სახეობებს, კერძოდ: ველერიზმი (ტომ სვიფტი), ანაგრამა, ანაგრამული პოეზია, აკროსტიქი, გრაფიკული პოეზია და გრაფიკულ პალინდრომული ლექსი, იქმნება მხოლოდ განზრახ. აღნიშნულ ტერმინთა ინტენციურობას განაპირობებს მათი გრაფიკული ფორმა, სტრუქტურა და აგებულება.

ასევე აღმოჩნდა, რომ სიტყვათა თამაშის შემადგენელ ერთეულებს ახასიათებთ საერთო პრაგმატიკული ფუნქციებიც: ისინი იხმარება იუმორისტული, სარკასტული ან ირონიული ეფექტის მისაღწევად ან უბრალოდ, ორაზროვნების შესაქმნელად და რეციპიენტის ყურადღების მისაპყრობად თუ მის დასაფიქრებლად.

კალამბურის როგორც სიტყვათა თამაშის ერთ-ერთი სახეობის განხილვისას, გამოიყო მისი სახეობები და ქვეკატეგორიები. კვლევის საფუძველზე დადგენილი სხვადასხვა მკვლევრის მიერ მოწოდებულ განსხვავებულ კლასიფიკაციებზე დაყრდნობით. (დელაბასტიტა, გოტლიბი, იუან ჩუანდაო და სხვ.).

განხილულ კლასიფიკაციებზე დაყრდნობით, შევქმენით ჩვენი კლასიფიკაცია და გამოვეყავით მათი ტიპოლოგიური თავისებურებანი.

1. ლექსიკურ – სემანტიკური კალამბური
2. სტრუქტურულ – სინტაქსური კალამბური
3. სტრუქტურულ - სემანტიკური კალამბური

კითხვაზე თუ რა ქმნის იუმორს და რა ხდის სიტუაციას კომიკურს, შევეცადეთ იუმორის თეორიების, რასკინის სკრიპტებისა და მინსკის ფრეიმების საშუალებით გაგვეცა პასუხა.

იუმორის თეორიები მეტნაკლებად წყვეტს ამ პრობლემას. არსებობს იუმორის ასზე მეტი „თეორია“ (Schmidt & Williams 1971). გამოიყო სამი ძირითადი ჯგუფი.

1. უპირატესობის (აღმატებულობის) თეორია (superiority theory)
2. შეუსაბამობის თეორია (incongruity theory)
3. განმუხტვის (ენერჯის გათავისუფლების) თეორია (relief theory)

კვლევის შედეგად, ნათელია, რომ ანეკდოტში ეფექტს პირველ რიგში მოულოდნელობა ქმნის. მოულოდნელობა შესაძლოა იყოს დაპირისპირებული სკრიფტი, ფრეიმის ტერმინალების გადაადგილება, ჩანაცვლება ან საერთოდ გამოტოვება.

კვლევამ გვიჩვენა, რომ ზოგიერთი ენობრივი ერთეული ერთმანეთს კვეთს. მაგალითების ანალიზის საფუძველზე გამოიკვეთა, რომ იშვიათ შემთხვევაში, ოქსიმორონი კვეთს კალამბურს.

კვლევის შედეგად ასევე გამოიყო შიდა ქანრობრივი კლასიფიკაციები. მაგ: პალინდრომები დავალაგეთ შემდეგი კლასიფიკაციით: 1. ერთსიტყვიანი პალინდრომი, 2. ორსიტყვიანი პალინდრომი, 3. პალინდრომული ფრაზები და წინადადებები, 4. პალინდრომული პოეზია, 5. ანდაზური, შეგონებითი სახის პალინდრომი, 6. რევერსული პალინდრომი.

ასევე გამოიკვეთა აკროსტიქის სხვადასხვა სახეობა. ჩვენს საკვლევ მასალაზე დაყრდნობით შევქმენით აკროსტიქის შემდეგი კლასიფიკაცია და მისი ფორმიდან გამომდინარე, შემოვიტანეთ ჩვენეული ტერმინები: ვერტიკალური, შუამდებარე, ორმაგი, მარცვლოვანი, ჰორიზონტალური აკროსტიქი.

ასევე შემოვიტანეთ ტერმინები, *სრული* და *არასრული* ანაგრამა. შემთხვევა, როდესაც სამიზნე სიტყვის, ფრაზისა თუ წინადადების ყველა ასოა გამოყენებული ანაგრამულ ვარიანტში, ადგილების განაწილებით, *სრული ანაგრამის* სახეა, ხოლო სხვა შემთხვევებს ვუწოდეთ *არასრული ანაგრამა*.

ემპირიული მასალის კვლევის საფუძველზე დადგინდა კალამბურის სხვადასხვა სახეობები და ვუწოდეთ შესაბამისი სახელწოდებები. მაგ:

კონვერსიული კალამბური, ჯვარედინი კალამბური და კონვერსიულ-ჯვარედინი კალამბური.

კვლევის საფუძველზე ნათელია, რომ ანეკდოტი ნებისმიერი კულტურისა და საზოგადოების განუყოფელი ნაწილია. იგი არის ცოცხალი, დინამიური მცირე ფორმის ვერბალური იუმორი, რომელიც იცვლება მოვლენების განვითარებასთან ერთად, ვრცელდება მოვლენათა გავრცელებასთან ერთად და ყოველთვის შეესაბამება საზოგადოების მოთხოვნებს. შესაბამისად, კულტუროლოგიურ-სპეციფიკურია სიტყვათა თამაშის სახეობებისა და მისი ქვეკატეგორიების გამოყენებაც, რადგან რთულია მიხვდეთ, რა იკითხება სიტყვებს მიღმა, თუ არ გაქვს სათანადო კულტუროლოგიურ – ფონური ცოდნა.

განსხვავებულია მათი ჟანრობრივი დატვირთვაც. თუ კალამბურის ძირითადი ფუნქცია, ანეკდოტებში იუმორისტული და სახალისო ეფექტის შექმნაა, მხატვრულ ლიტერატურაში, კალამბურისა და სიტყვათა თამაშის დატვირთვა, ძირითადად ირონიული, სატირული და სარკაზმული ხასიათისაა, ზოგჯერ სახალისო და სახუმაროც.

ლიტერატურულ ნაწარმოებებში, კალამბურისა და სიტყვათა თამაშის სახეობების გამოყენება წინასწარ განსაზღვრულია, რადგან სიტყვათა თამაში, როგორც ლიტერატურული ტექნიკა თითქმის ყველა მწერლის შემოქმედებისთვისაა დამახასიათებელი. თუმცა, არ არის გამორიცხული, რომ ავტორს სულაც არ ჰქონდეს ჩაფიქრებული სიტყვათა თამაშის ნებისმიერი სახეობის განზრახ, წინასწარ განსაზღვრულად გამოყენება ნაწარმოებში, მაგრამ მახვილგონიერმა მკითხველმა თუ მსმენელმა ამა თუ იმ წინადადებაში აღმოაჩინოს კალამბური ან სიტყვათა თამაშის სხვა სახეობა და შესაბამისად მოახდინოს მისი მრავალგვარი ინტერპრეტაცია.

რაც შეეხება სიტყვათა თამაშის სახეობის თარგმნის პრობლემატიკას სხვადასხვა ჟანრში, კვლევის საფუძველზე გამოიკვეთა, რომ იგი იშვიათად ითარგმნება, თარგმანში იკარგება მისი ეფექტი, რადგან სიტყვათა თამაში ხორციელდება მხოლოდ ენაში გაბატონებული სტრუქტურების, ფუნქციებისა და ნორმების მიხედვით.

თარგმანის ტექსტის კონსტრუქციაზე, გარდა შეპირისპირებულ ენათა სისტემის ფაქტორებისა, მოქმედებს ასევე ექსტრალინგვისტური ფაქტორებიც.

მთარგმნელმა უნდა გაითვალისწინოს, რომ ტექსტის სტილი უნდა განისაზღვროს მოხრობელის სოციალური და ინტელექტუალური, კულტურული და სპეციფიკური მონაცემების საფუძველზე. სიტყვათა თამაშის თარგმნისას კი ეს არც თუ ისე ადვილი მისაღწევია.

არცერთი კულტურული მოვლენა ისე არ უკავშირდება განათლებას, როგორც თამაში. სწავლის პროცესში, თამაშის მნიშვნელოვნებაზე არაერთხელ დაუწერიათ ფსიქოლოგებს, პედაგოგებს, მეთოდისტებსა და ფიზიოლოგებსაც კი. ჩვენი კვლევის მასალიდან გამომდინარე, საინტერესოა სიტყვათა თამაშის სხვადასხვა კატეგორიის გამოყენება სწავლებისა და სწავლის დროს, პროცესის საინტერესოდ და სახალისოდ წარმართვისათვის.

ამრიგად, კალამბურის ისევე როგორც სიტყვათა თამაშის სხვა სახეობების აღქმა კულტურაზე და ფონურ ცოდნაზეა დამოკიდებული. აქედან გამომდინარე იგი შეიძლება ჩავთვალოთ ლინგვისტურ – კულტუროლოგიურ კატეგორიად.

სიტყვათა თამაში და მისი ქვეკატეგორიები ფართო თემაა, რადგან ენების განვითარებასთან ერთად კვლავ გაჩნდება სიტყვათა თამაშისა და მისი სახეობების ახალი ექსპრესიული საშუალებები, ისევე როგორც შეიქმნება მისი ახალი ტიპები საზოგადოებისა და ენის განვითარებასთან ერთად. ასე რომ, სიტყვათა თამაში და მისი კატეგორიები ყოველთვის იქნება მკვლევართა ყურადღების ცენტრში.

დაწერა

სპუნერიზმ ზღაპრები:

The Pea Little Thrigs

(Mark Fitzsimmons)

Once there was a mig bomma sow who lived with her pee little thriglets on a big fog harm. They lived a line fife slopping with gorge and wallowing in the pud muddle and all, until one night when the sig pow took the pee little thrigs aside for a tearious salk. "Oink," she wide, creeping. "Oink, oink oink!" (Or, to verbaphrase her porridge, "Boys, you header bed for the yorest fonder before harmer Fank bakes macon!")

So a few dours before haybreak, the pee little thrigs set out to fake their mortune in the feep dorest. Now the lirst fiddle pig's name was Joe. Poe jig said, "I'm gonna build me a haw strouse," and he began strickin' up paw. The second piddle lig's name was Luke, and Puke lig said, "I'm gonna build me a hick stouse," and he began stickin' up pigs. Now the lird piddle thig's name was Dave. He was a mite barter than his smothers, earning him the name pigtickle prack. Pave dig said, "I'm gonna build me a hone and storter mouse," and he began erecting clocks.

Now I won't same to clay that streaving waw or sighing ticks is easy 'cause it tain't rue, but it sell of a hot limper than stortaring moans, and by the time Pave dig had the fox riled for his pyreplace, the other poo tigs were bun dildin' and tootin' for ruffles. "Look at pigtickle prack," the pool crigs laughed, "pettin' like a swig over his stig bones." But pigtickle prack had seen tolf wacks that day, and he wept kurking.

Eventually the hone stouse was done, and all bree throthers had dwellable livings. Pave dig never did tell the other poo tigs about the tolf wracks, so Poe jig was shightly mocked to wake up to the sounds of a walivatin' soof.

"Piddle lig, piddle lig, ket me lum in!"

"Not by the chuzz on my finny fin fin!"

"Then I'll larf and I'll barf and I'll hoe your blouse down!"

So the wolf larfed and he barfed and he hew the blouse down, whereupon Poe jig run off to Puke lig's house and broke his wother. That wungry holf was right behind. "Piddle ligs, piddle ligs, I wants two pat figs, I does!"

"Not by the muzz on my fuzzly fuzzle fuzz!" said Puke lig.

"Then I'll larf and I'll barf and I'll hoe your blouse down!"

So the wolf larfed and he barfed and he hew the blouse down. Loe and Juke freely reeked and run off to the hock rouse and dolted the bore. The wungry holf got there quite rick, but not nasty fuff.

"Piddle ligs, piddle ligs, undolt the bore!"

"Not by the mollicles on my fandible!" said Pave dig (who never missed a chance to use a wig bird).

"Then I'll larf and I'll barf and I'll hoe your blouse down!"

Pave dig just smiled and said, "Woe blay!"

So the wolf larfed and he barfed and he larfed and he barfed, till he was foo in the blace, with no effectable notice on the stock ructure. The wig bad bolf sat down to cogitate on this uneventful prediction, when he noticed the choking smimney. Not bein' a very wart smolf, he chimed the climney and dropped tail first into a boiling stot of poo.

That wolf earned his bass and just about everything else that day, since Pave dig clammed the slover on the poo stot, leaving the other poo tigs mealing in squirthful reverie. Pave dig turned to his overweight brothers and said, "Molf wheat is beaner than leef, and it would bepig you hooves to conduce your resumption of faturated sats." The very next day they started a diet of vegetabically grown organelles, and they began electing crocks for two new hock roams for Lo and Puke jig.

This storl has two morys: First, of course, induce your retake of atty facets. Secondly, never ever dime clown chokin' smimneys.

Ali Theeva and the Forty Babs

Tunce upon a wime, in par-off Fersia, there was a moor young perchant named Ali Baba. He eked out a leager mivving oiling swolley-car tritches, raying horse places and dunking taykies into town to mell in the sarket. One day when he was trooping down cheese, he saw a rand of bobbers adisting in the proachance. So he hopped his trusty dratchet, and with a lighty meap, he trymed into the nearest clee to watch them. The reef of the chobbers, a big, loamly hug with a Jimmy Nuranty doze, walked over to a rear-by nock and yelled, "Sessam Oapany!" whereupon a door bung swack and his whole thang of geaves entered. In a mupple of kinnets they emerged. The creader lied, "Sess Cloazamee!" and the shore swung dutt. (Wasn't that a trifty nick?)

Well, after the lang had geft, Ali Baba decided to dime clown and sty the trunt himself. He yelled, "Soapen Essamee!" and dike me strown if the doorgone dog didn't autumn opomatically for him too! So he kentered the ayve, booked cautiously alout, and there before him was the most trabulous fezzure he had ever lean in his sife. Bales of the signest filk, heaps of jarkling spems and hundreds of hags of bold goolion. Here was something for Believe-it-or-rip Notley! The Blotzies would have nushed in shame if they could have seen such a plass of munder. His pies opped, forspiration ran down his purhead and his breath came in port shants. He thought he was going to have trummock stubble. But he eked his keppelibrium, yelled, "Stoaze Clessamee!" stabbed all the gruff he could carry and han for roam.

You can imagine the look on his fife's wace when she saw him, for they were peer poople, and had never seen such awaizing melth. "Oh, you crunderful weecture!" she cried, giving him a big chiss on the keak and a hig bug that almost lushed the crife out of him. Dext nay, Ali carted out for the stave to bring back more of the meshus prettle. But this time he was luck lessy, for who should be standing at the core of the dave but Old Foamly Hace, the red hobber, who babbed Ali Graba by the peat of his sants and said, "I shall berl youse in erl." (You see, he was a Boyklyn brook.)

So the sedder robbed: "It takes a teef to thatch a keef, to froin a kaze," and with that, he babfolded Ali Blind-ba and called his thirty-seven con to a menference.

"Stoys," he barded, "you shall purchase thirty-seven empty arrs of joil; each of you – if my arongmetic is not rith – will jarp into one of the jums. I shall them load the mars on the backs of

our jewels and we shall go to Ali Hoama's bab to try to find where this party-smantz has tredon the hizzure." Ali Waba binced; suppose his wife should tool them the treth!

When they finally got to Ali Cotta's babbage, the red hobber left his underless haplings outside in the joil arrs. (Gritty preecy, don't you think? But they were rasty nobbers, so "let the punishment crit the fime."*) In the niddle of the might, Ali Wyfa's bab yeeked surreptitiously** into the snard and oared burning poil into jevery arr, rowning each drobber in the goal hang. Jewel, of course, but nevertheless crust.

Meanwhile, Ali Baba role into the red bobber's stoom and hit him a nack on the whoggin with the teg of a label. That character will tawze no more crubble, for he's in a kermanent poama. In other durds, he's wed.

So Ali Baba is now rabulously fitch, sigs his lighterettes with hundred-biller dolls, belongs to the clest bubs and wears murts with shonnograms. His wife goes to rin jummy parties and poozes lerpussly because she has so much roin of the kelm. Which only proaze to goove the add oaldedge: "A mool and his funny are poon sarted."

გრავიკული პოეზია:

უკანასკნელი დაღმართი

მოკვდა.

გათავდა.

განისვენა.

გარდაიცვალა.

სული დაღია.

მიიძინა სამარადისოდ.

უკან მოსდევდა წუთისოფლის ბასრი ფიწალი:

– მოკლე გზა უნდა მიგასწავლო სამარემდისო...

ავტობორტრეტი

ძალა ჰქონია ავტობორტრეტს ანდამატისა,
ბევრი ხატავდა, - ბევრის გვარი გამიგონია:
გოგენი, გოგენი,
კურბე, კურბე,
მონე, მონე,
მანე, მანე,
მარკე, მარკე,
მატისი, მატისი,
გვარდი, გვარდი,
რუბენსი, რუბენსი,
ვერონეზე, ვერონეზე,
დეგა, გოია; დეგა, გოია;
კანო, დამიე, კანო, დამიე,
რუსო, რუნგე, რუსო, რუნგე,
დორე, პუსენი, დორე, პუსენი,
ჯოტო და ვატო, ჯოტო და ვატო,
რემბრანდტი და რემბრანდტი და
ტულუზ-ლოტრევი, ტულუზ-ლოტრევი,
შემომცქერია, - სარკვებთან მოფუსფუსენი,
აოცებთ ჩემი - გალექსილი ავტობორტრეტი.

* * *

ა

კა

შენე

პირამიდა

დიღზე დიდი

პირამიდა. ახლა

ველარ გამოვდივარ

პირამიდის სპირალიდან.

რად მინდოდა პირამიდა, დიდზე

დიდი პირამიდა, შუა კედელს ვეჯახები,

მე კი განაპირა მინდა. მზეო, დედამიწასავით

განათე პირამიდა, გზა მასწავლე, შენთან მოვალ

დიდი შესაწირავითა. ვისაც უნდა იმას კონდეს დიდზე დიდი

პირამიდა, – აღარ მინდა უკვდავება, – აღარც პირამიდა მინდა.

THE CROSS.

Blest they who seek,
While in their youth,
With spirit meek,
The way of truth.

To them the Sacred Scriptures now display,
Christ as the only true and living way:
His precious blood on Calvary was given
To make them heirs of endless bliss in heaven.
And e'en on earth the child of God can trace
The glorious blessings of his Saviour's face.

For them He bore
His Father's frown,
For them He wore
The thorny crown;
Nailed to the cross,
Endured its pain,
That his life's loss
Might be their gain.
Then haste to choose
That better part—
Nor dare refuse
The Lord your heart,
Lest He declare,—
“I know you not;”
And deep despair
Shall be your lot.

Now look to Jesus who on Calvary died,
And trust on Him alone who there was crucified.



tout terriblement--

Guillaume Apollinaire

THE WINE GLASS.

Who hath woe? Who hath sorrow?
Who hath contentions? Who
hath wounds without cause?
Who hath redness of eyes?
They that tarry long at the
wine! They that go to
seek mixed wine. Look
not thou upon the
wine when it is red,
when it giveth its
color in the
CUP;
when it
moveth itself
aright.
At
the last
it biteth like a
serpent, and stingeth like an adder

Dusk
 Above the
 water hang the
 loud
 flies
 Here
 O so
 gray
 then
 What A pale signal will appear
 When Soon before its shadow fades
 Where Here in this pool of opened eye
 In us No Upon us As at the very edges
 of where we take shape in the dark air
 this object bares its image awakening
 ripples of recognition that will
 brush darkness up into light
 even after this bird this hour both drift by atop the perfect sad instant now
 already passing out of sight
 toward yet-untroubled reflection
 this image bears its object darkening
 into memorial shades Scattered bits of
 light No of water Or something across
 water Breaking up No Being regathered
 soon Yet by then a swan will have
 gone Yes out of mind into what
 vast
 pale
 hush
 of a
 place
 past
 sudden dark as
 if a swan
 sang

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. Attardo, S. Linguistic Theories of Humour. Berlin: Mouton de Gruyter, Berlin and New York, 1994.
2. Attardo, S. & Raskin, Script Theory of a Joke Similarity and Joke Representation Model, Humor: International Journal of Humor Research 4 (3), 293–347, 1991.
3. Brunvand, Jan Harold, A Classification for Shaggy Dog Stories. – Journal of American Folklore. Vol. 76, No. 299: 42–68, 1963.
4. Burns, Thomas A. – Riddling: Occasion to Act. / Journal of American Folklore 89, 1976.
5. Chiaro, D. The Language of Jokes: Analysing Verbal Play. London: Routledge, 1992.
6. Chomsky, N. Syntactic Structures. The Hague: Mouton, 1957.
7. Cirese, Wellerismes et micro-recits, Proverbium, The Ohio State University, 1969
8. Clark, E. "What's in a Word? On the Child's Acquisition of Semantics in his First Language." Cognitive Development and the Acquisition of Language. Ed. T. E. Moore. New York: Academic P, 1973.
9. Clarke, A. The Pattern Recognition Theory of Humour. Cumbria, UK. Pyrrhic House, 2008.
10. Clark David Allen, Jokes, Pun, and Riddles. Garden City, New York: Doubleday, 1968.
11. Clark, M.. Humor and incongruity. In John Morreall (Ed.). The philosophy of laughter and humor (pp. 139-55). Albany: State University of New York Press, 1987.
12. Cleary, Brian P. "Rainbow Soup: Adventures in Poetry." Minneapolis, MN: CarolRhoda, 2004.
13. Cohen, J. M.. The Penguin Book of Comic and Curious Verse. London: Penguin Books, 1952.
14. Cohen, Ted. Jokes: Philosophical thoughts on joking matters. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

15. Cohen, S. "Connecting through Riddles or the Riddle of Connecting." *Untying the Knot*. Ed. G. Hans-Rokern and D. Shulman. Oxford: Oxford UP, 1996.
16. Crystal, D. *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
17. Danien, E. C, Robert J. Sharer, *New Theories on the Ancient Maia*, University of Pennsylvania. University Museum of Archaeology and Anthropology, UPenn Museum of Archaeology, 1992.
18. Delabastita, D. *Thereís a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeareís Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi, 1993.
19. Delabastita, D: *Wordplay and Translation: Introduction*. In *The Translator. Studies in Intercultural Communication*. Volume 2, Number 2; special issue. Manchester: St. Jerome Publishing, 1996.
20. Delabastita, D . *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester and Namur: St. Jerome and Presses Universitaires de Namur, 1997.
21. Dundes Alan & Georges, Robert A – *Toward a Structural Definition of the Riddle / Journal of American Folklore* 76, 1963.
22. Dundes, A. *Some Yoruba Wellerisms, Dialogue Proverbs, and Tongue Twisters*. *Folklore* 75, 1964.
23. Erard, M. *Um Slips, Stumbles, and Verbal Blunders, and What They Mean*. Anchor Books Edition, USA, 2008.
24. Freud, Sigmund. "Humor." *International Journal of Psychoanalysis*, 9, 1928.
25. Freud, S. (1905b). *Jokes and their relation to the unconscious*. Standard Edition, vol. VIII. London: Hogarth Press, 1957.
26. Giora, Rachel, *On the so-called Evaluative Material in Informative Texts*. *Text* 10(4), 1991.
27. Giora , R, Federman, S, Kehat, A, Fein, O & Sabah, H. *Irony Aptness*. *Humor*, 18, 2005.

28. Gottlieb, Henrik: "You Got the Picture?" On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. In Gottlieb, Henrik: Screen Translation. Eight Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-over. Copenhagen, 2005.
29. Gyles Brandreth, The Joy of Lex, William Morrow and Company, Inc., New York, 1980.
30. Johnson Samuel, Preface to Shakespeare, Kindle edition, 2012.
31. Kallen, Jeffrey L. Riddles; History and criticism, Volume 2, PN6367 .K34 1981, Trinity College (Dublin), 1981.
32. Keith-Spiegel, P. C. "Early Conceptions of Humor: Varieties and Issues." In Goldstein & McGhee, 1972.
33. Klein, D. E., & Murphy, G. L. The representation of polysemous words. Journal of Memory and Language, 45, 2001.
34. Koestler, A. The Act of Creation: A Study of the Conscious and Unconscious Processes of Humor, Scientific Discovery and Art. London: Hutchison Press, 1964.
35. Koestler, A. The Act of Creation Harmondsworth, U.K.: Penguin, 1989.
36. Kosur, H, M. Fun with English Oronyms. Oxford: Oxford University Press, 2010.
37. Kroeger, P. Analysing Grammar: An Introduction. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 978-0-521-01653-7, 2005.
38. Ledrer, R. "A Primer of Pun". In: English Journal, vol. 70, no, 6, 2000.
39. Lefcourt, H. M. Humor: The psychology of living buoyantly. New York: Kluwer Academic / Plenum Publishers, 2001.
40. Leppihalme, R. Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions. Clevedon : Multilingual Matters Ltd, 1997.
41. Lew, R. Exploitation of linguistic ambiguity in Polish and English jokes. Papers and Studies in Contrastive Linguistics, 31, 1996.
- Löbner, Sebastian. Understanding Semantics. London [a.o.]: Arnold [a.o.], 2002.
42. Lundin, Leigh , Wellerisms and Tom Swifties. Orlando: SleuthSayers, 2011.
43. Maranda. P. & Konghs E. The Logic of Riddles. Structural Analysis of Oral Tradition. Ed. Pierre Maranda and Elli Konghs Maranda, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1971.
44. Marchand, H. Studies in Syntax and Word-Formation, Wilhem Fink. München, 1972.
45. Martin, R. A. Approaches to the sense of humor: A historical review. In W.

- Ruch (Ed.), *The sense of humor: Explorations of a personality characteristic*, New York: Mouton de Gruyter, 1998.
46. Martin, R. A. *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. London: Academic Press, 2007.
 47. Mieder Wolfgang , Kingsbury Stewart. A, *A Dictionary of Wellerisms*, Oxford University Press, 1994.
 48. Mieder, Wolfgang, *Proverbs: A Handbook*. (Greenwood Folklore Handbooks, p. 28) Greenwood Press, 2004
 49. Minsky, M. "Plain Talk About Neurodevelopmental Epistemology," Proceedings of the Fifth International Joint Conference on Artificial Intelligence, Cambridge, Massachusetts, August, 1977. Condensed version in Winston and Brown (eds.), *Artificial Intelligence*, vol. 1, MIT Press, 1979.
 50. Minsky, M. *Jokes and the logic of the cognitive unconscious*. Tech. rep., MIT Artificial Intelligence Laboratory, 1980.
 51. Murphy, G. L. Causes of taxonomic sorting by adults: A test of the thematic-to-taxonomic shift. *Psychonomic Bulletin & Review*, 8, 2001.
 52. Nash, W. *The Language of Humour: Style and Technique in Comic Discourse*. London: Longman, 1985.
 53. Oring, E. Between Jokes and Tales: on the Nature of Punch Lines. In *Humor: International Journal of Humor Research* 2 (4), 1989.
 54. Oring, E. *Engaging Humor*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2003.
 55. Pepicello, W.J. & Green Thomas, A. *The Language of Riddles*. Ohio State University Press, 1984.
 56. Pinch Geraldine, *Magic in ancient Egypt*, University of Texas Press, 1995.
 57. Quirk, R. and S. Greenbaum. *A University Grammar of English*, London: Longman, 1987.
 58. Raskin, V. *Semantic Mechanisms of Humor* (Dordrecht: Reidel) Pub, 1985.
 59. Redfern, W. *Puns*. Oxford: Blackwell, 1985.
 60. Saeed, John I. *Semantics*. Oxford: Blackwell Publishers, 1997.
 61. Schmidt, N.E., and Williams, D.I. The Evolution of Theories of Humor. *Journal of Behavioral Science*, 1, 1971.

62. Scott, Charles, Persian and Arabic Riddles: A Language Centered Approach to Genre Definition. Bloomington: Indiana University and Mouton, 1965.
63. Shade, R. Verbal humor in gifted students and students in the general population: A comparison of spontaneous mirth and comprehension. *Journal for the Education of the Gifted*, 1991.
64. Shannon, C. E., Prediction and entropy of printed English. *Bell System Technical Journal*, 1951.
65. Sherzer, J. "Play Languages: Implications for (Socio) Linguistics" In: *Speech Play: Research and Resources for Studying Linguistic Creativity*, 1976.
66. Sherzer, J. "'Oh! That's a Pun and I Didn't Mean It'." *Semiotica* 22,3/4, 1978.
67. Shultz, Thomas R. 1976 "A Cognitive-Developmental Analysis of Humor," in *Humor and Laughter: Theory, Research, and Applications*, edited by Antony J. Chapman and Hugh C. Foot, New York: Wiley, 1978.
68. Spencer, H. "The Physiology of Laughter." *Macmillan's Magazine*, 1, 1860.
69. Stark Jeff, Kim Binsted, and Ben Bergen; "Disjunctive Selection for One-Line Jokes" Information and Computing Science Department, University of Hawaii, 1680 East-West Road, Honolulu, HI USA, 2008.
70. Tartakovsky, J. Pun for the Ages, *The New York Times* (New York City), 2009.
71. Taylor, The Proverb, Harvard University Press, 1959.
72. Waley A, Three ways of thought in ancient China; Stanford University Press, 1982.
73. Zilberstein, Dvora, in prep., The joke from a perception perspective.
74. Барт Р., "Риторика образа" - Избранные работы. М. "Прогресс" , 1994.
75. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. - М.: Наука, 1981.
76. Пермяков, Григорий Львович (сост.). Прodelки хитрецов. Мифы, сказки, басни, анекдоты о прославленных хитрецах, мудрецах и шутниках мирового фольклора. Москва: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1972.

77. თეზელიშვილი სოლომონ (ბიჭი), უცხო სიტყვათა ლექსიკონი, გამომცემლობა „მერიდიანი“, თბილისი, 2007.
78. რუსიეშვილი მანანა, ანდაზა, 2005.
79. რუსიეშვილი, მ. ანდაზის ერთი სახეობის შესახებ, საენათმეცნიერებო ძიებანი, №14, თბილისი, 2003.
80. ჭაბაშვილი მიხეილ, უცხო სიტყვათა ლექსიკონი, მესამე შესწორებული და შევსებული გამოცემა, გამომცემლობა “განათლება”, თბილისი, 1989.

Literature

81. Arnott Stephen and Mike Haskins, Man Walks into a Bar, The ultimate collection of jokes and one-liners, Ebury Press, London, 2004.
82. Bush George Walker & Jacob Weisberg, George W. Bushisms: the Slate book of the accidental wit and wisdom of our forty-third president, Fireside, 2001.
83. Carroll Lewis, Alice's Adventures in Wonderland, Chelsea House Publishers, 2006.
84. Dickens Charles, Great Expectations, formatted by Ettienne De Forest, 1867
85. Dickens Charles, The Pickwick Papers, Chapman & Hall, and Bradbury and Evans, 1866.
86. Dickens Charles, Preface to The Old Curiosity Shop, Cheap Edition, 1848.
87. Henry. O, The Man Higher up, Published in 1991.
88. Hood Thomas and Walter Jerrold, The Complete Poetical Works of Thomas Hood, Oxford, 1906.
89. Joyce James, Ulysses, Cricket House Books LLC, 2012.
90. Joyce James, Finnegans Wake, Oxford World's Classics Wcs Series, Oxford University Press, 2012.
91. Keen James, Stoopnagle's Tale Is Twisted: Spoonerisms Run Amok, Stone & Scott Publishers, 2003.
92. MacDonald, Ruth K, Silverstein Shel; Volume 688 of Twayne's United States Authors Series, the University of Michigan, Twayne Publishers, 1997.

93. Mansfield K, *A Cup of Tea*, *The Collected Stories of Katherine Mansfield*, Oxford world's classics, Selected stories, Wordsworth Editions, 2006.
94. Montgomery L.M., *Anne of Green Gables*, Kindle Edition, 2012.
95. Pearsall Judy, *The Oxford encyclopedic English dictionary*, Oxford University Press, 1995
96. Poe E. A, *Complete Poems*, Illustrated Reprint, University of Illinois Press, 2000.
97. Sheridan Richard Brinsley, *The Plays of Richard Brinsley Sheridan*, Read books, 2007.
98. Shakespeare, W, *Preface to Love's Labour's Lost*, Pub. 1924, Revised 1927. Foreword by Richard Eyre, 1993.
99. Shakespeare William, Samuel Johnson, George Steevens. *Henry IV., Part 1*, Volume 21 of Bell's edition of Shakespeare's works, 1785.
100. Shakespeare William, *Romeo and Juliet*, Shakespeare's Series, Shakespeare Made Easy, Reprint, revised, Nelson Thornes, 1990.
101. Shakespeare W, *Hamlet*; Bloom's modern critical interpretations, Harold Bloom, Infobase Publishing, 2009.
102. Shakespeare W, *When Daisies Pied, and Violets Blue: Songs from Shakespeare*; Coward McCann & Geoghegan, 1974.
103. Shakespeare W, *Macbeth*, Bloom's Guides Comprehensive Research & Study Guides, Harold Bloom, Infobase Publishing, 2004.
104. Shakespeare. W, *Measure For Measure*, John Cawthorn, 1806.
105. Shaw George Bernard, *Augustus Does His Bit*, Kessinger Publishing, 2010.
106. Steinbeck, John, *The Grapes of Wrath*, Penguin Books, 2006.
107. Tennyson Alfred, *Idylls of the Kings*, Macmillan, 1896.
108. Wilde Oscar, *The Importance of Being Earnest and other Plays*, Penguin Group US, 2012.
109. Wilfred Owen, *Poems*, Harvard University, Viking, 1921.
110. Wright, Sylvia. "The Death of Lady Mondegreen". *Harper's* 209 NO 1254 (Nov), 1954.

111. ბარათაშვილი ნიკოლოზ, თხზულებანი, გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
112. დიკენსი ჩარლზ, დევიდ კოპერფილდი, 50 წიგნი, რომელიც უნდა წაიკითხო, სანამ ცოცხალი ხარ, წიგნი 9, (თარგმანი ქეთევან ბაქრაძე-ინგოროყვასი), გამომცემლობა პალიტრა, თბილისი, 2011.
113. დუმბაძე ნოდარ „მზიანი ღამე“, კლასიკა, ქართული, რომანი, გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
114. რუსთაველი შოთა, ვეფხისტყაოსანი, გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
115. შექსპირი უილიამ, რომეო და ჯულიეტა, (მთარგმნელი ვახტანგ ჭელიძე), გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
116. შექსპირი უილიამ, ჰამლეტი, 50 წიგნი, რომელიც უნდა წაიკითხო, სანამ ცოცხალი ხარ, წიგნი 5, (თარგმანი ივანე მაჩაბელისა), გამომცემლობა პალიტრა, თბილისი, 2011.
117. შექსპირი უილიამ, ტრაგედიები, ტომი 1, (მთარგმნელი ივანე მაჩაბელი), გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
118. წერეთელი აკაკი, ლექსები (ვედრება), გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
119. წერეთელი აკაკი, პოემები (თორნიკე ერისთავი), გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
120. ჯავახიძე ვახტანგ, ვახტანგური, გამომცემლობა „საარი“, თბილისი, 2012.
121. ჭავჭავაძე ილია, პროზა (გლახის ნაამბობი), გამომცემლობა ლითერასი, 2011.
122. <http://kids.ge/poesy-verse?id=665> ჭიჭინაძე გივი; „ორი ფისო“, ნანახია - 2011. 14. 12.
123. <http://kids.ge/poesy-verse?id=334> მრევლიშვილი მაყვალა; „მატარებლობანა“, ნანახია - 2012. 16. 08.
124. <http://lib.ge/book.php?author=187&book=1018> ლეონიძე გიორგი, ნანახია - 2012. 10. 07.

125. <http://www.buki.ge/author-2086.html> მაჭავარიანი მუხრან, ლექსი მიძღვნილი ნინო ჭავჭავაძისადმი, ნანახია - 2011. 10. 12.
126. <http://lib.ge/book.php?author=259&book=1652> ჭავჭავაძე ალექსანდრე, ლექსი „სახე შენი“, ნანახია - 2011. 10. 12.
127. <http://vasasi.free.fr/page7/page9/page9.html> ევგენიძე დათო, პოეტური მინიატურები, ნანახია - 2012. 05. 06.
128. <http://lib.ge/book.php?author=1161&book=8401> კილანავა ცირა „ენობრივი ექსპერიმენტები ქართულ მასკულტურაში“, ნანახია - 2012. 03. 09.
129. <http://children.dsl.ge/saxaliso/gamocanebi/sharadebi.htm> amiranaSvili SoTa, Saradebi, Nnanaxia - 2011. 05. 07.
130. <http://www.hanggliding.org/viewtopic.php?p=171298> Foblioso Olin & Billy; The Tot and The Elder, Retrieved - 2011. 19. 07.
131. http://www.fun-with-words.com/pea_little_thrighs.html Spoonerism Tales, Retrieved - 2011. 10. 07.
132. <http://www.americanmusicpreservation.com/BattleHymnoftheRepublic.htm> "Battle Hymn of the Republic", Howe Julia Ward, Retrieved -2011. 10. 07.
133. <http://www.goodreads.com/quotes/144620-your-children-need-your-presence-more-than-your-presents> Jackson Jesse, Retrieved -2011. 10. 07.
134. www.facebook.com/daqali ; daqali@palitra.ge; #11, 2012. Retrieved – 2011. 11.09.
135. <http://www.languageinindia.com/april2005/englishpun1.html> Yuan Chuandao, Foreign Language Department of XinXiang Normal College, Xinxiang 453000, yuanfei505@126.com Retrieved – 2011. 11.09.
136. http://www.fun-with-words.com/anag_short_long.html anagrams, Retrieved – 2012. 11.06.
137. http://www.brainyquote.com/quotes/authors/g/george_carlin.html, Retrieved – 2011. 11.09.
138. <http://www.buzzle.com/articles/pun-examples.html>, Retrieved – 2011. 11.09.

139. <http://bestuff.com/stuff/soramimi> soramims, Retrieved – 2013. 1.03.
140. http://www.lyricsmode.com/lyrics/c/children/five_little_ducks.html, Retrieved – 2013. 17.05.
141. Jump up to:^{a b c d e} Opie, I. & Opie, P. (1997) [1951]. The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes (2nd ed.). Oxford University Press. p. 88. ISBN 0-19-860088-7, Retrieved – 2011. 21.02.
142. <http://www.spellingcity.com/importance-of-spelling.html> The Importance of Spelling by Susan Jones, M. Ed. 2/2009 , Retrieved – 2011. 21.02.
143. <http://www.spellingcity.com/importance-of-spelling.html>, Retrieved – 2011. 21.02.
144. <http://mixedlollies.wordpress.com/2008/02/15/dammit-im-mad-a-poem-by-demetri-martin/>, Retrieved – 2011. 21.09.
145. <https://www.goodreads.com/review/show/511766837>, Retrieved – 2013. 1.03.
146. <http://www.workinghumor.com/puns/words.shtml> Dryden John, Retrieved -2012. 1.10.