

УДК 811. 111' 42

© М. М. Юрковська
(Вінниця)

ВЕРБАЛЬНІ ЗАСОБИ КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ НА ЛЕКСИЧНОМУ РІВНІ В КРЕОЛІЗОВАНОМУ ТЕКСТІ АНГЛОМОВНОЇ АНІМАЦІЙНОЇ КОМЕДІЇ

Подана стаття відображає результати виконаного дослідження особливостей передачі вербальної інформації в сучасних анімаційних фільмах, статус яких змінився за останні десятиліття. Виявлено, що комічний ефект досягається грою, яка забезпечується арсеналом різнорівневих лінгвостилістичних засобів, яка охоплює всі прошарки тексту. Проаналізовано лінгвостилістичні засоби та прийоми створення гумору та комічного ефекту на лексичному рівні. Описано найбільш характерні для лексичного рівня тексту сучасної англомовної анімаційної комедії мовні явища та прийоми створення комічного.

Ключові слова: анімаційна комедія, комічний ефект, мовна гра, креолізований текст, семіотично гетерогенний текст, лексичні засоби.

М. Н. ЮРКОВСКАЯ. ВЕРБАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА КОМИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА НА ЛЕКСИЧЕСКОМ УРОВНЕ В КРЕОЛИЗОВАННОМ ТЕКСТЕ АНИМАЦИОННОЙ КОМЕДИИ

Данная статья отражает результаты выполненного исследования особенностей передачи вербальной информации в современных анимационных фильмах, статус которых изменился за последние десятилетия. Выведено, что комический эффект достигается игрой, которая обеспечивается арсеналом разноуровневых лингвостиллистических средств, которая охватывает все уровни текста. Проанализированы лингвостиллистические средства и приемы создания юмора и комического эффекта на лексическом уровне. Описаны наиболее характерные для лексического уровня текста современной англоязычной анимационной комедии языковые явления и приемы создания комического.

Ключевые слова: анимационная комедия, комический эффект, языковая игра, креолізований текст, семиотически гетерогенный текст, лексические средства.

Актуальність статті обумовлена неослабним інтересом сучасної лінгвістичної науки до семіотично гетерогенних текстів, чисельність та різноманіття яких зростає із року в рік. Поєднання елементів різних семіотичних систем поширюється під впливом віртуальної комунікації, що реалізується у вигляді гіпертексту, в умовах нових технологічних можливостей. Природним залишається прагнення лінгвістів всебічно дослідити такі тексти та описати їх різновиди, структуру, особливості

функціонування в соціумі, семантично значущі компоненти, засоби виразності, розробити термінологічний апарат. Актуальність також визначається необхідністю продовжувати вивчення та опис засобів створення комічного, опису їх взаємодії з візуальним компонентом семіотично ускладненого тексту.

Проблема вивчення реалізації гумору та комічного в текстах з невербальним компонентом є актуальною, що, вочевидь пов'язано зі збільшенням ролі невербальних компонентів у комунікації та її подальшою візуалізацією, і вже порушувалась в працях вітчизняних та зарубіжних дослідників (Ю. С. Чаплигіна, 2002; Т. А. Васильченко, 2005; Т. И. Шатрова, 2005; О. В. Мишина, 2007; К. Л. Бондаренко, 2009; М. М. Юрковська, 2011). Водночас питання ролі та функціонування лінгвостилістичних засобів та прийомів створення комічного ефекту на окремих рівнях текстів анімаційних комедій окремо не висвітлювалося.

Подана стаття має на меті детальніше зупинитися на вербальних засобах досягнення комічного ефекту в креолізованому тексті сучасної англomовної анімаційної комедії, зокрема на лексичному рівні.

З лінгвістичної точки зору анімаційний фільм визначено як складну семіотичну структуру, що є різновидом креолізованих (полікодових) текстів. Зміст анімаційного тексту утворюється комбінацією семіотично гетерогенних знаків: вербальних, які утворюють лінгвістичну систему фільму (персонажне, авторське, закадрове мовлення, спів, титри, заголовки, написи, назви вулиць, міст тощо, які є частиною світу речей фільму), та візуальних, які складають нелінгвістичну систему анімаційного фільму (природні шуми, музика, візуальні образи, рухи персонажів). Вербальна та візуальна складові анімаційного тексту організовані відповідно до задуму автора чи групи авторів і запрограмовані на створення єдиного логічного змісту.

Анімаційний фільм як жанр кіномистецтва впродовж свого розвитку зазнав істотних змін, зберігши своє інваріантне комічне ядро. Відтак сучасні анімаційні фільми, окрім візуальності, демонструють динамічність, інтерактивність та інтертекстуальність, викликають інтерес з точки зору особливостей передачі вербальної інформації. Гумор виникає не лише на ситуаційному рівні (коли ситуація, в яку потрапляють персонажі, є сама по собі кумедною), як це було раніше, але й однаковою мірою лінгвостилістичними засобами. Особливо в повнометражній анімації (сімейних анімаційних комедіях) саме вербальний гумор найчастіше викликає сміхову реакцію глядача.

Анімаційна комедія акумулює риси, притаманні комедійному жанру в цілому та розглядається як ігровий мовленнєвий твір. Вербальні комічні ситуації (жарти, “уколи”, гумористичні діалоги-двобої – елементи вербального гумористичного дискурсу) та невербальні (кумедні недоладні анімаційні зображення трюки, пародії – елементи візуального дискурсу комічного), з яких утворюється простір анімаційної комедії, відображаються у специфічних формах (сценаріях) та виражаються мовленнєвими засобами у взаємодії з візуальними. Поведінка персонажів, які потрапляють в кумедні обставини, супроводжується комічним використанням мови, зокрема мовностилістичними прийомами, які об’єктивують навмисно неясне, одноманітне, абсурдне, невиправдано емоційне, поширене мовлення персонажів та сприяють створенню кумедних і недоладних образів.

Глибинним механізмом досягнення комічного ефекту в анімаційній комедії є гра, що забезпечується арсеналом різнорівневих лінгвостилістичних засобів, та принцип інконгруентності, що охоплює всі прошарки тексту. В поданій статті ми аналізуємо засоби, що забезпечують мовну гру на лексичному рівні.

Поширеним засобом комічного в анімаційних комедіях на лексичному рівні є повтор. С. І. Походня пояснює це тим, що внаслідок повторення слово чи фраза з кожним разом може набувати виразності та додаткових значень (Походня 1983: 86). Повтори поділяються на стилістично виправдані та не виправдані. Останні можуть розцінюватися як помилка, недолік мовлення, а перші сприймаються як навмисна одноманітність, тобто певний прийом, що надає додаткових значень мовленнєвій одиниці.

Далі розглянемо приклади з досліджуваних анімаційних комедій, в яких повтори використовуються з ігровою метою і є прийомом створення гумору.

В анімаційній комедії *Shark Tale* гумор виникає внаслідок “жонглювання” словом *what* у діалозі між персонажами Доном Ліно (підводним мафіозі) та Сайксом (пересічною рибою):

(1) *Don Lino: I bring you in here, look you in the eye, tell you what's what, and what?*

(2) *Sykes: What?*

(3) *Don Lino: What “what”?*

(4) *Sykes: You said “what” first.*

(5) *Don Lino: I didn't say what, I asked you what.*

(6) *Sykes: You said “And then, what?” I said “What?”*

(7) *Don Lino: No, I said “what what”, like what what?*

(8) *Sykes: You said “what” first ... (Shark Tale)*

Повтор у розмові спровокований Сайксом, який, подібно до інших мешканців підводного міста, кориться місцевому мафіозі Дону Ліно і, щоб відтягнути з'ясування стосунків, вдається до хитрощів (2, 4, 6, 8), «зачепившись» за слово *what*, що додає цьому діалогу абсурдності і сприймається глядачем гумористично.

У надто емоційному мовленні, повтори трапляються, коли мовець не здатний опанувати себе. Такі повтори від початку не передбачають сміхової реакції (тобто не розраховані на комічний ефект), хоча ненавмисно можуть ставати джерелом гумору. У комедійному дискурсі, зокрема в анімації, часто зустрічається штучне емоційне мовлення у формі передражнювання, що здебільшого розраховане на дитячу аудиторію і відтак є одним із прийомів комічного. Один із таких прикладів знаходимо в анімаційній комедії *Bee Movie*, за сюжетом якої бджолам суворо заборонено спілкування з людьми. Головний герой комедії – сміливець та бунтівник Барі, порушує заборону, чим спричиняє бурхливу емоційну реакцію свого приятеля – законослухняного Адама: *Humans! Humans! I can't believe you were with humans! Giant scary humans! What were they like?* Повтор *humans* в цьому випадку передає семантику перебільшеного страху мовця, що при підтримці візуальним рядом, створює гумор. Репліка Барі у відповідь має на меті висміяти невиправданий страх і містить комедійне передражнювання, в основі якого лежить повтор *crazy*: *Huge and crazy! They talk crazy, they eat crazy giant things. They drive around real crazy!*

Приклад емоційного мовлення, що стає приводом кумедності персонажа, знаходимо в анімаційній комедії *Madagascar-2*:

Melman: I love you, Gloria! I always have! Like you love the beach! Or a good book. Or the beach...

Приводом до гумору стає схвильований стан персонажа – жирафи Мелмана. Ступінь його закоханості передається браком слів для порівнянь і на мові втілюється через тавтологію – лексичний повтор *the beach*.

Ми вже зазначали, що контекстно невиправдана емоційність персонажного мовлення виглядає кумедною і є підґрунтям для створення гумору. Водночас емпатичність у мовленні жіночих персонажів часто зворушує, розчулює, навіть може певним чином прикрасити мовний імідж

персонажа, а у мовленні чоловічих персонажів, навпаки, є приводом для кепкувань. Один із таких прикладів знаходимо в анімаційній комедії *Antz*:

Z: It was horrible... a massacre, a massacre upon a massacre. First we massacred them, then they massacred us, then it was halftime.

Надмірно збуджений, емоційний стан мовця реалізується у навмисному повторі однокорінних лексем – поліптоті. В нашому випадку йдеться про дещо штучні характеристики, що зрозуміло із сюжету.

Ще один приклад втілення емоційного мовлення через поліптот знаходимо в анімаційній комедії *Cars*:

McQueen: Wohho!!! You scared me. You gotta be careful.

Sally: I scared myself scaring you scaring me.

McQueen: I mean, I wasn't like "scared" scared.

В межах цього мікродіалогу повторюється дієслово *scare* в різних граматичних формах *scared*, *scaring*, що сприймається глядачем не як помилка, а як сміховий сигнал. Тут, як і в попередніх прикладах, багаторазове повторювання лексичної одиниці є маркером емоційного стану мовців. МакКвін та Салі відчувають, що подобаються один одному, і ніяковіють, а незграбна вербальна та невербальна поведінка є цьому підтвердженням та смішить.

В анімаційній комедії *Shark Tale* комічної тональності набуває повтор з акцентом на співзвуччі повторюваних лексичних одиниць.

Oscar: And I'm a Sharkslayer, so we can't be seen together. You dig, dog?

Lenny: Dig. Dog.

Oscar: Dog dig. Dig dog. Yeah, yo diggy dog.

Комізм ситуації здебільшого досягається через фонові знання глядача, зокрема є результатом упізнавання. Прототипом анімаційного персонажа Оскара є відомий голівудський актор, в минулому співак-репер Уіл Сміт, який відповідно і озвучував героя. Глядач впізнає в образі Оскара риси

голлівудської зірки. Відтак Оскар у комедії також повстає репером, демонструючи типову невербальну (жести, рухи) та вербальну поведінку реперів (сленг). Зокрема, в його лексиконі дієслово *dig* має відмінне від словникового значення – ‘розуміти, про що йдеться; бути в курсі’. Але співрозмовник, як видно, цього не знає, що й закінчується мовним конфузом.

У мовленні, перевантаженому елементами форми та змісту, надмірна поширеність зазвичай розцінюється як недолік, але у комедійному тексті може створювати підґрунтя для гумору.

Основним прийомом у навмисному просторікуванні є ампліфікація. Це нагнітання однорідних за змістом чи формою одиниць: синонімів, гіпонімів, порівнянь, епітетів та перифраз, однакових за довжиною слів чи фраз з метою експресивного посилення (Москвин 2006: 397). Комічний дискурс сучасної анімації не є виключенням, прийом ампліфікації широко використовується з метою створення комічних мовних образів та комічних висловлювань. Розглянемо приклад навмисно поширеного речення, втіленого через фігуру ампліфікації з анімаційної комедії *Cars*:

Sheriff: Gentlemen, this will be a one-lap race. You will drive to Willy's Butte, go around Willy's Butte and come back. There will be no bumpin', no cheatin', no spittin', no bittin', no road rage, no maimin', no oil slickin', no pushin', no shovin', no backstabbin', no road-hoggin' and no lollygaggin'.

Тут комічний ампліфікаційний ряд створюється використанням ізоколону, коли накопичуються слова, словосполучення чи фрази приблизно однакової довжини, і тавтологічним повторенням однорідних за змістом одиниць.

В наступному прикладі з анімаційної комедії *Valiant*, ампліфікаційний ряд подовжується нанизуванням синонімів — плеоназмом.

Dovel: How did you not find us?

Valiant: Well, there was the plane and the explosion. And this gleaming and bleeding. More screamings and beggins and cryings, whinings, winging, yelling, boohooing.

Dove 1: Enough about that.

Надлишок синонімів в цьому прикладі не покликаний додати суттєвої інформації, але сигналізує про ігровий характер повтору.

В гумористичному дискурсі анімації цікавим з точки зору створення комічного ефекту є прийом еквівокації, що полягає у підміні лексичного значення. Наприклад, в одному із епізодів анімаційної комедії *Shrek-2* обіграється комунікативна ситуація «знайомства з батьками нареченої». Про схвильований та розгублений стан мовців сигналізує прийом еквівокації, який разом з фігурою підхвату створює яскравий експресивний ефект:

Shrek: Happy now? We came. We saw them. Now let's go before they light the torches.

Fiona: They're my parents.

Shrek: Hello? They locked you in a tower.

Fiona: That was for my own ...

Harold: Good! Here's our chance. Let's go back inside and pretend we're not home.

Lillian: Harold, we have to be ...

Shrek: Quick! While they're not looking we can make run for it.

Fiona: Shrek, stop it! Everything's gonna be ...

Harold: A disaster! There is no way ...

Lillian: You can do this.

Shrek: I really ...

Fiona: Really ...

Shrek: don't ... want ... to ... be ... Here!

Fiona: Mom ... Dad ... I'd like you to meet my husband ... Shrek.

Розмова побудована таким чином, що недовисказана кінцівка кожної репліки, ніби підхоплюється наступним із співрозмовників і розпочинає його репліку.

В іншому епізоді тієї ж анімаційної комедії, еквівокація виникає у комунікативній ситуації сварки подружжя і є підґрунтям іронії:

Shrek: Oh, great, more relatives!

Fiona: She's just trying to help.

Shrek: Good! She can help us pack. Get your coat, dear. We're leaving.

Дієслово *to help* має однакове значення в обох репліках, але вживається стосовно різних речей. Дружина, на відміну від свого чоловіка, має на увазі допомогу своєї родички у сімейних питаннях, тоді як Шрек, підміняє об'єкт допомоги, категорично відхиляючи будь-які втручання з її боку.

Чистота літературного мовлення передбачає відсутність в ній діалектизмів, жаргонних та просторічних слів, проте в комічному дискурсі вони можуть бути стилістично виправданими.

Саме свідомим порушенням унормованої чистоти стилю є макаронічне мовлення — хаотичне змішування різномовних слів. До макаронічного стилю часто вдавалися автори комедій, зображаючи фатів та чепурунів, які з претензією на особливу витонченість вживали у звичайному мовленні французькі слова, що звучали цілком недоречно (Кутоян 2007: 111). В досліджуваних анімаційних комедіях маємо приклади використання макаронічного мовлення для створення кумедних образів, якими можуть бути, наприклад, іноземці чи пихаті персонажі.

В анімаційній комедії *Cars* макаронічне мовлення, стало влучним доповненням у створенні завершених смішних образів італійських малогабаритних автівок (*uno, due, tre, quattro*):

Luigi: Oh Hohoho. My friend Guido, he dream to give a real racecar a pit stop.

Guido: Pit stop.

McQueen: Aa, haha. The race is only one lap, guys. Uno lappo! Don't need any help. I work solo mio.

Luigi: Fine. Race your way.

McQueen: No pit stoppo. Comprendo?

Guido: OK.

Luigi: Hohoho. On your mark, get set. Uno for the money, due for the show, tre to get ready, any quattro to ...

Якщо в мовленні Луїджі та Гвідо італійські слова це випадкові фрагментарні вкраплення, які вказують на походження та підкреслюють національний колорит персонажів, то в мовленні МакКвіна вони вживаються навмисно і показово. Усвідомлюючи, що його співрозмовники добре розмовляють англійською і розуміють його, МакКвін додатково замінює англійські слова італійськими еквівалентами, аби продемонструвати співбесідникам-італійцям свою зверхність.

В анімаційній комедії *Madagascar (1)* та *Madagascar-2 (2)* прийом навмисної заміни рідномовних слів іншомовними еквівалентами був використаний для створення кумедних образів пінгвінів:

1) Penguin: You, quadropaint. Sprecken Sie English?

Marty: I sprecken.

2) Pengiun: Problemo solved. Sir. we may be out of fuel. (...) Correctamundo! Because I decided to.

Такими граматичними макаронізмами, насправді створюється протипага візуальному образу. Морські птахи пінгвіни в анімаційній комедії зображаються невеликими, недалекоими, але пихатими та до абсурду сміливими, що в мові підтримується вище загаданим прийомом.

В одному із епізодів в анімаційній комедії *Shark Tale* знаходимо приклад використання недоречних іронічних інтерпретацій та пояснень, що служить джерелом гумору:

Oscar: Why did you do that?

Lenny: I'm sorry.

Oscar: No. "Sorry" is when you step on somebody's fin at the movies. "Sorry" is when you say, "When is the baby due?" and turn out the person's just fat. This is as far away from sorry as you could possibly get.

Зрозуміло, що такі дефініції для слова *sorry* відсутні у словнику. Такий прийом є близьким до перифрази в її роз'яснювальній функції; тут роз'яснення є жартівливим.

Перифраза являє собою описовий зворот для заміни якого-небудь загального найменування. В анімаційній комедії *Madagascar-2* маємо приклад, коли перифраза у мовленні персонажа стає джерелом гумору:

(1) *Gloria: Moto Moto before things get too serious, well ... was wondering if I were to for example stay hereI'd like to ask you...*

(2) *Moto Moto: Let your candy lips bring the messages to my ear canal.*

У репліці бегемота Мото Мото флірт виявляється у прагненні справити позитивне враження на партнерку та закласти основу для успішних взаємовідносин. Для більшої романтичності Мото Мото прикрашає свою репліку перифразою *ear* → *ear canal*. У стилістиці така перифраза відома як поетична та використовується у художньому мовленні з декоративною метою. В контексті цієї розмови вона, звичайно, звучить кумедно.

В анімаційній комедії *Monsters* комічність висловлювання виникає внаслідок використання граматики англійської мови, зокрема неозначеного артикля у стилістичній функції (2):

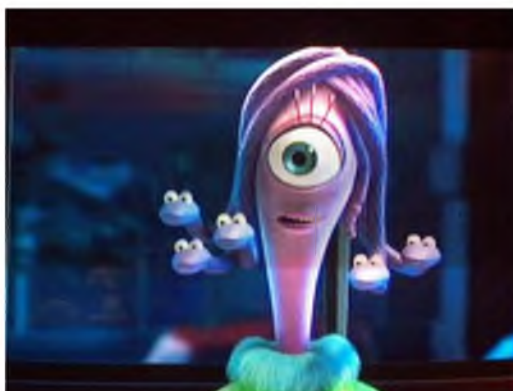
(1) *Silvia: What are you looking at?*

(2) *Wazowski: I was just thinking about the first time I laid eye on you... how pretty you looked.*

(3) *Silvia: Stop it!*

Відсутність артикля перед предметним іменником в однині – помітне порушення норми. Воно передає максимальний ступінь абстракції та узагальнення. Введений таким чином образ позбавляється конкретності (Арнольд 1981: 144). Але глядач приймає правила гри, запропоновані мультфільмом: у більшості його героїв дійсно лише одне око, тому відомі граматичні обмеження для передачі експресивної інформації знімаються і репліка *I laid eye on you* просто смішить. (Рис. 1).

Рис. 1



Підсумовуючи сказане вище, зауважимо, що мовна гра в тексті анімаційної комедії на лексичному рівні здебільшого виявляється у повторях різних видів, які втілюються у «макаронічному» мовленні, ампліфікації, жартівливих дефініціях, перифразах. Вербальний ряд в тексті сучасної англомовної анімаційної комедії відіграє важливу роль у створенні гумору, а мовностилістичні засоби та прийоми є різноманітними і потребують подальшого дослідження та висвітлення, зокрема на фонетичному, морфологічному та синтаксичному рівнях.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Арнольд И. Е. Стилистика современного английского языка : (стилистика декодирования) : учеб. пособие / И. Е. Арнольд. – Изд. 2-е, перераб. – Л. : Просвещение, 1981. – 295 с.
2. Бондаренко К. Л. Мовні засоби створення комічного ефекту в текстах анімаційних творів / К. Л. Бондаренко // Вісн. Житомир. держ. ун-ту ім. Івана Франка. Сер. Філологічні науки. – 2009. – Вип. 45. – С. 57–60.
3. Кутоян А. К. Композиционно-речевые средства создания комического в тексте английской комедии : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Аида Кареновна Кутоян. – Харків, 2007. – 195 с.
4. Мишина О. В. Средства создания комического в видеовербальном тексте : на материале юморист. сериала “Monty Python Flying Circus” : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Ольга Викторовна Мишина. – Самара, 2007. – 203 с.
5. Москвин В. П. Стилистика русского языка / В. П. Москвин. – Ростов н/Д. : Феникс, 2006. – 630 с.
6. Походня С. И. Языковые виды и средства реализации иронии / С. И. Походня ; отв. ред. Ю. А. Жлуктенко ; АН УССР, Каф. иностр. яз. – К. : Наук. думка, 1989. – 126 с.
7. Тараненко О. О. Повтор / О. О. Тараненко // Українська мова. Енциклопедія / К. : Українська енциклопедія, 2004. – 824 с.
8. Чаплыгина Ю. С. Юмористические креолизованные тексты : структура, семантика, прагматика : на материале англ. яз. : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Юлия Сергеевна Чаплыгина. – Самара, 2002. – 222 с.
9. Шатрова Т. И. Языковая игра в текстах комической направленности : процессы кодирования и декодирования : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Татьяна Игоревна Шатрова. – Тула, 2005. – 159 с.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Antz, 1998. Adventure fantasy comedy (the USA), DreamWorks, (1998), 83 min.
2. Bee Movie, 2007. Comedy (the USA), Paramount Pictures DreamWorks Animation, 91 min.
3. Cars, 2006. Comedy (the USA), Walt Disney, Pixar, 116 min.
4. Madagascar, 2005. Adventure, family comedy (the USA), DreamWorks Animation, 70 min.
5. Madagascar 2: Escape Africa, 2008. Adventure, comedy (the USA), DreamWorks, 89 min.
6. Monsters, inc., (2001). Computer animated comedy film (the USA), Pixar Animation studios, 92 min.
7. Shark Tale, 2004. Comedy (the USA), DreamWorks, 90 min.
8. Shrek 2 (a sequel to Shrek), 2004. Family cartoon, comedy, fantasy (the USA), DreamWorks SKG, 93 min.
9. Valiant, 2005. Film featuring anthropomorphic characters, World War 2nd. Walt Disney Pictures, Universal Studios Home Entertainment, United Kingdom, 76 min.

Стаття надійшла до редакції 25.05.2016