

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології та журналістики
Кафедра англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова

ЗАСОБИ ВІДТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО В АНГЛОМОВНИХ
МУЛЬТФІЛЬМАХ

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: здобувачка 2 курсу 08-201 М групи

Спеціальності: 035 Філологія

Спеціалізації: 035.041 германські мови та літератури (переклад включно), перша–англійська

Освітньої програми: Філологія (германські мови та літератури (переклад включно)), перша – англійська

Андрушко Анастасія Володимирівна

Керівниця кандидатка педагогічних наук,
доцентка Зуброва Ольга Андріївна

Рецензентка кандидатка філологічних наук,
доцентка Ковбасюк Лариса Анатоліївна

Херсон – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти вивчення засобів відтворення комічного в англomовних мультфільмах	6
1.1 Зміст поняття комічного в науковій парадигмі	6
1.2. Лінгвістичні особливості мультиплікаційного дискурсу.....	14
РОЗДІЛ 2. Лексичні та лінгвостилістичні засоби реалізації комічного ефекту в англomовних мультфільмах	19
2.1.Лексичні засоби відтворення комічного в англomовних мультфільмах.....	19
2.2.Стилiстичні засоби створення комічного ефекту в англomовних мультфільмах.....	29
ВИСНОВКИ.....	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	47

ВСТУП

Одним з найбільш унікальних явищ є гумор. Він грає величезну роль у духовному і соціальному житті людини, допомагає впоратися з депресією, апатією і поганим настроєм. Комічне виступає як багатопланове поняття, але чіткого й однозначного його визначення в контексті сучасної лінгвістичної парадигми не існує, хоча з давніх часів дане поняття виступало предметом вивчення філософів і лінгвістів. Комічне є втіленням духу народу, і є явищем, яке характеризує національну специфіку кожної культури. Тексти художніх творів, кінофільмів та мультфільмів, пронизані гумором, є об'єктом дослідження сучасної лінгвістичної науки, їх аналіз вимагає від дослідників врахування величезної кількості чинників. Дослідження явища комічного може охоплювати безліч аспектів у межах різних наук, таких як лінгвістика, стилістика, теорія тексту, теорія і практика перекладу, лексикологія, та інших.

Англомовні мультфільми користуються популярністю у людей будь-якого віку. Однак найбільшими поціновувачами мультфільмів є діти. Вони сприймають мультфільми інакше, ніж дорослі. Доросла людина звертає увагу на образи, персонажів і текст, наповнений безліччю стилістичних прийомів, які найчастіше неможливо розрізнити для дитячого сприйняття, так як вживання і сприйняття певних фігур мови вимагає від людини хорошого знання мови і певного рівня освіченості. Сутність комічних засобів полягає в протиставленні або ж непередбачуваному об'єднанні двох протилежних значень в одній фонетичній або графічній формі.

Актуальність дослідження зумовлена недостатнім ступенем розробленості проблеми засобів вираження комічного саме на матеріалі

сучасних мультиплікаційних фільмів, а також тим, що в контексті лінгвістичного аналізу текстів англійськомовних мультфільмів постає потреба фундаментального і всебічного дослідження прийомів передачі категорії комічного у розрізі лексикології та стилістики.

Зв'язок дослідження з науковими програмами, планами, темами. Тема й зміст дослідження мають безпосередній зв'язок із темою науково-дослідної роботи кафедри англійської філології та світової літератури імені професора Олега Мішукова Херсонського державного університету «Вплив лінгвальних та екстралінгвальних чинників на формування фахівця з іноземних мов у сучасному мультикультурному просторі» (номер держреєстрації 0117U003763).

Мета роботи – дослідити засоби відтворення комічного в англійськомовних мультфільмах.

Для досягнення зазначеної мети потрібно вирішити такі **завдання**:

- розкрити сутність комічного у контексті лінгвістичної парадигми;
- розглянути класифікації видів комічного;
- визначити лінгвістичні особливості мультиплікаційного дискурсу;
- проаналізувати лексичні та стилістичні засоби передачі комічного в англійськомовних мультфільмах.

Об'єкт дослідження – феномен комічного в мультиплікаційному дискурсі.

Предмет дослідження – лексичні та лінгвостилістичні особливості відтворення комічного в англійськомовних мультфільмах.

Методи дослідження. При опрацюванні теоретичного матеріалу за темою кваліфікаційної роботи застосовувалися методи аналізу та синтезу

для того, щоб детально вивчити категорію комічного. Метод систематизації допоміг у формування системної класифікації засобів комічного. За допомогою методу індукції та порівняльного методу було досліджено класифікації видів комічного в роботах низки науковців, а структурний метод було застосовано для того, щоб охарактеризувати комічне, яке є певною системою та має складові та структуру засобів і прийомів його вираження. До лінгвістичних методів, які були використанні у процесі дослідження мовного матеріалу, відноситься описовий метод для вербального пояснення одиниць, що увійшли до вибірки. Контекстуально-інтерпретаційний метод застосовано для здійснення реконструкції комунікативного задуму, мотивів і цілей, загального змісту, рецептивної спрямованості комічного тексту, у процесі якої було виділено стилістичні фігури.

Наукова новизна одержаних результатів є у тому, що в роботі описано прийоми створення комічного ефекту на рівні сюжету, ситуації та тексту на матеріалі англомовних мультфільмів.

Практичне значення результатів дослідження. Результати кваліфікаційної роботи можна використовувати при викладанні курсів «Стилістика англійської мови» (розділ «Стилістика тексту») та «Інтерпретація тексту», а також у практиці викладання англійської мови. Окремі положення кваліфікаційної роботи можуть бути застосовані при написанні курсових і бакалаврських робіт.

Апробація дослідження. Результати проведеного дослідження обговорено на засіданнях кафедри англійської філології та зарубіжної літератури імені професора Олега Мішукова ХДУ. Окремі положення дослідження опубліковано в науковій статті «Особливості перекладу англомовних дитячих мультфільмів» (альманах «Магістерські студії», 2021 рік)

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ЗАСОБІВ ВІДТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО В АНГЛОМОВНИХ МУЛЬТФІЛЬМАХ

1.1. Зміст поняття комічного в науковій парадигмі

Комічне як складова невербальної комунікації та світогляду завжди мало велике значення, а також мовне та інформативне значення. Комічний ефект відноситься до впливу та прагматики жартів, заснованих на невідповідності значень, таких як буквальний та контекстний, які викликають сміх. Проблема комічного довгий час вивчалася переважно естетикою та літературознавством, аналізуючи такі естетичні категорії, як комічне та трагічне, які використовувалися в літературі.

Термін «комічне» у широкому розумінні означає те, що викликає сміх. Початком теоретичного осмислення комічного вважається естетика Аристотеля, який стверджував, що з давніх часів люди почали висміювати недоліки один одного, певні слабкості. Але ці вади не є комічними; навпаки, вони викликають гнів, тому, щоб вони справили комічний ефект, необхідно було зобразити їх у кумедній ситуації. Тобто комічний ефект виникає лише тоді, коли об'єкт глузування постає у незвичній ситуації. У сучасній науці термін «комічне» використовується як загальне поняття для позначення різних явищ, які можуть викликати сміх [27, с. 71].

Проблема вивчення комічного наразі є актуальною у зв'язку зі специфікою світогляду сучасної епохи, позначеною феноменом «філософського діалогу», множинністю відносних істин, неможливістю прямого вираження, а отже – всемогутністю іронії. Специфікою розвитку культури є постійне розширення, збільшення її обсягу при

збереженні в пам'яті вже створеного. Діалектичні зміни, що відбуваються в літературному процесі, які не передбачали «раптового і повного оновлення формальних елементів, а ... нову функцію цих формальних елементів», раніше забезпечували стабільність системи. Таким чином, культурне поле входить у культурну рефлексію, пов'язану з питанням передачі «спадкової інформації», її відтворенням культурного процесу.

Н.Степанова, досліджуючи природу комічного ефекту, виділяє наступні причини його виникнення: 1) соціально-культурний характер «комічного» (людські вади), 2) культура особистості (перевага над ким-небудь), 3) наявність несподіваного, раптового ефекту, 4) національна особливість (індивідуальність), 5) дієвість і сприйнятливість суб'єктами «комічного», 6) залежність від конкретних умов [20, с. 4].

Н.Мечковська підкреслює поступовий характер і взаємозалежність особливостей смішного і вказує такі обов'язкові умови створення і розуміння комічного: частково негативне ставлення до об'єкта сміху і потреба розумових зусиль як при зародженні, так і при розумінні різних моделей комічного [15, с. 145]

На думку В. Саннікова, всі когнітивні концепції являють собою варіації теорії «комічного шоку», відповідно до якої процес сприйняття жарти «проходить три фази: фаза «шоку» - розгубленість, дезорієнтація в зв'язку з новизною, незвичністю комічного об'єкта; фаза «осяяння»; фаза комічної радості, викликана звільненням від нервового напруження» [19, с. 281].

У складній комедії є три принципово різні творчі методи: гумористичний, сатиричний та проміжний, які, незважаючи на властиве їм засудження об'єкта, важко назвати сатирою в традиційному розумінні цього слова [1, с. 43].

Чисто американські типи комічного включають грубий фарс або «фізичний гумор» і близькі до нього за своєю естетикою «кляп» (особлива конструкція комедійної ситуації, яка включає елементи ексцентричності та гротеску). Ще одна популярна форма американського гумору – жартувати (надягати когось), що є органічною частиною повсякденного американського спілкування [17, с. 537].

За словами А.Щербини, слово «гумор» (лат. *humor* – волога, рідина) вживається щонайменше у трьох значеннях: літературні гумористичні твори; почуття гумору; особлива форма критичного ставлення до явищ дійсності, а також форма насмішки. Останнє значення є естетичною категорією, яка переплітається з психологічним поняттям «почуття гумору» та спорідненими поняттями («іронія», «дотепність» тощо) [23, с. 43].

В.Карасик трактує гумор «як здатність сприймати смішні сторони життя, що є фундаментальною характеристикою людини» [11, с. 43]. У тлумачних словниках поняття «гумор» має кілька тлумачень, с. гумор – це «доброзичливе і смішне ставлення до чогось, спрямоване на виявлення недоліків; здатність подати, зобразити щось у комічній формі: «Безневинне глузування, добродушний сміх; пройняті таким настроєм ставлення до чогось (до чийхось недоліків, слабкостей тощо)» [цит. за 17, с. 15]; «Розуміння комічного, здатність бачити і демонструвати смішне, поблажливе, глузливе ставлення до чогось» [10, с. 154].

Етимологічний словник української мови О. О. Потебні пропонує таке визначення: гумор – це «розвиток сенсу стає зрозумілим на основі вчення середньовічної медицини про соки тіла, які впливають на настрій» [цит. за 12, с. 8].

А. Шопенгауер трактує поняття гумору як протилежності іронії. Учений виділяє такі відмінні риси цих двох проявів комічного: іронія –

явище об'єктивне та направлене на інших людей; гумор – суб'єктивний і спрямований на власного «я». Іронія, як правило, «починається з серйозного виразу обличчя, а закінчується сміхом, з гумором навпаки» [цит. за 24, с. 198].

Відносячи гумор і сатиру до основних проявів комічного, Ю. Б. Борев стверджує, що гумор означає «сміх дружній, безневинний, хоча і не беззубий. Він покращує явище, очищує його від недоліків, сприяє повному розкриттю в ньому всього суспільно-цінного» [4, с. 98].

О. Б. Шон підкреслює, що відмінність між гумором і сатирою є чинником мовного та позамовного змісту, який знаходить своє вираження в дискурсивній стороні творів, у засобах їх мовного представлення та екстралінгвістичній прагматиці, переважно соціальної, психологічної чи політичної спрямованості [цит. за 25, с. 537].

Б. М. Мінчин справедливо стверджує, що на відміну від сатири у смислового навантаженні гумору немає непримиренного ставлення до предмета, тобто не існує саме того чинника, завдяки якому сатира знаходить своє вираження. На його думку, гумор не має на меті знищити явище, а служить «специфічними ліками від не дуже важливих помилок та недоладностей, які не становлять великої загрози» [16, с. 43].

Комічне, як основна модифікація гумору, включає «чорний гумор». І, як це характерно для більшості явищ, що вивчаються лінгвістикою та суміжними науками, однозначної дефініції цього поняття немає. Низка вчених характеризує чорний гумор як жарт людини, яка опинилася в безвихідній ситуації. Бостонський словник світових літературних термінів визначає чорний гумор як «гумор, який характеризує предмет всупереч моральних цінностей, що визиває похмуру посмішку» [17, с. 13]. Поряд з цинічним прийняттям і боротьбою, чорний гумор – це спосіб реагувати на зло і абсурд життя [9, с. 200].

Говорячи про комічність у в лінгвістиці, спираємося на положення про те, що комічне засноване на відхиленні від норми, на несподіванці, ефекті обманутого очікування. Але мова в даному випадку йде про норму мовну. Це можуть бути, зокрема, відхилення від норм вимови, граматики, сполучуваності слів, створення неологізмів і т.д.

Представники різних наукових шкіл і традицій виділяють від двох (сатира і гумор) до семи (гумор, іронія, сарказм, сатира, гумор, жарт, гротеск) основних форм комічного, в той час як в деяких поняттях сатира і гумор розглядаються як дві рівні основні форми комічного, а решта (іронія, сарказм і так далі.) є виразними засобами комічного, які використовуються сатирою і гумором. Можна класифікувати форми комічного приймаючи за основу засіб вираження, який буде для даної форми творчості основним. Але в цьому випадку доведеться послідовно дотримуватися обраного критерію. Від основних форм комічного, в яких знаходить своє вираження принципівість позиції автора, потрібно відрізнити прості форми «комічного», які є виразними засобами, тією чи іншою технікою його створення і тому всі ці засоби можуть бути застосовані в сатиричних, гумористичних творах. Використання засобу визначається, як правило, темою твору, вибором відомих виразних засобів.

На думку О. Потебні, «іронія» є фігурою, яка обходиться без слів «добре!», «аякже!», «еге!»; але, може передаватися шляхом вживання стилістичного засобу [цит. за 8, с. 65].

А. Лосєв розподіляє іронію на м'яку або добродушну, глузливу і сарказм (вживання іронія з деяким знуцанням) [цит. за 27, с. 71]. На думку Б. Ланіна, «іронія є ставленням автора до того, що написано, а сатира є ставленням до певного явища» [12, с. 43]. Учений трактує

іронію значно глибше ніж сатиру, оскільки вона містить внутрішній модус, що має можливість реалізуватися у процесі. Іронія розрахована на читача, який знається на літературі.

Якщо провести паралель між іронією, гумором та сатирою, то Т. Лимарева зазначає, що сміх у гуморі і сміх у сатирі є полярними за своєю спрямованістю, а сміх в іронії, може розташовуватися між цими полярними точками, але все ж таки більше тяжіє до гумористичного сміху, ніж до сатиричного сміху [13, с. 43].

Т. Любимова порівнює визначення гумору зі спробою піймати руками вітер, котрий змінює силу і напрям руху. Окрім цього, гумор – це явище, яке підвладно часу, і те, що раніше сприймалось серйозно, зараз може викликати сміх [14, с. 43]. Етимологія слова «гумор» походить з англійської, до якої воно потрапило з французької мови, а французька лексема походить від латинської зі значенням «рідина, волога». Значення слова трансформувалося, розширивши семантику, і набуло значення «життєві соки в організмі людини», що було синонімічним до поняття «характер, темперамент людини». На англійському ґрунті французьке слово отримало значення «схильність до глузування», звідси і лексема «гумор».

Як зазначає В. Карасик, гумор є здатністю сприймати смішні сторони життя, що виступають як фундаментальними елементами людини [11, с. 43].

На думку, А. Шопенгауера гумор протиставляється іронії, адже все ж таки існують відмінні риси цих двох виявів комічного:

1) іронія є явищем об'єктивним і спрямованим на інших; гумор є суб'єктивним і призначеним для власного Я;

2) іронія «починається з серйозного виразу обличчя, а закінчується сміхом, натомість із гумором все навпаки» [цит. за 30, с. 43].

Влучно писав Ю. Борев: «сатира оспорує, страчує недосконалість. Вона робить це в ім'я радикального перетворення об'єкта сатири відповідно з ідеальним задумом» [4, с. 43]. У процесі дослідження причини виникнення сатири, науковець зазначив, що сатира може з'являтися тоді, коли не окремі риси виступають негативними, а явище в своїй сутності, коли воно соціально є небезпечним і здатним нанести серйозної шкоди суспільству. Така ситуація вже не є сумісною з дружлюбним сміхом і призводить до викривального, сатиричного сміху [22, с. 13].

Сарказм посідає важливе місце в системі відтінків комічного, що означає з грецької мови – знущання, терзання та нерідко порівнюється із сатирою та іронією. Сарказм є художнім засобом комічного, який класифікується як різновид іронії. Сарказм є гострою та безпощадною іронією. Природа іронії полягає в виточеному натяку, натомість у сарказмі центральною є крайня ступінь емоційного ставлення, високий пафос заперечення, що може переходити в повне несприйняття. У явищі сарказму немає подвійного дна, яке часто характеризує іронію. Зокрема, сарказм є спорідненим із сатирою, що є гострим осудливим висміюванням усього негативного (нечесність, несправедливість, певна соціальна шкідливість, ганебність), але він більш в'їдливий, викривальний, дошкульний, який сповнюється крайньої ненавистю та гнівним презирством [28, с. 43].

С.Походня стверджує, що до комічного належать асоціативна та ситуативна іронія. Ситуативна іронія може виникати у результаті контрасту між ситуативним контекстом і прямим значенням слова, словосполучення або речення, та реалізуватися у мікро- та макроконтекстах. Ситуативну іронію можна помітити у тексті одразу. Асоціативна іронія характеризується як більш складна та значуща та

реалізується в мегаконтексті. Асоціативна іронія функціонує на текстовому рівні за допомогою використання ситуативного повторення в поєднанні з іронічною алюзією, а також гротеском або абсурдом.

Отже, гумор у вузькому розумінні – це своєрідна категорія комічного, яка характеризується м'яким, добрим ставленням до суперечностей життя і спрямований на вдосконалення об'єкта чи явища, очищення від недоліків. Можна стверджувати, що це добродушний сміх з серйозною основою, який поєднує в собі сміх і співчуття, зовнішню комічну інтерпретацію та внутрішню причетність до того, що здається смішним. Гумор може виражатися по-різному, залежно від цілей, рівня культури, освіти та інших факторів. Таким чином, основною умовою створення комічного ефекту є контраст, несподівана невідповідність, що викликає подив і посмішку, мотив вирішення протиріччя. Автори виявляють логічний механізм «зсуву невідповідності» в комічних контекстах, враховують когнітивні механізми сприйняття та продукування комічного, а також наголошують на тому, що сміх часто виникає в умовах гри. Існує велика кількість правил і причин появи комічного, так як загальна кількість жартів пов'язано з безмежною лінгвокреативною здатністю людини. За визначенням Н.Мечковської, комічність – частково негативне ставлення до об'єкта сміху і потреба розумових зусиль як при зародженні, так і при розумінні різних моделей комічного. Чіткої класифікації видів комічного в лінгвістичній науці не існує. Найпоширенішими з видів комічного, які виділяють вчені, є гумор, іронія та сатира, причому гумор є «найм'якішою» формою комічного (він і буде переважати в дитячих мультфільмах), а сатира є «найгострішою» його формою.

1.2. Лінгвістичні особливості мультиплікаційного дискурсу

Мультиплікація як особливий вид полікодового дискурсу, виступає своєрідним культурологічним, соціальним і лінгвістичним феноменом. Особливої актуальності мультиплікаційний дискурс набуває для дітей та підлітків. Фокус уваги дослідників мультиплікації з лінгвістичної точки зору сконцентровано на вивченні мультиплікаційного тексту та дискурсу.

Текст анімаційного твору розглядається як дискурсивна практика, яка перебуває у динамічно діалогічному зв'язку з іншими практиками, що утворюють спільний континуум. Через досить високу чутливість до аудіовізуальних медіатекстів діти легко засвоюють представлене з екрану не лише з точки зору соціального, а й культурного дискурсу [20, с. 13].

Візуальна серія анімаційних мультфільмів може містити зображення різних міст, країн та континентів, і таким чином дати молодим глядачам уявлення про географію світу. Ознайомлення з культурою та традиціями тієї чи іншої країни може відбутися завдяки появі на екрані різних культурних явищ, с. ритуалів та обрядів, національних костюмів, музичних інструментів, кухонь народів світу, манер, етикету та моди. Такі зображення культурних реалій можуть служити фоном для основної дії мультфільму, використовуватися героями серіалу або виступати ключовою ланкою сюжету серіалу. Рівень звукового супроводу анімаційного твору є не менш актуальною складовою, у якій можуть відобразитися елементи культури. Національні мелодії та пісні народів світу, звуки музичних інструментів та звучання іноземної мови є складовими, які поряд із відеопослідовністю несуть додаткову інформацію про національну культуру [11, с. 99].

Синтез відео- та аудіокомпонентів, поєднання зображення та звуку може відбуватися, наприклад, коли персонаж мультфільму грає на

національному музичному інструменті або починає розмову з представником іншої культури, який відповідає йому іноземною мовою. Таке поєднання є найбільш вдалим для його визнання дітьми та закріплення у підсвідомості як культурного поняття. Особливу увагу слід приділити рівню тексту анімаційного твору, на якому культурні образи також можуть бути зашифровані. Цитати з пісень та творів мистецтва, згадки про назви артефактів та реалій, влучні посилання на сюжети казок, притаманні певній культурі, культурно позначені та функціонують у тісному зв'язку з аудіо- та відеопослідовностями анімаційного твору, форма уявлення глядачів про світ і виконують функцію формування культури.

Сукупність функцій мультиплікаційного дискурсу має бажаний вплив на дитячу аудиторію. Апелятивна функція, що полягає у націлюванні на конкретного адресата, здається найважливішою при створенні анімаційного твору, оскільки дитина є активним учасником такого дискурсу. З цієї ж причини під час створення мультфільмів також слід враховувати поетичну функцію, пов'язану з мовними засобами. Дійсно, щоб дитина успішно зрозуміла зміст, задуманий автором, або дізналася корисну інформацію після перегляду, необхідно враховувати її життєвий, культурний та історичний досвід.

Анімований дискурс мультфільмів також можна охарактеризувати з точки зору функцій, які він виконує як семіотична система. Ці функції включають передачу відповідної інформації, передачу минулого досвіду, участь у виробництві нових знань, регуляторну функцію, емоційну функцію, естетичну функцію та меншою мірою – металінгвістичні та фатичні функції [2, с. 231]. Особливо важлива естетична функція мультиплікаційного дискурсу, яка реалізується через увагу до «повідомлення заради самого повідомлення», іншими словами до форми

вираження, а не до самого змісту. Це проявляється в емоційній оцінці повідомлення з точки зору його артистизму [1, с. 34].

Функціональні особливості мультиплікаційного дискурсу змінювалися та розвивалися разом із розвитком та формуванням анімації як особливого виду кінематографічного мистецтва. Виникнувши як ярмарковий атракціон, покликаний приголомшити та вразити публіку оптичними трюками, анімація набула характеру театральної дії завдяки включенню до неї елементів драми.

Дискурс анімаційного мультфільму містить усі основні функції самої анімації як специфічного виду екранного мистецтва. Пізнавальні, розважальні, розвиваючі та навчальні функції мультфільму тісно взаємодіють у єдності. Залежно від мети анімаційного твору, на перший план можуть вийти пізнавальні чи освітні функції, однак розважальний компонент залишається незмінним, через що іноді буває так важко відірватися від перегляду мультфільмів.

Серед основних мовних особливостей дискурсу про мультфільм можна виділити наступні, описані нижче.

На лексичному рівні мультфільми характеризуються використанням чіткої та простої лексики, відсутністю незрозумілих термінів, професіоналізмом, застарілими словами та розумним використанням неологізмів. До особливостей на граматичному та синтаксичному рівні належать, с. використання простих граматичних форм, зменшувальних суфіксів, простих синтаксичних конструкцій та речень. На фонетичному рівні слід згадати специфіку вимови, використаною автором для створення гумористичного ефекту [15, с. 78].

Серед дискурсивних рис мультфільму як різновиду художньої літератури для дітей слід відзначити зв'язок з національною культурою,

відсутність великої кількості стилістичних засобів образної та художньої виразності, однак водночас епітети, порівняння і персоніфікації можуть широко використовуватися. Використання повторів, фразеологічних одиниць та прислів'їв, наявність пісень характерне для такого типу дискурсу.

Основними прийомами комічного є алегорія, деформація, несподіваність, невідповідність, непорозуміння і прийом викриття через анахронізми. Лексичні стилістичні засоби посідають значне місце у створенні гумористичного ефекту [38, с. 17].

Ідіоми також вживаються для досягнення комічного ефекту, якщо вони супроводжуються відповідною іронічною інтонацією; якщо вони історично з'явилися в мові в комічному значенні; якщо вони вдало поєднуються в тексті з іншими лексемами та словосполученнями [20, с. 43].

Отже, в мультиплікаційний дискурс є унікальним різновидом дискурсу, однак вивчається в основному не як окремий феномен, а в рамках дослідження кінодискурсу. Мультиплікаційний дискурс характеризується особливими рисами, однією з яких є наявність комічного та реалізація його різноманітними лінгвістичними засобами. Комічне на різних мовних рівнях реалізується через лексичні, фразеологічні, морфологічні та синтаксичні мовні засоби. Мовна гра в тексті комедії на лексичному рівні здебільшого виявляється у повторах різних видів, які втілюються у «макаронічному» мовленні, ампліфікації, жартівливих дефініціях, перифразах. Вербальний ряд в тексті сучасної англомовної анімаційної комедії відіграє важливу роль у створенні комічного, а мовностилістичні засоби та прийоми є різноманітними і потребують подальшого дослідження та висвітлення, зокрема на фонетичному, морфологічному та синтаксичному рівнях. Більш детально

зазначені особливості розглядатимуться у практичному розділі кваліфікаційної роботи.

РОЗДІЛ 2

ЛЕКСИЧНІ ТА ЛІНГВОСТИЛИСТИЧНІ ЗАСОБИ РЕАЛІЗАЦІЇ КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ В АНГЛОМОВНИХ МУЛЬТФІЛЬМАХ

2.1. Лексичні засоби відтворення комічного в англomовних мультфільмах

Комічне в англomовних мультфільмах реалізовано на різних мовних рівнях, причому вони дуже часто перетинаються. Значна кількість комічних епізодів реалізована в мультфільмах на лексичному рівні із паралельним залученням фонографічних засобів. Звернемося до розгляду лексичних засобів відтворення комічного, серед яких поважне місце посідають каламбури – різноманітні маніпуляції зі словами або словосполученнями. Каламбури можна розподілити на такі види: каламбури, засновані на полісемії (багатозначності); каламбури-омоніми; каламбури, засновані на вихідних і модифікованих ідіомах; ономастична гра слів (каламбури, в яких використовуються імена власні). Фонетичний рівень складають каламбури, засновані на паронимазії (схожості звучання слів) та каламбури-омофони. До графічного рівня входять візуальні каламбури.

Розглянемо, яким чином комічне відтворено в досліджуваних мультфільмах засобами каламбурів різних типів.

1. Каламбури, засновані на полісемії:

Simba: "Let's go check it"

Zazoo: "The only checking out you will do will be check out of here!"

[52].

У наведеному уривку мультфільму «Король лев» гра слів побудована на багатозначності виразу *check out*. Перше значення – «перевірити», друге – «догляд, вибуття».

Розглянемо приклад каламбуру лексичного рівня з мультфільму «Король Лев».

Timon: "He looks blue.

Pumba answers: "No, nno! I would say brownish gold!" [52]

Гра слів будується на зіткненні прямого («блакитний, синій») і портативних радіостанцій («пригнічений; сумний») значення слова «blue».

2. Каламбури-омоніми зустрічаються в мультфільмі «Кун-фу Панда»:

Master Ogway: "Yesterday is the history. Tomorrow will be a mystery, then again today is a gift. That is why it is called the present" [50].

Гра слів заснована на омонімії слів *present* («подарунок») і «*present*» («теперішнє»).

3. Каламбури, засновані на вихідних і модифікованих ідіомах. Подібний приклад зустрічається в мультфільмі «Геркулес»:

Zeus: You would better slow down, otherwise you will work yourself to death. Oops! Work yourself to death!! Oh, I will kill myself" [46]

У цьому прикладі Зевс звертається до Аїду, богу смерті, і вимовляє фразу "*You'll work yourself to death*" [46] («Так ти вганяєш себе в могилу!»), що надає комізм діалогу.

Zazoo: "The tinkle from the bees shows that leopards have appeared in a difficult situation".

Mufasa: "Really?"

Zazoo: The baboons will ape over this. Really, the giraffes act as if they are above it all" [52].

У даному прикладі спостерігається кілька випадків словесної гри, заснованих на використанні ідіоматичних виразів. *To be in a spot* в перекладі означає «перебувати в скрутному становищі», проте цей вислів використано по відношенню до леопарда, які мають плямисте забарвлення. Слово «пляма» англійською звучить як *spot*. *To go ape* означає «божеволіти». Слово *ape* в перекладі означає «примат», ким і є бабуїни, про які йдеться в тексті. *To be above it all* перекладається як «бути вище всіх» в значенні «поводитися зарозуміло», але в даному випадку воно використано в прямому значенні «бути вище ростом», так як Зазу говорив про жирафів.

4. Ономастична гра слів:

В основі будови деяких каламбурів стоять імена власні, наприклад, в мультфільмі «Геркулес»:

Muse Three: "We are Muses. Goddess of arts and proclaimers of heroes".

Muse Five: "Heroes as Hercules"

Muse One: "Honey, you mean "hunk-ules" [46].

Словесна гра базується на зміні імені «Геркулес», на «Hunk-ules». «Hunk», що означає «красунчик».

Наведемо інший приклад:

Hercules: "Do you need an additional guy?"

Boy One: "Sorry, Hercules. We have already got five. And we wish to save it an even number".

Hercules: "Wait a minute. Five isn't an even number".

Boy One: "See you, Hercules".

Boy Two: "What a jerk!"

Boy Three: "Destructo boy".

Boy One: "Perhaps we will call him "Jerkules" [46].

Каламбур складається в фонетичної трансформації власної назви *Hercules* в *Jerkules*.

Також на лексичному рівні були виявлені такі особливості, як відсутність складної лексики, термінології, неологізмів і відповідне використання простих лексичних одиниць (*принц, один, левиця, мисливець, prince, friend, lioness, hunter*). Дані лексичні одиниці є зрозумілими і особливих труднощів при сприйнятті не викликають. Лексичне наповнення мультфільму є важливим фактором і має відповідати особливостям дитячого розвитку.

У мультфільмі «Король Лев» знаходимо застаріле слово (*curtsy* – «реверанс»), що є нехарактерним для сценарію мультиплікаційного фільму:

“I shall practice my curtsy” [52]

Жарти можуть виражатися не тільки візуально, але і описово:

“As a chicken with the monkey’s face, I can fly”.

“Do not you point ... those dirty green sausages at me!” [53]

“Your hands are as big as my face! – He’s like a mountain with fur!”

Сприйняття жартів буде залежати від рівня мовного розвитку дитини. Діти сміються над ситуаціями, де герої проявляють невихованість, а також над гумором «нижче пояса», коли знайомляться з функціями органів тіла і дізнаються, що викликає особливу реакцію у дорослих. Велика кількість такого гумору відзначена в мультфільмах «Шрек», «Панда Кунфу» і «Мадагаскар»: герої блюють, псують повітря, колупають в носі, що незмінно викликає сміх дитячої аудиторії. Крім відповідних звуків подібні моменти можуть супроводжуватися і вербальними коментарями:

“– Man, that stinks! – You do not exactly smell like a basket of roses”.

[53]

Діти розуміють порівняння персонажів і явищ тільки з відомими їм предметами, про які мають міцні знання; уподібнення персонажів тваринам, несподівані порівняння частин тіла з фруктами і овочами, які виникають на основі уподібнення за формою, створюють сильний комічний ефект.

Наприклад, в мультфільмі «Ice Age: Continental Drift» прийом абсурду реалізується в наступному діалозі:

“- *Were you killed? – Sadly yes. But I lived*”. [49]

Ще одним прикладом є словосполучення «*your other left*», що використовується для того, щоб відзначити помилку героя у виборі руки:

“*Lead with your left. Lead with your left. Your other left!*”.

Мультиплікаційний дискурс представлений і просторічною лексикою, словами зниженого регістру, грубими виразами. Велика кількість прикладів грубої лексики присутня в таких популярних мультфільмах як «Madagascar», «Kung Fu Panda», «Cars», «Open Season», «Shrek» кожен з яких отримав рейтинг PG (батьківський контроль) за грубий гумор і елементи насильства.

Певні історичні знання дозволяють побачити комізм у використанні застарілих слів і виразів в сучасному контексті, або, навпаки, вживання слів сучасної розмовної мови в ситуаціях, що відображають невідповідну цього ситуацію. Так фастфуд в казковій країні пропонує “*Two Renaissance Wraps & Medieval Meat*” [53].

Казковий контекст, який, як правило, пов'язаний з епохою середньовіччя змішується з сучасними реаліями, але щоб зрозуміти комізм невідповідності дитина повинна знати не тільки особливості сучасних ресторанів швидкого харчування, але і мати деякі уявлення про Середньовіччя. Змішання лексики різних стилів і сфер часто обігрується в мультфільмі «Шрек 2». Це може бути розмовний і казковий стиль, як в

питанні “*What in Grimm's name are you doing here?*”[53], який задає хрещена фея Шреку, увірвався в її офіс. Імена всіх відомих казкарів за формою в даному реченні більше схожі на лайку. В іншому прикладі казковий стиль змішується з офіційним, який більше підійде для запису на автовідповідачі ділової людини:

“It’s Fairy Godmother. I am either absent from my desk or with some client but if you visit the office, we will be pleased to make an appointment to you. Have happy ever after” [53].

Казкова термінологія (*Fairy Godmother, happy ever after*) тут протиставлена лексиці і типовим фразам зі сфери ділового спілкування (*client, desk, office, appointment*), що викликає сміх у дітей старшого віку і дорослих, яким знайомі обидві сфери. Образ комічних персонажів створюється, як правило, завдяки перебільшення особливостей і слабкостей людської натури. Внутрішню комічність героїв в повній мірі здатні оцінити діти старшого шкільного віку, так як реципієнт повинен бути знайомий з особливостями різних типів людей, а також з типовими стереотипами, які є основою багатьох жартів.

Так в мультфільмі «Мадагаскар» сатирично висміюються стереотипи представників різних країн: похмурий сибірський тигр з яскраво вираженим російським акцентом; емоційний і вразливий морський лев з Італії, французенка з сильним акцентом, яка співає знамениту пісню Е. Піаф “*Non, je ne regretted rien*”; американські продюсери в ковбойських капелюхах. Крім стереотипного поведінки і зовнішнього вигляду, гумористичний образ також створюється за рахунок типового акценту кожного з персонажів, який може бути незрозумілий маленьким дітям.

У анімаційних фільмах зустрічаються алюзії на відомі пісні, як в прикладі вище, і як в мультфільмі «Геркулес», де цитується фраза з пісні “New York, New York”, яку співав Френк Сінатра:

“If you can make it there, then you can make it everywhere” [46].

Крім того, герої називають місто Фіви “*Big Olive*”, що є очевидною для дорослих алюзією на прізвисько міста Нью-Йорка – “*Big Apple*”.

За основу обох жартів беруться не просто ідіоматичні вираження (топити горе в склянці), а й деякі стереотипи поведінки дорослих, коли жінки їдять занадто багато солодкого, а чоловіки випивають в спробі сховатися від нерозв'язних проблем.

Мультиплікаційна стрічка «Шрек» оповідає про пригоди огра, який жив в своєму будинку на болоті. У тексті даного мультфільму можна знайти широке використання жаргонних слів і виразів, наприклад, грубе поводження “shut up” [53] – «писок», або вираз “*That's right, fool!*” [53] – «Цілком вірно, дурню!». Дані приклади ілюструють грубість господині по відношенню до Осла.

У прикладі “go ahead, little fella” [53] – «Не пручатися, хлопце» присутній звернення “fella”, яке є характерним для вуличної неформальній лексики, яка демонструвала б неосвіченість жінки – селянки.

Фраза короля з мультфільму «Шрек 2» “*She was supposed to choose the prince we've picked for her*” [53], буде в першу чергу смішна і зрозуміла батькам, але не їх дітям. Те ж відноситься і до “*some gender confused wolf saying he is a princess*” [53].

Ще одним цікавим прикладів дорослого гумору є використання розмовного акроніма TGIF (“*Thank God it's Friday*”) Шреком для назви організації, яка нібито бореться за права робітників в казковому королівстві («Шрек 2»). Всі описані приклади вимагають від реципієнта

наявності певних соціокультурних уявлень і знань, яких в силу відсутності досвіду може не бути у дитини.

Мультфільм «У пошуках Немо» оповідає про пригоди головного героя риби – клоуна Марліна, який розшукує свого зниклого сина Немо. Мультфільм був випущений студією Pixar в 2003 році. В англomовному тексті можна виявити велику кількість скорочень, наприклад, слова *because* – *'cause* – (тому що, так як), що вказує на неформальний стиль спілкування між головним героєм Марлін і його сином Немо. У тексті зустрічаються такі фрази, як “*Ohh. There, there, there*” [45] – (ну, ну), неформальний розмовний вираз підбадьорювання, або пестливе звертання до батька – *daddy* (тато). Пестливі звертання вживаються не тільки в діалогах між батьком і сином, а й між головним героєм в розмовах з його знайомими. Вони звертаються до нього, називаючи *Clownie* – (похідне від риби – клоуна, “*clownfish*”), дане пестливе звернення демонструє неформальний стиль спілкування. Аналогічне пестливе звернення застосовується в розмові Дорі, подруги головного героя, з Марлін:

“*It's the ocean, silly*” [45].

Дієслово «see», який вживається в мові в кінці речення, має значення не «бачити», а значення «розумієш?», Як, наприклад, в контексті “*there's a mollusk, see?*” [45] – (один моллюск, розумієте?), коли головний герой Марлін розповідає іншим риbam анекдот. Мультиплікаційний фільм містить повторення слів при відсутності такої необхідності демонструє схвильованість персонажа в сцені, коли маленький Немо розповідає своєму батькові цікавий факт про черепах:

“*He said that the sea turtles, said that they can live to be around a hundred years old!*” [45].

Для підкреслення неграмотності в мові маленького Немо присутня граматична конструкція пасивного стану: *"I'm done"* [45] – «зроблено». Таке ж явище можна спостерігати в промові Дорі – подруги головного героя, з метою продемонструвати мовну некомпетентність: *"I'm done talking to the shark"* [45] – «я вже поговорила з акулою», що виражається особливим способом за допомогою дієслова *to be* та смислового дієслова.

Опущення слів є невід'ємною частиною неділового спілкування: *"I'm up"* [45] – «я прокинувся», замість *"I'm wake up"*. Широке використання слів *"Well"* – «ну», *"actually"* – «насправді» присутній в даному тексті мультфільму і підкреслює неформальну непідготовлену мову. Вживання більше неформальних слів, таких як *"kids"* замість нейтрального *"children"* в реченні *"All right, you kids!"* [45] – «і так, діточки!», або *"woozy"* замість *"alright"* або *"ok"*, як в питальних речень *"Are you woozy?"* [45] – «ти в порядку?», коли батько цікавиться станом своєї дитини. Виникає комічний ефект, коли Джил – «ватажок» акваріума, дав команду своїм підопічним: *"be as gross as possible"*, використовуючи прикметник *"gross"*, замість більш нейтрального *"rude"*.

Дана заміна нейтральних слів на прикметники або іменники з більш яскравим емоційним забарвленням надає жвавість мови і робить її більш виразною.

Інший приклад – використання зменшувально-пестливих форм і суфіксів для опису могутнього бога або величезного динозавра сприймається дітьми як смішне невідповідність: *Zeusy* в мультфільмі «Hercules» і *Mummy dinosaur* в «Ice Age: Continental Drift». Викликає дитячий сміх і герой, який не може вимовити складне слово:

– *Ready for what?*

– *For your sister's coronation.*

– *My sister's corneration.*

– *It is a Coronation Day!*” [45].

Мультиплікаційний дискурс демонструє навмисне порушення норм літературної англійської мови, що сприяє появі okazionalizmів. Так, наприклад, спостерігається перетворення однієї частини мови в іншу в невідповідності з правилами англійської мови. Це явище можна побачити в промові Осла, коли він розмовляє зі стражем, в якому дієслово *talk* стає прикметником в найвищому ступені – *talkigest*:

“I’m the talkigest damn thing you ever saw” [53] – «Я найбалакучіший хлопець, якого ви коли – небудь бачили».

Ще один приклад неправильного вживання частини мови можна спостерігати в наступному епізоді, коли на Осла потрапляє чарівний пил:

“I bet you is not never seen a donkey fly” [53]. – «Готовий сперечатися, ви ніколи не бачили літаючого осла».

Дієслово «*fly*» використаний в якості дієприкметника, отримавши значення «літаючий». В епізоді порятунку Шреком Осла від придворної варти, в промові Осла використовується багаторазове повторення для передачі його захоплення:

“Listen, you was really, really, really somethin “back here” [53] – «Послухай, ти був реально, реально крутий».

Так само, в даному прикладі з займенником “*you*” використовується невизначений займенник “*something*”, ніж “*somebody*”: «Ти був чимось нереально крутим».

Отже, реалізація комічного ефекту на лексичному рівні відбувається шляхом вживання каламбурів різних типів (каламбурів, заснованих на полісемії, каламбурів-омонімів, каламбурів, заснованих на вихідних і модифікованих ідіомах, ономастичної гри слів). Також

комічний ефект створюється за допомогою використання застарілих слів у сучасному контексті, вживання просторічної лексики, слів зниженого регістру, грубих виразів, оказіоналізмів, що утворилися завдяки порушенням норм літературної мови. Казкова термінологія може задля досягнення комічного ефекту вживатися разом із типовими фразами зі сфери ділового спілкування. Слід підкреслити, що мультфільми останніх років містять більше неформальної лексики, на відміну від ранніх робіт, що можна пояснити впливом часу.

2.2. Стилiстичнi засоби створення комiчного ефекту в англomовних мультфiльмах

Звернемося до стилістичних засобів, через які реалізується комічний ефект в мультиплікаційному дискурсі.

Проаналізуємо стилістичний рівень вираження комічного в мультфільмі «Шрек». Одним із поширених стилістичних засобів виступає уособлення, оскільки неживим предметам можуть надаватися риси істот, а тварини демонструють людські риси. Характерною мовною особливістю кінострічки «Шрек» є використання займенника *he*, коли мова йде про Віслюка:

“He's really quite a chatter box” [53] – «Він справжній базіка».

Це є незвичайним явищем для англійської мови, в якій займенник *it* можна застосувати до всіх тварин.

Мовлення Осла у мультфільмі «Шрек» далека від ідеалу, він демонструє порушення літературних норм, що часто провокує виникнення комічного ефекту. Наприклад, дієслово *to be* використовується у формі *was* із займенником *they*, замість використання його у формі для множини – *were*:

“*They was tripping over themselves as babes in the forests*” [53] – «Вони помчали, як перелякані дітлахи».

Наведений приклад також демонструє наявність стилістичного прийому порівняння.

Наведемо інший приклад вживання порівняння:

“*You're mean, green, fightin 'machine*” [53].

Осел порівнює Шрека з бойовою машиною, кажучи: «Ти огидна, зелена бойова машина».

У тексті даного мультфільму широко вживаються гіперболи, такі як “*incredible*” – «неймовірно», або у фразі “*you was great back here*” [53] – «ти був чудовий», прикметник *great* ілюструє захопленість Осла.

Нерідко в тексті зустрічаються оксюморон – поєднання суперечливих понять:

“*Only a real friend can be that cruelly honest*” [53] – «Тільки вірний друг буде по – справжньому чесний». При дослівному перекладі – «безжально чесний».

Опущення слів вказує на недбалість мовлення і неформальний стиль спілкування:

“*You were saying?*” [53] – «Ти щось сказав?».

В даному випадку опущене допоміжне дієслово *do* в другій формі, замість нього вжито дієслово *to be* в минулій формі.

Наступний мультиплікаційний фільм, обраний для мовного аналізу – «Білосніжка». Кінострічка була знята студією *Walt Disney* в 1937 році за мотивами однойменної казки братів Грімм. Історія оповідає про дівчину, чия мати давно померла, і батько одружився вдруге на злісній жінці. Після смерті батька мачуха хоче вбити свою пасербицю і бути найкрасивішою в усьому світі. Дівчина рятується і живе у семи гномів. Цей мультфільм містить велику кількість прикметників в найвищому

ступені. Дане явище можна спостерігати в епізоді, коли зла мачуха запитує у дзеркала *“Who is the fairest one of all?”* [49] – *«Хто найпрекрасніша на світі?»*. І аналогічне речення зустрічається в мові Королеви в момент тріумфу через смерть Білосніжки:

“Now I’ll be the fairest in the land!” [49] – *«Тепер я найпрекрасніша на світі!»*.

У кінострічці присутні пестливі звертання, такі як *girlie* – *«дівчинка»*, *dearie* – *«дорогенька»* в моменті, коли зла мачуха намагається обдурити Білосніжку, подарувавши їй отруєне яблуко. У тексті широко вживається гіперболи:

“You are the person who can fill the world with sunshine” [49].

Дана гіпербола використана в сцені, де головна героїня співає разом з птахами.

Для вираження більшої експресії в тексті використовуються прикметники або прислівники, що додають мові виразність. Наприклад, в епізоді, коли Білосніжка просить вибачення у гномів:

“I’m awfully sorry” [49].

Або в моменті, коли героїня захоплюється їхнім будинком:

“It’s adorable” [49].

Прислівник *too* надає емоційне забарвлення і часто зустрічається в тексті:

“That’s too bad” [49].

Даний мультфільм містить багато порівнянь, наприклад, в епізоді, де дзеркало описує мачусі красу Білосніжки:

“Lips red as the rose”, “hair black as Ebony”, “skin white as snow” [49].

Аналогічні приклади зустрічаються в моменті, коли Білосніжка співає разом з лісовими птахами:

“Life is just like a bright” [49] – «Життя як яскраве світло».

Знову в сцені, де головна героїня виявляє будиночок гномів, знову можна побачити таке порівняння їх житла, як *“Just like a doll`s house”* – «Немов ляльковий будиночок».

Це ж явище можна зустріти в епізоді, в якому гном Буркун незадоволений появою Білосніжки в їхньому будинку:

“Just standin` there sputterin` like a doodlebug” [49] – «Просто стояти там і тріщати як плавуча золотомийка».

При першій зустрічі гномів з дівчиною вони порівнюють її з ангелом:

“Like a angel” [49] – «Наче янгол».

Слід звернути увагу на невизначений артикль *a* – в писемній або усній промові перед іменниками, що починаються на голосну букву, вживається артикль *an*, але в цьому випадку дане правило відсутнє, можливо, з метою показати якусь мовну безграмотність гномів. У промові гномів спостерігаються часті повторення, як, наприклад, вживання дієслова *dig* багато разів в реченні:

“We dig, dig, dig in our mine the whole day” [49] – «Ми копали, копали, копали цілий день в нашій шахті».

Дане явище висловлює багаторазовість дії. До того ж, це речення є прикладом алітерації – повторення однакових приголосних на певному відрізку тексту. У зв'язку з вживанням дієслова *“dig, dig, dig”* кілька разів поспіль відбувається повторення дзвінких приголосних *d* і *g*. У мультфільмі зустрічається часте сленгове вживання особових займенників: *“Let me see thy face”* [49] – «Покажи мені своє лице», замість займенника *you* вживається займенник *thy* більш розмовного стилю.

Аналогічний приклад можна виявити в епізоді, коли Білосніжка запитує у гномів:

“How hard do ya scrub?” [49] – «Наскільки добре ти їх помив? (Руки)».

Таке вживання займенників надає промови більш неформальний характер. Надати діалогам в тексті комічний неформальний стиль допомагає опущення деяких частин мови, як, наприклад, у фразі *“Might be poison”* [49] – «Воно (яблуко) має бути отруєно». В даному прикладі відсутній займенник *it*. У тексті присутні і метафори, наприклад, в епізоді, коли Білосніжка співає по дорозі до дому гномів:

“When hearts are high” [49] – «Коли серця так високо».

В даному випадку спостерігається прихована метафора – при очікуванні чогось хвилюючого для серця, коли вони можуть битися так сильно і «бути так високо», як сонце на небі.

Мультіплікаційний фільм «Як приручити дракона» містить достатню кількість цікавих мовних засобів, що виражають комічний ефект. Фільм був показаний на екранах в 2010 році студією *“Dream Works Animation”*. Він розповідає про пригоди хлопчика Іккінга – головного героя цієї історії. Він є сином вождя плем'я вікінгів, дане плем'я веде постійну боротьбу з драконами. Головний герой змінює хід історії, приручивши одного дракона. Оскільки головний герой не є зятятим прихильником застосування фізичної сили, на відміну від його одноплемінників, в його промові часто можна спостерігати сарказм:

“We're Vikings. We have stubbornness issues” [48].

Вираз *“stubbornness issues”* підкреслює його думку з приводу впертості і непохитності його родичів. Продовжуючи розповідь про своє плем'я, головний герой знову говорить з сарказмом і почуттям іронії, підкреслюючи ті стереотипи, з якими асоціюється плем'я вікінгів:

“Vikings pour out in the streets, with the axes in hand” [48].

Але цей приклад містить в собі не тільки іронію, але і метафору: *“pour out”* – дослівно «вилитися». Велика кількість чоловіків і жінок порівнюється з потоком рідини, яка ллється. Мається на увазі, що людей виходить дуже багато. Іронія простежується в мові Іккінга, коли він розповідає про своє ім'я:

“My name's Hiccup. Great name, I know” [48].

Його іронія пояснюється тим, що «Ніссур» дослівно перекладається як «гикавка».

У тексті даного мультфільму можна побачити гіперболи. Наприклад, звання батька головного героя:

“That's Stoick the Vast” [48].

Дана гіпербола підкреслює неймовірно великі габарити його батька – вождя племені.

Інший приклад зустрічається в епізоді, коли Іккінга хвалить роботу своїх однолітків:

“Their job is so much cooler” [48] – *«Їх робота набагато крутіше»*.

Незважаючи на вживання прикметника в ступені порівняння *cooler*, в реченні присутній кількісний займенник *much*, що підкреслює ефект від результату виконаної роботи хлопців – вікінгів.

Виявити метафори можна в репліці одного з вікінгів, який повідомляє про загрозу наближення драконів:

“Massive flaming braziers are raised on poles” [48] – *«Величезні палаючі жаровні піднялися в небо»*.

Він порівнює драконів, які вивергають полум'я, з жаровнею.

У промові головного героя простежується метафора, коли він порівнює свою комплекцію з «риб'ячої кісточкою»:

“This is a talking fish bone” [48] – *«Ті, що говорять реб'ячі кістки»*.

У діалозі між Іккінга і його головним суперником можна зустріти цікаве вживання іменника “*Viking*” – “*Vikingness*”. Даний іменник використовується з метою створення прихованої метафори “*Vikingness contained*” – «Вікінг – містить». Головним герой так називає свого супротивника, з метою підкреслити наскільки той належить за поведінкою до своїх одноплемінників.

Текст аналізованого мультиплікаційного фільму містить велику кількість розмовних виразів, таких як “*Nah, come on!*” – «Та облиш!», Або замість вживання виразу “*by the way*” – «між іншим» можна виявити фразу “*to be way*”:

“*I’m way too muscular for their taste*” [48] – «Я, між іншим, дуже м’язистий для них».

Такі розмовні фрази підкреслюють неформальність спілкування між героями.

Як і вживання особових займенників в розмовному стилі:

“*do not ya think?*” [48] – «ти так не думаєш».

Аналогічне вживання особових займенників були приведені як приклад в попередньому аналізі мультфільму «Білосніжка». У репліках вождя племені простежуються синекдоха, коли мова йде про жителів його племені, як в прикладі:

“*I have an entire village to feed!*” [49] – «Мені потрібно нагодувати ціле село!».

Замість самого села маються на увазі жителі такої. Застосування синекдохи в його промові в моментах, коли він говорить про своє село допомагає охарактеризувати персонажа, як турботливого і уважного вождя.

Інші комічні засоби знайдені у мультфільмі «Меч у камені» виробництва студією «Walt Disney» 1963 року. Історія оповідає про

маленького хлопчика – майбутнього короля Артура. Про те, як чарівник Мерлін вчив його простим речей, що оточують їх у повсякденному житті, до правління Артура Англією. У тексті аналізованого мультфільму зустрічається таке уособлення, як:

“when England was young” [55] – «коли Англія була молодю державою».

В даному прикладі Англії приписуються властивості живої істоти, здатній «старіти» або навпаки «бути молодю».

Цікаві уособлення зустрічаються в монолозі про долю Англії:

“The land would be saved by a miracle” [55] – «Країна могла б бути врятована лише за допомогою дива».

Знову неживому іменнику, *miracle* – диво, приписуються риси, властиві живого предмета, як, наприклад, рятувати кого-небудь.

У тексті даного мультфільму зустрічаються звернення до глядачів, наприклад:

“Hang it all!” – «Забудьте!», *“Leave off!”* [55] – «Залиште це!».

Такий прийом звернення до глядачів зустрічається один раз в даному аналізованому мультфільмі, на відміну від інших проаналізованих мультфільмів. Аналогічні приклади неформальних звернень простежуються в тексті не тільки в момент звернення автора в особі чарівника Мерліна до глядачів. Таке явище можна спостерігати протягом усього мультфільму, наприклад, *“Let me see”*[55] – «дайте подумати», або в даному прикладі: *“that big lad must be close on to 20”* [55] – «цьому здорованю має бути близько 20 років». Використовується більш розмовне звернення «lad» – «хлопець», коли Мерлін описує одного персонажа. В епізоді, коли Мерлін описує короля Артура в юності, в його промові присутнє порівняння хлопчика з коником за маленький розмір майбутнього правителя:

“He is a little grasshopper” [55] – «Він немов маленький коник».

Порівняння можна спостерігати в мові господаря Артура, коли той лає свого підлеглого:

“Quiet, Wart” [55] – «Мовчи, бородавка».

І знову Артур порівнюється з бородавкою завдяки своїм невеликим розмірам.

У тексті аналізованого мультфільму простежуються повторення, переважно в мові Мерліна з метою продемонструвати його розгубленість в тому, як пояснити той чи інший предмет своєму учневі Артуру. Як наприклад в момент обурення Мерліна:

“I, I, I beg your pardon!” [55] – «Я, я, прошу вибачення!».

Або такому прикладі, як:

“I, I’ve even been there” [55] – «Я, я навіть був там»

В останньому прикладі Мерлін розповідає Артуру, що він був в майбутньому.

На граматико-синтаксичному рівні основними рисами, властивими англомовному мультфільму, є використання простих речень (*Kill him – Убийте його, бо Я скоро повернуся – I’ll soon be back*), а також передача інформації в формі діалогу. У синтаксичній структурі переважають прості речення, що реалізуються в діалогах, що, до речі, відповідає специфіці віку цільової аудиторії: ситуативності дитячого мовлення та його діалогічного спрямування [3, с. 82]. При аналізі перекладу мультфільмів слід зазначити характерну особливість в плані граматики.

Далі розглянемо приклади каламбурів на фонетичному рівні.

Низка каламбурів заснована на паронимазії – образному зближенні схожих за звучанням слів при частковому збігу морфемного складу:

“Glasses: It’s not fair! 100 Cogsworth: Do not whine, glasses!” [54] У

наведеному уривку гра слів базується на співзвучності лексем *whine* – *wine*.

Наведемо інший приклад вживання каламбуру:

Paul: "Look, it is the school of the whales".

Ringo: "They are old for school".

Paul: "University then".

Ringo: "University of Wales".

John: "They look ase drop-outs" [56].

У даному діалозі представлені цілих два каламбури, вони засновані на багатозначності і співзвучні слів. Семантична структура лексеми *school* окрім значення «школа», має значення « косяк риб», а лексема *whales* (кити) є співзвучною з лексемою *Wales* (Уельс), назвою міста, де розташований університет.

Наведемо приклад каламбуру на графічному рівні. Це візуальний каламбур:

"Remember: bee yourself!" [42].

В даному прикладі в момент виголошення цієї фрази Джин постає перед глядачем в образі бджоли, що англійською звучить як *bee* і є співзвучним зі словом *be* – «бути».

На фонетичному рівні можна виділити каламбури-омофони. Наприклад, у вищезгаданому мультфільмі «Король Лев» зустрічаються приклади каламбурів-омофонів.

Timon: "It is our motto!"

Simba: "What is our motto?"

Timon: "None, what is the motto with you?" [52]

Словесна гра базується на схожості у звучанні слів *motto* («девіз, гасло») і *matter* («справа», *what's the matter?* [52] – «в чому справа?»).

Усі звуконаслідувальні слова можна розділити на групи.

До першої групи можна віднести безпосереднє звуконаслідування, тобто слова які імітують будь-які дії або явища. У мультфільмі «Свинка Пепа» в серії “Grandpa's Little Train” героїня створює пародію на пісню “The Wheels of the Bus”:

“Little train goes Choo ... choo ... choo. Choo ... choo ... choo ... all the day“ [51].

У наведеному прикладі наслідування звуку паровоза функціонує як ядро пародії.

До другої групи належать слова, що виникають на основі звуконаслідування – ономапопеї. Даний пласт слів має менш виразне фонетичне забарвлення, ніж самі звуконаслідування. Так в мультфільмі «Маленьке королівство Бена і Холлі» в серії «Король Будяк захворів», герої намагаються вирішити неприємну ситуацію:

“Daddy, you've blown our cards over” [44] / Пана, ти здув наші карти. – Тепер я чхаю і у мене закладений ніс / “Now I'm sneezing and I have stuffed up nose” [44] – Тепер подивіться вгору, вниз і поворушіть пальцями ніг / “Look up, and look down and wiggle your feet. Go flap your hands as the bird and whistle” [44] / Тепер хлопайте руками як птах і свистіть.

Виділені слова своїм звучанням нагадують звані ними дії. Звуконаслідувані слова – це лексеми, в яких звучання частково зумовлено значенням слова. У мультфільмі «Свинка Пеппа» серії «Грот Санти» замовляючи подарунок у Санти, персонаж просить "Tiddlywinks" / «Гру в блішки». Слово "tiddlywinks" досить виразно за звучанням і завдяки цьому сприяє образній передачі описуваного поняття. Значення слова – це старовинна настільна гра для дітей і дорослих, суть якої полягає в тому, що жорсткі маленькі кружечки підстрибують при

натисканні на краю. Складається звукообраз чогось маленького, миготливого.

Стилістичні функції звуконаслідувальних слів в дитячих мультиплікаційних фільмах різноманітні. Розглянемо контекстуальну функціональність звуконаслідуваної лексики в мультфільмах. Звуконаслідувальні слова часто використовуються для створення каламбурної гри.

У мультфільмі «Аліса в країні чудес» в одній зі сцен в саду квіти пояснюють Алісі, яким чином їх захищає дуб:

"It can bark. It utters "Bough-wough" ... That is why the branches are called boughs" [47] / «Він хоч кого може обробити. Що що, а дубасити він вміє! ... Тому-то він і називається дуб».

Звуконаслідувальні слова в мові дійових осіб сприяють зображенню їх характеру, іноді є для даної особи типовими, як типові звичні вигуки, наспів або жести.

В анімаційному мультфільмі «Кунг-фу панда» головний герой панда, має характерний вигук перед використанням парадоксального незбагненого бойового прийому – *"Ska-doosh!!!" [50] / "СКИДИЦЦЦ!"*. Використовується в цьому прикладі звуконаслідування, що є самостійним висловлюванням і стоїть поза інформативно значущим реченням, тому може бути опущено без шкоди для змісту тексту, але звукова виразність постраждає. Яскравою відмінною рисою функціонування звуконаслідуваної лексики в мультфільмах є те, що ономапом лежать в основі багатьох антропонімів, що говорять. Більшість мультиплікаційних персонажів мають яскраві виразні імена, утворені за допомогою звуконаслідування.

В цілому, явище ономапої англійської мови в умовах дитячого анімаційного дискурсу не знаходить достатнього відображення в

лінгвістичній літературі. Часто це пояснюється наївністю і примітивністю текстів анімаційного кінодіалога. У той же час, роль звуків і дієслів в текстах дитячих анімаційних фільмів дуже значна: вони є важливим експресивним мовним компонентом, а також безпосередньо відображають картину мовного розвитку юного глядача. Ономатопом бере участь в передачі емоцій, почуттів і відчуттів, описі персонажів і явищ природи, підтримці музичного настрою в дитячій пісні, залучення уваги дитини до найбільш значущих моментів у змісті мультиплікаційного фільму, знаходять своє відображення в характерних для дитячого анімаційного фільму у формах мовної гри, таких як каламбур або пародія.

Багаторазове повторення одного і того ж слова або фрази особливо в межах однієї ситуації буде викликати сміх. Популярною стала сцена з мультфільму «Шрек 2», в якій осів, втомлений від довгої подорожі в тридев'яте царство, весь час задає друзям один і той же питання:

“Are we there yet?” [53]

Схожий прийом відзначений в діалозі героїв мультфільму, в якому сніговик Олаф однією фразою відповідає на всі поставлені йому запитання:

“Yeah. Why?” [48]

Однак діти можуть оцінити мовний комізм на фонетичному рівні. Особливу звукову фактуру створюють алітерації, асонанс, ономапопея, рими.

Наприклад, в мультфільмі «Геркулес» використовується алітерація, заснована на повторенні звуку [p]:

“This perfect package packed the pair of pretty pecs” [46].

Цей приклад аналогічний за структурою і співзвучний з першим рядком відомої скоромовки *“Peter Piper picked a peck of pickled peppers”*

[46], що підсилює гумористичний ефект. Дітям може виявитися незрозумілим внутрішній комізм, заснований на зовнішньому вигляді описуваного героя, але вони будуть реагувати на зовнішню форму фрази.

В аналізованих мультфільмах як прояв фонетичної гри були знайдені приклади пародіювання і передразнювання:

“Phil, schmill”, “Evidence, schmevidence” [46].

На жанрово-стилістичному рівні загальними особливостями, притаманними обом фільмам, є: використання розмовної лексики (*cool* – круто), епітетів (*marvelous surprise* – вбивчий сюрприз), порівнянь (*as mad as a hippo with a hernia* – злий, як бегемот, що наступив на колючку), фразеологічних зворотів (*be back from the dead* – повстати з мертвих), гри слів (*leopards are in a bit of a spot* – леопарди заплямували своє ім'я).

В інших прикладах знаходимо гру слів:

“The only checking out will you do will be to checkout of here” [46] – Цікавою Варварі на базарі ніс відірвали!; Він за ним, як за кам'яною стіною – *“He's a stone wall for the boy”* [46].

Графічний рівень:

1) Візуальні каламбури

Досить часто зустрічаються приклади візуальних каламбурів в мультфільмі «Aladdin».

“Genie: Hang on a second!” [42]

У цьому прикладі комічний ефект досягається за допомогою обігравання багатозначності висловлювання *hang on*, яке має значення «почекай, пригальмууй» і «повісити на щось». У мультфільмі Джин, вимовляючи цю фразу, вішає Аладіна на гачок, що і надає комізм ситуації.

Отже, провівши аналіз мультиплікаційних фільмів, можна помітити, що мова анімації містить велику кількість стилістичних засобів. Найпоширенішими з них є метафори, гіперболи, порівняння, уособлення, які є підґрунтям для створення комічного ефекту.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило дійти низки висновків. Термін «комічне» у широкому розумінні означає те, що викликає сміх. Комічне слідом за І. Фроловим визначаємо як естетичну категорію що виражає у формі висміювання історично зумовлену невідповідність певного соціального явища, діяльності, поведінки людей, їх традицій і звичаїв об'єктивному стану речей і суспільному естетичному ідеалу. Основними формами комічного є гумор, іронія, сатира та сарказм. Вони відрізняються ставленням до об'єкту висміювання: гумор відзначається м'якою реакцією, а сарказм – вкрай несхвальною.

Мультиплікаційний дискурс є унікальним різновидом дискурсу, однак вивчається він в основному не як окремий феномен, а в рамках дослідження кінодискурсу. На фонетичному рівні мультиплікаційний дискурс відзначається специфікою вимови героїв, яка часто використовується для створення гумористичного ефекту. На лексичному рівні мультфільми характеризуються використанням чіткої та простої лексики, відсутністю незрозумілих термінів, помірним використанням застарілих слів і неологізмів. До синтаксичних особливостей належать використання простих граматичних форм, простих синтаксичних конструкцій і речень.

У роботі увага сконцентрована на розгляді лексичних засобів відтворення комічного та вживання різноманітних стилістичних засобів з метою створення комічного ефекту.

Основним лексичним засобом відтворення комічного в мультиплікаційному дискурсі є каламбури – різноманітні маніпуляції зі словами або словосполученнями. Каламбури, через які реалізується комічне, розподілено на такі види: каламбури, засновані на полісемії

(багатозначності); каламбури-омоніми; каламбури, засновані на вихідних і модифікованих ідіомах; ономастична гра слів (каламбури, в яких використовуються імена власні).

Комічний ефект також створюється шляхом використання застарілих слів у сучасному контексті, вживання просторічної лексики, слів зниженого регістру, грубих виразів, okazionalizmів, що утворилися завдяки порушенню норм літературної мови. Казкова термінологія задля досягнення комічного ефекту вживається разом із типовими фразами зі сфери ділового спілкування. Слід підкреслити, що мультфільми останніх років містять більше неформальної лексики, на відміну від ранніх робіт, що можна пояснити впливом часу.

Одним із основних стилістичних засобів, що вживаються в мультиплікаційному дискурсі з метою створення комічного ефекту є порівняння, причому найчастіше це несподівані порівняння персонажів з тваринами, порівняння частин тіла з фруктами і овочами, які виникають на основі уподібнення за формою, тощо.

Іншим стилістичним засобом, який допомагає у створенні комічного ефекту, є гіпербола – фігура мовлення, яка полягає в неправдоподібному перебільшенні і часто вживається в мультиплікаційному дискурсі для створення іронічного ставлення до персонажів або ситуацій, в яких вони опиняються.

Повтор є стилістичним засобом, який паралельно зі створенням комічного ефекту демонструє схвильованість, розгубленість, захоплення або роздратованість персонажа. Повтор вживається для створення ситуативної іронії: багаторазове повторення одного і того ж слова або фрази особливо в межах однієї ситуації викликає сміх.

Серед фонетичних стилістичних засобів найпоширенішими для відтворення комічного ефекту виявилися ономаіопея, алітерація та гра слів.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в аналізі когнітивних аспектів створення комічного ефекту в англійськнх мультфільмах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арнольд И. Е. Стилистика современного английского языка : (стилистика декодирования) : учеб. пособие. Изд. 2-е, перераб. 1991. 295 с.
2. Бацевич Ф. С. Основы коммуникативной лингвистики. Київ: Академія, 2004. 344 с.
3. Белова А. Д. Понятия “стиль”, “жанр”, “дискурс”, “текст” у сучасній лінгвістиці *Іноземна філологія*. Київ : Вища школа, 2002. Вип. 32 – 33. С. 7–14.
4. Борев Ю. Б. Комическое или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия / Ю. Б. Борев. М. : Искусство, 1990. 269 с.
5. Воробйова І.А. Концепт “гумор” у британській лінгвокультурі. І.А. Воробйова. Вчені записки Тавричного національного університету ім. В.І. Вернадського. Серія «Філологія. Соціальні комунікації». Сімферополь : Тавричний національний університет ім. В.І. Вернадського, 2011. Т. 24 (63), № 2, ч 1. с. 38–42.
6. Глінка К. Теорія Гумору. Костянтин Глінка. Незалежний Бостонський Альманах "Лебідь". 2004. № 388.
7. Дзикович О.В. Інституціональний аспект телевізійного дискурсу . Ольга Володимирівна Дзикович . Науковий вісник Волинського національного університету імені Л. Українки: Філологічні науки. Мовознавство № 7. Луцьк, 2010. с. 105–108.
8. Зылевич, Д. П. Особенности языка и стиля художественных произведений для детей (на материале современной детской литературы). *Вісник БДУ*. Серія 4. Філологія. Журналістика. Педагогіка. 2012. № 1. С. 65–69.

9. Иванова Е. Б. Художественный видеофильм как текст и его категории. *Языковая личность: проблемы креативной семантики. К 70-летию профессора И. В. Сентенберг: Сб. науч. тр. ВГПУ.* Волгоград: Перемена, 2000. С. 200 – 206.
10. Ільїна О.К. Особливості англійського жарту. О.К. Ільїна . Росія і Захід: Діалог культур. Збірник статей XIII міжнародної конференції 26–28 листопада 2009 року. М., 2010. Випуск 15. Ч. 1. с. 154 –162.
11. Карасик А.В. Лінгвокультурні характеристики англійського гумору: дис. на науковий ступінь канд. філол. наук: спец. 10.02.04 «Германські мови». Карасик Андрій Володимирович. Волгоград, 2001. 193 с.
12. Ланин Б. Ирония и сатира в русской литературе XX века (забытые имена) / Б. Ланин М. 2012. 15 с.
13. Лимарева Т. Ф. Функционально-семантическая сущность иронии: автореф. дис. канд. филол. наук. – Краснодар, 1997. 19 с.
14. Любимова Т. Б. Комическое, его виды и жанры / Т. Б. Любимова. – М.: Знание, 1990. 194 с.
15. Мечковская Н.Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура / Н.Б. Мечковская. – М. :Издательский центр «Академия», 2004. 432 с.
16. Мінчин Б.М. Деякі питання теорії комічного. – Київ : Вид-во АН УРСР, 1990. 240 с.
17. Победоносцева І.Є. Телевізійний дискурс у культурному просторі постмодернізму 2005 року : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознав. наук : спец. 17.00.04 . І.Є. Победоносцева. К., 2005. 20 с.
18. Походня С. И. Языковые виды и средства реализации иронии / С. И. Походня. – К. : Наукова думка, 1999. 123 с.
19. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. Москва : Языки русской культуры, 1999. 544 с.

20. Степанова Н. Ю. Контраст как средство создания комического эффекта : дис. ... канд. наук / Степанова Наталья Юрьевна. – К., 2009. 257 с.
21. Уланович, О. И. Психолингвистика: Учеб. Пособие. Минск: Изд-во Гревцова, 2010. 240 с.
22. Усолкіна, А.В. Мовна гра як текстообразуючий фактор: спеціальність 10.02.20 «Порівняльно-історичне, типологічне і зіставлення мовознавство»: автореферат дисертації кандидата філологічних наук. О.В. Усолкіна : Єкатеринбург, 2002. 20 с.
23. Щербина А. Жанри сатири і гумору. Нарис. Київ: Дніпро, 1999. 136 с.
24. Alefirenko N. Poetic Energy of a Word. Synergetics of Language, Cognition and Culture. Moscow : 2002. 394 p.
25. Attardo S. Violation of conversational maxims and cooperation: *The case of jokes. Journal of Pragmatics*, 1999. 19. P. 537–558.
26. Augarde T. *The Oxford Guide to Word Games*, 2nd ed., Oxford: OUP, 2003.
27. Bogucki L. The Constraint of Relevance in Subtitling. *The Journal of Specialised Translation*, 2008. №1. 71–88.
28. Harris Z. *Papers in Structural and Transformational Linguistics*. Dordrecht, 1990. 559 p.
29. Karasik V. The Types of Discourse. *Language Personality: Institutional and Personal Discourse: Collected Works*. Volgograd: Peremena, 2000. P. 56.
30. Kostomarov V. *Our Language in Action: Studies on Modern Russian Stylistics*. M. : Gardariki, 2005. 287 p.
31. Martin R.A. Sense of humor : Positive psychological assessment: A handbook of models and measures. // Edited by S. J. Lopez, C. R. Snyder. – Washington, DC: American Psychological Association, 2003. 313–326 p.

32. Parker I. Discourse Analysis: the to the Text. Introduction. Publications, 1997. 270 p.
33. Partington A. A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*. 2009. 41(9), P. 174–180.
34. Svebak, S. The Sense of Humor Questionnaire: Conceptualization and Review of 40 Years of Findings in Empirical Research / S. Svebak // Europe's Journal of Psychology. – 2010. – 3. – P. 288–310.
35. Thomson-Wohlgemuth, G. Children's Literature and its Translation. An Overview. University of Surrey, School of Language and International Studies, 1998. 151 p.
36. Wetherell M. Discourse and Psychology: *Beyond and Behavior*. London, 2010. 320 p.
37. Wyer, R.S. A theory of humor elicitation / R. S. Wyer, J. E. Collins. – Текст : непосредственный // *Psychological Review*. – 1992. – 99(4). – P. 663–688.
38. Zvenigetsev V. About Integrality of Textual Units *Proceedings of the Academy of Sciences of the USSR. Series of Literature and Language*. 1990. V. 39. № 1. P. 17.

СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ

39. Поминов, А. Мультитран. Электронный словарь. Москва, 2004.
URL: <http://www.multitrans.com/>
40. Cambridge Advanced Learner's Dictionary. Cambridge University Press. 2013. 1920 p. URL: <http://dictionary.cambridge.org>
41. Harper D. Online Etymology Dictionary. URL:
<http://www.etymonline.com>

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

42. Aladdin. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=1Z0U9KQlfPc>
43. Alice in Wonderland URL :
<https://www.youtube.com/watch?v=4HeihG-7hcg>
44. Ben and Holly's Little Kingdom. URL :
<https://www.youtube.com/watch?v=LBQA3uPy1G8>
45. Finding Nemo. URL : <https://www.ivy.ru/watch/443648>
46. Hercules. URL :
<https://english-films.org/comedies/8925-gerkules-hercules-1997-hd-720-ru-eng.html>
47. House of Mouse. URL :
<https://www.youtube.com/watch?v=SguPm1mx184>
48. How to Train Your Dragon. URL :
<https://english-films.org/comedies/188-kak-priruchit-drakona-2-how-to-train-your-dragon-2-2014-hd-720-ru-eng.html>
49. Ice Age: Continental Drift. URL :
https://www.youtube.com/watch?v=DFQ_mTCsER8
50. Kung Fu Panda. URL :
<https://english-films.org/action/139-kung-fu-panda-kung-fu-panda-2008-hd-720-ru-eng.html>
51. Peppa Pig. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=31eqKz0o7ts>
52. The Lion King. URL : <https://www.ivy.ru/watch/443649>
53. Shrek 2. URL : <https://www.ivy.ru/watch/443646>
54. The Beauty and the Beast. URL :
<https://www.youtube.com/watch?v=Y3m0cfCZ3NU>

55. The Sword in the Stone. URL :
[https://english-films.org/comedies/1586-mech-v-kamne-the-sword-in-t
he-stone-1963-hd-720-ru-eng.html](https://english-films.org/comedies/1586-mech-v-kamne-the-sword-in-the-stone-1963-hd-720-ru-eng.html)
56. Yellow submarine URL :
[https://www.learnathome.ru/learn-english/the-beatles-yellow-submarine
-165](https://www.learnathome.ru/learn-english/the-beatles-yellow-submarine-165)