

УДК 81'38  
ББК Щ05.55

Т.А. Гридина, А.В. Нифонтова  
Екатеринбург

### Игровые практики современных телешоу

**Аннотация:** В современной телекоммуникации увеличивается количество программ, ведущие которых используют различные техники языковой игры. В статье рассматриваются игровые практики одного из развлекательных телешоу как особые субжанры, специально ориентированные на вовлечение адресата в диалог с ведущим. К такого рода субжанрам относятся шуточные предрекламные анонсы телешоу «Смак». Основой данного субжанра является парадоксальная мотивация слова (преимущественно – намеренно ложная этимологизация). Авторы делают вывод о том, что анализируемые игровые анонсы этого телешоу имеют не только развлекательную функцию, но организуют особый регистр интерактивной коммуникации.

**Ключевые слова:** механизмы языковой игры, ложная этимология, жанр телешоу, И.Ургант.

#### **Сведения об авторах:**

Гридина Татьяна Александровна, доктор филологических наук.

**Место работы:** ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» (Екатеринбург).

**Должность:** профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка

**Контакты:** 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, д. 26; tatyana\_gridina@mail.ru.

Нифонтова Анна Васильевна, студент 4 курса Уральского государственного педагогического университета (Екатеринбург).

**Контакты:** 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, д. 26; nifontovaav@gmail.com.

T.A. Gridina, A.V. Nifontova  
Yekaterinburg

### Game practices of modern TV shows

**Abstract:** In modern telecommunications is increasing the number of programs, which the leading uses different techniques of language game. The article deals with the practice of one of the gaming entertainment TV show as a special subgenre, specifically targeted at the recipient's involvement in dialogue with leading. For this kind of subgenres include humorous announcements of the TV show "Smak". The basis of this subgenre is paradoxical words of motivation (mainly - intentionally false etymologization). The authors conclude that gaming analyzed announcements of TV shows are not only entertaining function, but will organize a special register of interactive communication.

**Key words:** mechanisms of language game, a false etymology, the genre of TV shows, I. Urgant.

**About the authors:**

Gridina Tatyana Alexandrobna, Doctor of Philology.

*Place of employment:* Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg).

*Post:* Professor, Head of Commonl Linguistics and Russian Language Department.

Nifontova Anna Vasiljevna, Student of Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg).

В современной телекоммуникации высокий рейтинг получают различные техники языковой игры. Особой популярностью пользуется жанр телешоу, который характеризуется организацией интерактивного взаимодействия ведущего с непосредственными участниками передачи и со зрителями. Игровые практики развлекательных телешоу можно рассматривать как особые субжанры, специально ориентированные на вовлечение адресата в занимательный диалог, позволяющий ему оценить остроумие ведущего и проверить собственные интеллектуальные способности.

К такого рода субжанрам относятся, например, шуточные предрекламные анонсы телешоу «Смак». Эта кулинарно-

развлекательная программа Первого канала ориентирована не столько на продвижение разных рецептов приготовления блюд, сколько на презентацию через общение в неофициальной обстановке (во время приготовления пищи совместно с ведущим) приглашенных гостей (актеров, спортсменов, политиков и т.п.). Ведущего «Смака», известного шоумена Ивана Урганта, отличают харизматичность, остроумие, широкая эрудиция, врожденное чувство юмора, а также способность к импровизации. Каждая рекламная пауза предваряется шутливым комментарием, начинающимся с фразы: *А после рекламной паузы вы узнаете, что...* (дается название блюда, продукта) *в переводе с ...* (далее следует ссылка на язык «перевода») *означает...* (дается парадоксальное толкование, никак не связанное с реальным смыслом названия). Например: *Треска (в переводе с болгарского) означает – линия высоковольтных передач*. Комический эффект достигается путем парадоксальной семантизации слова через сближение с *треск* (обозначение звука, издаваемого проводами, по которым идет ток высокого напряжения). Интересно, что данное шутливое толкование перекликается с исконной этимологией слова (*треска* производно от *трещать, трескаться* по признаку ее ломкости, сухости). Привязка *перевод с болгарского* намекает на полную произвольность толкования.

Подобная техника языковой игры, заключающаяся в намеренно ложной мотивации, не является новой. Она, в частности, была реализована в жанре «Этимологического словаря» Б.Ю. Нормана, в Послесловии к которому автор сформулировал 3 основных принципа таких игровых «этимологий»<sup>2</sup>: 1. Словообразовательная правдоподобность «этимологий» (типа *дантист* – исследователь творчества Данте)<sup>3</sup>; 2. Малознакомость

---

<sup>2</sup> Само слово *этимология*, намеренно трансформированное в *энтимология*, имеет целью показать «ненастоящность», условность установленного по случайному созвучию толкования, его шутливый характер. Этот «Этимологический словарь» изначально был опубликован в качестве юмористической рубрики «Литературной газеты».

<sup>3</sup> Ср. словообразовательное тождество *дантист* (исследователь творчества Данте) и узуального *пушкинист* (исследователь творчества Пушкина).

толкуемого слова (типа *банкетка*, *дрожки*, *химера* и др.)<sup>4</sup>; 3. Опора на яркие семы, устойчивость (кучность) ассоциаций, связанных с предложенным словом [9, с. 208]. Подробнее о механизмах намеренно ложной этимологизации см.: [2; 3; 4; 5; 6; 7])<sup>5</sup>; ср. также анализ примеров из телешоу «Смак» в: [1, с. 156-159].

Приведем примеры подобных «энтимологий» в субжанре предрекламных анонсов телешоу «Смак» с некоторыми комментариями, касающимися их потенциальной интерпретации (с учетом адресации носителю обыденного языкового сознания).

В качестве стимульных слов для толкования в данном случае выступают реальные названия разных национальных блюд (причем привязка к национальной кухне, которую предлагает ведущий, сама по себе является произвольной и нередко откровенно парадоксальной, однако ссылки на источник шуточного перевода наполняют толкования разного рода импликатурами – этносоциокультурным и политическим подтекстом). «Ассоциативная выводимость» и «ассоциативная провокация» являются основой моделирования игрем в данном субжанре. Вместе с тем дешифровка ассоциативного контекста создает и эффект, определяемый принципами «ассоциативного наложения», и «ассоциативной идентификации», и «имитации».<sup>6</sup>

Часто И. Ургант эксплуатирует переключение кулинарного кода, применяя название к характеристике человека или каким-

---

<sup>4</sup> В выборе слов для толкования проявляется принцип «ассоциативной провокации» [7], нарушение прогноза, соответственно эффект языковой игры строится, с одной стороны, на опрокидывании ожиданий (парадоксальном толковании знакомого слова), с другой стороны, на обыгрывании экзотичного (незнакомого слова), значение которого в игровом плане отождествляется с чем-то совершенно обычным (что тоже создает эффект неожиданности). Ср.: *модуль* – франт, *капелла* – пипетка (примеры Б.Ю. Нормана).

<sup>5</sup> Чем глубже ассоциативный контекст слова-игремы, спровоцированный его произвольной мотивацией, тем большее удовольствие получает адресат от самого процесса и результата ее декодирования [8].

<sup>6</sup> Все перечисленные принципы языковой игры выделены Т.А. Гридиной в рамках ассоциативной концепции языковой игры, где данный феномен рассматривается как особая форма лингвокреативного мышления (стратегия актуализации и ломки, переключения ассоциативных стереотипов восприятия, употребления, порождения вербальных знаков) [7].

то ситуациям межличностного взаимодействия и представляя содержание толкуемого слова в виде чьей-либо реплики, причем адресат сам должен вывести основания для такой интерпретации. Например: *После рекламы Вы узнаете, что брауни (в переводе с армянского) означает – мама, папа, не пугайтесь, просто в солярии заклинило дверь*. Ср. *брауни* – шоколадное пирожное (от англ. brown – «коричневый»). Комический эффект, предполагаемый восприятием шуточного анонса, достигается только в том случае, если адресату известно значение стимула или он, понимая условность мотивации, «считывает» логику шуточного толкования. В предложенном толковании признак «пирожное **темно-коричневого** цвета» актуализирован применительно к характеристике ребенка, который застрял в солярии и «перезагорел» до неузнаваемости. Этимологическая привязка *в переводе с армянского* отсылает адресата к образу смуглого армянского мальчика. Не исключено и ложноэтимологическое сближение *брауни* с созвучным *брань* (ср. «не пугайтесь», в устах ребенка «не ругайтесь»).

**Профитроль** (*в переводе с армянского*) означает: *мой дедушка играл в массовке в фильме «Хоббит»*. Профитроль – пирожное из заварного теста с кремом (ср. фр. profiterole, profit – «выгода, польза»; во Франции изначально этим словом называли небольшое денежное вознаграждение). Комический эффект достигается путем омофонического переразложения слова: выделение сегментов *профи* (ср. *профи* – профессионал) и *троль* (один из многочисленных героев фэнтэзи «Хоббит»). Таким образом, моделируется следующий смысл: дедушка – актер массовки, сыгравший роль безымянного тролля в известном фильме «Хоббит» (в качестве имплицатуры выступает ироническая дискредитация «значимости» сыгранной дедушкой роли).

**Маффин** (*в переводе с армянского*) означает – *знали бы вы, какие у Гургена Самвеловича связи в налоговой*. Реальное значение слова *маффин* – сладкая выпечка с начинкой (ср. нем. Muffen – «пирожок»). Комический эффект достигается путем ложноэтимологического сближения *маффин* с *мафия* и *финансы* (по фонетическому сходству, наличию в звуковом составе ассоциатов общего сегмента *фин*), ср. *фининспекция* как синоним к

*налоговая инспекция.* Этимологическая ссылка *перевод с армянского* содержит намек на успешность предпринимательской деятельности армян в разных сферах (в том числе в кулинарной).

**Мусака** (в переводе с греческого) означает – *передайте бабушке, чтобы брилась быстрее.* Реальное значение слова – «блюдо из баклажанов» (ср. араб. *musaqqa* – «охлажденный»). *Перевод с греческого* – ложный ориентир, маркирующий шуточный характер предлагаемой этимологии. Комический эффект достигается сближением *мусака* с мотиватором *ус.* Фонетический код языковой игры (установление значения слова на основе случайного созвучия) становится стимулом для развертывания ассоциативной цепочки по принципу ассоциативной провокации: *усы – бриться* (ср. выражение *сбрить усы*) – *бабушка.* Последний ассоциат заключает в себе парадокс, т. к. процесс бриться соотносится с характеристикой не мужчины, а женщины: *усы бреет бабушка.* Визуальный образ усатой бабушки ассоциативно связан с этническим (чаще свойственным представлением о внешности старой женщины у южных народов) стереотипом.

**Зраза** (в переводе с чешского) означает – *моментальная фотография.* Зразы (сразы) – «кушанье, фаршированная капуста» (заимств. из польск.). Комический эффект достигается намеренным ассоциативным отождествлением (подменой) парономазов *зраза* и *сразу*: *моментальная фотография – буквально «та, которую получаешь сразу же после съемки» (или «с одного раза»).*

**Мюсли** (в переводе с чешского) означает – *я знаю, что ты обо мне думаешь.* Мюсли – еда из злаков, фруктов и орехов (ср. нем. *Mus* – «каша, пюре»). Комический эффект достигается путем сближения парономазов *мюсли* и *мысли.* Реплика содержит импликацию «плохие мысли», вызывая визуальный образ мимического движения, связанного с пережевыванием пищи (ср. гримасу пренебрежения).

**Безе** (в переводе с литовского) означает – *только без рук.* Безе – пирожное (от франц. *baiser* – «поцелуй»). Комический эффект достигается ложноэтимологическим сближением *безе* с приставкой *без.* Учитывая исходную этимологию слова, можно также предположить наличие следующих смыслов: «можете поцеловать меня, но только без рук», «целуйте, но не давайте волю

рукам» и т.п. Ср. также выражение *распускать руки* (вести себя развязно, бесцеремонно, агрессивно). *Перевод с литовского* может иметь в современной ситуации и политический подтекст, намек на отмежевание Литвы от России.

**Чеснок** (в переводе с литовского) означает – детектор лжи. Чеснок – растение, которое употребляется в качестве приправы к пище. Комический эффект достигается путем ложной мотивации слова *чеснок* созвучным прилагательным *честный*. Ср. разг.-жарг. наречие *по чесноку*, т.е. «честно, ничего не скрывая». Ссылка на *перевод с литовского*, возможно, содержит политическую импликацию, связанную с напряженными отношениями между Литвой и Россией.

**Пудинг** (в переводе с литовского) означает – Инга, зая, весы просто сломались, не расстраивайся. Пудинг – английский десерт с фруктами (ср. англ. pudding – «набухать»). Комический эффект достигается путем омофонического переразложения *пудинг* на сегменты *пуд* (единица массы) и *Инга* (женское имя, ассоциированное с «инговым» окончанием толкуемого слова). Принцип ассоциативной выводимости, поддержанный ссылкой на *перевод с литовского*, содержит импликацию: «литовские женщины – довольно крупные», а «пудинг – калорийный продукт, от которого поправляются), хотя, конечно, ради утешения можно списать лишний вес на сломанные весы.

**Инжир** (в переводе с литовского) означает – после той физиотерапии в Клайпеде я прибавил два килограмма. Ср.: инжир – «винные ягоды, фиги (из тур. inžir)». Комический эффект достигается ассоциативной выводимостью значения *инжир* через ложный мотиватор *жир* (в ситуативном значении «лишние килограммы»). Включение в шутовое толкование названия *Клайпеда* (морской курорт в Литве) создает следующий смысл: человек позволил себе расслабиться на курорте и в итоге набрал несколько лишних килограммов. Жалобы на физиотерапию воспринимаются иронически. В *перевод с литовского* отсылает к названию упоминаемого популярного места отдыха.

**Песто** (в переводе с румынского) означает – финансовый кризис. Песто – соус итальянской кухни (от итал. pestare – «толочь, молоть, размельчать»). Комический эффект достигается

сближением паронимов *песто* и *пусто* (последнее ситуативно употребляется в значении «финансовый кризис», отсутствие денег). В данной шутке (при считывании этимологической ссылки) содержится намек на действительно плачевное финансовое положение Румынии.

**Чернослив** (в переводе с румынского) означает – двойная бухгалтерия. Комический эффект толкования достигается намеренно парадоксальной ремотивацией слова *чернослив* «сушеная черная слива»: сближением с *черный* в значении «скрываемый незаконный доход» (ср. черная бухгалтерия) и *сливать* (в значении «скрывать прибыль от налогообложения», подменяя компрометирующие документы подложными). Этимологическая ссылка является абсолютно произвольной, но выбор источника связан, возможно, с намеком на импорт сушеных фруктов из Румынии в Россию по завышенной стоимости.

**Блинчик** (в переводе с белорусского) означает – детский разряд по тяжелой атлетике. Блин – лепешка из жидкого теста (от прасл. *млинъ*, родственного *молоть*). Отсылка к переводу с белорусского намекает на кулинарные «пристрастия» славян (в данном случае любовь к блинам белорусов). Вообще испечь блин – это особое искусство, требующее ловкости (ср. выражение *первый блин комом*). Комический эффект достигается обыгрыванием прямого и переносного значений существительного *блинчик* (блин для штанги – спортивный снаряд для взрослых и меньший по весу – детский блинчик). В предложенном толковании содержится импликатура: чтобы стать сильным, как взрослые тяжелоатлеты, ребенку нужно много блинчиков поднять и много «блинчиков съесть» (ср. выражение *мало каши съел* – о том, у кого недостает физической силы – обычно о ребенке). Ассоциативно всплывает и ситуация любимой детьми игры в блинчики – бросание камешков в воду, от которых по воде расходятся круги. Выигрывает тот, у кого получилось больше блинчиков. Принцип ассоциативного наложения потенциальных значений слова создает основу моделирования данной игры, ее «неоднородное» прочтение при декодировании.

**Личи** (в переводе с белорусского) означает – господин президент, давайте сделаем групповое селфи. Личи – экзотический



фрукт. Комический эффект достигается ложноэтимологическим сближением *лич* с *лицо* (на групповом снимке, ср. также *личность*). Обыгрывается актуальная для современности форма фотографировать самих себя (делать селфи), к которой в последнее время присоединились даже политические деятели. Ссылка *перевод с белорусского* намекает на публичность политической деятельности президента Лукашенко.

**Прошутто** (*в переводе с белорусского*) означает – на звание *народного артиста Белоруссии я выдвигаю собственную кандидатуру*. Прошутто – итальянская сухая ветчина (от итал. *prosciutto* – «окорок»). Ложноэтимологическая идентификация с глагольной словоформой *прошу* получает комическую ситуативную привязку – самовыдвижение актера на звание народного артиста Белоруссии (очевидно без всяких на то оснований). Ср. также фонетическое сходство ассоциатов *прошутто* и *шутка* (Ургант – шутник, юморист – вряд ли может «пройти мимо» такого явного созвучия). Отсылка к *переводу с белорусского* содержит намек на кулинарные предпочтения белорусов (простую здоровую и сытную пищу, любовь к мясу, в частности копченой свинине). Естественно, этот смысл считывается только при знании реального значения слова. Если же не принимать во внимание эту «кулинарную» семантику, то может срабатывать эффект игровой имитации произнесения слова (просьбы) якобы по-итальянски.

**Каперс** (*в переводе с белорусского*) означает *Люб, дай пару капель*. Каперсы используются в качестве пряной приправы к пище. В создании игры реализован принцип ассоциативной выводимости – ложноэтимологического сближения *каперс* с мотиваторами *капля, капать*. Данное толкование отсылает к фразе «выпить по пять капель». Имя Люба в предложенном шутовском толковании употреблено Ургантом не случайно, в связи с тем, что гостьей программы была в тот момент тогда Любовь Успенская. Примечание в переводе с белорусского «апеллирует» к этническим стереотипам (обычаю «выпивать рюмочку, стопочку» за обедом», принятому у русских, украинцев, белорусов).

**Лепёшка** (*в переводе с болгарского*) означает – *мастерская скульптора*. Лепешка – мучное изделие (от праслав. *lěpiti* – «ле-

пить»). Парадоксальной мотивация слова (по принципу ассоциативной выводимости) перекликается с этимоном *лепить*, но в значении «лепить скульптуры». Идиоматичность словообразовательной структуры слова *лепешка* допускает его потенциальное толкование в значении «скульптор» и метонимически «мас-терская скульптора». В приведенном шутовском толковании проявляются также оценочные коннотации мотиватора *лепить*: «делать что-то грубо, небрежно», «тяп-ляп». Ср. также выражение *разбиться в лепешку* (трудиться в поте лица для достижения желаемого результата) как потенциальный ассоциат «пищевой» тематики, применимый к ситуации работы скульптора в переносном и прямом смысле (ср. возможность случайно или намеренно разбить слепленную скульптуру). Заметим, что эти потенциально выводимые смыслы требуют углубленной рефлексии над ассоциативным контекстом игры.

**Фейхоа** (в переводе с болгарского) означает – мальчик вырос и уехал в Россию работать певцом. Фейхоа – экзотический фрукт, названный по имени бразильского ботаника Жуана да Силвы Фейжо). Комический эффект достигается псевдоссылкой на перевод с болгарского, что дает основание дешифровать характеристику певца как относящуюся к Филиппу Киркорову, который для российской публики является неким «экзотическим фруктом» (певец обладает яркой внешностью и экстравагантной манерой одеваться).

**Мучица** (в переводе с сербского) означает – в молодости дедушка был сердцеедом. Мучица – производное от мука (ср. праслав. \*mъka – «мять, «месить», «давить» «мучить»; родственно мѹка). Комический эффект достигается намеренным сближением омофонов (с различным ударением) *мучица* (уменьш. от мука) и *мучиться* (в ситуативном значении «испытывать муки любви»). Дедушка был сердцеедом, т.е. заставлял девушек мучиться, разбивал им сердца. Шутовское толкование перекликается с исходной этимологией стимула (получение муки требует усилий, этот труд – мука). Ср. переносный смысл выражения «перемелется – мука будет» (трудности, в том числе сердечные переживания, заканчиваясь на определенном этапе, дают чело-

веку ценный опыт). Ссылка на сербское происхождение слова также паронимастически отсылает к ассоциату *сердце*.

**Горгондзола** (в переводе с чешского) означает – мать жены. Горгондзола – итальянский сыр с плесенью (от итал. Gorgonzola, названия небольшого городка близ Милана). Комический эффект достигается ложноэтимологическим сближением *горгондзола* со словоформой прилагательного *злой* (ср. краткую форму *зол*) и *Горгона (Медуза)*, один взгляд которой (согласно греческой мифологии) заставлял людей каменеть ужаса. Импликатура («теща – страшное зло» для зятя) актуализирует распространенный социальный стереотип. Ср. многочисленные анекдоты про тещу (не только у русских, но и у других славян). В данном случае использован прецедентный ассоциат.

**Отруби** – это то, что сказал Робеспьер палачу. Отруби – продукт питания из зерновых культур, буквально «то, что сбито с зерна». Ассоциативная идентификация омографов «отруби» и «отрубí» создает комический эффект. В шутовском толковании «актуализирован» исторический прецедент: Робеспьер – французский революционер, который был казнен на гильотине. Парадокс предъявленной реплики, якобы принадлежащей Робеспьеру, который сам отдает приказание палачу отрубить ему голову, «выворачивает» ситуацию наизнанку, что является свойственной Урганту игрой «на грани фола» (насмешкой над тем, что осмеяния «не допускает»).

**Казан** (в переводе с грузинского) означает – столица Татарстана. Казан – котел для приготовления пищи (из тур. *kazan* – «котел»). Ассоциативная идентификация паронимазов *казан* и *Казань* (столица Татарстана) подкрепляется имитацией грузинского акцента при произнесении слов, оканчивающихся на мягкий согласный (ср. фрагмент анекдота: Урок русского языка в одной из кавказских школ. Учитель: - *В русский язык слова сол, мол и бол пишуца с мягкий знак*). Намек на эту имитацию содержит «этимологическая» ссылка «перевод с грузинского». В то же время приготовление пищи в казане принято в Татарстане (отсюда ситуативная национально-культурная выводимость ассоциации *казан* с *Казань*).

**Папайа** (в переводе с грузинского) означает – отец народов. Папайа – экзотический фрукт. Комический эффект достигается путем омофонического переразложения существительного «папайа» на сегменты *papa* (отец) и [йа] (такова, в частности, письменная и устная передача «я» в «олбанском» языке, ср. *выпей йаду, йа крведко*). В данном шутовском толковании, безусловно, намек на личность И.В. Сталина (ср. выражение «Сталин – отец народов»), а также указание на перевод с грузинского). Ассоциативное отождествление и ассоциативная выводимость создают контекст данной игры.

**Рагу** (в переводе с грузинского) означает – такое мог извять только Зураб. Рагу – блюдо из тушёного мяса, рыбы, овощей (из франц. *ragoût* от *ragoûter* – «вызывать аппетит»). Комический эффект считается в свете существующих суждений о творчестве грузинского скульптора Зураба Церетели (многочисленные произведения которого, заполонившие столицу, по мнению некоторых искусствоведов, страдают эклектичностью, стилевой неоднородностью). В данном шутовском толковании слова *рагу* и *Зураб* сближаются и по фонетическому сходству (на основе общего сегмента «ра»). Ссылка на перевод с грузинского в данном случае вполне оправданна в плане дешифровки игры.

**Сангрия** (в переводе с молдавского) означает – санитарный день. Сангрия – испанский напиток на основе вина с добавлением фруктов и ягод (от испанского *sangre* – «кровь»). Ложноэтимологическое сближение с *санитарный* (в значении «день, когда магазин, очевидно винный, закрыт для проведения санитарных работ») в данном случае (со ссылкой на перевод с молдавского) содержит импликацию (магазин не работает по причине того, что продавцы не смогли выйти на работу, выпив большое количество молдавского вина). Здесь также актуализирован этнический стереотип: молдаване предпочитают сухое местное вино, которое они пьют и за обычным обедом и ужином, и за праздничным столом.

**Перепёлка** – в переводе с молдавского означает – бабушка перебрала. Перепел – небольшая птица (от общеслав. *perpelъ*, которое рассматривают отчасти как подражание крику птицы, отчасти – как передачу шума при ее взлете). Комический эффект достигается путем ложноэтимологического сближения *перепел-*

ка и *перепить* «перебрать алкоголя». В опоре на данную ситуацию всплывает и ассоциация с *петь* (ср. намек на традицию – в данном случае молдаван – петь застольные песни, особенно в нетрезвом состоянии).

**Темпура** (в переводе с молдавского) означает – *Зина, двигайся быстрее, все-таки это диско*. Темпура – блюдо японской кухни (ср. порт. *Темпога* «время особых дней поста»). Толкование слова через мотиватор *темп* создает условие его шуточного использования в качестве побуждения к быстрому движению. Ср. выражение *двигаться в темпе* – быстро и энергично. Ссылка на *перевод с молдавского* содержит намек на темперамент молдаван, в частности проявляющийся в их зажигательных танцах (в противоположность спокойному, сдержанному темпераменту японцев). Сама фонетическая оболочка слова *темпура* ассоциативно уподобляется в контексте языковой игры фамилии известной молдавской певицы Софии *Ротару*.

**Сырники** (в переводе с польского) означает – *молодые артисты балета*. Сырники – лепешки из творога, творожники (слово заимствовано из укр., где оно является суф. производным от сир – «творог»). Комический эффект достигается сближением *сырник* с *сырой* в значении «молодой», «неопытный». Суффикс *-ник* в структуре данной словообразовательной модели актуализирует потенциальное значение «лицо, характеризующееся обозначенным в производящей основе признаком» (буквально: артист балета, из которого еще предстоит «слепить» настоящего мастера). В *перевод с польского* – возможно, намек на отношение поляков к украинцам и украинской кухне.

**Гренки** (в переводе с польского) означает – *перед выступлением мэтров эстрады работают победители конкурса молодых талантов*. Гренки – поджаренные кусочки хлеба (суф. производное от *грать*). Комический эффект достигается путем парадоксальной мотивации слова. Перед выступлением мэтров эстрады работают молодые исполнители, как говорится, «на разогреве». Таким образом, исходная этимология слова перекликается с шуточным толкованием (при актуализации переносного значения слова-мотиватора).

**Сальник** (в переводе с польского) означает – дедушка любит неприличные анекдоты. Сальник – богатый жировыми отложениями участок брюшной полости. Комический эффект достигается ассоциативной выводимостью значения слова *сальник* через отсылку не к мотиватору *сало*, а к прилагательному *сальный* в значении «непристойный», «неприличный» (ср. выражение *сальный анекдот*). В создании игремы использован словообразовательный потенциал существительных с суффиксом *-ник* (ср. *шутник*).

**Брюссельская капуста** – это бюджет Евросоюза. Брюссельская капуста – вид капусты, который был выведен в Брюсселе. Комический эффект создается по принципу ассоциативного наложения прямого и переносного значений слова капуста. Ср. *капуста* в сленговом значении «деньги» (бюджет) с намеком на то, что Брюссель является «денежным мешком», ведающим распределением бюджета для всего Евросоюза.

**Тартар** (в переводе с карельского) означает – лодочный мотор. Тартар – французский соус (от франц. *tartare* – «потатарски»). Комический эффект достигается путем обыгрывания существительного *тартар* как подражания звукам лодочного мотора. Имитационный принцип языковой игры создает переключение «пищевой» тематики в русло «транспорт» (соус – жидкая приправа к пище – лодочный мотор). Перевод с карельского поддерживает ложную этимологию (ср.: Карелия – страна озер).

**Тортилья** (в переводе с итальянского) означает – а нет ли у вас черепашки. Тортилья – лепёшка со специями (ср. исп. *tortilla* – «круглая лепёшка»). Комический эффект достигается путем сближения паронимов *тортилья* и *Тортилла* (прецедентным именем черепахи из сказки «Золотой ключик, или Приключения Буратино»). Этимологическая «справка» имеет реальную привязку, указывающую на «происхождение» названия блюда итальянской кухни.

Подытоживая сказанное, отметим, что основой субжанра «шутливый предрекламный анонс» в кулинарном телешоу Иваном Ургантом «Смак», выступает парадоксальная мотивация слова (прежде всего – намеренно ложная этимологизация). Механизм игровой трансформации заключается в «замещении кулинарной семантики» названия другим предметным кодом (припи-

сывании слову нового, неожиданного смысла другой предметной сферы). Интерес представляет сам процесс выведения игровых смыслов, считывание которых требует от адресата быстрой реакции и ассоциативной гибкости (способности переключиться вслед за автором шутливой реплики на новый ассоциативный регистр восприятия слова, наведенный соответствующим мотиватором). В качестве стимулов (прототипов игрем) выступают названия блюд, каких-либо ингредиентов пищи, посуды для приготовления пищи и т.п., шутовское толкование является намеренно отдаленным, не сразу угадываемым. Заметим, что глубина дешифровки многослойного ассоциативного контекста игрем разная, хотя сам по себе такой контекст создает поле для рефлексии, требуя от адресата телешоу известных лингвокреативных усилий.

Среди предлагаемых телеведущим игровых предрекламных анонсов есть как легко дешифруемые реплики, «шутки ради шутки», так и злободневные, отягощенные глубинным смыслом (содержащие разного рода импликатуры). В целом игровой дискурс телешоу «Смак» характеризуется ориентацией на зрителей разных возрастов. Одним из популярных векторов парадоксальной интерпретации названий блюд выступает семантика родства (мама и папа, бабушка и дедушка, а также теща и свекровь – постоянные «субъекты» и объекты» шутовских высказываний). Некоторые стимулы (названия блюд, продуктов) повторяются в эфирах телешоу неоднократно (ср. *каперсы, инжир, трубы*), но с различными вариантами шутовского толкования. Это иллюстрирует ориентацию автора толкований на создание целых серий кулинарных «этимологий».

Особый компонент представленных шутовских анонсов представляет отсылка к языку перевода, которая, как правило, содержит в себе разные импликатуры: подчеркивает национальные кулинарные приоритеты, актуализирует этнокультурные стереотипы восприятия темперамента, речи, обычаев, сферы профессиональной деятельности представителей разных народов; обыгрывает соотношение реальной и ложной этимологии слов-стимулов и созданных на их основе игрем. Нередко такие ссылки имплицитно зловещий политический подтекст. Во всех случаях в

основе предлагаемых шуток Ивана Урганта лежит остроумная языковая игра, даже если она на грани фола, что также определяет игровой стилистический регистр данного шоумена.

Рассмотренные игровые анонсы (парадоксальные толкования названий блюд) в телешоу «Смак» имеют не только развлекательную функцию, но организуют особый регистр интерактивной коммуникации: это предъявление игрем, которые должен считать адресат в режиме живого общения путем самостоятельного выведения их смысла и сопутствующих импликатур.

### Литература

1. *Вепрева И.Т.* Языковые игры на метаязыковом поле: о нарочито ложной этимологии слов // Лингвистика креатива-3/ Под общей редакцией проф. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2014. – С. 149-161.

2. *Гридина Т.А.* Проблемы изучения народной этимологии: пособие к спецкурсу. – Свердловск: СГПИ, 1989. – 72 с.

3. *Гридина Т.А.* О характере смысловых ассоциаций в процессе народной этимологии // Этимологические исследования: сб. науч. трудов. – Свердловск, 1984. – Вып. 3. – С. 141-154

4. *Гридина Т.А.* Народная этимология и языковое творчество ребенка // Педагогическое образование. – 2012. – №11. – С. 21-23.

5. *Гридина Т.А., Ченьковский В.* Теория народной этимологии // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – Екатеринбург, 2004. – № 2. – С. 223-249.

6. *Гридина Т.А.* Мотивационная рефлексия в детской речи: лингвокогнитивный аспект // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – Екатеринбург, 2004. – № 2. – С. 19-32.

7. *Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество: монография. – Екатеринбург, 1996. – 215 с.

8. *Гридина Т.А.* Экспериментальный ресурс диагностики и тренинга вербальной креативности // Проблемы отнoлингвистики:



механизмы усвоения языка и становление речевой компетенции – 2015: Материалы международной конференции. – СПб., 2015. – С. 47-51.

9. *Норман Б.Ю.* Язык: знакомый незнакомец. – Минск: Высшейшая школа, 1987. – 222 с.

©Гридина Т.А., 2016

©Нифонтова А.В., 2016