

Е. Свистунова

ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА ВЫРАЖЕНИЯ КОМИЧЕСКОГО  
В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ  
НА СИНТАКСИЧЕСКОМ УРОВНЕ

Для достижения комического эффекта в качестве языковой игры на синтаксическом уровне наиболее часто используются такие языковые явления, как синтаксическая омонимия, парцелляция, обыгрывание номинативных, предикативных и автономных употреблений языковых единиц, нарушение модели управления словами, синтаксическая конвергенция, нарушение правил сочетаемости: синтаксическая компрессия, зевгма, изменение порядка слов. В настоящей работе рассмотрены наиболее частотные из них.

Комический эффект при использовании сравнения создается при помощи заключенного в нем образа. Сравнение в основном происходит при помощи союзных слов *like* или *as*: *<... > and the McCorkadale gave that sniffing snort of hers. It was partly like an escape of steam and partly like two or three cats unexpectedly encountering two or three dogs, with just a suggestion of a cobra waking up cross in the morning.* Первое сравнение с утечкой пара не является ни образным, ни комическим. Однако последующие сравнения создают комический эффект благодаря неожиданности образов и их сочетанию.

Повтор выражается в преднамеренном повторении одних и тех же слов и выражений, придает эмоциональность тексту, а также усиливает его ритмико-мелодические качества. Повтор служит инструментом привлечения внимания читателя к ключевому слову или выражению текста: *I get annoyed. I get annoyed over small thing. It is better or worse to be annoyed by small things rather than big things? It's more understandable to get annoyed by big things, but on the other hand not getting annoyed by big things must demonstrate some self control. Surely getting annoyed by smallthing, if you're restrained yourself from getting annoyed about big thing, is allowable?* Повторяться могут не только отдельные слова и фразы, но и целые предложения или отрывки текста: например, первое предложение синтаксической единицы, зачастую абзаца, может повторяться и в конце данной синтаксической единицы (рамочная конструкция).

Вводные слова составляют второй план повествования, помогают передать отношение автора к герою или ситуации, выразить эмоции, а также дополняют текст. Вводные конструкции тоже несут семантическую нагрузку. Например, отрывок из произведения «Путешествия Гулливера» Джонатана Свифта: *I found the demands of nature so strong upon me, that I could not forbear showing my impatience (perhaps against the strict rules of decency) by putting my finger frequently to my mouth, to signify that I wanted food.*

Зевгма – стилистическая фигура, состоящая в соединении двух слов (или двух предложений), которые по содержанию друг к другу не подходят. Использование зевгмы нарушает синтаксическую связь в предложении, способствуя появлению эффекта «обманутого ожидания», который и порождает комический эффект: *Mr. Pickwick took his hat and his leave.*