

УДК 81'37; 81'42

ПАЛКЕВИЧ Ольга Язеповна, кандидат филологических наук, доцент, директор библиотеки и медиатеки Евразийского лингвистического института в г. Иркутске – филиала Московского государственного лингвистического университета. Автор 41 научной публикации, в т. ч. одной монографии и трех учебных пособий

НЕКОНГРУЭНТНОСТЬ КАК КОГНИТИВНЫЙ МЕХАНИЗМ КОМИЧЕСКОГО (на материале российских телевизионных скетчей)

Антропоцентризм как одна из парадигмальных черт современной лингвистики выдвинул на первый план задачу изучения феноменов внутреннего мира человека, в т. ч. эстетических категорий. Комическое как одна из эстетических категорий неоднократно становилась предметом изучения, в т. ч. лингвистики. Объектом данной статьи является комическое, как оно представлено в современных российских СМИ. Анализ проводится на материале комических скетчей телевизионного шоу «Уральские пельмени». Телевизионные комические скетчи рассматриваются с точки зрения теории неконгруэнтности. При этом избирается метод моделирования ментальных пространств Ж. Фоконье и М. Тернера. Неконгруэнтность – результат концептуального блендинга нескольких ментальных пространств, нарушающий ожидания адресата и подлежащий интерпретации. Устанавливается, что неконгруэнтность является фазовым процессом, включающим введение и формирование горизонта ожидания, появление отправной точки неконгруэнтности, введение и развитие неконгруэнтности, комбинацию неконгруэнтностей, разрешение неконгруэнтности. Названные фазы подробно анализируются на примере одного скетча. Выявляется, что в комических скетчах неконгруэнтность создается и поддерживается языковыми и аудиовизуальными средствами. В результате проведенного исследования автор делает вывод о том, что маркерами, сигнализирующими о неконгруэнтности на уровне языковой структуры, являются многозначные лексемы и эллипсы. Признак неконгруэнтности на семантическом уровне – множественное сжатие исходных ментальных пространств. Проведенный анализ выявил концептуальные основы неконгруэнтности как частного случая парадокса и способы его выражения в языке. Дальнейшие задачи исследования состоят в изучении механизмов неконгруэнтности при повторном восприятии шуток, юморесок, комических скетчей.

Ключевые слова: *неконгруэнтность, комическое, ментальное пространство, концептуальный блендинг, скетч.*

Комическое является одним из наиболее интенсивно изучаемых объектов как в лингвистике, так и в смежных отраслях гуманитарного знания – литературоведении, философии, психологии, социологии. Ежегодно появляются десятки публикаций, посвященных особенностям комического дискурса в различных лингвокультурах, разным жанрам комического, комическому как инструменту формирования социальных групп [1–3]. При всем многообразии работ, посвященных данному феномену, в представлении о комическом до сих пор существуют определенные диссонансы и лакуны. Так, наблюдается конкуренция основных (междисциплинарных) теорий комического – теории неконгруэнтности, теории деградации и агрессии, теории удовлетворения инстинктов [4]. Недостаточно изучен механизм формирования комического смысла (с когнитивной точки зрения). Кроме того, в отечественной лингвистике не разработаны лингвистические основания медийных жанров комического (таких как скетчи и комедийные шоу).

В настоящей статье комические скетчи будут рассмотрены с точки зрения теории неконгруэнтности. Мы исходим из следующей гипотезы:

- В основе комического лежит неконгруэнтность – частный случай парадокса.
- Неконгруэнтность раскрывается моделированием концептуального блендинга.
- В комических скетчах блендингу подвергаются не только ментальные пространства, к которым отсылает вербальный ряд, но и пространства, стоящие за аудиовизуальным рядом скетча.

Поясним, что под неконгруэнтностью мы понимаем неожиданное наложение двух или нескольких ментальных пространств, которое нарушает ожидания адресата и которое адресату необходимо соответствующим образом интерпретировать. Согласно А. Броку [5], неконгруэнтность представляет собой процесс, включающий несколько фаз: введение и формирование

горизонта ожидания, появление отправной точки неконгруэнтности, введение и развитие неконгруэнтности, комбинация неконгруэнтностей, разрешение неконгруэнтности.

Обратимся к анализу фактического материала и рассмотрим фрагмент шоу «Уральские пельмени». «Уральские пельмени» – вначале команда КВН Уральского политехнического института (1995–2007 годы), в настоящее время – творческое объединение. С 2009 года представляют собственное юмористическое шоу на канале СТС¹.

Проанализируем процесс формирования и разрешения неконгруэнтности в скетче «Города» (шоу «Падал прошлогодний смех», 2009 год²). Три участника скетча – Андрей, Слава и Дима – пытаются сыграть в города, но не все знают правила. В результате смешения правил различных детских и взрослых игр получается забавная юмористическая сценка. Структурно скетч делится на три части: Слава предлагает Андрею сыграть в города, Андрей не знает правил и играет со Славой в прятки. Во второй части Слава играет в города с Димой, тот тоже не знает правил и думает, что игра происходит на деньги. Андрей продолжает играть со Славой в прятки, причем решает спрятаться в другом городе. В третьей части Дима меняется местами с Андреем и отправляется прятаться в другой город. Скетч представляет собой насмешку «Уральских пельменей» над самими собой и другими взрослыми детьми.

Как и в другой медийной комической продукции, в этом скетче определенную роль при формировании горизонта ожидания играет аудиовизуальный ряд (*рис. 1 и 2*).

Во-первых, он позволяет оценить участников как ровесников и предположить наличие у них общей когнитивной базы. Во-вторых, семиотически значимой для понимания скетча является одежда участников: если Слава и Дима одеты в стилистику шоу – костюмные брюки, рубашка, шапка и шарф, то на Андрее поверх

¹Официальный сайт шоу «Уральские пельмени». URL: www.pelmeny.com (дата обращения: 10.07.2014).

²Видеозапись шоу «Падал прошлогодний смех». URL: <http://www.pelmeny.com/shows/detail.php?ID=165> (дата обращения: 10.07.2014).



Рис. 1. Слава и Андрей играют в города



Рис. 2. Воображаемый глобус

домашней одежды – трико и майки – наброшено пальто, на голове кепка. С другими участниками его объединяет только шарф, но не такой яркий и красивый, как у Славы и Димы. Такая одежда характеризует Андрея как простого человека, жителя небольшого провинциального города, скорее всего, рабочей специальности, во всяком случае, не интеллигента. Выбранная одежда изначально делит участников на два лагеря: Слава и Дима – рафинированные горожане, артисты, участники модного шоу-проекта, Андрей – простой парень из народа. Однако развитие сюжета неоднократно нарушает сформировавшееся ожидание. Обратимся теперь к анализу вербального ряда.

1. Андрей (А.) выходит на сцену с пустым мусорным ведром. Слава (С.) предлагает ему сыграть в города.

- (1) С.: Андрей!
- (2) А.: О, Славка, привет!
- (3) С.: Здорово! Вынес ведро?
- (4) А.: Да!
- (5) С.: Хорошо! Слушай, ты что сейчас делаешь?
- (6) А.: Я – ведро выношу.
- (7) С.: А. Давай, знаешь что, в города с тобой поиграем.
- (8) А.: Ой, давай, давай поиграем.
- (9) С.: Ты умеешь играть?
- (10) А.: Да, я умею. Мне лишь бы поиграть, лишь бы дома не сидеть (отдает С. ведро). Давай, кидай в меня, попадай!

(11) С.: Да подожди, Андрюша. Города – это не вышибала. Это другие правила. Там города называть нужно.

(12) А.: А, в города (подходит к С., забирает ведро, становится, расставив руки). Давай, цепи кованные, раскуйте нас, кем из нас? Архангельском?

(13) С.: Нет, Андрей, ты не понимаешь. Ты не умеешь играть в города?

(14) А. (подбегает к С., салит его): Я-то? (убегает).

(15) С.: Там города нужно называть, ну!

(16) А.: Япинск! (салит С., убегает).

(17) С.: Иди сюда! (раздражаясь).

(18) А.: Чего?

(19) С.: Я тебе правила расскажу.

(20) А.: Я в домике (поднимает руки домиком над головой).

(21) С.: Иди сюда вместе с домиком. Смотри, очень просто все: Москва. Тебе на «а» – Архангельск. Понял?

(22) А.: А, понял. Москва! Архангельск за испуг (хватает С. за нос).

(23) С.: Ты что, дурак, что ли? Ты что делаешь? Ты можешь помолчать вообще?

(24) А.: Могу. Кошка сдохла, хвост облез, кто слово скажет, тот ее съест.

(25) С.: Ну вот, нормально.

(26) А.: А, проиграл, проиграл! (бьет С. по лбу). Коткинск!

(27) С.: Мяу!

(28) А. (циплет С.): Верхний Мяукинск!

(29) С.: Что ты делаешь?

(30) А.: Нижний показать?

(31) С.: Не надо! Давай, пожалуйста, в города играть!

(32) А.: Давай! (*закрывает глаза руками, начинает считать*): Один, два, три... Спрятался, нет?

(33) С.: Нет, давай наоборот, я буду считать, ты прячься!

(34) А.: Давай! Только ты до ста считай! (*убегает, прячется*).

(35) С. (*считает, закрыв глаза*). Появляется Д.

Горизонт ожидания формируется в начале скетча, в строке 7 Слава эксплицитно формулирует предложение поиграть в города. Его реплика отсылает и индивидуального адресата – Андрея, и коллективного адресата – зрителя – не просто к исходному ментальному пространству «игра», но к конкретному исходному ментальному пространству «игра в города». Делая данное предложение, Слава предполагает, что его партнер знает правила игры и будет их соблюдать.

Также в начале скетча закладывается второй горизонт ожидания: формируется и практически сразу нарушается представление коллективного адресата о личностях участников скетча. Как мы уже упоминали, внешне оба участника выглядят одинаково взрослыми. Однако уже вначале беседы Андрей показывает себя большим ребенком. Так, в строке 4 он утверждает, что уже выбросил мусор, в строке 6 – что занят этим в настоящее время. Речевой репертуар Андрея развивает неконгруэнтность «взрослый – ребенок»: так, в третьей части он называет себя в 3-м лице, с уменьшительно-ласкательным суффиксом *-ка* – Андрюшка (строка 81), что характерно для речи ребенка.

Отправной точкой развития неконгруэнтности становится строка 10, где Андрей предлагает Славе кидать в него ведром и выбивать из игры, т. е. апеллирует к ментальному пространству «игра в вышибалу». Дальше, в строках 12–35 и 81–86, происходит развитие неконгруэнтности: вместо игры в города Андрей пытается вовлечь Славу в разные другие игры (цепи кованные, салки, игра в молчанку, прятки).

Одновременно развивается и неконгруэнтность в представлении о личности участников. Для Андрея – большого ребенка – события

остаются поверхностно конгруэнтными: он полагает, что играет в города, употребляя в своих репликах реальный топоним «Архангельск» (12) и вымышленные топонимы «Япинск» (16), «Коткинск» (26), «Верхний Мяукинск» (28), «Нижний Мяукинск» (30).

2. Появляется Дима (Д.) и присоединяется к игре.

(36) Д.: Здорово, что тут происходит у вас?

(37) С.: Да с Рожковым в города играем.

(38) Д.: Не надоели нервы свои тратить?

(39) С.: Так получается. Ты, кстати, умеешь играть в города?

(40) Д.: Конечно, давай, только это, вени венями.

(41) С.: Там все очень просто. Я тебе говорю город, а ты – город на последнюю букву.

(42) Д.: А, я забыл, да.

(43) С.: Давай, играем. Красноярск.

(44) Д.: Якутск.

(45) С.: Почему?

(46) Д.: Ну на последнюю букву, на «я» ведь, да?

(47) С.: Дима, нет, на последнюю букву моего города.

(48) Д.: А!

(49) С.: Понял, да? Давай по новой. Москва.

(50) Д.: Так Москва – это не город.

(51) С.: А что это?

(52) Д.: Насос.

(53) А. (*кричит из-за кулис*): Я спрятался, спрятался я!

(54) Д.: Что происходит?

(55) С.: Не обращай внимания, это побочный эффект игры!

(56) Д.: Давай по новой.

(57) С.: Вологда.

(58) Д.: Вологда, надо на «а». Анталья!

(59) С.: Нет, давай только русские города!

(60) Д.: Да ты что, там русских больше, чем в любом русском городе!

(61) С.: Анталья – мне на «я». Санкт-Петербург!

(62) Д.: Нет, Санкт-Петербург не подходит!

(63) С.: Вот сейчас очень громко, вон в ту камеру скажи: «Мне Санкт-Петербург не подходит!»

(64) Д.: Мне Санкт-Петербург подходит.

(65) С.: Вот, видишь, как все разрешилось-то.

(66) Д.: Мне на «г», да? Глазов.

(67) С.: Воронеж. Тебе на «ж».

(68) Д.: Ивдель.

(69) С.: Дима, какой Ивдель? Я говорю на «ж».

(70) Д.: Я был в Ивделе, там такая «ж», знаешь!

(71) С.: Ивдель. Мне на «л». Лебезяково.

(72) Д.: Какое Лебезяково? Где это?

(73) С.: Как где? Это под Костромой, Дима!

(74) Д.: Ты что, с ума сошел? Да все знают, что под Костромой Индианаполис.

(75) С.: Что за бред!

(76) Д.: Что бред, я тебе покажу! На, смотри! (*вытягивает руку вперед*).

(77) С.: Что это?

(78) Д.: Это глобус воображаемый! Вот видишь, подставка. Опа! Вот видишь, Кострома! Вот видишь, под ней – Индианаполис.

(79) С.: Я не понимаю на воображаемом.

(80) Д.: Я тебе на нормальном покажу.

Комбинация неконгруэнтностей происходит, когда появляется третье действующее лицо – Дима. Здесь также формируется и моментально нарушается представление о его личности: реплика в строке 38 характеризует Диму как взрослого человека, объективно оценивающего Андрея. Однако его реплики в строках 40, 44, 46 показывают, что правил игры в города Дима не знает. Реплики в строках 50, 52 и 60 демонстрируют особый кругозор Димы. Однако он вновь выпадает из созданного образа недалекого провинциала, употребляя в строке 64 реплику «Мне Санкт-Петербург подходит». Тем самым он демонстрирует знания политического устройства современной России, в частности, что действующий президент родом из Санкт-Петербурга, и свою лояльность власти.

Описанная комбинация достигает своего пика во фрагменте с воображаемым глобусом (рис. 2). Здесь вносит вклад многозначность предлога «под» в словосочетании «под Костромой» (73). Обычно фраза «под X» обозначает, что место расположено недалеко от X, в данном случае от Костромы. Однако Дима воспринимает «под» буквально и называет место на глобусе, лежащее ниже Костромы, – Индианаполис.

3. Дима и Андрей меняются заданиями.

(81) А. (*выходит на сцену*): Слава, ты что, меня не ищешь? Андрюшка спрятался, сидит в трансфор-

маторе, ждет. Андрюшку за ляжки кто-то щиплет. У Андрюшки волосики дыбом встали. Что ты меня не ищешь-то?

(82) С.: Ты что, не понимаешь, что мы не в прятки играем? Мы играем в города. Москва – Архангельск. Тебе в Архангельск надо.

(83) А.: В Архангельск – до тысячи (*убегает*).

(84) С.: Ну хорошо (*закрывает глаза, считает*).

(85) Д. (*выходит на сцену*): Смотри, господи, на нормальном вообще ничего не понятно. Вот на воображаемом: Кострома – Индианаполис, штат Иллинойс, вот.

(86) С.: Я тебе поверю, хорошо. <...> Звонят. Алло. Что, не успеваешь за тысячу? Поднять до миллиона? Да не вопрос. Ладно, до миллиона, хорошо, давай.

(87) Д.: Что такое?

(88) С.: Не обращай внимания. Рожков мне должен за миллион добежать до Архангельска и там спрятаться.

(89) Д.: То есть, как в города играть эти тупые, это Дима, да? А как миллион освоить – это Андрей! Миллион рублей, да?

(90) С.: Да каких рублей, ну!

(91) Д.: Долларов, что ли? Да за такие деньги его везде найдут, он нигде не спрячется, даже в Архангельске!

(92) С.: Дима, пойми, это вообще не деньги!

(93) Д.: Да, конечно, миллион долларов для нас – вообще не деньги, мы зажрались здесь сидим.

(94) А. (*очень уставший, вбегает на сцену*): Слава, я до Тулы добежал, думаю, может, мне не бежать в Архангельск, а?

(95) Д.: Все, не бежать, я побегу! Все: нет сказал – контракт потерял!

(96) А.: Постой, куда ты порожняком? Возьми ведро!

(97) Д.: Андрюха, вот тебе подарок!

(98) А.: Ух ты, глобус воображаемый! Ух ты, Архангельск! Индианаполис!

(99) С.: Почему с вами играть-то невозможно?!

Разрешение неконгруэнтностей и кульминация комизма достигаются тем, что Андрей и Дима имеют общую картину мира – оба видят в вытянутой руке воображаемый глобус и умеют ориентироваться с его помощью (строки 78 и 98).

Следует отметить, что созданию и развитию неконгруэнтностей способствуют неполные высказывания (эллипсы), свойственные устной речи. Например, услышав реплику Славы (41) «город на последнюю букву», Дима

называет Якутск (44). Или, когда Дима слышит, что Андрей «должен за миллион добежать до Архангельска» (88), он решает, что речь идет о деньгах. Также значимы для развития неконгруэнтностей многозначные языковые средства: уже упомянутый многозначный предлог «под», глагол «подходить» (в значениях «быть впору, как раз» и «устраивать») (62–64), фраза «это вообще не деньги» (92), которую один участник использует как констатацию, другой понимает как оценку.

Наглядно представить динамику формирования, развития, комбинации и разрешения неконгруэнтности поможет метод моделирования концептуального блендинга, предложенный М. Тернером и Ж. Фоконье [6].

Блендинг представляет собой сеть концептуальной интеграции, состоящую из нескольких ментальных пространств. При этом под ментальными пространствами понимаются небольшие пакеты концептуальной информации о том, как мы думаем и говорим, создаваемые для целей понимания и действия. Ментальные пространства являются негомогенными образованиями, состоящими из элементов, структурированными фреймами и когнитивными моделями. Они связаны между собой и могут модифицироваться по мере развития мысли и формирования дискурса.

Теория блендинга оперирует тремя типами ментальных пространств: исходные пространства (input space – IS) содержат информацию об участниках ситуации, их существенных характеристиках, событии либо действии, в которые они вовлечены, и др. В процессе блендинга участвует минимум два исходных пространства, однако существуют также множественные бленды, т. е. максимальное количество исходных пространств не ограничено. Следующий тип ментального пространства – общее пространство (generic space – GS); здесь содержится набор элементов, общих для всех исходных пространств. В любой момент порождения значения общее пространство отображает наличные компоненты исходных пространств. Оно отвечает за проекцию элементов между ис-

ходными пространствами. И, наконец, третий тип ментального пространства – пространство бленда (blending space – BS). Это пространство связано и с исходными пространствами, и с общим пространством. Сюда проецируются элементы из других названных пространств (причем, как правило, выборочно), здесь создаются новые связи между элементами, порождается эмергентная структура – фрейм, организующий новую, создаваемую в бленде мысль. Структура бленда не копирует и не дублирует структуры исходных пространств. Сюда может проецироваться структура общего пространства, но и такая проекция не обязательна.

По мере развития сюжета происходит два концептуальных блендинга: «Большие дети», основанный на смешении психологического Взрослого и психологического Ребенка [7], и «Игра в игры», основанный на смешении правил нескольких детских игр. Затем и эти ментальные пространства смешиваются между собой. Построим схемы блендинга. Овалами на схемах обозначены ментальные пространства: IS – исходные, GS – общее пространство, BS – пространство бленда. Содержанием ментальных пространств являются концептуальные признаки. Пунктирными линиями обозначены связи между концептуальными признаками и их проекции из одного пространства в другое.

При концептуальном блендинге «Большие дети» взаимодействуют исходные пространства «Взрослый» (IS 1) («не надоело нервы тратить», «освоить миллион», «Москва – насос», «в Анталии русских больше, чем в России») и «Ребенок» (IS 2) («вени венями», «раскуйте нас Архангельском», «воображаемый глобус», «Андрюшка»). В результате проекции концептуальных признаков (психологический возраст, физический возраст, игры) в общее пространство (GS) в пространстве бленда (BS) возникает новый смысл: внешне взрослые люди остаются детьми; возраст физический не равен возрасту психологическому (рис. 3).

При концептуальном блендинге «Игра в игры» взаимодействуют два исходных ментальных пространства: «Игра в города» («играть в города»,

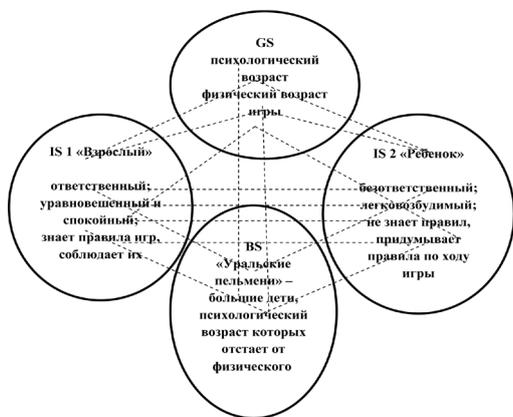


Рис. 3. Концептуальный блендинг «Большие дети»

«город на последнюю букву», реальные топонимы – Архангельск, Якутск, Москва, Вологда, Индианаполис, Санкт-Петербург и «Детские игры» («попадай в меня, вышибай», «раскуйте нас», «Архангельск за испуг», «кошка слодла», «я спрятался», вымышленные топонимы – Япинск, Коткинск, Верхний Мяукинск). В результате проекции концептуальных признаков «правила», «развлечение», «удовольствие» в общее пространство в пространстве бленда возникает новый смысл: в игре главное – не правила, а удовольствие (рис. 4).

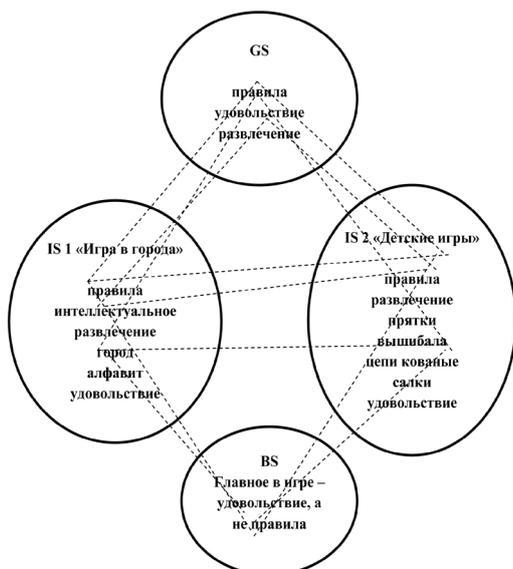


Рис. 4. Концептуальный блендинг «Игра в игры»

Новые смыслы, созданные в пространствах бленда, становятся в свою очередь исходными пространствами и вовлекаются в новое концептуальное сжатие, в результате которого рождается смысл скетча: «Уральские пельмени» – большие дети, сделавшие игру своей профессией» (рис. 5).



Рис. 5. Концептуальный блендинг «Уральские пельмени»

Таким образом, проведенный анализ показал, что комическое как полифонический феномен основывается на неконгруэнтности – нарушении ожидания на уровне языковой структуры и на уровне концептуальной структуры. В комических скетчах данное нарушение создается и поддерживается языковыми и аудиовизуальными средствами. Маркерами, сигнализирующими о неконгруэнтности на уровне языковой структуры, являются многозначные лексемы и эллипсы. Маркером неконгруэнтности на уровне концептуальной структуры служит множественное сжатие исходных ментальных пространств. Итак, моделирование концептуального блендинга дает возможность представить неконгруэнтность как динамический процесс, порождающий комический эффект. В дальнейшем предстоит выяснить, почему неконгруэнтность сохраняется при повторном восприятии шуток, юморесок, скетчей.

Список литературы

1. Kotthoff H., Jashari S., Klingenberg D. *Komik (in) der Migrationsgesellschaft*. München, 2013.
2. O'Shannon D. *What Are You Laughing at? A Comprehensive Guide to the Comedic Event*. N. Y.; London, 2012.
3. Santana López B. *Lachen – Humor – Komik. Eine Systematische Interkulturalitätsanalyse Deutsch und Spanisch*. Berlin, 2012.
4. Hauser S. *Wie Kinder Witze erzählen. Eine linguistische Studie zum Erwerb narrativer Fähigkeit*. Bern, 2005.
5. Brock A. Wissensmuster im Humoristischen Diskurs. Ein Beitrag zur Inkongruenztheorie anhand von Monty Python's Flying Circus // *Scherzkommunikation*. Opladen, 1996. S. 21–49.
6. Fauconnier G., Turner M. *The Way We Think. Conceptual Blending and the Minds Hidden Complexities*. N. Y., 2002.
7. Тарасова И.И. *Речевое общение, толкуемое с юмором, но всерьез*. М., 1992.

References

1. Kotthoff H., Jashari S., Klingenberg D. *Komik (in) der Migrationsgesellschaft*. München, 2013.
2. O'Shannon D. *What Are You Laughing at? A Comprehensive Guide to the Comedic Event*. N. Y.; London, 2012.
3. Santana López B. *Lachen – Humor – Komik. Eine Systematische Interkulturalitätsanalyse Deutsch und Spanisch*. Berlin, 2012.
4. Hauser S. *Wie Kinder Witze erzählen. Eine linguistische Studie zum Erwerb narrativer Fähigkeit*. Bern, 2005.
5. Brock A. Wissensmuster im Humoristischen Diskurs. Ein Beitrag zur Inkongruenztheorie anhand von Monty Python's Flying Circus. *Scherzkommunikation*. Opladen, 1996, pp. 21–49.
6. Fauconnier G., Turner M. *The Way We Think. Conceptual Blending and the Minds Hidden Complexities*. N.Y., 2002.
7. Tarasova I.P. *Rechevoe obshchenie, tolkuemoe s yumorom, no vsерьez* [Speech Communication Interpreted with Humour but Seriously]. Moscow, 1992.

Palkevich Olga Yazepovna

Irkutsk State Linguistic University, Branch of Moscow State Linguistic University (Irkutsk, Russia)

INCONGRUITY AS A COGNITIVE MECHANISM OF THE COMIC IN RUSSIAN TV-SKETCHES

It is generally accepted that anthropocentrism as a paradigmatic feature of modern linguistics focuses on the study of human inner world phenomena, including aesthetic categories. Numerous investigations have highlighted various features of the comic as an aesthetic category. The main problem, however, is the linguistic approach to the conceptual mechanism of the comic. This paper aimed to investigate the comic on modern Russian TV. The author analysed TV-sketches from the viewpoint of incongruity theory, using the methods of mental space modelling, developed by G. Fauconnier and M. Turner. Incongruity is interpreted as a sudden blending of two or more mental spaces, which disrupt anticipations of the addressee and which the addressee has to interpret. The author proves that incongruity consists of a number of stages: description of the situation, forming of anticipations, emergence of incongruity, combination of incongruities, dissolving of incongruities. It was found that in comic TV-sketches incongruity emerges through and is supported by lingual and audiovisual means. Lingual markers of incongruity are ambiguous words and ellipses. Conceptual marker of incongruity is a multiple conceptual blending of different mental spaces. The presented framework can be used to evaluate other aesthetic phenomena from the conceptual point of view. The author's further investigations will focus on incongruity mechanisms at repeated perception of jokes, humoresques and sketches.

Keywords: *incongruity, comic, mental space, conceptual blending, sketch.*

Контактная информация:
адрес: 664025, г. Иркутск, ул. Ленина, д. 8;
e-mail: palkevich@yandex.ru