

**Поэтика медиадискурса:
лингвокогнитивные основы разграничения каламбура
и игры слов (на материале англоязычной прессы)**

Е. С. Шмелёва

ИНСТИТУТ ЯЗЫКОЗНАНИЯ РАН;
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Аннотация. Каламбур, как и игра слов, представляются нам не просто средствами создания языковой и художественной выразительности, но одними из наиболее ярких инструментов формирования поэтики медиадискурса. Данная статья посвящена рассмотрению лингвокогнитивных особенностей формирования и отграничения этих смежных стилистических приемов.

Ввиду широкой палитры стилистических эффектов, создаваемых каламбуром и игрой слов, данные приемы представляются в значительной степени изученными. Вместе с тем многие аспекты их формирования и функционирования остаются неясными: в частности, среди лингвистов по-прежнему нет единства в определении и отграничении данных стилистических приемов. Некоторые исследователи вовсе не проводят разграничения, однако те из них, которые придерживаются узкой трактовки данных приемов, как правило, исходят из формального (структурного) критерия: лежит ли в основе приема обыгрывание нескольких значений одной лексической единицы (что характерно для каламбура) или значения нескольких сходных по форме единиц (что является условием формирования игры слов).

В данной статье, помимо формального критерия разграничения каламбура и игры слов, рассматриваются лингвокогнитивные основания подобного разделе-

* Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 19-18-00040) в Институте языкознания РАН.

Шмелёва Е. С. Поэтика медиадискурса: лингвокогнитивные основы разграничения каламбура и игры слов (на материале англоязычной прессы) // Критика и семиотика. 2019. № 2. С. 272–282.

ния. Исследование проведено на материале англоязычных медийных заголовков на основе методики фреймового анализа.

В ходе исследования были выявлены три фреймовые модели формирования каламбура и игры слов: совмещение двух фреймов на базе общего терминала (М1), расширение одного из фреймов за счет появления нового фокуса фрейма (М2), а также концептуальная интеграция двух фреймов (М3). На основании проанализированных примеров актуализации данных моделей в заголовках англоязычной прессы был сделан вывод о том, что частотность той или иной формы реализации стилистического приема, в основе которой лежит соответствующая структурная и фреймовая (лингвокогнитивная) модель, может указывать на то, каламбур это или игра слов. Наиболее сложная по своей структуре модель (М3), предполагающая модификацию структуры одного из фреймов, наименее частотна в отношении каламбура и не применима к игре слов в силу особенностей формирования данного стилистического приема. Продуктивность двух других моделей также определяется семантической структурой приемов каламбура и игры слов: модель М1 более продуктивна при формировании каламбура, потому что предполагает наличие терминалов совпадения в семантической структуре актуализируемых фреймов, в то время как модель М2 более характерна для игры слов, поскольку ввиду отсутствия совпадений в семантической структуре соответствующих фреймов может быть реализована на базе совпадающих лишь по форме единиц (омофонов, омографов, паронимов).

Ключевые слова: каламбур, игра слов, фрейм, фреймовый анализ, лингвокогнитивная модель, медийный заголовок.

УДК 81'38

DOI 10.25205/2307-1737-2019-2-272-282

Контактная информация: Шмельёва Екатерина Сергеевна, младший научный сотрудник, Институт языкознания РАН ((Б. Кисловский пер., д. 1 стр. 1, Москва, 125009, Россия); преподаватель кафедры стилистики английского языка, Московский государственный лингвистический университет (ул. Остоженка 38, Москва, 119034, Россия, katherineshm@gmail.com)

Термин «поэтика» как общеэстетическая категория в поэзии был введен еще Аристотелем в одноименном трактате IV в. до н. э. Поэтическое творчество, как писал мыслитель, суть «подражание», которое может принимать разные формы, причем эти формы отличаются тремя чертами: «тем, что воспроизводят различными средствами или различные предметы, или различным, не одним и тем же способом» [Аристотель, 2018, с. 5]. Впоследствии, как известно, данный термин был экстраполирован на художественную литературу в целом, и А. А. Потебня в XIX в. в работе «Теоретическая поэтика» описывал специфику создания художественного образа и психологии художественного творчества не только в поэзии, но и в прозе. При этом одним из ключевых вопросов трактата явилось собственно разграничение поэзии и прозы, которое А. А. Потебня видел следующим образом: поэтическому мышлению более, чем прозаическому, «сродна музыкальность звуковой формы, т. е. темп, размер, созвучие, сочетание с мелодией», в то время как в прозе «явственность представления или его отсутствие не сказывается в звуках (внешней, звуковой форме)» [Потебня, 1990, с. 149]. Поэтому не удивительно, что «Большой энциклопедический словарь» (БЭС) достаточно широко

определяет поэтику: «Поэтика – это раздел теории литературы, изучающий систему средств выражения в литературных произведениях»¹.

С развитием науки в направлении междисциплинарности проводимых исследований и стремлением к теоретическому осмыслению явлений различного характера термин «поэтика» расширяет дискурсивное пространство своего функционирования. Так, во второй половине XX в. появились многочисленные работы, посвященные, к примеру, поэтике мифа [Мелетинский, 2018], поэтике истории [Веселовский, 2017], поэтике славянского театра [Софронова, 2017] или даже поэтике музыкальной композиции [Гуляницкая, 2017].

Как нам представляется, терминология «поэтики», безусловно, применима и к медийному пространству, ведь ключевой характеристикой медийного текста является его способность осуществлять этическое и эмоциональное воздействие на читателя посредством применения целого спектра средств языковой и художественной выразительности в соответствии с устоявшимися законами в этой области. Данную особенность медиадискурса отмечает, в частности, Р. Фаулер в работе «Language in the News: Discourse and Ideology in the Press»: по его мнению, новостные издания отбирают информацию для представления ее читателям, что дает аудитории лишь частичное видение мира, в сочетании с «трансформацией, дифференцированной обработкой в представлении материала» («selection is accompanied by transformation, differential treatment in presentation») [Fowler, 1991, p. 11].

В частности, одним из средств создания образности и, соответственно, поэтики медийного текста является каламбур. На сегодняшний день он представляет собой один из самых ярких стилистических приемов в первую очередь вследствие широты палитры создаваемых им эффектов: сюда входит эффект обманутого ожидания и формирование двойного или даже тройного смысла, юмористический эффект, а также зачастую когнитивный диссонанс, который, исходя из канонического определения Л. Фестингера, проистекает из существования противоречивых отношений между отдельными элементами в системе знаний [Фестингер, 1999, с. 18]. Достигается это многообразие эффектов в большой степени вследствие существования весьма разноплановых форм реализации данного приема.

Вместе с тем, несмотря на широкое распространение каламбура и определенную степень изученности, многие аспекты формирования и функционирования данного приема остаются неясными. Так, среди исследователей по-прежнему нет единого мнения в вопросе определения каламбура и отграничения его от смежных приемов, в первую очередь игры слов. Причины подобного разнообразия в трактовке стилистического приема каламбура были рассмотрены нами ранее [Шмельёва, 2016], поэтому в рамках данной статьи прием как исходное определение каламбура, данное И. Р. Гальпериним. По его мнению, в основе каламбура, в отличие от игры слов (основанной на обыгрывании значений **нескольких** схожих по форме единиц, как следует из самого названия), лежит «взаимодействие двух общеизвестных значений **одного**² слова или сочетания» («The pun is <...> based on the interaction of two well-known meanings of a word or phrase») [Galperin, 1981, p. 151]. Данного формального критерия разграничения каламбура и игры слов придерживаются далеко не все исследователи, в рамках более широкого подхода к определению этих приемов каламбур может приравниваться к игре слов. На-

¹ Большой энциклопедический словарь. URL: www.dic.academic.ru

² Выделено нами.

пример, такую дефиницию предлагает Longman Dictionary of Contemporary English [LDCE, 2007]: «Каламбур – это комичное использование полисемантического слова или слов, схожих по звучанию, но различных по значению = игра слов» (Pun is an amusing use of a word that has two meanings, or of words that have the same sound but different meanings = play on words)³. Схожее определение дается и с литературоведческой позиции в энциклопедии «Литература и язык» под редакцией А. П. Горкина [2006]: «Каламбур – (франц. calembour – игра слов) использование в речи многозначных слов или омонимичных сочетаний для достижения комического эффекта».

Целью нашего исследования было всесторонне изучение и сравнение приемов каламбура и игры слов – не только их структуры, но также лингвокогнитивных особенностей их формирования автором и декодирования реципиентом. Совершенно очевидно, что на когнитивном уровне представления информации как каламбура, так и игра слов строятся на двуплановости восприятия соответствующих единиц, актуализируемых в заданном контексте. Такую двуплановость восприятия мы соотносим с бисоциацией – понятием, введенным А. Кестлером и обозначающим сочетание прежде не соотношенных структур, с «независимым, автономным характером матриц, которые соотносятся в творческом акте» («the term bisociation is meant to point to the independent, autonomous character of the matrices which are brought into contact in the creative act») [Koestler, 1964, p. 656].

Однако гипотеза нашего исследования состоит в том, что на когнитивном уровне между каламбуром и игрой слов есть также и существенные различия, выявить которые, по нашему мнению, может процедура фреймового анализа и выделение лингвокогнитивных моделей, на которых основываются данные приемы. При проведении фреймового анализа мы ориентируемся на понимание фрейма, данное Чарльзом Филлмором в работе «Фреймы и семантика понимания». Напомним: фрейм, по его мнению, представляет собой «специфическую единую систему знаний или связную схематизацию опыта» («specific unified frameworks of knowledge, or coherent schematization of experience») [Fillmore, 1985, p. 223], а в рамках фреймового подхода слова рассматриваются шире заложенного в них лексического значения: «закодированные лингвистические категории предполагают особое структурированное понимание учреждений культуры, убеждений о мире, общего опыта, стандартных или знакомых методов выполнения или рассмотрения объектов» («linguistically encoded categories presuppose particular structured understandings of cultural institutions, beliefs about the world, shared experiences, standard or familiar ways of doing things and ways of seeing things») [Ibid., p. 231].

Наше исследование проводилось на материале англоязычных медийных заголовков, где данные стилистические приемы – каламбур и игра слов – встречаются особенно часто в силу их неконвенциональной природы, и включало в себя несколько этапов.

На первом этапе были детально рассмотрены когнитивные конструктивные основания каламбура, в результате чего был выявлен ряд лингвокогнитивных моделей, лежащих в его основе, или, иначе говоря, фреймовых структур (конфигураций фреймов), продуцирующих смысловую двуплановость (многоплановость) формируемого контекста. На втором этапе аналогичная методика была применена

³ Здесь и далее перевод наш.

к игре слов, что позволило сделать вывод о том, что при конструировании игры слов используются те же модели, что и в случае конструирования каламбура. Вместе с тем имеются и определенные различия, в первую очередь касающиеся продуктивности каждой из выделенных моделей, что, по нашему мнению, может послужить основанием для разработки когнитивных критериев, позволяющих уточнить границы смежных стилистических приемов, таких как каламбур и игра слов.

В ходе проведенного нами исследования были выделены три фреймовые модели формирования каламбура и игры слов: совмещение двух фреймов на базе общего терминала(лов) (M1), расширение одного из фреймов за счет появления нового фокуса фрейма (M2), а также концептуальная интеграция двух фреймов (M3).

Модель M1 является наиболее простой из выявленных. По ней, к примеру, строится каламбур в заголовке *Power to the powerless* (*Economist*⁴, 25.02.2016), который реализуется в результате контекстуального обыгрывания двух значений прилагательного *powerless* – ‘не имеющий доступ к электричеству’ (‘having no electricity’)⁵ и *не имеющий власти* (‘lacking the authority or capacity to act’). Речь в статье, которой предпослан рассматриваемый заголовок, идет о необходимости создания в беднейших странах мира, где население имеет лишь минимум демократических свобод, развитой системы электроснабжения, которая предоставила бы фактически бесправным жителям доступ к электричеству и, следовательно, доступ к цивилизации. Таким образом, использование прилагательного *powerless*, активизирует два фрейма: люди без электричества (Ф1) и люди, ставшие бесправными вследствие крайней бедности (Ф2). В данном случае мы видим совмещение двух фреймов за счет совпадения не только их фокусов, выражающих идею *отсутствия* электричества и прав (‘lacking electricity’ и ‘lacking rights’), но также и периферийных терминалов, несущих информацию о невозможности осуществлять контроль над электрическими приборами и политической жизнью в стране (‘having no control over electric appliances’ и ‘having no control over political life’) (рис. 1).

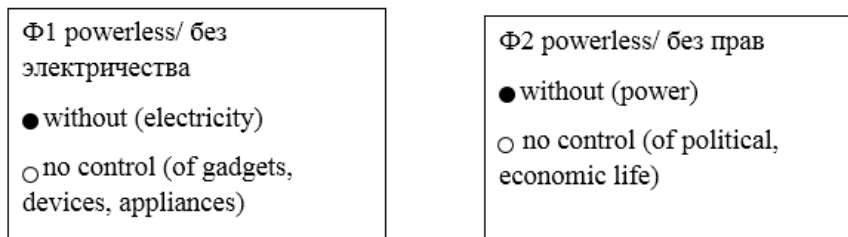


Рис. 1. Заголовок *Power to the powerless*: фреймовая структура

Fig. 1. Headline *Power to the powerless*: frame structure

⁴ The Economist. URL: www.economist.com

⁵ Здесь и далее определения из Longman Dictionary of Contemporary English [2007].

Интересно, что эта же сравнительно простая по структуре когнитивная модель является малопродуктивной при формировании игры слов. Она в большей степени характерна для полностью омонимичных единиц, которые демонстрируют определенную степень семантической близости. Что же касается омонимичных единиц, которые лежат в основе игры слов и демонстрируют лишь частичное совпадение по форме (омофоны, омографы, паронимы), в силу их значительной семантической отдаленности формирование игры слов по данной модели на их основе, как правило, является лишь результатом совпадения. Приведем пример.

Вынесенное в заголовок словосочетание *Good coup, bad coup* (Economist, 21.05.2015) служит указанием на ‘good cop, bad cop’ (‘хороший коп, плохой коп’) – метод совместного допроса, предполагающий агрессивную позицию по отношению к субъекту со стороны «плохого полицейского» и понимание, готовность поддержать со стороны «хорошего полицейского». Таким образом, в заголовке легко достраивается игра слов, образованная с помощью аллюзии на обыгрывание двух схожих по форме (написанию), но различных по значению слов: *cop* как ‘полицейский’ (Ф1) и *coup* как ‘государственный переворот’ (Ф2). Речь в данной статье ведется о череде восстаний в различных странах Африки с целью смены правящей власти. Обсуждается также вопрос о том, насколько эти перевороты «плохи» или «хороши» для жителей данных государств. Анализ семантической структуры единиц, лежащих в основе игры слов *cop* (Ф1) и *coup* (Ф2), показал, что соответствующие актуализируемым значениям единиц фреймы совпадают в терминале *authorities*: ‘representing authorities’ (Ф1), ‘against authorities’ (Ф2). Совмещение фреймов на основе указанного терминала, по нашему мнению, во многом носит формальный характер, поскольку паронимы, реализованные в данном примере игры слов, не связаны этимологически и, соответственно, слабо связаны семантически (рис. 2). Кроме того, они обладают различными регистрами (*coup* – формальным, *cop* – разговорным).

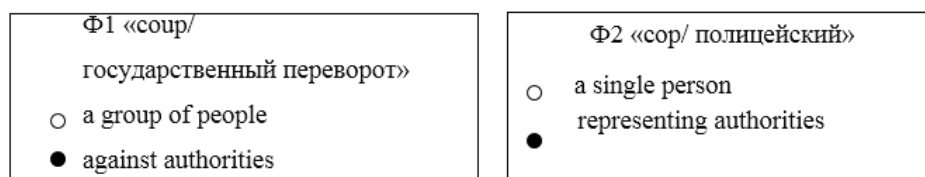


Рис. 2. Заголовок *Good coup, bad coup*: фреймовая структура

Fig. 2. Headline *Good coup, bad coup*: frame structure

Таким образом, представляется возможным заключить, что, по определению, случаи семантического совмещения у паронимов, омофонов, омографов и собственно омонимов достаточно редки, что свидетельствует о низкой продуктивности М1 при формировании стилистического приема игры слов. Следовательно, если контекст сконструирован на основе М1, то с высокой долей вероятности можно считать, что это реализация стилистического приема каламбура, а не игры слов.

Вторая лингвокогнитивная модель (М2) предполагает вариант взаимодействия фреймов, который ведет к возникновению нового, третьего смысла, что свидетельствует о концептуальной интеграции [Fauconnier, Turner, 1998]. Как пишут Ж. Фоконье и М. Тернер, «концептуальная интеграция – “смещение” – это общая

когнитивная операция <...>; при смешении, структура исходных ментальных пространств проецируется на отдельное, «совмещенное» ментальное пространство <...> эта проекция избирательна» («Conceptual integration – “blending” – is a general cognitive operation <...> in blending, structure from input mental spaces is projected to a separate, “blended” mental space <...> the projection is selective [Fauconnier, Turner, 1998, p. 133]. При взаимодействии фреймов по типу концептуальной интеграции ментальных пространств наблюдается не только совмещение их терминалов, но и формирование нового фрейма, который сочетает в себе черты двух исходных.

В силу своей достаточно прозрачной структуры, данная модель является весьма продуктивной при формировании каламбура. Она реализуется, в частности, в заголовке *Crude deals over oil* (Economist, 10.01.2019), который строится на обыгрывании лексемы *crude* в составе словосочетания *crude deals*. Следующая за заголовком статья посвящена вопросу взаимодействия США и таких ближневосточных государств, как Иран и Ирак, по поводу поставок нефти: США готовы идти на экономические уступки и даже ослабить существующие санкции в отношении этих стран в случае, если те будут регулировать свои цены на нефть в интересах Америки. Соответственно, *crude* в данном контексте можно понимать и как ‘жесткий, суровый’ (‘rough, tough’) (Ф1), т. е. возникающий в результате давления, и как ‘необработанный’ (‘existing in a natural state and unaltered by processing’) (Ф2), что является указанием на процесс добычи и реализации нефти. В данном случае результатом взаимодействия двух заданных фреймов является формирование нового ментального пространства, которое совмещает характеристики исходных фреймов вследствие переноса фокусов обеих структур в интегрированный фрейм ‘жесткие договоры о необработанной нефти’ (Ф3) (рис. 3). Формальным показателем концептуальной интеграции в данном случае является несовпадение моделей сочетаемости: словосочетание *crude deals* окказионально и не зарегистрировано лексикографически.

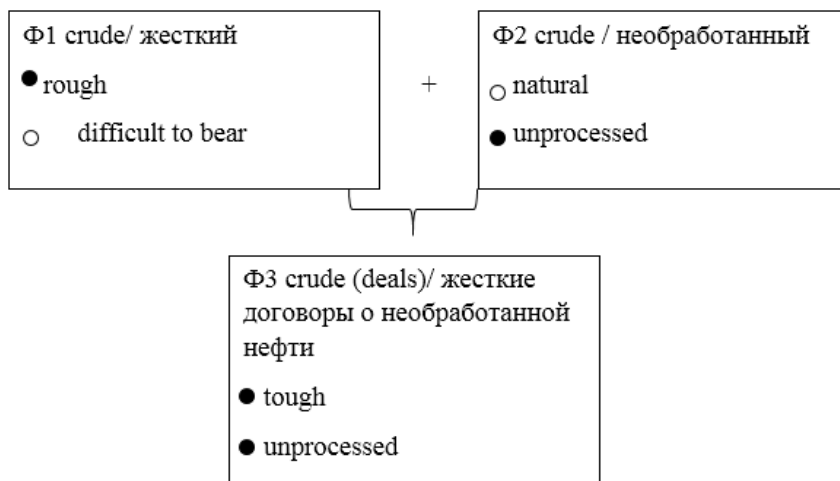


Рис. 3. Заголовок *Crude deals over oil*: фреймовая структура

Fig. 3. Headline *Crude deals over oil*: frame structure

Продуктивной, возможно, даже в большей степени, чем в отношении каламбура, данная модель является и при формировании игры слов. Большинство выявленных нами примеров игры слов в медийных заголовках строится именно по этой модели. Для примера возьмем заголовок статьи *The fly Dutchman* (Economist, 19.11.2015). Отправной точкой формирования данного заголовка является исходный фрейм Ф1 *Flying Dutchman* ('Летучий голландец'), содержащий информацию о легендарном корабле-призраке, который не может пристать к берегу и, являясь предвестником беды, вечно бороздит моря. Этот образ метафорически соотносится с героем статьи голландским рэпером марокканского происхождения, Ali B, также постоянно находящимся в творческом поиске и меняющем место жительства. Однако аллюзия подвергается структурно-морфологической трансформации и превращается в *Fly Dutchman*, что активизирует фреймы Ф2 и Ф3 двух возможных значений *fly*: неформ. 'классный' ('cool') и 'стильный' ('in style'), которые также соотносятся с Ali B. Ввиду нестандартной сочетаемости словосочетания в заголовке статьи для каждого из фреймов в контексте статьи можно выделить соответствующие актуализаторы. Следовательно, в данном случае совмещение фреймов происходит в результате формирования нового интегрированного ментального пространства, которое включает в себя 3 указанных фрейма, описывающих Ali B: 'летучий' (Ф1), 'классный' (Ф2) и 'стильный' (Ф3) (рис. 4).



Рис. 4. Заголовок *The Fly Dutchman*: фреймовая структура

Fig. 4. Headline *The Fly Dutchman*: frame structure

Другим примером игры слов, построенной по модели М3, является заголовок *The Palace of Pestminster* (Economist, 4.11.2017), основанный на обыгрывании единицы *Westminster* (Ф1) в составе устойчивого словосочетания *The Palace of Westminster*, указывающего на здание, в котором расположен английский Парламент, и его паронима *Pestminster*, образованного в результате морфологической трансформации на базе блендинга уже рассмотренной единицы *Westminster* и существительного *pest*, которое можно понимать в нескольких значениях: как 'чума' (уст.) или как 'паразит, вредитель'. Исходным для формирования игры слов является фрейм 'Вестминстерский дворец' (Ф1), метонимически указывающий на парламент этой страны. Он, пишет автор статьи, в последнее время стал свидетелем серии сексуальных скандалов, подобных делу Х. Вайнштейна, таким образом, элемент *Pest* метафорически указывает на тот факт, что дворец 'заражен' (Ф2), поскольку кишит недобросовестными 'вредителями'. По нашему исходному предположению, фреймы 'Вестминстерского дворца' (Ф1) и 'зараженного дворца' (Ф2) соединяются, в результате концептуальной интеграции образуя новое интегрированное ментальное пространство 'зараженный парламент' (рис. 5).

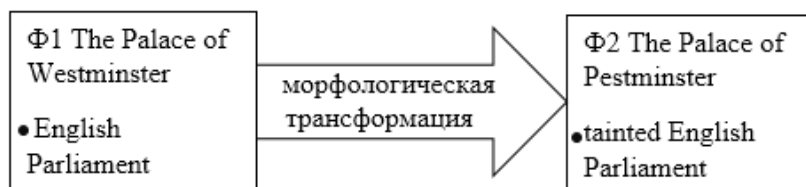


Рис. 5. Заголовок *The Palace of Pestminster*: фреймовая структура

Fig. 5. Headline *The Palace of Pestminster*: frame structure

Наконец, третья выявленная в ходе исследования модель (М3) основывается на более серьезной модификации фреймов, участвующих в формировании стилистического приема. Результатом взаимодействия является расширение исходного фрейма под влиянием другого, модифицирующего фрейма, за счет появления у первого фрейма нового фокуса. Данная модель является наиболее сложной по своей структуре и потому, как показало наше исследование, наименее продуктивной. Причем в силу особенностей данной модели, как нам представляется, она применима только к формированию каламбура. У омонимов, лежащих в основе игры слов, по определению, отсутствуют совпадения терминалов в структуре соответствующих фреймов, поэтому любая их частичная модификация невозможна и требует проведения концептуальной интеграции.

Примером применения данной модели при формировании каламбура служит заголовок статьи *It's all Greek to them* (Economist, 30.06. 2018), который содержит модификацию общеизвестной фразеологической единицы *it's all Greek to me*, имеющей значение 'это для меня китайская грамота' ('something unintelligible') (Φ1). Однако, будучи соотносением с текстом статьи, посвященной вниманию Лейбористов к вопросам греческой политике, данный фразеологизм должен быть понят буквально в смысле 'это все греческое для них' (Φ2). Фрейм (Φ1), формально не актуализируемый в статье, но возникающий в сознании читателя при прочтении, влияет на Φ2, привнося в него новый фокус – 'not easy (to understand or do)'. Не случайно в статье реализуются лексемы, чья семантика содержит указание на определенные трудности, испытываемые греческой экономикой: *economic distress, shut shops, half-empty restaurants, the ills of capitalism, bankrupt, mountainous debt, defaulting Greece, recession*.

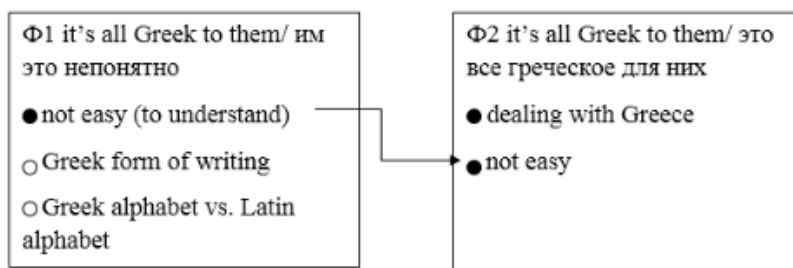


Рис. 6. Заголовок *It's all Greek to them*: фреймовая структура

Fig. 6. Headline *It's all Greek to them*: frame structure

Таким образом, на основании нашего исследования можно сделать вывод о том, что частотность той или иной лингвокогнитивной модели может зависеть от ряда факторов. Наиболее сложная по своей структуре модель (М3), предполагающая изменение структуры одного из фреймов, является наименее частотной в отношении каламбура и не применима к игре слов в силу особенностей формирования этого стилистического приема. Продуктивность двух других моделей определяется семантической структурой приемов каламбура и игры слов: модель М1 более продуктивна при формировании каламбура, потому что предполагает наличие терминалов совпадения в семантической структуре актуализируемых фреймов, в то время как модель М2 более характерна для игры слов, поскольку ввиду отсутствия совпадений в семантической структуре соответствующих фреймов может быть реализована на базе совпадающих лишь по форме единиц (омофонов, омографов, паронимов). Следовательно, частотность той или иной формы реализации стилистического приема, в основе которой лежит соответствующая структурная и фреймовая (лингвокогнитивная) модель, может указывать на то, каламбур это или игра слов.

Список литературы

- Аристотель. Поэтика. Риторика. М.: Азбука, 2018. 320 с.
- Веселовский А. Н. Избранное: Историческая поэтика. М.: Litres, 2017. 684 с.
- Гуляницкая Н. С. Поэтика музыкальной композиции. Теоретические аспекты русской духовной музыки XX века. М.: Litres, 2017. 432 с.
- Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия / Под ред. А. П. Горкина. М.: РОСМЭН, 2006. 1682 с.
- Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. М.: Litres, 2018. 409 с.
- Потебня А. А. Теоретическая поэтика. М.: Высш. шк., 1990. 344 с.
- Софронова Л. А. Поэтика славянского театра XVII – первой половины XVIII в.: Польша, Украина, Россия. М.: Наука, 1981. 263 с.
- Фестингер Л. Теория когнитивного диссонанса / Пер. с англ. А. Анистратенко, И. Знаешева. СПб.: Ювента, 1999. 317 с.
- Шмелёва Е. С. О понятии каламбура // Вестн. Моск. гос. лингвист. ун-та. Серия: Языкознание. 2016. Вып. 19 (758). С. 110–120.
- Fauconnier G., Turner M. Conceptual Integration Networks // Cognitive Science. 1998. Vol. 22 (2). P. 133–187.
- Fillmore Ch. Frames and the Semantics of Understanding // Quaderni di Semantica. 1985. Vol. 6, № 2. P. 222–254.
- Fowler R. Language in the News: Discourse and Ideology in the Press. London and New York: Routledge, 1991. 254 p.
- Galperin I. R. Stylistics. М.: Высш. шк., 1981. 335 p.
- Koestler A. The Act of Creation. London: Hutchinson, 1964. 751 p.
- LDCE – Longman Dictionary of Contemporary English. Pearson, 2007. 1950 p.

Article metadata

Title: Media-Discourse Poetics: Linguocognitive Grounds for Pun and Wordplay Demarcation (Based on the Material of English Language Press)

Author: E. S. Shmelyova

Author's e-mail: katherineshm@gmail.com

Author's affiliation: Institute of Linguistics RAS; Moscow State Linguistic University

Abstract. Pun and wordplay are to be regarded as some of the most striking linguistic means of creating expressiveness and forming media discourse poetics.

However, despite the significant amount of previous research into these devices, many aspects of their formation and functioning still remain unclear. First and foremost, it concerns the definition of pun and wordplay, and their respective demarcation. This article, in addition to the widespread formal (structural) demarcation criterion, considers the linguo-cognitive grounds for such a division. The study was conducted on the material of English-language media headlines based on the frame analysis method.

The research has identified three frame models of pun and wordplay formation: two frames overlapping on the basis of (a) common terminal(s) (M1), one frame expanding due to the emergence of a new frame focus (M2), and conceptual integration of two frames (M3). Based on the analysis of examples of these models actualized in English-language mass media headlines, it has been concluded that the frequency of a particular form of realization of a stylistic device based on the corresponding structural and frame (linguo-cognitive) model may indicate whether it is an instance of the pun or wordplay.

Key terms: pun, wordplay, frame, frame analysis, media headline.

Reference literature (in transliteration):

Aristotle. *Poetika. Ritorika* [Poetics and Rhetoric]. Moscow, Azbuka, 2018, 320 p. (in Russ.)

Fauconnier G., Turner M. Conceptual Integration Networks. *Cognitive Science*, 1998, vol. 22 (2), p. 133–187.

Festinger L. *Teoriya kognitivnogo dissonansa* [A theory of cognitive dissonance]. St. Petersburg, Yuventa, 1999, 317 p. (in Russ.)

Fillmore Ch. Frames and the Semantics of Understanding. *Quaderni di Semantica*, 1985, vol. 6, no. 2, p. 222–254.

Fowler R. *Language in the News: Discourse and Ideology in the Press*. London and New York, Routledge, 1991, 254 p.

Galperin I. R. *Stylistics*. Moscow, Vysshaya shkola, 1981, 335 p.

Gorkin A. P. (ed.) *Literatura i yazyk. Sovremennaya illyustrirovannaya entsiklopediya* [Literature and Language: Modern Encyclopedia with Illustrations]. Moscow, ROSMEN, 2006, 1682 p. (in Russ.)

Gulyanitskaya N. S. *Poetika muzykal'noy kompozitsii. Teoreticheskie aspekty russkoy dukhovnoy muzyki XX veka* [Poetics of Musical Works. Theoretical Aspects of Russian Church Music in the 20th c.]. Moscow, Litres, 2017, 432 p. (in Russ.)

Koestler A. *The Act of Creation*. London, Hutchinson, 1964, 751 p.

LDCE – Longman Dictionary of Contemporary English. Pearson, 2007, 1950 p.

Meletinskiy E. M. *Poetika mifa* [Myth Poetics]. Moscow, Litres, 2018, 409 p. (in Russ.)

Potebnya A. A. *Teoreticheskaya poetika* [Theoretical Poetics]. Moscow, Vysshaya shkola, 1990, 344 p. (in Russ.)

Shmeleva E. S. O ponyatii kalambura [On the Notion of Pun]. *Herald of Moscow State Linguistic University*, 2016, no. 19 (758), p. 110–120. (in Russ.)

Sofronova L. A. *Poetika slavyanskogo teatra XVII – pervoy poloviny XVIII v.:* Pol'sha, Ukraina, Rossiya. Moscow, Nauka, 1981, 263 p.

Veselovskiy A. N. *Izbrannoe: Istoricheskaya poetika* [Selected Works: Historical Poetics]. Moscow, Litres, 2017, 684 p. (in Russ.)