

Маја Вукојевић*

ЕКСПЛОАТАЦИЈА СЛИВЕНИЦА РАДИ ПОСТИЗАЊА ХУМОРИСТИЧКИХ ЕФЕКТА У ЕНГЛЕСКОМ ЈЕЗИКУ¹

У овом раду се анализирају хумористички ефекти који се постижу употребом сливеница у комуникацији на енглеском језику. Истражују се разлике између тих ефеката, као и одређене правилности због којих се сматра да њихов број није насумичан нити неограничен. Прво се нуди кратак преглед релевантних теоријских оквира, а затим анализа. Материјал за анализу чине примери у контексту, односно 178 сливеница употребљених у 5 различитих америчких хумористичких серија. Анализира се њихов ефекат на два нивоа, односно мотивација говорника у комуникацији са саговорником унутар серија, али и мотивација сценаристе којем је декодер телевизијски гледалац.

Кључне речи: сливеница, енглески језик, хумор, телевизијске серије, прагматика.

1. Уводна разматрања

Сливенице су такав творбени поступак којим су се бавили многи аутори и чешће су биле анализирани према структури, датуму, трајности, семантичком значењу, па и прагматичком. Помињу се још у 16. и 17. веку према Адамс (1973: 148-149). Њихово значење може бити именовање хибридних појмова и неретко хумор. Лалић Крстин (2010) дала је велик допринос структурној анализи. Овај творбени поступак у српском језику, његово именовање, као сливање, односно сливенице, и константно прикупљање примера приређује Бугарски (2013, 2019). Овај поступак је интересантан и страним ауторима, тј. и на другим језицима. Од значаја за овај

* majav930@gmail.com.

¹ Рад садржи резултате првобитно изложене у мастерском раду, под насловом *Експлоатација сливеница ради постизања хумористичких ефеката у филмовима и серијама на енглеском језику*, одбрањеном на Филозофском факултету у Новом Саду, 2018. године.

рад је највише био Венсан Рене (2015). Он истражује факторе који утичу на хумористичност сливеница, односно на јачину хумористичности. С друге стране, овде ће се ипак хумористичност посматрати са аспекта каквоће, односно не колико је нешто смешно, него на који начин. Предлаже се рашчлањавање једне врсте значења. Посматра се потенцијал сливања да стоји иза различитих мотивација енкодера да изазове хумор. Као и код хумора генерално, предлаже се да постоје различите врсте. Овде је покушано да се анализом корпуса сливеница прикупљених из играних хумористичких серија опише какви све ефекти могу бити. У наставку ће бити дат преглед теоријских оквира релевантих за ово истраживање.

2. Теоријске основе истраживања

За овакво специфично истраживање, важно је поћи од ширих теоријских оквира како би се могло тачно објаснити. То значи описати пре свега творбени поступак сливања, а затим хумор и комуникативне ефекте као и семантичко и прагматичко значење.

2.1. Дефинисање сливеница

Сливенице настају стапањем типично две основе и обично први део прве основе се комбинује с другим делом друге основе. При томе, најмање једна основа је скраћена или постоји преклапање изворне речи 1 и изворне речи 2. Битан је аспект намере, ради разликовања од нехотичног формирања (Грис 2012: 146). Према овоме прототип ће бити *Marshgammon* [Marsh(al) + (back)gammon]. Основа је према Прћићу (2007: 48) дефинисана као слободан елемент који има пуно лексичко значење и може да служи у неком поступку творбе речи. У овом раду ће бити прихваћена ова дефиниција основе.

У овом раду фокус није на структури, али је неизбежно било приметити везу између сливеница са више од две основе и збуњивања као хумористичког ефекта који се њима постиже као што је *Happy valen-birth-iversary*. Лалић-Крстин (2010) нуди исцрпну типологију сливеница по структури која се и овде користи.

Сливенице су карактеристичне и по томе што није увек лако идентификовати њихове основе, али ни значење. Кверк и остали (1985: 1583) кажу да се сваке речи чува онолико колико је довољно да би било могуће да се анализира, а као и у сложеницама тема је у другом делу и прозодијски облик једнак је другом, нескраћеном облику. Долази и до одступања, као код *Lamborcuzzi*, јер је ту тема с леве стране. Препознатљивост речи зависи од њихове прозирности, односно могућности да се оне морфосемантички анализирају, као и од композитивности, односно значења које чини збир значења улазних јединица. Ретки су примери у којима је дошло до

декременентације (одузимања значења) и инкрементације (додавања новог значења) мада постоје (Прћић 2016: 96). У корпусу то је рецимо *Marshgammon* [Marsh(al) + (back)gammon] јер иако је друга основа назив игре *Backgammon*, значење нема везе са овом игром већ са другим играма *Candy Land, I Never, Pictionary*. Иако неки аутори више пажње посвећују одузимању елемената, овде се предлаже виђење да је сливање ипак ближе адитивној модификацији јер се код сливеница увек додаје значење, и то значење обеју основа. Непредвидивост и различитост сливеница, Бељаева (2019: 3) приписује управо томе што се сливенице често користе као игре речима.

Једнократне творевине (енг. nonce words) које преовлађују у корпусу су речи које иако су употребљене нису постале устаљене. Пошто није од значаја да се задрже, једнократно остварују своју функцију. Нпр. *shweezed, Bangtoberfest* и сл. Речи се стварају како би се попунила одређена лексичка празнина (Прћић 1998: 68). Међутим, за поступак сливања је карактеристично и то да мотивација за новим речима и сами доступни језички материјал за њихово стварање делују у интеракцији. Тако ће некад смер стварања сливеница бити супротан, односно полази се од основа, које због своје међусобне сличности могу утицати на декодера да је створе, а не нека лексичка празнина. Адамс (1973: 150) помиње хапологију као једну њихову карактеристику.

По узору на Лалић-Крстин (2010) која прави паралелу са другим творбеним поступцима да би се разграничило сливање овде се предлаже поређење и са конверзијом. Основе су сливене тако да изгледа као да је само једна. Постоји неколико примера из корпуса који се због свог одступања од прототипа сливања приближавају конверзији у већој или мањој мери. Овде се представља прва група односно примери који су формално идентични са постојећим речима односно са једном од својих основа:

- *Bro*_{глагол} (bro + row), 'to move swiftly towards the bar to meet attractive women', 'жустро се кретати према бару ради упознавања атрактивних жена'
- *Horny devil* (horn + horny devil), 'a devil both in a metaphorical sense, and also in a literal sense, who has horns, at a Halloween party, and is sexually aroused', 'ђаво и у метафоричном, и у буквалном смислу, који има рогове, на прослави Ноћи вештица, и који је сексуално узбуђен'

Наведени примери слични су конверзији јер се на први поглед ништа формално не мења. Први највише личи на конверзију, јер се мења и врста речи, именица постаје глагол. Разлог да се ови примери сматрају сливеницама јесте што, иако је резултат идентичан једној од основа формално, семантички оба значења су донекле задржана што није случај и код конверзије.

Овај рад бави се хумористичким сливеницама, а на основу ранијих радова закључује се да је управо то један од најчешћих разлога за употребу сливенице. Адамс (1973: 148-149) даје примере сливеница који су настајали у 16. и 17. веку, *blatterature*, *niniversity*, *foolosophy* итд. Штавише, најраније употребе биле су с тим разлогом, а тек касније су почеле да се употребљавају и за озбиљне регистре. Употреба сливеница је у порасту, посебно у хумористичким филмовима и серијама и на интернет страницама за хумор. Да се приметити да је поред хумора, или боље рећи често уз хумор чест разлог за употребу сливеница да се покаже интелигенција. Један од ликова у серији *Како сам упознао вашу мајку*, чак експлицитно то говори, како такав вид стварања нових речи показује креативност.

(1) Barney: “Inventing your own word shows creativity and visionary. Visitivty.”

a characteristic which includes both creativity and visionary.

’Барни: “Смишљање својих сопствених речи показује креативност и визионарство. Визитивност.”

карактеристика која укључује уједно креативност и визионарство.’

Такође, могу служити и као вербално оружје. Као такве адекватне су за изазивање смеха у серијама и у ситуацијама које нису инхерентно забавне, попут препирки. На овај начин у сливеницама се стапају и две супротстављене комуникативне функције.

Без скраћивања и без преклапања једнаких делова, како Грис (2012: 159) наводи, сливенице не би ни биле такав вид игре речима. *SNASA* [s(ec-ret) + NASA] звучи смешније него ако бисмо рекли *SECRNASA* рецимо, а што су краће то је мања препознатљивост.

Фонолошка форма је код сливеница значајна и како Адамс истиче, управо је тај сличан одјек код сливенице заслужан за постизање игре речима као што је случај са *foolosopher* према *philosopher*.

Према структурној типологији коју нуди Лалић-Крстин (2010: 81-96), примећено је да се јављају сви облици структуре и у овом корпусу, сем тип 5 и 8 па су преузети примери од Лалић-Крстин. Управо је тип 5, онај који неки аутори сматрају сложеним абревијацијама.

- 1) Први део прве основе и последњи део друге основе, *Thankstini* [thanks(giving) + (mar)tini] ‘a drink served for Thanksgiving, having taste like food typical of that holiday’ ’пиће које се служи за Дан захвалности укуса попут хране типичне за тај празник’
- 2) Цела прва основа и последњи део друге основе, *Broat* [bro + (b) oat] ‘to move swiftly towards the bar to meet attractive women in an imaginary transportation’ ’жустро се кретати према бару ради упознавања атрактивних жена у имагинарном превозу’

- а. Прва основа мења конституент сложенице, *Rack star* [rack + (ro)ck star] 'a person who knows a lot about denim' 'особа која зна много о тексасу'
- 3) Први део прве основе и цела друга основа, *Cockamouse* [cock(roach) + mouse] 'a hybrid creature having the traits of a cockroach and mouse' 'хибридно створење с карактеристикама бубашвабе и миша'
- 4) Цела прва основа и цела друга основа, *Broath* [bro + oath] 'the oath between two very close friends, bros' 'заклетва положена између два врло блиска пријатеља, брата'
- 5) Први део прве основе и први део друге основе, *Botox* [bot(ulium) + tox(in)] 'botulinum toxin' 'ботулинум токсин'
- 6) Једна основа суперимпонирана преко дела друге основе, *BonGabetit* [bon (app)etit + Gabi] 'the name of the Web site for a chef by name Gabi' 'име веб странице за шефа кухиње Габи'
- 7) Префикс и последњи део основе, *un-vitations* [un- + (i)nvitations] 'notifications to someone that their invitation is withdrawn.' 'обавештење коме да им је позив повучен'
- 8) Префиксоид и последњи део основе, *aerobatics* [aero- + (ac)robatics] 'flying maneuvers for training, recreation or entertainment.' 'маневри у летењу за обуку, рекреацију или забаву'

За типове 5 и 8 није било примера из корпуса па су преузети од Лалић-Крстин (2010). Ипак, јављају се примери који одступају од свих наведених група, не само по броју основа већ и по њиховом дисконтинуираном распореду. Није неопходно уводити још један тип јер у корпусу има незнатан број таквих примера (*Leden-Jerry, possimpible*). Код *Leden-Jerry* [legendary + Led (Zeppelin) + and + Jerry] основе не само да нису узастопне, већ је осим самог поступка сливања наизглед у игри и деловање гласовне промене метатезе, што значи да су гласови заменили места унутар речи (Хјум, 2001). У овом примеру то би било тачно само на фонолошком нивоу.

2.1.1. Значење сливеница

Значење сливеница често је везано за именовање хибрида било које врсте, али и за привлачење пажње што је свакако потенцијал које ове речи имају у већој мери, поредећи с другим творбеним поступцима што Адамс (1973: 158-159) такође говори. У случају књижевне употребе могу имати функцију да изненаде. И протоком времена, ово се није променило и сва три значења се очитују у *cockamouse*. Често је управо њихова новина кључна да би се неки ефекат изазвао. Пример за то може бити *bro-grammer party*. Ту сливеницу смишља један од ликова из серије *Млади и глад-*

ни, који је програмер. Међутим, када његова пријатељица употреби ту исту реч тренутак пре њега, он више не може да је употреби са таквим ефектом који је имао на уму.

За објашњене значења сливеница често су и игри значенски односи (Јул 1985: 94-97). То су дакле, синонимија, антонимија, хипонимија, али и хомонимија и полисемија.

За разумевање хумора, а посебно хумористичких сливеница, теорија појмовне интеграције је врло значајна, а сливање представља само један од појавних облика појмовне интеграције. Фоконије и Тернер објашњавају како се ментални простори могу мењати и да су међусобно повезани. Појмовна интеграција више је везана за оно што можемо замислити као два стопљена елемента док је сливање сам процес изражен у језику. За овај процес врло је важно да се значење тумачи на лицу места и како ауторка објашњава информације се размењују у контексту (Филиповић-Ковачевић, 2013: 71-72). То значи, да је декодер врло активан учесник комуникације. Можемо закључити да се сличан процес одвија и са сливеницама јер када се употребе, често само као једнократне творевине, важно је да се њихово значење разуме моментално. Прћић (2016: 109-112) инсистира се на томе да су оба учесника активна. Не само да је енкодер вршилац тиме што поруку шаље већ је и декодер. За овај рад је најважнији елемент **намера** енкодера јер је то оно што подстиче на комуникацију. Овде је то значајно јер је резултат намере комуникативни ефекат, а ефекти сливеница су оно што се анализира, односно с којим циљем су употребљене.

Имајући у виду да ће у анализи овог рада бити двоструки декодер важно је поменути и слојевитост. То подразумева постојање два нивоа, први гледаочев и други који се односи на ликове унутар серије (Продановић Станкић, 2016: 61).

(2) So six months later, Danny surprised me and took me trick-or-treating, just the two of us. And that's how Half-O-Ween was born.

[half + (Hall)oween] – *Halloween celebrated six months later 'Noć veštica koja se slavi šest meseci kasnije'*

Контекст: Дани и Рајли причају Ејми о томе како је настао њихов празник. Ефекат: Овде је настао апсурдни ефекат захваљујући томе што се празник слави шест месеци касније па му се и губи поента. Намера и ефекат су од стране сценаристе, а сами говорници су поносни на свој лични празник. Функција језика је именовање и игра речима.

За сврхе хумора некад се намерно крши Грајсовог принципа кооперативности. Грајс (1989: 24-25) започиње дискусију увођењем термина импликатура. **Имплицатуром** се означава да постоји разлика између онога што је речено и онога што треба да се пренесе као порука. Намерно кршење (енг. flouting) максиме информативности за стварање ироније и хи-

перболе. Пример за прву је сливеница *Marshgammon*, при чему је иронија што игра нема никакве везе са *backgammonom*, а за другу *ton in law*. Импликатуре које настају с намером да буду двосмислене као сливеница *the '69 Chevy* која се односи или на возило из наведене године, или има сексуалну конотацију, а такође и оне које настају с намером да буду неразумљиве на оној граници која је ипак довољно јасна за функционисање комуникације као кад одрасле особе разговарају пред дететом, довољно нејасно за дете, а јасно за њих (Грајс 1989: 34-36), или значење познато публици, али не и саговорнику као *manwich*.

Прагматичко значење је најважније за овај корпус јер је то значење које настаје у контексту, језичком и ванјезичком (Прћић 2005: 78). Код сливеница семантичко значење речи *Slowsby* било би спора особа која се презива на *-sby*. Прагматичко значење сливенице *Slowsby* ће тада постати, подругљив израз да се спори возач који се презива *Mosby* (Моузби), који је притом говорнику близак, изазове на бржу вожњу.

Код разумевања речи које су у односу хомонимије или полисемије, прагматичко значење је важно да би се могло изабрати адекватно од тих значења. То се зове **прагматичко употпуњење** (енг. *pragmatic enrichment*) (Прћић, 2005: 78-79) што је надоградња на семантичко значење. На пример, *melancholy* и *melon-collie* звуче слично када се изговоре, али се на основу приказа говорникових мисли, где Хомер Симпсон замишља пса направљеног од диња може доћи до закључка да је употребљена реч била друга.

Један интересантан рад који се бави прагматиком, помиње хумор као есенцијални део. Наиме, Версхуерен (2017) пише о прагматици хумора у озбиљној причи. Аутор прво помиње како је говорио о експлоатацији немогућности потпуне експлицитности (Версхуерен 2017: 312). Каже како хумор и озбиљност иду заједно, и то поткрепљује цитатима неких славних личности. Већ је помињано у овом раду да се и сливенице некад користе у ситуацијама које нису типично смешне, јер је језички изражен хумор некад једини начин да се то учини. Према томе, Версхуеренов рад подржава ову тврдњу, говорећи да се озбиљност и хумор не искључују већ могу да постоје истовремено.

2.2. Вербални хумор

Други значајан аспект овог рада јесте хумор, и то онај изражен у језику. Вербални хумор Атардо дефинише као језички изражену неподударност (према Продановић Станкић, 2016: 40). Према Раскину (1985: 47-48) лингвистичка теорија хумора бави се лингвистичким особинама које имају текстови који су смешни за разлику од текстова који то нису. Сливенице су често хумористичне, а у овом корпусу све су такве, нпр. *Bangto-*

berfest, broller, Beercoles итд. За лингвистичке теорије хумора, то би значило, да ће текст вероватно бити смешан ако садржи сливенице, односно оне су једне од могућих средстава за стварање хумора.

Хумор се може сматрати позитивним и негативним па тако на пример Лудовичи је (према Раскину, 1985: 10) један од аутора који сматрају хумор негативним, а да је основа тога у осећају супериорности, и то одговара примерима који су у овом раду наведени под негативни хумор. То се посебно очитује у примерима *Dunfeat* и *Thorpedoed*, који обједињују презиме особе са победом, тако да се јасно говори другој особи да је инфериорна. Као битну разлику између смешног и хумористичног Котхоф наводи (према Продановић Станкић, 2016: 40) намеру енкодера, која не мора постојати код смешне ситуације, али за хумор је неопходна. Такође је важан и фактор изненађења, тј. хумор у језику настаје када се разликује изговорено од очекиваног. Оно што следи су кратки описи различитих теорија хумора.

2.2.1. Теорија неподударности

Теорија неподударности је теорија хумора која је заснована на когнитивном аспекту. Она се како Морел (1983: 15-16) објашњава, базира на нечему неочекиваном, *Thankstini*, нелогичном, *melon-collie*, *baskiceball*, па чак и неприкладном, *Bangtoberfest*, што резултира забавним ефектом. Аристотел (према Морелу, 1983: 16) под хумором који настаје као резултат неподударности убраја и речи које су погрешно или другачије написане или оне које садрже игре речима (нпр. *mockerrriage* – брак за ругање). Теорија неподударности је широко распрострањена и много је аутора (Раскин, Атардо, Ђора) који сматрају супротна значења најважнијим чиниоцем хумора (Ермида и Чованек 2012: 2).

2.2.2. Теорија супериорности

Теорија супериорности. Предмет смеха биће они људи који нису свесни себе и доживљавају се бољим него што то јесу (богатијим, згоднијим итд.) на пример *Frankenberry* упућено оном ко је претходно сматрао да изгледа као Halle Berry (Хали Бери), само што то оне који им се смеју чини у одређеној мери зловнима. Могуће је да се теоријом супериорности објасни и подсмевање самом себи. Морел (1983) објашњава да апсурд може да насмеје, као што је њему једном неко ставио куглу за куглање у фрижидер што је изазвало смех при проналаску. Примери за хумор због апсурда могу бити и *Thankstini*, *Lamborcuzzi*, *SNASA*, *Smoon*.

2.2.3. Теорија ослобађања

Према теорији ослобађања, смех је издувни вентил енергије која је пре него што дође до експлозије смеха била прикупљена у организму. *Monet, Vincent Van Gogh*. Ако се говори о хумористичком смеху, који је овде и значајнији, често не укључује никакву емоционалну енергију, ни претходно накупљену, нити насталу у самој ситуацији (Морел 1983: 24). За сврхе овог рада, битно је поменути и чињеницу да су у великом броју случајева шале којима се Фројд и бави о физичком изгледу, сексуалности итд. (Продановић Станкић, 2016: 85), а таквих је доста и међу примерима из корпуса овог рада *The Ford Explore Her, You Scream Truck, Frankenberry*. Теорије ослобађања су, према Атарду (1994: 50) занимљиве јер се тичу ослобађања од правила језика, што је типично за игре речима, али и кршење Грајсовог принципа кооперативности. То би значило да су сливенице израз ослобађања, јер је свака сливеница, нарочито новостворена, одступање од правила, односно ослобођење. То значи да је можда разлог за употребу *romantagical, shwezzed, frake-up* да се крше правила уз смех.

2.2.4. Семантичка теорија хумора

Лингвистичке теорије хумора, оне су које се баве појединостима текста којима се објашњава настали хумор. Раскинова намера (према Продановић Станкић, 2016: 91) била је постављање теорије која објашњава примере хумора, али је у стању и да генерише такве примере.

2.2.5. Општа теорија вербалног хумора

Општа теорија вербалног хумора охувхата шире области лингвистике, па тако и оно што је овде посебно важно, прагматику (Атардо, 1994: 222). Ова теорија садржи шест **извора знања** (енг. Knowledge Resources) на основу којих се објашњава виц (Атардо, 1994: 223). Пошто овде циљ није утврдити шта је смешно, већ на који начин и шта се тиме изазива и због тога најзначајнији од њих јесте логички механизам, јер он донекле открива след којим долази до неког ефекта. Такође битно је и постојање мете што није случај у свим примерима.

Примери сливеница такође експлоатишу хомонимију, *melon-collie* према *melancholy* где постоји однос хомофоније, или *horny devil* код којег је однос хомонимије између *horny* као 'узбуђен', или 'са роговима'. За полисемију, пример је *Pick-up Truck*, 'транспортно возило' или 'возило за састанке с девојкама'.

На основу набројаних елемената предлаже и таксономију која садржи, између осталог, и сливенице, што се очитује по примеру *Françlaic* од *Français* и *Anglais*, иако их он зове контаминацијама (Атардо, 1994: 114).

2.3. Хумористички ефекти

Пошто се у овом раду жели понудити преглед хумористичких ефеката који се постижу сливеницама, најпре ће бити дат осврт на постојеће хумористичке ефекте уопштено. То су:

иронија, сарказам (Динел 2009: 1289) припадност некој групи, софистикација, везана за менталне способности говорника, евалуација, пристојност, која се тиче слике говорника у друштву (Ортега 2013: 598), задиркивање, спуштање, продужено задиркивање, самоомаловажавајући хумор (Динел 2009: 1293-1295).

Ортега (2013: 594-5) сматра да су ефекти хумора позитивни. Они које наводи као већ познате су иронија и пристојност, али претпоставља да су поред њих ефекти и јачање везе међу говорницима. Наводи и да хумор може бити израз агресије и да се управо на тај начин често објашњава иронија, као показивање супериорности.

С друге стране, средства за постизање хумористичких ефеката према Динел (2009: 1288-1290) су поређење, метафора, хипербола, парадокс, (иронија је у овом раду ипак ефекат), алузија (Динел 2009: 1290). Сливенице су набројане као један од хумористичких средстава. Рене (2015: 124) сматра да све сливенице укључују бар мало играња речима. Ренвик и Рене (2019) врше формалну анализу енглеских једнократних творевина, али и њихових француских превода. Овај рад је најзначајнији због сличне методологије и делом корпуса, те су то махом хумористичне сливенице. Они овде на самом почетку наводе да ће речи бити на две стране екстрема у зависности од њихове функције, а у обрнутој спрези биће њихова устаљеност, па ће тако игре речи имати најмању тенденцију да постану устаљене. Сам рад посвећен је утврђивању формалних карактеристика које могу бити друкчије код једнократних творевина, у односу на устаљене сливенице (Ренвик и Рене 2019: 1). Такав формални аспект се овде неће анализирати детаљно. Може једино да се напомене, да формално, у њиховом раду, као и у корпусу овог рада, нема сливеница које садрже први део прве основе и први део друге основе, те то може да се узме за потврду како једнократне творевине сливеница не креирају такве обрасце (Ренвик и Рене 2019: 5-6).

Један фокусиран чланак који се бави хумором, и специфично хумором из серије која је дала највише примера за корпус овог рада јесте рад Тери (2021). Ауторка испитује околиналне, односно речи које иако неустаљене употребљавају се више него само једном. Битно је нагласити да се ауторка бави околиналним, а не сливеницама, али их свакако помиње као један од творбених поступака (Тери 2021: 7). Ауторка тврди да и поред хумористичног потенцијала који сливенице носе, нису све успешне (Тери 2021: 14). Ипак, на супрот томе, овај рад првенство даје хумористич-

ној намери енкодера, премда су сливенице које ће бити приказане у наставку успешне.

3. Анализа корпуса

3.1. Структура корпуса

Корпус се састоји од 178 примера сливеница. Свака сливеница је прикупљена из хумористичких телевизијских серија и у овом раду је приказана са контекстом. Све сливенице су хумористичне, односно употребљене су са намером да некога насмеју. Коришћено је 5 различитих телевизијских серија за ексцерпцију ових примера, и све су то хумористичке америчке серије, од којих су 4 игране и једна анимирана. Критеријум за одабир примера био је да садржински то увек буде сливеница и то да се њоме увек постиже неки хумористички ефекат. Праткично овде су примери који се анализирају *Thankstini*, *lamborcuzzi*, *romantagical*. Коришћени извори су серије *How I Met Your Mother* (*Како сам упознао вашу мајку*) (2005-2014) САД; *Modern Family* (*Модерна породица*) (2009-) САД; *Young and Hungry* (*Млади и гладни*) (2014-) САД; *Baby daddy* (*Отац детета*) (2012-2017) САД; *The Simpsons* (*Симпсонови*) (1989-) САД. На првом месту серија *Како сам упознао вашу мајку* била је врло битан извор примера, не само по њиховом броју већ и по начину стварања сливеница које захваљујући својој фокусираности на поједине речи стварају лексичка поља сливеница и на тај начин им пружа потенцијал за трајност. У том смислу *bro* се у овој серији користи врло често за формирање смешних и креативних сливеница и таквим понављањем код гледалаца се устаљује и лакше памти (*broworkers*, *broat* итд.). Осим тога, ова серија је од посебног значаја за овај рад и због тога што је била покретач и подстицај за одабир управо ове теме рада.

3.2. Методологија анализе корпуса

Методологија рада се састоји од анализе сваке прикупљене сливенице са описаним контекстом. Прво су све епизоде које садрже сливенице одгледане, затим су кориштени транскрипти тих епизода, а након тога су још једном одгледане епизоде да не би долазило до неких одступања. Анализа се састоји од коментарисања конкретног ефекта сваке сливенице у контексту и њихове класификације на основу тих ефеката. Оне ће бити разврстане према намераваном ефекту који ће бити прокоментарисан, али ће овде бити приказани примери који најбоље описују издвојене ефекте. Ефекти ће прво бити подељени према томе да ли су позитивни или негативни, а затим на поједине ефекте. Пошто је танка линија између те две велике класификације, под позитивне ће бити сврстани сви они које нису

изражено злобног карактера. Пошто су примери из телевизијских серија, декодер ће бити двоструки, онај у серији и телевизијска публика. Често ће произведени ефекат због тога бити двојак. Према томе сваки пример садржи редом реченицу у којој је сливеница заиста употребљена и сливеница је подвучена у тој реченици. Након тога дата је структура те сливенице у угластој загради, тј. од којих се основа састоји и приказано је да ли долази до преклапања основа, уколико постоји то је приказано подвученим словима, а у заградама се налазе делови који су скраћени у поступку сливања. Следећа је дефиниција сливенице на основу значења са којим је и употребљена, и те дефиниције су написане у италику. Након тога сажето је описан неопходни контекст за разумевање сливенице. На крају се даје коментар о ефекту, тј. коментарише се да ли је ефекат успешан или на пример долази до разилажења намере енкодера и ефекта код декодера. Такође, коментарише се ефекат на два нивоа, тј. код декодера унутар серија и код публике као декодера с обзиром да је овај ефекат често другачији. Говори се и о функцији језика која може бити именоване, односно игра речима, или обоје. Као још један елемент анализе користи се и мета, чијим постојањем се одређује да ли хумор садржи аспект исказивања супериорности. На крају, дат је и логички механизам по којем се долази до откривања шале у тексту, како би се упоредили ЛМ са ефектима који се желе постићи.

3.3. Приказ резултата

Сливенице које изазивају позитивни хумористички ефекат:

(1) Ефекат апсурда

Овим ефектом се жели смех постићи на тај начин што ће се нешто приказати као апсурдно, било да је то неки покушај изума, или нешто слично. Некад се унутар серије користе сливенице са овим ефектом, али тако да наизглед ликови не примећују да се ради о томе, већ је то упућено само публици.

The Thankstini. A fun and delicious new novelty drink I invented. Cranberry juice, potato vodka and a bouillon cube.

[Thanks(giving) + (mar)tini] – *a drink served for Thanksgiving, having taste like food typical of that holiday ‘ниће које се служи за Дан захвалности, укуса попут хране типичне за тај празник’*

Контекст: Један од момака у друштву у бару говори о пићу које је он смислио.

Ефекат апсурдности се овде постиже ако се посматра оно значење које одсликава намеру сценаристе за серију и то је оно што ће насмејати публику, мада ће то и за декодера у серији имати сличан ефекат. С друге стране, ако

се посматра намера лика који то изговара, то је намера да се измисли нешто иновативно те ће ефекат бити нешто другачији, више нагиње ка хвалисању због свог изума. Ефекат је успешан да насмеје са првим наведеним циљем. Функција језика је именовање и игра речима.

Мета: нема

ЛМ: јукстапозиција

(2) Ефекат алузије

Овај ефекат се углавном постиже тиме што се алудира на имена познатих филмова, митова и сл., најчешће за представљење некога или нечега бољим или занимљивијим.

Roberto Dinero - a diploma of a lawyer hanged on a wall of his office which is obviously of questionable morals, and he speaks English with an Italian accent

[Robert d(e Niro) + dinero] – a name of a lawyer of questionable morals 'име адвоката упитног морала'

Контекст: Марц и Хомер Симпсон разговарају са адвокатом којем етика није јача страна; адвокат говори енглески са јаким нагласком који подсећа на италијански и у позадини се види његова диплома са које сазнајемо његово име.

Ефекат: Намера и ефекат се поклапају. Енкодер је једино сценариста, који је желео да имплицира да је адвокат повезан са мафијом, алудирајући на име познатог глумца јер се очекује да публика познаје улоге тог глумца. Осим тога, име је измењено и употребљена је реч на шпанском језику која значи "новац", због њене формалне сличности са презименом, а и да би се нагласила корумпираност адвоката. Садржи основу која није на енглеском језику, али је довољно позната свим говорницима. Функција језика је игра речима.

Мета: нема

ЛМ: пресликавање снаге/кијазам

(3) Инвентивност

Овај ефекат је један од најчешће кориштених јер је то оно што карактерише доста сливеница, чак и неких које нису хумористичне, тј. нису у оквиру овог рада. Скоро сви примери овог рада могли би овде да се сврстају, али у овој анализи овде сврставамо оне које изразито имају такав карактер. Хумористичан ефекат се овако постиже тиме што се публика жели насмејати тако што ће се ликови показати хвалисави.

Barney: Inventing your own word shows creativity and visionary. Visit-ity

[visi(onary) + (crea) tivity] – *a characteristic which includes both creativity and visionary* 'карактеристика која укључује и креативност и визионарство'

Контекст: Барнеу објашњава свом друштву како би требало да се представља особа и које особине да има уколико жели да добије што бољи посао.

Ефекат: Намера Барнија као енкодера јесте да себе представи паметним, а он сматра да то значи смишљати своје речи. Важна је и намера сценаристе као енкодера јер он жели да изазове хумористични ефекат због Барнијевог представљања себе бољим него што јесте, са елементом и апсурда због начина на који то ради. Ефекат је успешан и код декодера у серији и код телевизијског гледаоца. Функција језика је и именовање и игра речима.

Мета: нема

ЛМ: претеривање

(4) Персонализација

Слично претходном, овај ефекат је такође често употребљен како би се неко похвалио и у таквим ситуацијама користи своје име за стварање сливнице. Такође, тиме се често приказује присвојност.

Marshall: It's called "Marsh-gammon." It combines all the best features of all the best games... Candy Land, I Never, Pictionary.

[Marsh(all) + (back)gammon] – *a game Marshall invented which is a combination of 'Candy Land', 'I Never', 'Pictionary'* 'игра коју је Маршал измислио а која је комбинација игара 'Candy Land', 'I Never', 'Pictionary'

Контекст: Маршал прича свом друштву о игри коју је он смислио и како је именовао.

Ефекат: У овом примеру је приметан ефекат инвентивности. Међутим, пошто је употребљено лично име, пример је сврстан под ефекат персонализације, јер је значајна та намера да се нешто именује својим именом и на тај начин присвоји. Намера и ефекат се поклапају ако посматрамо Маршала као енкодера. У случају сценаристе биће персонализација кроз лика, тј. то му је била намера, да игру припише Маршалу, али и да га прикаже као инвентивног. Функција језика је именовање и игра речима.

Мета: нема

ЛМ: навођење на криви траг/игнорисање очигледног

(5) Елевација

Овај ефекат се користи да се неко или нешто представи боље или преувеличано.

Robin: So which is it, a cockroach or a mouse? Lily: It's a cockamouse.

[cock(roach) + mouse] – *a hybrid creature having the traits of a cockroach and mouse* 'хибридно створење са карактеристикама бубашвабе и миша'

Контекст: Маршал и Лили у бару препричавају друштву какве су се животиње уплашили.

Ефекат: Намера Маршала и Лили је да прикажу животињу као што страшнију, али овај ефекат изазива само смех због претеривања код декодера унутар серије, али и телевизијских гледалаца. Сценариста као енкодер жели изазвати хумористични ефекат због претеривања и ефекат је успешан. Функција језика је именовања и игре речима.

Мета: нема

ЛМ: претеривање

(6) Зближавање

Овај ефекат има за циљ да експлоатише хумор тј. у овом корпусу хумористичне сливенице за стварање ближих веза са другима. Може се објаснити и као жеља да се припада неком друштву. Ово је уједно и ефекат са најистакнутијим позитивним ефектом хумора.

I mean, I've had to learn how to balance being a friend and a manager. You could call it being a "franager."

[fr(iend) + (m)anager] – *a manager who acts very friendly with his employees* 'менаџер који је пријатељски настројен према својим запосленима'

Контекст: Клер покушава да убеди свог брата како је она у добром односу са својим колегама на послу, што јој баш и не полази за руком.

Ефекат: Овде Клер као енкодер има намеру да на духовит начин прикаже како је блиска са колегама, да су јој они и пријатељи. Ефекат није успешан. Сценариста као енкодер и жели то да постигне, али и да се успут публика смеје њеном неуспелом покушају. Функција језика је функција игре речима.

Мета: нема

ЛМ: промена улога/метахумор

(7) Збуњеност

Овај ефекат се користи како би се публика насмејала нечијој збуњености, што се донекле постиже и идентификацијом гледалаца са ликовима у серији јер се већином ради о неким познатим ситуацијама.

Josh: Uh-oh. (realizes he is attracted to the naked audience) Down, boy.

How do we measure succ-sex? (Chuckles) sex. sex. Success.

[succ(ess) + sex] – *mispronounced word success said by a sexually aroused person* 'погрешно изговорена реч успех на енглеском коју изговара сексуално узбуђена особа због фонетске сличности'

Контекст: Док држи говор, Josh покушава да се опусти тако што ће замислити да су сви у публици голи. Међутим, то уместо да га смири узбуђује га и погрешно изговара реч *success* тако да јој припоји и реч *sex*.

Ефекат: У овом примеру намера и ефекат су збуњеност. Ефекат је успешан. За разлику од претходних примера, овде Josh никако не може да буде енкодер већ само сценариста, а само телевизијски гледаоци су декодери са овим ефектом. Функција језика је више игре речима.

Мета: нема

ЛМ: двосмисленост везана за референцију

(8) Ублажавање

Овај ефекат се користи у ситуацијама кад нешто крене по злу да би се то ублажило тиме што се неће нагло саопштити вест.

Gabi: You're on your "one-y-moon"?

[one + (h)oneymoon] – *a honeymoon for the person who goes alone because he or she was left at the altar* 'медени месец за једну особу која тамо сама одлази јер су је оставили пред олтаром'

Контекст: Габи разговара са човеком који седи поред ње у авиону.

Ефекат: Габи жели да се нашали са човеком и да његов проблем ублажи на тај начин. Ефекат је успешан и код декодера у серији и код телевизијског гледаоца као декодера. Сценариста жели постићи исти ефекат. Функција језика је игра речима.

Мета: нема

ЛМ: закључивање последица

(9) Претерана очигледност

Овај ефекат је заснован на експликурама тј. да се све прикаже очигледније него што је неопходно.

Bart: Budget-Os? Marge: That's right. It's much less expensive than the leading clown-based cereal.

[budget + (Krusty)-O's] – *a cheap version of cereal* 'јефтина верзија житарица за доручак'

Контекст: Марге говори свом сину да због штедње купују јефтине житарице.

Ефекат: Овде је као енкодер важан само сценариста. Он жели да постигне хумористичан ефекат уз сувишну очигледност. Ефекат је успешан код телевизијског гледаоца као декодера. Функција језика је именовање и игра речима.

Мета: нема

ЛМ: аналогија

(10) Задиркивање

Овај ефекат се користи како би се с неким пријатељски расправљало. Овде нема негативних намера.

NARRATOR: It was "Lady Tedwina Slowsby."

[slow + (Mo)sby] – *a slow driver with the last name Mosby 'спор возач чије је презиме Мозби'*

Контекст: Ted Mosby prepričava deci kako ga ja njihova majka zvala da bi ga iznervirala kad sporo vozi.

Ефекат: Овде је намера енкодера да би се неко задиркивао, тј. његово презиме се користи за то. Ту намеру име, и остварује тај ефекат Тедова супруга о којој он говори. Сценариста ствара исти тај ефекат кроз тог лика. Функција језика је именовање и игра речима.

Мета: Тед Мосбу, али се овде не изражава супериорност. Њега супруга задиркује да би тиме постигла неки ефекат. Овде се хумор користи и као оруђе да би се Тед наговорио да вози брже.

ЛМ: промена улога

(11) Самоомаловажавање

Овај ефекат је врло сличан претходном, јер се овде ради о задиркивању, али упућеном себи.

Sofia: Well, I'm very excited for you even though I am bummed and depressed... "bumpressed."

[bum(med) + (de)pressed] – *being in a very bad mood, worse than only bummed or depressed 'стање веома лошег расположења, горе од само утучености или депресивности'*

Контекст: Софија се сама себи руга јер се насупрот своје пресрећне другарице она осећа лоше.

Ефекат: Енкодер, Софија, жели се сама себи ругати и ефекат је успешан, и снажнији је ефекат јер реч настаје по аналогiji речи коју је Габи претходно смислила да опише колико је срећна. Сценариста жели постићи управо тај ефекат. Функција језика је игре речима.

Мета: Софија.

ЛМ: аналогija

Сливенице које изазивају негативни хумористички ефекат:

(12) Ругање

Овим ефектом често се жели изазвати смех на штету неког трећег, тј. смех је усмерен ка тој особи или више особа. Једини је који се овде описује као негативан.

Robin: If you fall for that one, my heart breaks for you, but I'm sorry, you're a "smoron."

[secret + moron] – *a person who lacks intelligence to see when someone is telling them even the most incredible lies* 'особа којој недостаје интелигенције да увиди чак и када је неко прича највеће лажу'

Контекст: Робин разговара с Барнијем о томе како он убеђује девојке да буду с њим и она му говори шта мисли о онима које поверују у његове приче.

Ефекат: Робинина намера јесте да се наруга девојкама које верују у Барнијеве приче, нарочито ону да је он астронаут и ради за тајну НАСУ (secret NASA > SNASA), и због тога по аналогiji смишља назив за такве особе. Ефекат је успешан. Сценариста жели постићи исти тај ефекат. Функција језика је игра речима.

Мета: наивне девојке које верују Барнију.

ЛМ: аналогija

Овим ефектима могао би се додати и ефекат лагања изостављањем, или као што Тери (2021: 24) каже, речи које намерно заваравају. Овде се наводе примери потпуно измишљених речи које личе на праве речи, како би се саговорник навео на лажни траг тиме што му се даје нешто што звучи као одговор. Овде је пример за сливеницу *absotively* који уместо очекиваног значења збира *апсолутно* и *заиста*, ова реч значи потпуно супротно, тј. израз крајње негативног осећања. Употребљена је као намера мушкарца да слаже своју супругу о својој одлуци у вези са напуштањем посла.

4. Закључци

Пре свега, хипотеза о постојању више различитих ефеката који се могу постићи потврђује се као тачна. Такође, ти ефекти се понављају, односно могуће их је према томе груписати. Пошто је било говора о позитивном и негативном хумору и овде се потврђује да хумор може бити и израз негативног.

Типологијом ефеката који се могу постићи сливеницама, која се предлаже у овом раду, долази се до 12 могућих различитих ефеката. Овде се предлаже таква подела, али је јасно да су разне модификације могуће пре свега због тога што многе сливенице могу да буду сврстане у више врста ефеката. За сврхе овог рада, свака је разврстана на само једном месту, према томе који ефекат је примарно изражен, односно који је најјаче изражен том конкретном сливеницом.

Иако нема драстичних разлика у броју сливеница са одређеним ефектом, највећи број примера ипак сврстан је под ефекат елевација. То значи да је највише сливеница употребљено с циљем да се нешто или неко представи као бољи, преувелича и сл.

ЛИТЕРАТУРА

- АДАМС – Adams, V. 1973. *An Introduction to Modern English Word-Formation*. London and New York: Longman.
- АТАРДО – Attardo, S. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.
- БЕЉАЕВА – Beliaeva, N. 2019. Blending creativity and productivity: on the issue of delimiting the boundaries of blends as a type of word formation. *Lexis 14*, doi: 10.4000/lexis.4004.
- БУГАРСКИ, Р. 2013. *Сармагедон у Месопотаманији: Лексичке скривалице*. Београд: Библиотека XX век.
- ВЕРСХУЕРЕН – Verschueren, J. 2017. The pragmatics of humor in a serious story. *Elua, 31*, 311-326.
- ГРАЈС – Grice, P. 1989. *Studies in the Way of Words*. Cambridge Mass.: Harvard University Press.
- ГРИС – Gries, S. Th. 2012. Quantitative Corpus Data on Blend Formation: Psycho- and Cognitive-linguistic Perspectives. U V. Renner, F. Maniez, and P. Arnaud (Eds.), *Cross-Disciplinary Perspectives on Lexical Blending* (pp. 145-168). Berlin: De Gruyter Mouton.
- ДИНЕЛ – Dynel, M. 2009. Beyond a Joke: Types of Conversational Humour. *Language and Linguistics Compass, 3*(5), 1284-1299.
- ЕРМИДА и ЧОВАНЕК – Ermida, I. and Chovanec, J. 2012. Humour, Language and the Media. In J. Chovanec and I. (Eds.), *Ermida, Language and Humour in the Media* (pp. 1-8). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- ЈУЛ – Yule, G. 1985. *The Study of Language: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- КВЕРК – Quirk, R. et al. 1985. *A Comprehensive Grammar of the English Language*. London and New York: Longman.
- ЛАЛИЋ-КРСТИЊ, Г. 2010. *Структурни и садржински аспекти нових сливеница у енглеском језику: когнитивнолингвистички приступ*. Магистарска теза (необјављена). Нови Сад: Филозофски факултет.
- МОРЕЛ – Morreall, J. 1983. *Taking Laughter Seriously*. Albany: State University of New York Press.
- ОРТЕГА – Ortega, M. B. A. 2013. An Approach to Verbal Humor in Interaction. *Procedia: Social and Behavioral Sciences, 95*, 594-603.
- ПРОДАНОВИЋ СТАНКИЋ, Д. 2016. *Вербални хумор у енглеском и српском језику*. Нови Сад: Филозофски факултет. Едиција Е-дисертација, књига 8. Приступљено 27.6.2022.
- ПРЋИЋ, Т. 1998. Прилози за једну савремену теорију творбе речи. *Годишњак Филозофског факултета у Новом Саду, 26*, 67-76.

- ПРЊИЋ – Prčić, T. 2001. Interpreting Morphologically Complex Lexemes, and the Semantics/Pragmatics Interface. In T. E. Németh (ed.) *Pragmatics in 2000: Selected Papers from the 7th International Pragmatics Conference. Vol. 2.* Antwerp: International Pragmatics Association, 470-480.
- ПРЊИЋ – Prčić, T. 2005. Words in Context: Pragmatic Enrichment of Semantically Underspecified Meanings. *Romanian Journal of English Studies*. Timișoara 2, 77-83.
- ПРЊИЋ, Т. 2016. *Семантика и прагматика речи*. Нови Сад: Филозофски факултет, 3. електронско издање, Доступно на: [хттп://дигитална.фф.унс.ац.рс/ситес/дефалт/филес/дб/боокс/978-86-6065-356-9.пдф](http://дигитална.фф.унс.ац.рс/ситес/дефалт/филес/дб/боокс/978-86-6065-356-9.пдф).
- РАСКИН – Raskin, V. 1985. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel.
- РЕНВИК и РЕНЕ – Renwick, A. and Renner V. 2019. New lexical blends in The Simpsons: a formal analysis of English nonce formations and their French translations. *Lexis 14*, doi: 10.4000/lexis.3829.
- РЕНЕ – Renner, V. 2015. Lexical Blending as Wordplay. In A. Zirker and E. Winter-Froemel (Eds.), *Wordplay and Metalinguistic/Metadiscursive Reflection: Authors, Contexts, Techniques and Meta-Reflection* (pp. 119-134). Berlin: De Gruyter Mouton.
- ТЕРИ – Terry, A. 2021. Questioning the purpose and success of occasionalisms as a source of humour in How I Met your Mother. *Lexis 17*, doi: 10.4000/lexis.5399.
- ФИЛИПОВИЋ-КОВАЧЕВИЋ, С. 2013. *Имплицирана значења у рекламама на енглеском и српском језику*. Едисија Е-дисертација, књига 5. Нови Сад: Филозофски факултет. [хттп://дигитална.фф.унс.ац.рс/садржај/2013/978-86-6065-161-9](http://дигитална.фф.унс.ац.рс/садржај/2013/978-86-6065-161-9). Приступљено 27.6.2022.
- ХЈУМ – Hume, E. 2001. Metathesis: Formal and Functional Considerations. In E. Hume, N. Smith, and J. van de Weijer (Eds.), *Surface syllable Structure and Segment Sequencing* (pp. 1-25). Leiden, NL: HIL.

ИЗВОРИ

- 123 Movies Tube*: <https://www1.123moviestube.io/>
- Fandom*: [http://younghungry.wikia.com/wiki/Young %26 Hungry Wiki](http://younghungry.wikia.com/wiki/Young_%26_Hungry_Wiki)
- Forever dreaming*: <http://transcripts.foreverdreaming.org/>
- Gledaj seriju*: <http://gledajseriju.com/>
- Kiss Cartoon*: <https://kisscartoon.ac/>
- Open subtitles*: <https://www.opensubtitles.org/en/search/subs>
- Serijesad.*: <http://serijesad.com/>
- Springfield! Springfield!*: <https://www.springfieldspringfield.co.uk/>
- Watch Series*: <http://watchseries.fi/>

Maja Vukojevic

EXPLOITING LEXICAL BLENDS TO ACHIEVE HUMOROUS EFFECTS
IN ENGLISH

Summary

This paper analyses humorous effects achieved through using lexical blends in communication in the English language. Differences between those effects are explored as well as certain regularities for which it is considered that their number is not random nor unlimited. Firstly, a brief theoretical frame is given, and then the analysis follows. The material for analysis consists of examples in context, i.e. 178 lexical blends used in 5 different American comedy TV series. Their effect is analysed on two levels, i.e. the motivation of the speaker in communication with the interlocutor within the series, but also the script writer's motivation where the decoder is the television viewer.

Keywords: lexical blend, English language, humour, television series, pragmatics.