

Лактіна Наталія  
м. Чернівці

Науковий керівник: к.ф.н, доц. Павлович Т.І.

**ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ  
ВИКОРИСТАННЯ КОМІЧНОГО У СКРИПТАХ ФІЛЬМІВ  
КІНОКОМПАНІЇ MARVEL за 2017-2019 рр.**

*Анотація: Статтю присвячено дослідженню присвячено лінгвостилістичним особливостям використання комічного та їх реалізації у скриптах фільмів кінокомпанії MARVEL. Висвітлено найбільш вживані засоби вираження комізму, які вживали персонажі задля створення комічного ефекту, на різних мовних рівнях.*

*Ключові слова: комічне, лінгвостилістичні особливості, комічний ефект, мовні рівні, MARVEL.*

***Summary:** The article is dedicated to the investigation of linguostylistic peculiarities of the usage of the comic in the scripts of the film company MARVEL. In our research, the core of the meaning of the category of the comic is highlighted. The linguostylistic means of its expression in English are distinguished, and their classifications are considered. Particular attention is paid to the origin, essence, and types of the comic. The film scripts were chosen as the material of our research because of the phenomenal popularity of their bestsellers and the undying interest of the audience in the language means that create the comic effect and augment the ironic or sarcastic superiority to the utterance. Analyzing the phenomenon of the comic, we conclude that the consentient term and classification of the comic has not been presented. Quantitative analysis of the use of linguostylistic peculiarities allowed us to reveal the total number of their usage in the scripts and to explore the features of their applications by characters. Our findings have shown that characters usually opt for the means on the lexical level to achieve the effect of the comic. The aim of the scriptwriters was not to impress the viewers with the diversity of devices but to make them laugh.*

*Key words: linguostylistic peculiarities, comic, comic effect, levels of language, MARVEL*

Мета нашої роботи – проаналізувати та дослідити лінгвостилістичні особливості комічного, що застосовуються у скриптах кінокомпанії MARVEL. Матеріалами для нашої роботи було обрано скрипти за 2017 – 2019 роки. Стрімка популярність продуктів випущених цією кінокомпанією привертає увагу багатьох і змушує замислюватись які особливості автори скриптів застосовують, щоб так влучно виражати такі типи комічного як іронія і сатира, що кожен другий фільм стає бестселером.

У сучасній лінгвістичній науці в цілому, категорії комічного присвячено велику кількість досліджень у різних дисциплінах, проте це явище досі викликає широкий інтерес та є об'єктом дискусій багатьох дослідників.

Така зацікавленість зумовлена тим, що одностайного терміну для поняття комічного не існує. Станом на сьогодні загальноживаним визначенням вважається термін представлений у Радянському Енциклопедичному словнику в якому зазначається, що «комічне (грецьк. komikos - веселий, смішний, від komos весела ватага ряджених на сільському святкуванні Діоніса в Др. Греції) це категорія естетики, що означає смішне. Ця категорія походить від ігрового, колективно самодіяльного сміху, наприклад, у карнавальних іграх»[5].

На думку О.А. Рибаквої, категорія комічного - це багатоплановий, складний та структурний феномен, який присутній в різних сферах людської життєдіяльності та пізнання[4].

Слід зазначити, що за своїм походженням, сутністю та естетичним характером комічне має соціальний характер. Лінгвіст Вуліс стверджує, що комічне бере початок від об'єктивних протиріч соціального життя. Більше того він стверджує, що «комічне може виявлятися по-різному: у невідповідності нового та старого, змісту та форми, мети та засобів, дії та обставин, реальної сутності людини та її думки про себе. Комічне визначає характер багатьох видів літератури: комедії, байки, сатиричного роману, фейлетону, лімеруку. Також очевидний тісний зв'язок комічного з негативним, поганим, потворним» [1].

Досліджуючи категорію комічного, лінгвісти з'ясували, що комічне опирається на несумісність між метою та засобами, дією та результатом, низовинним і піднесеним [3].

З огляду на емоційне забарвлення та наявності раціонально-оцінного компонента, комізм поділяється на два види. Першим видом вважається комізм вищого порядку, який сприймають як частину галузі естетики та належить до поняття прекрасного. Протилежним першому типу є комізм низинного порядку, що є поза поняттям естетичного та прекрасного і сприймається як щось низинне [6].

Попри те що існує багато досліджень природи та сутності комічного, чіткої класифікації даної категорії так само як і терміну досі не існує. Ми використовуємо загальноприйняту точку зору, згідно з якою поняття комічного можна класифікувати по об'єкту й степені інтенсивності, яку виражає критика. До цієї класифікації входять гумор, іронія, сатира та сарказм [2].

Вищезгадані види комічного різняться тим, що гумору та іронії властива тільки незначна критичність та висміювання соціального явища, що не є небезпечним. На відміну від них, сатира та сарказм висміює об'єкт та дає йому оцінку досить відкрито і зазвичай агресивно. Ці види різняться своїм об'єктом, тобто сатира висміює владу та політику, а сарказм застосовується, щоб глузувати з особистості або її якостей [2].

Їх провідною функцією є створення комічного ефекту. Комічний ефект виникає внаслідок особливого роду когнітивно дискурсивної взаємодії структур мовного значення та сенсу. З лінгвістичної точки зору, найбільший інтерес для нас представляють засоби створення комізму, що існують в мові та їх вивчення. Такими засобами є різноманітні засоби мовної виразності та стилістичні прийоми [2].

Варто згадати, що у лінгвістиці представлена значна кількість класифікацій стилістичних прийомів. Такі дослідники як І.Р. Гальперін, Дж. Н. Ліч, Ю.М. Скребнев, І. В. Арнольд та В. А. Кухаренко представили свої класифікації, що базуються на різних принципах та критеріях.

У нашому дослідженні ми спираємося на класифікацію, представлену дослідницею В.А. Кухаренко. Дослідниця

розподілила стилістичні засоби за мовними рівнями: фонографічний рівень, морфологічний рівень, лексичний рівень, синтаксичний рівень та лексикосинтаксичний рівень.

Ми також вважаємо, що доцільним є досліджувати особливості на прагматичному рівні, адже мовна структура тексту базується не тільки на взаємодії мовних засобів, але і на прагматичному рівні в цілому.

Окрім стилістичних засобів, які були представлені Гальпериним, В.А. Кухаренко доповнила свою класифікацію на фонетичному рівні такими засобами як алітерація, асонанс та звуконаслідування. На морфологічному рівні дослідниця виділяє такі прийоми як застосування okazionalizmів та повторів морфем. На лексичному рівні виступають такі прийоми як метафора, метонімія, епітет на інші.

На синтаксичному рівні фігурують паралельні конструкції та повтори, а на лексикосемантичному – антитеза, літота тощо.

У проаналізованих нами скриптах було знайдено значну кількість засобів представлених у цій класифікації. Найбільшу кількість лінгвостилістичних особливостей ми виокремили на лексичному рівні. Пояснити ми це можемо тим, що на відміну від авторів художніх творів, автори скриптів не намагалися досягти художньої цінності та виразності. Їх метою було викликати сміх у глядачів і їм це відмінно вдалося за допомогою великої кількості використання таких засобів, як вульгаризми (124 рази), прізвиська (98 разів) та фразеологізми (34 рази).

Прикладом слугуватиме уривок зі скрипу “Guardians of the Galaxy”:

“QUILL

*I guess I should be glad I was a skinny kid. Otherwise you would have delivered me to this **maniac!***

YONDU

*You still reckon that's the reason I kept you around, you **idiot?!!***

QUILL

*That's what you told me, you old doofus!” [8].*

У вищезгаданому фрагменті персонажі застосовують вульгаризми задля висміювання розумових здібностей один одного та вираження їхнього негативного ставлення до сказаного.

Також досить часто персонажі застосовували такий лінгвостилістичний засіб як прізвиська. Наприклад:

*“YONDU (CONT'D)*

*These ones here are the ones who followed - of course they're jerks.  
Which is what I deserve.*

*ROCKET*

*Slow down, **drama queen**. You might deserve this, but I don't. We gotta get out of here” [8].*

Використання прізвиська зумовлене тим, що персонаж хотів кепкувати з надмірної емоціональності іншого персонажа та водночас його підбадьорити.

Наступним засобом, який вживався з регулярною частотністю став фразеологізм. Цей засіб вживався задля того, щоб додати висловлювання іронічності та саркастичності.

*“LUIS*

*Put a little brown sugar on it. You can put some cinnamon. Put a little honey. Whatever you want...*

*SCOTT*

*Guys, guys, guys. Come on, man. We **got bigger fish to fry**. Is that my desk?*

*LUIS*

*Yeah.*

*SCOTT*

*What? Why do I have such a small desk?*

*LUIS*

*Because you weren't there when we were choosing desks.*

*KURT*

***You snooze, you lose” [7].***

Лінгвостилістичні особливості на синтаксичному рівні зустрічалися теж досить часто. Засобами з найбільшим числом використань стали паралельні конструкції (45 разів), парцеляція (32 рази) та апосіопеза (24 рази).

Паралельні конструкції застосовувались для створення комічного ефекту через синонімічні синтаксичні конструкції, які створюють певні емоції.

*“ROCKET*

*What are you doing?!*

*QUILL*

*I've been flying this rig since I was ten years old.*

*ROCKET*

***I was cybernetically engineered to pilot a spacecraft!***

*Rocket FLIPS the controls back to him.*

*QUILL*

***You were cybernetically engineered to be a douchebag.***

*Quill FLIPS the controls back to him.*

*GAMORA*

*Stop it!" [8].*

У наведеному уривку персонаж має за мету висміяти вміння та навички іншого героя та тим самим показати своє негативне ставлення до іншого героя та до ситуації загалом.

Наступною за частотою використання стала парцеляція. Вживання цього засобу було обумовлено тим, що автори скриптів хотіли таким чином виразити емоційно-психічний стан персонажа і тим самим додати ефект комізму тексту:

*"SONNY BURCH*

*Just meet me at the waterfront. In three hours.*

*ANNOUNCER*

***Oh, folks. We've barely left the dock... but it looks like we got some company. Look. Right there. Do you see it, folks? There it is. There's a breach. What the...?***

*SCOTT*

***Hi. Sorry. Hi. It's okay. It's okay! Sorry, I know I'm not a whale. This will just take a second. Hey! That doesn't belong to you! No, no! No, no! You're embarrassing yourself now Come on. Let go. Thank you. I'll take this now" [7].***

У вищезгаданому фрагменті персонаж відкрито виражає своє хвилювання та невпевненість тим самим створюючи комічний ефект через парцеляцію.

Яскравим прикладом використання анафори задля посилення експресивності висловлювання та створення ефекту комізму слугує уривок зі скрипту "Deadpool":

*"VANESSA*

***Limited edition. I had to give the kid behind the counter a rub and tug. I'm kidding. I'm not kidding. I'm kidding. It was nearly five full months of Skeeball.***

WADE

(beams)

*I know, I've been doing some thinking...*

VANESSA

*Really*" [9].

Мовним рівнем з найменшою кількістю використаних засобів став фонографічний рівень. Протягом нашого дослідження найбільшою кількістю повторень відзначились графон (69 разів) та вигук (58 разів).

Такий лінгвостилістичний засіб як графон вживався задля звернення уваги глядача на мовні та розумові особливості персонажа або на його манеру поведінки.

*"Deadpool stands. Walks behind the couch, and as he passes the back of Blind Al's head... FARTS.*

DEADPOOL (CONT'D)

*Hash-tag Drive-by.*

BLIND AL

(to herself)

*I'm gonna find this 'Craig.' And I'm gonna kill him.*

DEADPOOL

*Once I've got the cure, I'm gonna do the same to Francis..."* [9].

У фрагменті використанні скорочення, що чітко вказують на саркастичне відношення героїв до ситуації.

Такий лінгвостилістичний засіб як вживається для того, щоб передати емоції персонажа особливо таких як здивування, знервованість або страх та додати експресивності висловлюванню. Приміром:

"SCOTT

***Doink! Come here, you little weasel! No, you don't! I guess maybe you do. Come on! Anyone see a Southern gentleman carrying a building? How'd he even have time to buy a ticket? Would you just one time, please work! Yes! All right, I need help. Yes! Oh. Sorry. Ah... Somebody! Hey! Come on, man! Not cool! Murderers! Yes, yes, yes, yes! I'm gonna call you Ant-onio Banderas! You're a badass! Yes! No, no, no! Ant-onio!"*** [7].

Отже, аналізуючи скрипти кінокомпанії MARVEL, ми зробили висновок, що найчастіше персонажі використовували

лінгвостилістичні особливості комічного на лексичному рівні. За допомогою таких засобів як вульгаризми, прізвиська та фразеологізми вони висміювали поведінку, зовнішність, розумові здібності та якості інших персонажів або виражали своє негативне ставлення до ситуації тим самим створюючи комічний ефект.

Перспективою нашого дослідження є аналіз лінгвостилістичних особливостей вираження комічного на різних мовних рівнях у скриптах кінокомпанії MARVEL за 2019-2022 роки.

#### Література:

1. Вулліс А.З. В лаборатории смеха. Москва, 1966. с. 144
2. Казакова, Діана Володимирівна. Категорія комічного у медичному дискурсі: дисертація ... кандидата філологічних наук: 10.02.19. Красноярськ, 2013.312 с.
3. Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре. Москва. Лабиринт, 1999. 288 с.
4. Рыбакова Е.А. Лингвистические аспекты игры слов в языке современной немецкой молодежи: дис. ... на соис. учен. степени канд. филол.наук: 10.02.04. Москва, 2015. 359 с.
5. Советский энциклопедический словарь. Москва. Советская энциклопедия, 1984. 1630 с.
6. Философский энциклопедический словарь. Москва. Советская энциклопедия, 1983. 840 с.
7. Chris McKenna and Erik Sommers. Ant-Man and the Wasp. URL: [https://movies.fandom.com/wiki/Ant-Man\\_and\\_the\\_Wasp/Transcript](https://movies.fandom.com/wiki/Ant-Man_and_the_Wasp/Transcript) (дата звернення 12.09.2022).
8. James Gunn. Guardians of the Galaxy. URL: [https://movies.fandom.com/wiki/Guardians\\_of\\_the\\_Galaxy/Transcript](https://movies.fandom.com/wiki/Guardians_of_the_Galaxy/Transcript) (дата звернення 12.09.2022).
9. Rheet Reese and Paul Wernick. Deadpool. URL: <https://imsdb.com/scripts/Deadpool.html> (дата звернення 12.09.2022).