

ФОНЕТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ КОМИЧЕСКОГО В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ВИДЕОВЕРБАЛЬНОМ ТЕКСТЕ

© 2013 О.В.Мишина

Поволжская государственная социально-гуманитарная академия

Статья поступила в редакцию 04.02.2013

В данной статье рассмотрены фонетические средства создания комического в юмористическом ВВТ.
Ключевые слова: юмористический ВВТ, фонетические средства создания комического.

Стремительная визуализация современной культуры приводит к постепенному вытеснению из массовой коммуникации текстов, содержащих только вербальный компонент. Структура текста усложняется, а изобразительный компонент превращается из подчиненного источника информации в равноправный компонент текста. Одной из первых к исследованию таких типов текстов в единстве составляющих их компонентов обратилась психолингвистика, где и возник термин «креолизованный текст». В аспекте лингвистики текста креолизованные тексты рассматривались в работах Е.Е.Анисимовой, Г.Г.Слышкина, О.В.Поймановой, М.М.Давыдовой. Подробная типологизация креолизованных текстов представлена в исследовании Ю.С.Чаплыгиной (2002). Она отмечает, что креолизованные тексты очень разнообразны. В их «семью» входят комиксы; газетные статьи, включающие фотографии; фильмы; лубок; изобразительная реклама; карикатура¹.

В ходе нашего исследования было доказано, что комедийные фильмы и сериалы могут рассматриваться как особый тип креолизованного текста, а именно, как юмористический видео-вербальный текст. Юмористический ВВТ состоит из объединенной смысловой связью последовательности знаков, относящихся к знаковым системам двоякого рода: естественного языка и иконической. Он создается носителем ККМ (комической картины мира) и характеризуется полиинформативностью, игровым характером и смеховым отношением. Юмористический ВВТ принципиально не отличается от гомогенного вербального текста и характеризуется теми же текстовыми категориями.

Интересно отметить, что в юмористическом ВВТ и слово, и изображение могут использоваться авторами для создания комического эффекта. Так например, в комедии положений комический эффект достигается за счет использования странной обстановки, эксцентричных персонажей, смешных костюмов и множества других приемов никак не связанных с языковой игрой. Мистеру Бину в исполнении Рона Аткинсона удается смешить зрителей, не говоря ни слова. Он занимает достойное место в ряду своих предшественников, персонажей, созданных такими талантливыми комедийными актерами как Жак Тати, Чарли Чаплин и др.

Материалом нашего исследования стал английский юмористический сериал «Monty Python Flying Circus», который выходил на Би Би Си с 1969 по 1974 год, всего 45 выпусков. В летающем цирке «Монти Пайтон» несвязанные персонажи и абсурдные ситуации также способствуют созданию комического эффекта, но именно языковая игра чаще всего вызывает смеховую реакцию и придает данному юмористическому ВВТ уникальность. Свидетельство этому мы находим в книге Д.Кристалла «Language Play»², где он пишет:

In the world of Monty Python, no area of the language is sacrosanct. Although many of the sketches are based on absurd situations, a large number gain their effect only through the use of funny words, exaggerated regional accents, deliberately inappropriate lexicon, the excessive use of single sentence pattern – or just breaking the normal rules of linguistic interaction...

Нарушение общепринятых правил выбора и употребления языковых средств лежит в основе языковой игры, предложенной создателями сериала. Она охватывает все уровни языка от фонемы до целого текста. На каждом из уровней встречаются несоответствия, неточности и отклонения от нормы. В данной статье мы подробно остановимся на фонетических несоответствиях. При анализе языковых средств

⁰Мишина Ольга Викторовна, кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка и методики преподавания иностранных языков. E-mail: olkamishina@mail.ru

¹Чаплыгина Ю.С. Юмористические креолизованные тексты: Структура, семантика, прагматика: На материале английского языка: Дис. ... канд. филол. наук. – Самара: 2002. – С. 38 – 39.

² Crystal D. Language Play. CUP, 1998. – С.107.

создания комического на фонетическом уровне в юмористическом ВВТ мы опирались на исследования И.В.Арнольд, М.А.Кулинич, А.В.Касика и В.П.Москвина.

Игра со звуками является одной из форм лингвистической игры. Часто человек подражает звукам окружающего мира без особой цели, а просто ради забавы. Эту способность мы развиваем с детства, имитируя шум машин, гудок паровоза, голоса различных птиц и животных. Д.Кристал отмечает, что среди подростков очень популярно подражание забавным голосам персонажей мультфильмов или сериалов:

*Especially popular with the younger generation, the voice simply 'funny' or 'stupid', maybe aping a cartoon voice, or a voice frequently used by some comedian of the moment, or some film or television personality ...*³

Другим примером «забавного голоса» является речь иностранца, говорящего на местном наречии. Неправильность его речи, вызванная влиянием родного языка, часто становится объектом подражания. Чем больше отклонение от произносительной нормы, тем вероятнее возможность комизма.

Характеристика устной или письменной речи, на основе которой возможны суждения не о содержании произнесенного или написанного, а о самом говорящем или пишущем (о его происхождении, профессии, возрасте, поле, и т.д.) называется шибболет⁴. Приведем примеры. В скетче «Flying Sheep» шибболет используется для создания образа простого деревенского парня.

City Gent: A lovely day isn't it.
Rustic: *Eh, 'tis that.*
City Gent: You here on holiday or ...?
Rustic: *Nope, I live 'ere.*

Речь деревенского жителя характеризуется опущением начальных гласных и фарингального звука [h]. Другой пример, скетч «Bingo-crazed Chinese», где с помощью шибболета передается особенность китайского акцента:

Chinaman: Yes, yes *speakee speakee* ... Me British council
... Would you *drinkee*? A game of Bingo?
Pither: ...
Chinaman: Ah Mr Pither. We *Blitish* here in Smolensk *velly intellected in cliket*.

А в скетче «Trouble at Mill» местный диалект превращается в нарочито неясную речь, т.к. для собеседника смысл высказывания

остаётся полной загадкой.

Reg: *Trouble at mill.*
Lady Mountback: *Oh, no. What sort of trouble?*
Reg: *One on't cross beams gone owt askew on treddle.*
Lady Mountback: *Pardon?*
Reg: *One on't cross beams gone owt askew on treddle.*
Lady Mountback: *I don't understand what you're saying.*
Reg (slightly irritatedly and with exaggeratedly clear accent) *One of the cross beams has gone out askew on the treddle.*

В приведенных примерах шибболет вызывает комический эффект, основанный на противопоставлении акцента (неправильного произношения) и произносительной нормы, поэтому смеховая реакция возможна только в случае знания правильного варианта произношения.

Другим приемом, основанном на нарушении правильности речи, является метаплазм. Он представляет собой трансформацию звукового (и, соответственно графического облика) слова⁵. Метаплазмы делятся на четыре категории: 1) метаплазм сокращения: аферезис, синкопа, апокопа, систола, синерезис, синалефа; 2) метаплазм увеличения: протеза, эпентеза, парагога, диереза, диастола; 3) метаплазм перестановки: звуковая метатеза; 4) метаплазм замещения: антистекон.

В скетче «Erizabeth L» звуковая метатеза (перестановка звуков в слове)⁶, используется для создания комического эффекта. Дело в том, что фонетическую ошибку, а именно перестановку звуков [r] – [l] местами в словах допускает королева Елизавета, а так же ее придворные. Неправильность речи снижает величественный образ королевы и ее двора, т.к. подобные ошибки допустимы в просторечии, но не в речи королевы английской, которая считается носителем нормативного произношения.

Queen: What news *fлом Prymouth*?
Messenger: *Dlake has sighted the Spanish Freet, youl Majesty.*
Queen: *So! Phirip's garreons ale hele.* How many?
Messenger: *One hundled and thilty-six men of wal.*
Leicester: *Broody herr.*
Queen: *Is Dlake plepaled?*
Messenger: *He has oldeled the whore fret into the Blitish Channer.*
Queen: *So, we must to Tirbuly.*

Метаплазм замещения – антистекон, замена звука и соответственно буквы в слове⁷ стал

³ Там же. – С. 24.

⁴ *Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Лингвострановедческая теория слова. – М.: 1980. – С. 63.*

⁵ *Москвин В.П. Стилистика русского языка. – Волгоград: 2005. – С. 371.*

⁶ Там же. – С. 378.

основой для языковой игры в скетче «Travel agent». Особенностью этого скетча является тот факт, что обыгрывается передача звука [k] на письме. В английском языке данный звук может передаваться на письме буквами «c» и «k». Смешным кажется то, что герой скетча не может выговаривать звук [k] в словах начинающихся с буквы «c» и заменяет его на звук [b] (*sboolboy, bolour*), но отлично произносит этот же звук в словах, начинающихся с буквы «k» (*Khaki, kettle, keble*).

Tourist: I saw you advertisement in the *bolour* supplement.

Bounder: The colour supplement?

Tourist: Yes. Sorry I can't say letter «B».

Bounder: C?

Tourist: Yes that's right. It's due to a trauma I suffered when I was a *sboolboy*. I was attacked by a bat.

Bounder: A cat?

Tourist: No. A bat.

Bounder: Can you say the letter «K»?

Tourist: Oh, yes. *Khaki, king, kettle, Kuwait, Keble Bollege Oxford*.

Посетитель получает неожиданный, и вместе с тем логичный совет – произносить букву «K» вместо буквы «C», фонетическая ошибка корректируется с помощью орфографической, что так же свидетельствует об игровом характере беседы.

Bounder: Why don't you say the letter «K» instead of «C»?

Tourist: What you mean ... spell *bolour* with a K?

Bounder: Yes.

Tourist: *Kolour*.

Для придания языковой игре легкости и оттенка непреднамеренности используется случайная метатеза начальных или иных звуков в контактирующих словах. Она называется спунеризм, по имени английского священника В.А.Спунера, прославившегося своей рассеянностью⁸. В скетче «The Audit» спунеризм используется для создания образа нерешительного человека. Он настолько неуверен в своем ответе, что даже путает согласные звуки в смежных словах.

Larry: Are you being indecisive?

Fourth writer: *Yo, Nes. Perhaps*.

Резюмируя вышесказанное, мы можем сделать вывод о том, что в юмористическом ВВТ «Летающий цирк Монти Пайтон» на фонетическом уровне комический эффект достигается путем нарушения произносительной нормы. Основными приемами создания комического являются шибболет и различные виды метаплазма. Обилие разнообразных игровых моментов на фонетическом уровне свидетельствует о том, что слово в «летающем цирке» во многом способствует возникновению комического эффекта и вызывает смеховую реакцию у зрителя.

⁷ *Москвин В.П.* Стилистика русского языка.... – С. 376.

⁸ Там же. – С. 378.

SOUND PLAY IN THE HUMOROUS VIDEOVERBAL TEXT

© 2013 O.V.Mishina^o

Povolzhskaya State Academy of Social Sciences and Humanities

The article deals with the language play on the phonetic level in the humorous videoverbal text.

Key words: humorous videoverbal text, language play.

^o *Mishina Olga Victorovna, Candidate of Philology, Associate Professor. E-mail: olkamishina@mail.ru*