

зб. наук. ст. III Міжнародного Форуму, м. Запоріжжя, 26–29 квітня, URL: http://virtkafedra.ucoz.ua/el_gurnal/pages/vyp9/nogaj.pdf

3. Положення про дистанційне навчання (2013). URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13>

4. Шуневич, Б. І. (2008) *Розвиток дистанційного навчання у вищій школі країн Європи та Північної Америки*. (Автореф. дис. докт. пед. наук). Інститут вищої освіти Академії педагогічних наук України, Київ, 38.

**Юрковська Майя
Вінниця**

МОВНОСТИЛІСТИЧНІ ПРИЙОМИ КОМІЧНОГО В АНГЛОМОВНІЙ АНІМАЦІЙНІЙ КОМЕДІЇ CARS

Засоби досягнення комічного ефекту в сучасній анімаційній комедії істотно відрізняються від тих, що використовувалися принаймні декілька десятиліть тому. В сучасних анімаційних фільмах персонажі, та обставини, в які вони потрапляють, безумовно сприяють появі комічного змісту, проте найчастіше викликає сміхову реакцію глядача саме мовна гра, яка ґрунтується у більшості випадків на порушеннях правил мовного узусу на всіх мовних рівнях — від фонем до цілого тексту. Невідповідності, неточності та відхилення від норми сприймаються глядачем не як фактичні помилки, а як навмисні, і відповідно сприяють появі комічного ефекту.

Далі розглянемо, якими мовними явищами обумовлений гумор в сучасному анімаційному фільмі, як ці явища функціонують на вербальному (фонетичному, морфологічному, синтаксичному та текстовому) рівні.

Матеріалом дослідження було обрано англomовну анімаційну комедію *Cars* (2006) та її сиквел *Cars 2* (2011) загальною тривалістю 223 хв. Мовна вибірка склала 34 одиниці дослідження різних мовних рівнів (фонетичного, морфологічного, лексичного, рівня словосполучення та текстового).

На фонетичному рівні сміх часто є наслідком відхилень від норм вимови. Чим більші порушення норми, тим вірогіднішим є комізм.

Джерелом гумору часто є мовні дефекти та мовленнєві помилки персонажа. Для їх передачі використовується шиболет, який в стилістиці визначаються як сукупність характеристик усного мовлення чи письмового тексту, що дозволяють судити не про зміст сказаного

чи написаного, а безпосередньо про мовця: його етнічне походження, професію, вік, коло діяльності, душевний стан тощо (Москвин, 2006, с. 310).

У досліджуваному матеріалі шиболет вжито щодо персонажу на ім'я *Mater*, мова якого безграмотна, сповнена помилок різного характеру. Саме використання такого стилістичного прийому створюється ефект його приналежності до певного соціального статусу, а також досягається комічний ефект. Зокрема шиболет виражається у порушенні правил узгодження підмета і присудка, правил утворення перфектної форми неправильних дієслів, правил поєднання слів у реченні, зовнішньої форми слова *pretty* → *purty*.

Іншим джерелом комічного може бути метатеза, зокрема перестановка, вставлення чи пропущені звуки у слові чи мовленнєвому потоці. У досліджуваному матеріалі спостерігаємо метатезу, коли персонажам не вдається правильно відтворити раніше почуті незнайомі фрази та слова.

McQueen: I shouldn't have to put up with this. I'm a precision instrument of speed and aerodynamics. (...)

Mater: I'm on one of them there special diets. I'm a precisional instrument of speed and aero-matics.

Це важливий компонент мовленнєвої характеристики: незграбний, неуважний та недоладний персонаж замінює іменник *precision* неіснуючим прикметником *precisional* та спотворює зовнішню форму слова *aerodynamics* на *aero-matics*.

На морфологічному рівні мовна гра може виявлятися у порушенні структури слова, зіткненні його частин за змістом, морфемному повторі тощо.

Комічні слова, які виникають словотворчим шляхом, є результатом порушення морфемної валентності, контамінацій, паронімії та конверсії. Словотворчі оказіоналізми починають “грати” тоді, коли входять до “чужої семантичної парадигми” (Девкин, 1998, с. 9). Отже, таке випадкове чи навмисне сполучення морфем у словах сприяє виникненню комічного ефекту.

Наприклад, зевгма, серед вторинних функцій якої є ігрова, може стати каламбурною. Саме на ігровій зевгмі ґрунтується такий спосіб словотворення, як контамінація / телескопія. Так, у бленді *Gentlecars* слово *cars* витісняє постфрагмент *men* слова *gentlemen* і приєднується до компоненту *gentle-*.

Інший прийом ігрового словотворення базується на так званому внутрішньому синтаксисі, коли слово зовні нагадує словосполучення або навіть речення, — виникають оказіональні, лексикалізовані

синтаксичні структури (ЛСС) для конкретного контексту. Н. Г. Троненко зазначає, що функціонування подібних мовних утворень є унікальною особливістю англійської мови. Хоча сьогодні такі *nonce-words* вживаються і в інших мовах. Так, в українському перекладі анімаційної стрічки *Cars* слово *Mr. I Can't Turn On Dirt* перекладається дослівно: *Містер Я не можу вирулити у багнюці* (Троненко, 1991, с. 26). Комізм слова *Well, that's all right, Mr. I Can't Turn On Dirt* обумовлений семантичним зіткненням, яке породжує суперечність між продукуючою основою *Mr* та *I Can't Turn On Dirt*.

На лексичному рівні у досліджуваному анімаційному фільмі одним із потужних засобів комічного є повтор, оскільки внаслідок повторення слово чи фраза щоразу може набувати виразності та додаткових значень (Походня, 1989, с. 86). Повтори поділяються на стилістично виправдані та невиправдані. Останні можуть розцінюватися як помилка, недолік мовлення, а перші сприймаються як навмисна одноманітність, тобто певний прийом, що надає додаткових значень мовленнєвій одиниці.

На рівні словосполучення мовна гра виявляється у порушенні колімації та колокації (*Holy Porsche*).

На рівні речення мовна гра реалізується у змістовому плані. Джерелом комічного є порівняння, що ґрунтується на перебільшенні. Воно набуває особливої експресивності, коли зіставляються неочікувані, дивні, алогічні об'єкти:

There's a crowd of nearly 200,000 cars here at the Los Angeles International Speedway. Tickets to this race are hotter than a black leather seat on a hot summer day!

Навмисні синтаксичні повтори на рівні тексту, з одного боку, здатні сприяти упорядкуванню його структури, а з іншого – надлишком однакових за структурою елементів підкреслюють абсурдність їх змісту та, можливо, сигналізують про додатковий їх смисл. Це дозволяє говорити про ігровий характер таких повторів.

Doc Hudson: All right, I wanna know who's responsible for wreckin' my town, Sheriff. I wanna his hood on a platter! I'm gonna put him in jail till he rots! No, check that. I'm gonna put him in jail till the jail rots on top of him, and then I'm gonna move him to a new jail and let that jail rot. I'm ... Throw him out of here, Sheriff. I want him out of my courtroom. I want him out of our town! Case dismissed.

Надмірна поширеність тут стилістично виправдана: вона спрямована на підвищення експресивності висловлювання. Ампліфікація виявляється у нагнітанні гомогенних за змістом і формою одиниць.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Девкин, В. Д. (1998) Занимательная лексикология. М. : ВЛАДОС.
2. Москвин, В. П. (2006) Стилистика русского языка. Ростов н/Д. : Феникс.
3. Походня, С. И. (1989) Языковые виды и средства реализации иронии. К. : Наук. думка.
4. Троненко, Н. Г. (1991) Лексиколитизированные синтаксические структуры в синхронии и диахронии. Киев.

*Яковлюк Христина
Івано-Франківськ*

THE ACT OF NAMING IN LANGUAGE PRODUCTION THROUGH THE ONOMASIOLOGICAL SALIENCE

The act of naming is among the most basic actions of language. Indeed, it is naming something that enables us to communicate about it in specific terms, whether the object named is human or non-human, animate or inanimate. Words die out because speakers refuse to choose them, and words are added to the lexical inventory of a language because some speakers introduce them and others imitate these speakers; similarly, words change their value within the language because people start using them in different circumstances. The basic aim of the research is to find out the principal mechanisms that individual language user takes into account in choosing among existing alternatives of the word in terms of onomasiology and salience phenomenon. The study of onomasiological salience is relatively new, and there are a number of open issues constitute a challenge that may guide the further development of the field. The outcome of this research supports the idea that making onomasiological choices is an epistemologically fundamental feature of language, and focus on onomasiological salience is a focus on what may well be the most fundamental feature of language production.

The language as such is obviously not an anthropomorphic agent. Individual language users act in a specific way (say, by using a loan word), and these individual acts lead to changes at the level of the language as a whole – that is, at the level of the speech community. In choosing among existing alternatives, the individual language user takes into account their sociolinguistic, non-referential value, and conversely, the expansion of a change over a language community is the cumulative effect of individual