

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Поволжская академия образования и искусств имени Святителя  
Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология  
Направленность (профиль) «Зарубежная филология  
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

на тему:

Средства создания комического в тексте мультипликационных фильмов (на  
материале английского языка)

Выполнила студентка  
4 курса группы ЗФ-401  
очной формы обучения  
Максимова Екатерина  
Андреевна

\_\_\_\_\_  
(подпись)

Научный руководитель  
Никитина Татьяна Германовна,  
кандидат филологических  
наук, доцент

\_\_\_\_\_  
(подпись)

**Допустить к защите:**  
Заведующий кафедрой  
филологии \_\_\_\_\_

(подпись)

Фадеева Л. Ю.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

Тольятти  
2023

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Поволжская академия образования и искусств  
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология  
Направленность (профиль) «Зарубежная филология  
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой филологии

\_\_\_\_\_ Фадеева Л.Ю.

(подпись)

(И.О.Ф.)

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение бакалаврской работы**

Студентка Максимова Екатерина Андреевна

1. Тема: Средства создания комического в тексте мультипликационных фильмов (на материале английского языка)
2. Срок сдачи законченной бакалаврской работы 8.06.2023
3. Исходные данные: научная литература, интернет ресурсы
4. Содержание работы: введение, первая глава, вторая глава, заключение, библиографический список
5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала: рисунки, схемы
6. Дата выдачи задания «01» февраля 2023 г

Научный руководитель \_\_\_\_\_ к.ф.н., Никитина Т.Г  
(подпись)

Задание принял к исполнению \_\_\_\_\_ Максимова Е.А.  
(подпись)

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Поволжская академия образования и искусств  
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология  
Направленность (профиль) «Зарубежная филология  
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой филологии

\_\_\_\_\_ Фадеева Л.Ю.

(подпись)

(И.О.Ф.)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН  
выполнения бакалаврской работы**

Студентки Максимовой Екатерины Андреевны

на тему: «Средства создания комического в тексте мультипликационных  
фильмов (на материале английского языка)»

	<b>Наименование раздела работы</b>	<b>Плановый срок выполнения раздела</b>	<b>Фактический срок выполнения раздела</b>	<b>Отметка о выполнении</b>
1.	Поиск и анализ литературы и других источников, их предварительное изучение, подготовка списка источников	01.02.23	01.02.23	Выполнено
2.	Формирование плана исследования, его содержания и структуры	10.02.23	10.02.23	Выполнено
3.	Написание разделов ВКР	06.05.23	06.05.23	Выполнено
	Введение	01.03.23	01.03.23	Выполнено
	1 глава	25.04.23	25.04.23	Выполнено
	2 глава	06.05.23	06.05.23	Выполнено

4.	Формирование выводов и практических рекомендаций. Написание заключения	11.05.23	11.05.23	Выполнено
5.	Оформление работы	17.05.23	17.05.23	Выполнено
6.	Предзащита бакалаврской работы	18.05.23	18.05.23	Выполнено
7.	Исправление замечаний	01.06.23	01.06.23	Выполнено
8.	Представление бакалаврской работы на кафедре	08.06.23	08.06.23	Выполнено
9.	Получение отзыва от руководителя	08.06.23	08.06.23	Выполнено
10.	Получение справки о проценте оригинального текста	18.05.23	18.05.23	Выполнено
11.	Подготовка доклада и иллюстративных материалов для защиты	09.06.23	09.06.23	Выполнено
12.	Изучение отзыва руководителя. Подготовка ответов на замечания	09.06.23	09.06.23	Выполнено

Научный руководитель \_\_\_\_\_ к.ф.н., Никитина Т.Г  
(подпись)

Задание принял к исполнению \_\_\_\_\_ Максимова Е.А.  
(подпись)

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	5
Глава 1. Теория комического в лингвистике и текстологии.....	9
1.1 Эволюция теории комического .....	9
1.2 Языковые средства создания комического .....	17
1.3 Мультипликационный фильм как комический жанр кинематографа ....	24
Выводы по главе 1.....	31
Глава 2. Средства создания комического в мультипликационных фильмах..	32
2.1 Средства выражения юмора в мультипликационном фильме «В поисках Немо».....	32
2.2 Средства выражения юмора в мультипликационном фильме «В поисках Дори» .....	42
Выводы по главе 2.....	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	54
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	56

## ВВЕДЕНИЕ

Комическое является комплексной эстетической категорией, которая характеризует смешные, нелепые или безобразные стороны действительности и душевной жизни. Начиная с античных времен, исследователи обращали внимание на данную категорию и остаются заинтересованными до сих пор. С 20-х и 30-х годов XX века комическое в мультипликационных фильмах играло основную роль в сюжете. Для создания успешного и в последующем всеобщего признанного зрителями мультфильма всегда создавались смешные рисованные герои, с которыми происходили самые обыкновенные житейские истории.

В настоящее время мультипликационные фильмы считаются популярным жанром кинематографа. Полнометражные мультипликационные фильмы обычно имеют значительные кассовые сборы и большое количество зрителей. Являясь отражением картины мира носителей языка, мультфильм позволяет ближе познакомиться с их культурой.

Следует отметить, что мультипликационные фильмы также оказывают огромное влияние на общее психическое развитие детей. Для детей младшего школьного возраста большое значение имеет показательный пример. После просмотра мультфильма ребенок начинает копировать модели поведения, манеру речи главных героев, придает значение ценностям, которые они представляют. Таким образом, мультфильм как жанр кинематографа обладает необычайно высоким потенциалом эстетического и нравственного воздействия на детей, а также безграничными воспитательно-образовательными возможностями.

В большинстве случаев мультфильмы наполнены множеством комических моментов, что делает их еще более привлекательными для зрителей. В этой связи особое значение приобретает исследование способов создания комического эффекта. В научной литературе существует активный

интерес к проблеме комического [2, 4, 28, 32, 41]. Тем не менее вопрос исследования комического нельзя считать в полной мере раскрытым.

Актуальность данной работы состоит в необходимости более глубокого изучения средств создания юмора в кинематографе, так как эти средства в тексте мультипликационных фильмов мало изучены.

Объект исследования – идейно-нравственное содержание и языковое оформление англоязычных мультфильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори».

Предмет исследования – средства выражения комического в тексте мультипликационных фильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори».

Цель исследования – описание средств выражения юмора в мультипликационных фильмах «В поисках Немо» и «В поисках Дори».

Задачи исследования:

- 1) изучить термин «комическое» с помощью междисциплинарного подхода и изучить языковые средства создания комического на разных языковых уровнях;
- 2) подробно рассмотреть мультипликационный фильм как жанр кинематографа;
- 3) выявить связь идейно-нравственного содержания мультфильмов с категорией комического;
- 4) определить средства создания юмора в мультфильмах «В поисках Немо» и «В поисках Дори»;
- 5) провести статистический анализ и сопоставить средства создания комического в мультфильмах «В поисках Немо» и «В поисках Дори».

Материал исследования: тексты мультипликационных фильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори» на английском языке.

Теоретической базой данного исследования послужили работы И. В. Арнольд, И. Р. Гальперина, М. М. Бахтина, М. А. Кулинич, В. Я. Проппа и других.

Методы исследования:

- методы анализа и синтеза;
- лингвостилистический анализ текста;
- статистический анализ текста.

Практическая значимость работы состоит в том, что ее материалы можно использовать в практике лингвостилистического анализа текста, в преподавании курсов, стилистике английского языка.

Цель и задачи работы определили её структуру. Данная работа состоит из содержания, введения, двух глав, заключения, списка литературы.

В первой главе «Теория комического в лингвистике и текстологии» рассматривается эволюция развития комического в литературоведении, культурологии и лингвистике. Также определяются языковые средства создания комического в художественном тексте. Исследуются термины «анимация» и «мультипликационный фильм» и их этапы становления как жанра кинематографа.

Во второй главе «Средства создания комического в мультипликационных фильмах «В поисках Немо» и «В поисках Дори» анализируются средства выражения юмора и следом проводится сравнительный анализ выделенных средств в процессе исследования двух данных мультфильмов.

В заключении делаются выводы по проделанной работе.

Библиографический список насчитывает: 60 источников.

Таким образом мы можем вынести следующие положения на защиту по данной работе:

1) комическое в тексте мультипликационных фильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори» представлено различными языковыми, композиционными и невербальными средствами, но главным образом лексико-фонетическими средствами, которые выбираются в зависимости от целей художественного повествования;

2) идейно-нравственное содержание мультипликационных фильмов выражается через юмор, который служит инструментом воспитания и



основывается на таких функциях как эстетическая, коммуникативная и катарсическая.

Работа прошла апробацию:

1) на IV региональной молодежной научно-практической конференции «Поволжский фестиваль студенческой науки», представлена в публикации статья «Передача юмора в переводе мультипликационного фильма «В поисках Дори»», Педагогический Форум № 2 (12) 2023;

2) на региональном этапе XXXI международных рождественских образовательных чтений «Глобальные вызовы современности и духовный выбор человека», представлена в публикации статья «Междисциплинарный статус категории комического», Педагогический форум № 1 (11) 2023.

## Глава 1. Теория комического в лингвистике и текстологии

### 1.1 Эволюция теории комического

Понятие «комическое», опираясь на «Краткий философский словарь» А.П. Алексеева и Г.Г. Васильева, означает «философско – эстетическая категория, обозначающая нарушение или отклонение от того, что принимается в качестве «нормы», идеала социальной группой, человеческим обществом и вызывает смех» [51; с. 163-164]. Также авторы утверждают, что комическое можно интерпретировать как некое «противоречие», которое может быть наделено лично – индивидуальным, социальным и общественным характером.

Комическое является преимущественно одним из трудных и комплексных терминов. Изначально, комическое рассматривалось с точки зрения эстетики. Начиная с античных времен, данный термин привлекал особенное внимание исследователей из совершенно разных сфер деятельности. Огромное количество исследователей и мыслителей пытались сформулировать определение термину комическое. В изучении и осмыслении «комического» были заинтересованы известные мыслители из древних времен, такие как Аристотель, Платон, Спиноза, Гегель, Шеллинг, Кант и многие другие. В особенности, Аристотель, Платон и Цицерон поддерживали теорию, что смех возникает из оскорбления или злого умысла. Они соотносили юмор и смешное с глупостью и вульгарностью, с нерациональным и вредным поведением людей, присущим для низших классов [41; с. 48].

Аристотель является основоположником знания о комическом, он первый дал определение термину: «Смешное – это какая-нибудь ошибка или уродство, не причиняющее страданий и вреда, как, например, комическая

маска. Это нечто безобразное и уродливое, но без страдания» [27; с. 328]. Именно, данная формулировка Аристотеля лежит в основе последующих исследований на тему комического. В.Я. Пропп, советский филолог, в своей книге «Проблемы комизма и смеха» пишет, что данное определение Аристотеля о комическом безусловно несет в себе трагический характер. Для Аристотеля естественно брать за основу трагедию как противоположность. В.Я. Пропп объясняет это тем, что в практике древних времен трагедия имела самое главное значение [32; с. 7].

В своей статье «Особенности интерпретации феномена комического в историко-литературном и философском контексте» Н.С. Бандурина утверждает, что с начала XIX века комическое воспринимается как особый, «высокий» тип смешного и выступает как термин, который в большинстве своем принадлежит научной сфере. К тому же, Н.С. Бандурина делает вывод, что «комическое неисчерпаемо по своим оттенкам – от легкой веселости и развлекательности до злобной насмешки, и сатиры, от грубого фарса до утонченных форм иронии и юмора; явления комического многообразны и изменчивы» [4]. Категорию комического можно противопоставить многим другим категориям. Судя по всему, это стало причиной большого количества теорий и формулировок, связанных с ней.

Русский философ и литературовед М.М. Бахтин внес огромный вклад в отечественную и западную категорию комического. Опираясь на статью Н.С. Бандуриной, можно отметить, что одна из основных теорий Бахтина заключается в оправдании грубой комики, которая является отдельной областью смешного [4]. Под этой областью подразумевается сфера, которую Бахтин называет «телесный низ». В этой сфере затрагивается тема физиологического, бытового комизма. Говорится о разных мотивах еды, словесных перебранках, о физиологических актах рождения и смерти. «Снижение роет телесную могилу для нового рождения. Поэтому оно имеет не только уничтожающее, отрицающее значение, но и положительное, возрождающее» [8; с. 28]. По мнению, М.М. Бахтина, «вверх» и «низ»

взаимосвязаны с помощью смеха, смехового отношения к миру. Н.С. Бандурина в своей статье опирается на труды М.М. Бахтина и отмечает, что «история комического – это, в первую очередь, история борьбы с односторонней серьезностью, которую М.М. Бахтин считает антитезой комического, смешного» [4]. Серьезность однообразна и нудна, она обозначает собой невозможность развития, застой. Смех же, диалогичен, поэтому он всегда находится под влиянием изменений и развития. М.М. Бахтин считает, что любое явление, которое несет за собой заведомо великое, не может быть односторонне серьезным и всегда содержит в себе часть из сферы комического.

Также не менее важное место в исследовании комического занимает теория советского и российского философа Л.В. Карасева. Он рассматривает смех с точки зрения культурно-исторического феномена, который раскрывает всю свою сущность, когда происходит сопоставление с окружающими его символами. Согласно Л.В. Карасеву, существуют 2 основных вида смеха. К первому виду смеха относятся некие ситуации, в которых человек выражает радость, торжество. Данный вид Л.В. Карасев именуется как «смех тела» и включает в себя не только состояния, которые присущи человеку, но и состояния животных, которые также могут выражать радость и физическое удовольствие. Второй вид связан с комической оценкой действительности. Этот вид смеха может содержать в себе элементы первого вида, но все же, его главный смысл заключается в соединении эмоции и рефлексии. Данный вид именуется философом как «смех ума» [16; 18-22].

Комическое рассматривалось, и до сих пор рассматривается многими науками. В данном параграфе, мы уделим особое внимание комическому с точки зрения литературоведения, лингвистики и культурологии.

В литературоведении термин категории комического, обозначающий эстетическое осмысление, играет важную роль в литературном произведении. Осмысление категории комического совершается на разных этапах развития литературоведческой мысли. В своей статье С.Ю. Антюхова пишет, что

большинство литературоведов, которые исследуют категорию комического, признают его основную черту как несоответствие, противоречие. Именно из-за противоречия возникает некая конфликтная ситуация. Решение которой может быть осуществлено посредством человеческой реакции – смеха [2; с. 2]. С.А. Голубков в своей книге «Техника смешного в литературном произведении» утверждает, что существует техника смешного, он дает этому термину следующее определение: «это система специфических словесных приемов, активно способствующих возникновению комического эффекта, неожиданной смеховой реакции» [11; с. 4].

Дадим определение термину «смех», опираясь на «Литературную энциклопедию терминов и понятий» А.Н. Николукина: «смех – специфическая форма культуры: поведенческая, мимическая и словесная реакция на жизненные явления и ситуации» [53; с. 1002]. Также С.А. Голубков идентифицирует смех как психофизиологическую реакцию, которая очень мимолетна и быстра в своем проявлении. В результате это мимолетность, «неуловимость смеха» привела к тому, что в литературоведении, и других науках собралось огромное количество определений смеха. Однако, по его мнению, эти определения не передают всю сущность смеха, так как смех многолик. Это проявляется в объемной палитре оттенков смеха и в разнообразии психологических, поведенческих, эстетических функций смеха [11; с. 6].

Дадим определение термину «юмор», опираясь на «Большой толковый словарь русского языка» С.А. Кузнецова: «это умение подметить смешную сторону кого-, чего-л. и представить, показать её в незлобиво-насмешливом виде; проникнутое шутивным, добродушно-насмешливым настроением, отношением к кому-, чему-л» [49; с. 1529]. С.А. Голубков подмечает, что при создании юмористического рассказа писатели, сознательно планируют определенный смеховой эффект. Реакция читателей на этот рассказ заведомо предполагается писателем, она предварительно программируется всем текстом художественного произведения. При этом в литературном творчестве

мы можем увидеть ярко выраженную систему субъектных отношений. Эту систему образуют 3 участника: автор, повествователь (рассказчик) и читатель [11; с. 6].

Комическое с точки зрения культурологии является недостаточно исследованным явлением. В своей научной статье «Комическое как феномен культуры: аспекты исследования» Е.А. Смыкова пишет, что категория комического проникает в культуру непосредственно через искусство [33]. Как упоминалось ранее, термин «комическое» впервые был изложен в трудах эстетики и именно поэтому осваивает окружающую действительность через призму эстетики. Отношения общества и человека к миру рассматриваются с помощью главных эстетических категорий: «возвышенного», «трагического», «прекрасного» и «комического». По мнению Е.А. Смыковой, в культурологии комическое обладает социальным характером и касается всех сторон человеческой жизни. В данном случае, комическое является эталоном, которое связывает поступки человека с требованиями общества [33].

Вследствие культуры формируются отношения между людьми, и комическое как явление культуры безусловно принимает участие в этом процессе. У конкретной культурной системы существуют определенные рамки, в которые всегда вписывается комическое. Следовательно, у каждой культурной системы всегда есть возможность определить комическое как элемент этой культуры. Без комического не обходится ни один этап развития культуры. Оно сохраняет ее целостность, помогает личности с самоопределением в системе культуры. В обществе юмор выражается посредством различных знаков, а язык является самой большой знаковой системой в человеческой культуре. Следовательно, юмор уникален для каждой культуры и создает определенный контекст [43; с. 2].

Кроме того, Е.А. Смыкова подмечает, что комическое «заключает в себе социально значимые противоречия действительности» [33]. А это значит, что смысл комического проявляется именно как противоречие, потому что комический эффект является результатом контраста, противостояния. С

помощью комического людям удастся увидеть пороки и недостатки общества, выявить их и искоренить.

Культурологический подход раскрывает смысл комического через фиксацию культуры в системе бытия. Комическое как культурное явление вписан в определённые параметры культурной системы и представляет универсальный элемент культуры.

Лингвистика оказала огромное влияние на изучение комического. На проблемы комического в лингвистике обратили внимание только в начала XX века, когда было принято решение перейти к междисциплинарному подходу при изучении языковых и речевых явлений. Категория комического становится объектом изучения когнитивной лингвистики, лингвокультурологии, социолингвистики, прагмалингвистики, психолингвистики и других теоретических и прикладных дисциплин, непосредственно связанных с изучением речевого воздействия.

В своей статье «Проблемы исследования комического в лингвистике» А.Р. Немкова отмечает, что огромное количество работ в лингвистике на тему комического являются разнохарактерными, поэтому они посвящены различным аспектам феномена комического. Одни ученые стараются сформулировать точное определение и систематизировать категорию комического, другие пытаются понять причины возникновения юмора в речи и поделить данную категорию на части. Третьи же разделяют от друг друга понятия «комическое», «юмор», «сатира», «шутка» и устанавливают средства достижения комического эффекта [28].

Т. Гоббс, английский философ, является одним из первых, кто начал искать причину возникновения комического эффекта. Он высказал мнение, что для комического момент внезапности играет безусловно важную роль: «вероятней всего, мы смеемся над самой остротой, в которой наличествует неожиданное, парадоксальное и в то же время верное наблюдение» [12; с. 15]. На основе вышеперечисленного материала мы уже знаем, что в основе комического неизменно лежит «противоречивость, отклонение от нормы».

Польский философ Б. Дземидок считает, что различие объективных свойств предмета и его «нормы», которые с давних времен укрепились в сознании человека, как раз-таки и является причиной развития комического. Он делает вывод, что «по-видимому, из всех существующих теорий комического именно концепция отклонения от нормы дает наибольшие возможности для создания более или менее законченной и удовлетворительной теории комического» [12; с. 53-54].

В своей статье А.Р. Немкова упоминает, таких известных личностей как В.В. Раскина, У. Нэша, А.В. Карасика, Д. Киаро, С. Аттардо, Ч. Дэйвиса. В своих работах они описывали различные виды комического (юмор, чёрный юмор, ирония, сатира, сарказм, абсурд), а также анализировали многочисленные жанры данной категории (комедия, анекдот, шутка, комикс, каламбур, карикатура и т.д.). Многие авторы отмечают, что выведение универсальной классификации остается открытым вопросом [28].

К примеру, в своей статье на тему комического в лингвистике Д.В. Большакова выделяет российского филолога Ю.В. Щурину, которая исследовала комический речевой жанр шутки. Ю.В. Щурина зафиксировала 3 его типа: шутка в виде бытовой реплики, малый литературный жанр (например, эпиграмма, лаконизм) и юмористический рассказ (например, сатирический роман) [10]. В пределах своей классификации Ю.В. Щурина также рассматривает и такие жанры, как насмешка, издевка, ироническое замечание. В качестве речевых жанров могут выделяться шутка, острота, ирония. Каждый из этих типов обладает своим набором семантических и прагматических характеристик. В круге прагматических проблем комического особое место занимает вопрос о функциях шутки и юмора, а также языковых средствах их выражения [39; с. 8-11].

Также А.Р. Немкова, выделяет таких ученых как Ж. Делез, Т.А. Касаткину, Л. Муниз, Ю.А. Сорокину, которые анализировали смысл комического в своих трудах. Кроме того, в последние десятилетия многие ученые начали исследовать «комический текст» и «дискурс». Появляется



множество работ посвященные комическому с точки зрения межкультурной коммуникации. А.Р. Немкова отмечает, что есть различия в терминологии в отечественной и зарубежной лингвистике. Следовательно, термин «humor» в трудах англоязычных исследователей В.В. Раскина, С. Аттардо обычно, соотносится с понятием «комическое» в русскоязычной лингвистике. Это происходит, потому что исследования проблем комического в лингвистике проводятся на разных основаниях и отличаются различными подходами к рассматриваемому явлению, исходя из особенностей и методологии наук, в рамках которых они изучаются [28].

Таким образом, вопрос о природе комического начал интересовать людей еще со времен античности. Аристотель первый дал определение термину. Он утверждал, что смешное изначально содержит в себе какое-либо противоречие. Именно это стало основой последующих исследований на тему комического. М.М. Бахтин, Л.В. Карасев оказали огромное влияние на развитие комического, их исследования являются первоосновой в изучении данного понятия.

В литературоведении категория комического осмысливается на разных этапах литературоведческой мысли. Большинство литературоведов признают его основную черту как противоречие. Из-за противоречия возникает конфликтная ситуация, для ее решения используют смех.

С точки зрения культурологии комическое имеет социальный характер и затрагивает все стороны жизни человека. Без него не происходит ни один этап развития культуры.

Комическое в лингвистике стали рассматривать в XX веке, причиной стал междисциплинарный подход для изучения языковых и речевых явлений. С тех пор категория комического стала объектом изучения теоретических и прикладных дисциплин, которые связаны с изучением речевого воздействия. В лингвистической науке исследование комического направлено на рассмотрение всех его аспектов, разных видов и жанров.

## 1.2 Языковые средства создания комического

Средства создания комического применяются для достижения комического эффекта в любом художественном произведении, в том числе фильме, мультфильме. В своем исследовании Н.А. Батырева выдвигает классификацию стилистических средств комического разных языковых уровней:

- 1) стилистико-фонетические средства;
- 2) стилистико-грамматические средства;
- 3) стилистико-лексические средства.

На фонетическом уровне используются такие языковые средства как: аллитерация, рифма, ассонанс, ритм. Они являются звуковыми сочетаниями, которые образуются благодаря повторам [3; с. 227, 240]. Также выделяют метатезу, метаграмму, ассимиляцию, аннаграмму. Это части речи, в которых сделаны всякие отклонения от произносительной нормы. Кроме того, используют оноματοпею, спунеризм (создание связи между звуками речи и явлениями окружающего мира), интонацию и ударение [7; с. 13].

На стилистико-грамматическом уровне комический эффект создается нарушением порядка слов, неполными предложениями, нарушением норм склонения, спряжения и согласования [7; с. 13].

К средствам создания комического на стилистико-лексическом уровне относят каламбур, сравнение, метафору, гиперболу, литоту, иронию, алогизм, зевгму, парадокс, вульгаризмы, окказионализмы [7; с. 13].

Рассмотрим подробно вышеперечисленные стилистико-лексические средства создания комического.

Каламбур – это «забавное использование слова или фразы, которые имеют несколько значений или которые звучат как другое слово» [56; р. 758]. По мнению советского лингвиста И.Р. Гальперина, каламбур является

стилистическим приемом, основанным на взаимодействии двух общеизвестных значений одного слога или словосочетания [42; с. 151]. И.Р. Гальперин отмечает, что характерная черта каламбура заключается в умении данного приема довольно хорошо функционировать независимо в контексте, не обязательно ссылаясь на определенное сходное по звучанию или написанию слово в рамках одного и того же предложения [37; с. 111-112]. Сущность каламбура заключается в столкновении или неожиданном объединении двух несовместимых значений в одной фонетической форме. Также для каламбуров свойственен строгий порядок слов, где первое слово имеет положительную окраску, а второе – отрицательную. [7; с. 15-16].

Сравнение – «стилистический прием, заключающийся в сопоставлении одного предмета, явления (субъекта сравнения) с другим предметом, явлением (объектом сравнения) на основании каких-либо признаков (основа сравнения) с целью более точного и одновременно образного описания первого» [52; с. 669]. В целом сравнения в английском языке можно разделить на три вида: логическое сравнение, стилистическое сравнение и метафору, которая является скрытым сравнением. Сравнение является менее исследованным языковым средством относительно метафоры, несмотря на то, что эти явления очень близки и могут быть взаимно истолкованы [30; с. 390-391].

Метафора – «перенос названия с одного предмета (явления, действия, признака) на другой на основе их сходства» [50; с. 192]. Комического эффекта с помощью метафоры можно добиться за счет неожиданности сопоставляемых явлений или буквализации метафоры. Буквальная метафора является стилистическим приёмом, основа которого заключается в метафорическом выражении, которое преднамеренно осмысляется и употребляется в непереносном значении. Это происходит с помощью сходств в звучании слов или словосочетаний (паронимия и паронимазия); с помощью омонимов (все типы: полные омонимы, омофоны, омонимия слова и словосочетания или омонимия двух словосочетаний, случайное совпадение русских и иноязычных слов); с помощью псевдоантонимов; с помощью псевдосинонимов. Под

омонимией понимается звуковое совпадение разных языковых единиц, значения которых не связаны друг с другом. Существует несколько способов использования омонимов для достижения комического эффекта: игра звуковым сходством целого слова и части другого слова; звуковое совпадение разных морфем; созвучия, представленные одним словом и сочетанием лексических единиц [7; с. 14-15].

Одним из самых продуктивных средств достижения комического эффекта является намеренное преувеличение или преуменьшение явлений. Гипербола – это «чрезмерное преувеличение тех или иных свойств изображаемого предмета или явления». Автор усиливает нужное впечатление или подчеркивает, что он прославляет, а что высмеивает [54; с. 358]. Гиперболизированным могут быть изображение внешнего вида, поведения и мимики, одежды и речи. Преувеличение отдельных черт дает возможность писателю глубоко охарактеризовать изображаемый тип [31; с. 3]. Литота же – это «троп, состоящий в употреблении антонима с отрицанием, как средство риторического «умаления». [48; с. 213]. Такое намеренное преуменьшение дает комический эффект за счет ярко выраженного контраста сказанного и реального [7; с. 16].

Алогизм – это «стилистический прием, в основе которого лежит: 1) намеренное нарушение в тексте логических связей; 2) словесная избыточность; 3) нагнетание понятий из разных сфер жизни, стилей и речевых ситуаций» [50; с. 28]. Алогизм используется в целях создания иронии, комического эффекта, речевой характеристики персонажей. При использовании такого приема можно наблюдать нарушение понятийно-смысловой связи, которая и вызывает комический эффект [7; с. 14].

Зевгма является стилистическим приемом, основанным на нарушении семантической однородности или семантического согласования в цепочке однородных членов предложения или нескольких предложений. Результатом зевгмы является эффект обманутого ожидания [34; с. 21-22].

Парадокс – это «неожиданное, непривычное, расходящееся с традицией утверждение, рассуждение или вывод» [34; с. 22]. Важно отметить, что каждый парадокс – это алогизм и в нем не действуют правила логики. Значение парадокса заключается в изображении явлений, лежащих за рамками обычного понимания действительности и содержащих в себе некое противоречие. Парадокс считается одним из наиболее мощных средств воздействия на читателя [19; с. 22].

М.Г. Чепорухина в своей работе, выделяет ученого Х. Касарес, который достаточно широко раскрывает понятие «вульгаризм», относя к нему и народные слова и выражения, и деревенские слова, и невежливые слова, и, наконец, слова грубые и непристойные, «которые из-за своего непристойного или сквернословного характера лежат на границе лексики, включаемой в словарь, и такой, которая ради соблюдения приличий должна остаться за его пределами» [36; с. 120].

Окказионализмы понимаются как не существовавшие ранее слова или словосочетания авторского характера, включающие в себя прагматический и когнитивный потенциал, появляющиеся и проявляемые в речи, с присущей им постоянной новизной с течением времени и вне условий порождения, обладающие формой, значением и выражающие определенное понятие. Окказионализм на момент своего рождения характеризуется также появлением в конкретной коммуникативной ситуации, включающей в себя цель, тему, участников, хронотоп, сферу, мотив, прагматику; созданием по случаю и отсутствием широкого (частотного) ситуативного функционирования. Вместе с этим одной из главнейших особенностей окказионализма следует считать его прагматическую направленность (реализацию прагматической функции), которая проявляется в его выразительности, в оказываемом им на говорящего / слушающего перлокутивный эффект неожиданности и удивления, в его воздействии на чувственную сферу говорящего / слушающего, в намерении вербальной номинации неназванного, лежащем в его основе [20; с. 109]. Комический

эффект достигается с помощью неожиданности сопоставляемых явлений, непривычного звучания авторских слов.

Существует термин «креолизованные тексты», который принадлежит Ю.А. Сорокину и Е.Ф. Тарасову – это «тексты, фактура которых состоит из двух негомогенных частей (вербальной языковой (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)». Креолизованный текст предстает сложным образованием, в котором вербальные и невербальные элементы образуют визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, направленное на комплексное воздействие на адресата. В процессе восприятия креолизованного текста имеет место двойное декодирование заложенной в нем информации: при извлечении концепта из изображения происходит его «наложение» на концепт вербального текста, взаимодействие двух концептов приводит к созданию единого общего концепта (смысла) креолизованного текста. С целью оптимизации процесса восприятия адресант использует комическое и юмористическое на всех уровнях: аудио-, вербальном, сюжетном, визуальном и др. Таким образом, существуют вербальные и невербальные приемы создания комического эффекта [40; с. 26].

Наиболее детальную классификацию вербальных и невербальных средств создания комического предлагает Р. Александер. Автор отмечает, что в создании невербального юмора участвуют визуальные, музыкальные и кинетические средства. Вербальные средства подразделяются на лингвистические и нелингвистические. В первом случае достижение комического эффекта полностью зависит от языковой реализации или языкового механизма, лежащего в основе юмористического высказывания. Во втором случае комизм лежит вне границ языка, язык выступает лишь как посредник и используется для передачи этого смысла, сформированного, например, посредством нарушения логических связей [38; с. 118].

В своей работе «Игра слов как объект стилистического и переводческого анализа» Т.Г. Никитина пишет, что к вербальным приемам создания

комического эффекта относится игра слов, которая является языковым искажением преднамеренно допущенным автором для достижения комической функции [29]. Игра слов, или каламбур, – это стилистический оборот речи, являющийся как самостоятельным произведением, так и его частью, основанный на полисемии, омонимии, омографии, шуточной этимологизации слов, комическом использовании двусмысленности выражения, переосмыслении частей слова, отдельных слов, их групп, словосочетаний или предложений) – оговорки, дразнилки, искажение знакомых слов, каламбуры, простые метафоры [22; с. 599]. Юмор, связанный с переносным значением слов, окказиональными фразеологизмами (словокомплексы с переосмысленным значением, встречающиеся в тексте более одного раза; фразообразующая база: отдельные слова, переменные словесные комплексы, устойчивые словесные комплексы нефразеологического типа; принадлежат речи, но потенциально вхожи в систему языка» [6; с. 307]. К тому же С.В. Змитракович выделяет такие приемы как словотворчество, подтекст, ирония, сарказм, пародии или аллюзии (отсылка к некоему произведению или употребление известной фразы при изменении оригинального содержания или самого высказывания; используемая форма должна быть широко известной и узнаваемой, иначе замысел автора раскрывается не в полной мере) [14; с. 183].

К невербальным приемам создания комического на фонетическом уровне С.В. Змитракович относит ассонанс, звукоподражание, ритмико-интонационные свойства речи персонажей (тембр голоса, темп). Также можно встретить юмор, основанный на просодике, ситуативный юмор, юмор основанный на сюжете [14; с. 183].

В своем труде Шутова Н.М. пишет, что существуют ситуативные средства создания комического эффекта. В кино понятие «ситуативный комизм» связывают, прежде всего, с жанром «ситуационной комедии» (sitcom), в котором важную роль при создании комической ситуации играет экстралингвистический контекст. Смешным оказывается не сам кинотекст, а

видеоряд, в котором герои становятся участниками непредвиденных обстоятельств, демонстрируют нетипичное для конкретной ситуации поведение, совершают забавные телодвижения, надевают нелепые наряды [38; с. 118]. Очень важное замечание делает в своей работе Г.Г. Лилиенталь. Анализируя сущность ситуативного и языкового юмора, исследователь отмечает, что ситуация и вербальные средства при создании комического эффекта взаимообусловлены: создаваемая в тексте ситуация влияет на выбор языковых средств, а языковые средства, в свою очередь, влияют на развитие ситуации, ее видение [26].

Таким образом, комический эффект создается средствами разных языковых уровней, однако ключевая роль в создании комического принадлежит лексике и вербальным и невербальным приемам создания комического. Слово само по себе не обладает комическим эффектом, а приобретает его только в определенном контексте. Стилистико-лексические средства могут использоваться для создания комического различными способами: с помощью гиперболы, литоты, сравнения создается намеренное изменение восприятия явления таким образом, чтобы оно отклонялось от нормы; алогизм применяют для сопоставления или противопоставления неожиданных предметов и явлений; комический эффект достигается также с помощью вульгаризмов при их использовании в неуместном контексте; зевгма, окказионализмы позволяют добиться эффекта неожиданности за счет существующих в человеческой речи клише.

В креолизованных текстах большее внимание уделяется вербальным (сравнения, игра слов, метафоры, подтекст, ирония, сарказм и др.) и невербальным средствам (звукоподражание, тембр, темп, ритм и др.), так как они являются основной комического эффекта. Также существуют ситуативные средства для создания комического эффекта: ситуативный юмор, юмор основанный на сюжете и на просодике. В создании комического эффекта зачастую большую роль играет семантика слова, однако существуют такие языковые средства создания комического для которых более важна звуковая



форма. Различные стилистико-лексические средства часто используются в сочетании друг с другом для усиления комического эффекта.

### 1.3 Мультипликационный фильм как комический жанр кинематографа

Мультипликационный фильм является особым видом кинематографа. Он является одним из самых молодых видов кинематографического искусства, но, несмотря на это, проделал огромный путь в своем развитии, превратившись из яркой технической игрушки в могущественное и зрелое искусство [21; с. 261].

Термин «анимация» (*anima*) — это душа, одушевление или оживление. Анимацией часто называют мультипликацию — «размножение» [24; с. 152].

Жанр анимации в мировом кинематографе является одним из наиболее оригинальных с точки зрения композиции, формы представления и языка. Интерес к исследованию данного жанра обусловлен тем, что анимация считается жанром, выполняющим не только развлекательную, но воспитательную и обучающую функции. По мнению П. Лимпиан, мультфильм оказывает сильное влияние на детей и подростков, поскольку анимация является привлекательным и межкультурным средством массовой информации, которая делает содержание картины более интересным и понятным [45; с. 1422].

В своем исследовании Х. Халед отметил, что детей привлекает содержание мультфильмов гораздо больше, чем традиционные академические способы обучения, благодаря хорошо написанным сценариям, аудио- и визуальным эффектам, и цветовой гамме. Этих факторов достаточно, чтобы заставить ребенка усваивать информацию в десятки раз лучше, чем та, которую он получает от учителя в классе [44; с. 250-251]. Мозг ребенка в раннем возрасте всегда стремится к новым впечатлениям, вот почему то, что преподносится в мультфильме, привлекает малышей во время просмотра

мультфильма. Хорошо написанный сценарий, правильные аудио- и визуальные эффекты и симпатичный персонаж - все это основные факторы, позволяющие ребенку увлечься героем мультфильма, и достаточные для того, чтобы его мозг начал автоматически следовать его примеру, узнавать его ценности и пытаться подражать даже в мельчайших деталях, включая манеру говорить, мышление, язык тела и даже манеру одеваться. Итак, пока дети смотрят мультфильмы, происходит некая форма образовательного и воспитательного процесса обучения. Смотря мультфильмы, дети получают знания о различных типах поведения в жизненных обстоятельствах и межличностных отношениях.

Протоирей Дмитрий Лескин в своей работе считает, что постиндустриальная эпоха обязала людей приспособливаться постоянно к появляющимся изменениям в личной жизни. От человека требуется принципиально иной уровень адаптации, поэтому система образования и признана обеспечить эту адаптацию [25; с. 83]. А мультфильмы являются игровой формой системы образования для детей младшего возраста.

В настоящее время жанр анимации получает всё большее распространение и выходит за рамки детского жанра. Мультфильм демонстрирует не только эмоциональные состояния, которые испытывают его герои, но и формирует стереотипы поведения и предлагает пути разрешения ситуаций, что вербализируется набором языковых средств как каналом передачи авторских интенций. Под самим термином «анимация» понимаются детские фильмы и фильмы, предназначенные для просмотра всей семьёй, созданные при помощи технических приёмов иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. Фильмы этого жанра зачастую лишены насилия, имеют множество элементов комедии с незамысловатым юмором. На основании данных характеристик к языковым особенностям жанра анимации

можно отнести простоту языка; образность; эмоциональность; динамичность; использование простых понятных шуток [15; с. 229-230].

Как технологическое и творческое средство самовыражения анимация получила более широкое распространение только после рождения кинематографа. Трудно выделить человека, который является первым создателем анимации, поскольку эта область была открыта одновременно несколькими энтузиастами. Некоторые из самых ранних экспериментов в анимационном кино в контексте живого действия были проведены французским режиссером Жоржем Мельесом и американским продюсером Джеймсом Стюартом Блэктоном, которые использовали анимационные приемы в своих фильмах [46; р. 17].

Как жанр, анимация оказалась идеальной технологией для экранизации различных сказок, историй жизни людей, животных, фантазийных персонажей, предоставляя простор для творчества режиссеров средствами различных спецэффектов. Искусство анимации имеет свою собственную интересную историю, которая уходит своими корнями во времена первобытного строя. Многие века анимация была как забава для взрослых людей, которые, как правило, понятие «мультфильм» ассоциируют с детством. И только начиная с двадцатого века у взрослых появилось новое увлечение — кино. Примерно в 1916 году ряд «художников изобретателей» посвятили себя созданию «рисованных» трюковых фильмов. Так получился «мультипликационный» фильм. Первое время он носил трюковой, развлекательный характер. Затем анимационный фильм получил свое призвание в 1928 году, когда Уолтер Элиас Дисней, завершив серию немых мультфильмов, решил заставить Микки Мауса говорить. «Steamboat Willie», первая звуковая анимация (или, скорее, поющая анимация), открыла путь для быстрого роста и развития анимации, которая сейчас достигла практически всех аспектов современных медиа. Сегодня анимация и анимационный фильм в значительной степени понимаются как синонимичные термины [46; р. 17]. Из-за внимания к этому виду кино его стали использовать для коммерческих

целей, в частности, для рекламы. Далее сфера воздействия стала шире и мультипликационные фильмы стали использоваться в качестве научного кино, например, в медицине. В целом, изобразительная культура анимационного кинематографа складывалась под влиянием многих факторов, главным из которых было и остается народное творчество [24; с. 152-153].

Таким образом, анимация — сравнительно молодой вид искусства, но весьма интересный и перспективный. В наше время анимация активно внедряется во многие сферы визуального искусства, такие как реклама, театр, кино [24; с. 157].

В современной культуре произведения анимации занимает важное место, оказывая влияние на развитие других экранных искусств. Анимация приобрела популярность благодаря своему особому языку, которой вследствие высокой степени условности оказывается привлекательным для зрителей, удовлетворяя его потребность в мыслительной деятельности через воображение и ассоциативное мышление. Анимация сегодня воспринимается по-разному: как «кинематограф для детей», как ремесло, как техническое искусство [35; с. 5-6].

Искусство анимации старше самого кино, которое во многом именно обязано своим рождением. Обратимся к наскальной живописи древних людей. Французские археологи обнаружили, что доисторические художники умели выражать в наскальной живописи движение с помощью внесения элементов анимации. Исследователи провели обзор наскальной живописи, известной к настоящему моменту: в 53 изображениях из 12 пещер, расположенных на территории Франции, были найдены элементы анимации. К зрелищам, предвосхитившим кино и анимацию, относится театр изображений. «Театр изображений» - это театр, в котором актером является не человек, а изображение, вещь; где рядом с актером человеком играют актеры куклы, актеры-статуи, актеры-картины. И где актеры-люди подражают актерам-вещам, неодушевленным куклам [35; с. 12-13].

Начиная с 1913 года анимационные фильмы стали появляться на киноэкранах мира с завидной регулярностью. Анимация постепенно переставала быть операторским трюком и становилась самостоятельным искусством, с присущим ему художественным языком, использующие свои, отличные от игрового кино, образно выразительные средства. Анимация середины 1910-х – 1920-х гг. являла собой сложный и интересный этап, в котором формировались характер и основные черты национальных аниматографических школ, которые получили свое дальнейшее развитие на всем протяжении XX в [35; с. 17-18].

Вершиной кино, где сконцентрированы крайние формы «условного неправдоподобия» является мультипликация. Она отлична по структуре своих выразительных средств от видов экранного искусства, основанных на фотографической достоверности и натуральном движении. Искусство мультипликации – одно из самых условных искусств. Возможности прямого воспроизведения действительности у нее ограничены, а возможности пересоздания, вымысла и иносказания неисчерпаемы. Это мир поэтического вымысла, поэзии, комедийной неожиданности. Мультипликация осуществляет в себе неповторимо своеобразный синтез изобразительных, литературных, звуковых и музыкальных начал [35; с. 8-10].

Автор энциклопедического словаря о кино С.И. Юткевич дает следующее определение мультипликационному фильму: «искусство в основе которого лежит последовательный ряд специально созданных и «оживающих» на экране рисованных, живописных или объемно-кукольных образов, зафиксированных на пленке методом покадровой съемки» [55; с. 281].

По мнению Абдыкадырова С.Р., Токторова В.К., Осмонова Н.А. в мультфильме осуществляется много функций посредством юмора. Он способен вызывать интерес у зрителей, поддерживать их внимание на протяжении всего мультфильма, помогает им установить связь с персонажами, подчеркивает и связывает идеи. В мультипликационном фильме юмор – это инструмент, который заставляет аудиторию смеяться или вызывает веселье,

или смех. Его цель – сломать монотонность, скуку и нудность, расслабить нервы зрителя [1; с. 12].

Мультипликационный фильм является аудиовизуальным текстом. Согласно определению, М.А. Кулинич, аудиовизуальный текст – это сложное, цельное, информационное сообщение, включающее аудиальные и визуальные, вербальные и невербальные элементы. Невербальные компоненты выполняют техническую, информативную и эстетическую функции. Техническая функция заключается в создании визуального восприятия текста, информационная – в трансляции содержания текста, эстетическая – в актуализации художественного намерения автора. Следовательно, содержание в аудиовизуальном тексте образуется путем взаимодействия вербальных и невербальных элементов, транслируемых через визуальный и аудиальный каналы восприятия. Исходя из этого при его переводе необходимо принимать во внимание значительное количество особенностей такого рода текста. Е.А. Бармина в своей статье акцентирует внимание на отсутствие актеров на экране, они только озвучивают героев картины, дарят свои голоса персонажам [5; с. 119]. Мультфильм складывается на визуальных образах, в которых обширно применяются выразительные средства графики, музыки, живописи. Именно от этих факторов зависит восприятие происходящие на экране зрителем. Мультфильмы - это, прежде всего, форма визуального юмора, и это важный аспект, который следует иметь в виду при рассмотрении того, как юмор воплощается или может быть воплощен в мультфильмах и в целом [47; с. 35].

Необходимо отметить, что юмор, как многогранное и социокультурное явление, обладает рядом определенных функций. М.А. Кулинич, в работе под названием «Семантика, структура и прагматика англоязычного юмора» выдвигает свою классификацию юмора в мультфильме. Она распределяет функции на:

1) эстетическую, с помощью которой человек удовлетворяет свои духовные потребности в красоте, воспитывает в себе чувство прекрасного;

2) коммуникативную, которая позволяет создавать межличностные отношения между людьми;

3) катарсическая, благодаря которой человек может пошутить над плохим для него исходом событий, чтобы проще преодолеть проблемы;

4) эвристическая, которая состоит в том, что юмор обнажает несоответствие между формой и содержанием, в связи с этим возникает некое противоречие;

5) творческая, посредством которой человек способен развиваться [23; с. 199].

Любой мультфильм обладает своим возрастным рейтингом, при помощи которого можно узнать к какому возрасту детей подходит содержание картины. Это является важной составляющей при создании мультфильма, так как любой возрастной категории присуща своя специфика, которая устанавливает свои рамки и особенности для каждого мультипликационного фильма [13; с. 21].

Таким образом, можно сделать вывод, что мультфильм является своеобразным видом кинематографа, который популярен в основном среди детей. Мультипликационный фильм появился посредством анимации, которая в свою очередь зародилась еще в древние времена и со временем стала самостоятельным искусством. Юмор в мультфильме играет важную роль, с помощью него ломается монотонность и скука любой картины, что вызывает у зрителей улыбку или смех. Однако, мультипликационный фильм выполняет не только развлекательную функцию, но также воспитательную, эстетическую, коммуникативную, катарсическую и эвристическую, что эффективно сказывается на развитии детей в целом и их отношении к миру и к себе после просмотра. Содержание мультфильмов, разнообразие их сюжетов составляют существенные черты и оказывают доминирующее влияние на нравственное воспитание детей. Нужно учитывать возраст аудитории при создании мультфильма, это нужно для того чтобы создать адекватную картину для восприятия зрителями в силу их интеллектуального развития.

## Выводы по главе 1

Первая глава данного исследования была посвящена осмыслению теории комического в лингвистике и текстологии. В ходе работы удалось рассмотреть термин «комическое» с точки зрения междисциплинарного подхода, а именно в литературоведении, культурологии и лингвистике. В результате, был сделан вывод, что общее понимание комического заключается в противоречии, из-за которого возникает конфликтная ситуация, которая решается благодаря смеху.

Было выявлено, что комический эффект может быть создан большим многообразием языковых средств, относящимся к разным языковым уровням. Отмечаются также креолизованные тексты в которых большее внимание уделяется невербальным и вербальным средствам, так как в данных текстах они являются основой комического эффекта.

Мультипликационный фильм как жанр кинематографа является особым видом киноискусства. Обладает двумя основными функциями: развлекательной и воспитательной. Для успешного восприятия анимационной картины обязательно должен присутствовать юмор. Он переключает внимание и вызывает улыбку или смех у зрителей. С помощью этого выполняются несколько функций:

- эстетическая;
- коммуникативная;
- катарсическая;
- эвристическая;
- творческая.

Они играют важную роль в нравственном воспитании зрителей, а именно детей. Мультфильм в первую очередь популярен среди детей, поэтому немаловажным фактором является и возрастной рейтинг аудитории.



## Глава 2. Средства создания комического в мультипликационных фильмах

### 2.1 Средства выражения юмора в мультипликационном фильме «В поисках Немо»

В первой главе было подробно рассмотрено, что представляет собой мультипликационный фильм и какие языковые средства комического могут использоваться в нем. Теперь нам необходимо дать характеристики конкретных мультипликационных фильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори». И далее провести анализ средств выражения юмора, сравнить между собой приёмы комического использованные в обоих мультфильмах.

Прежде всего подробно рассмотрим мультфильм «В поисках Немо».

На сайте «КиноПоиск» мультипликационный фильм «В поисках Немо» относят к следующим жанрам: мультфильм, комедия, приключения, семейный [18]. Действительно композиция и содержание мультфильма позволяют отнести его к юмористическому жанру. В сюжете данного мультфильма присутствует большое количество юмористических средств, много приключений и неожиданных событий.

«В поисках Немо» (англ. Finding Nemo) — полнометражный компьютерный анимационный фильм 2003 года, производство Pixar Animation Studios. Анализируемый мультипликационный фильм имеет возрастной рейтинг «6+», значит он ориентирован на детей дошкольного возраста. Сюжет здесь основывается на проблемах в взаимоотношении в маленькой семье рыб-клоунов, которая состоит из отца Марлина и его сына Немо. Из-за своего непослушания Немо попадает в руки к аквалангистам и в результате оказывается в аквариуме. Основная часть мультфильма состоит из поисков Марлином своего сына Немо, в которых он попадает в разные неприятности, опасные ситуации, встречает добрых помощников. Одной из которых

становится забывчивая рыбка по имени Дори. На протяжении всей истории все участники переживают небывалые приключения.

Это фильм о взаимоотношениях детей и родителей. Здесь речь идет о том, что научиться могут и дети, и родители. Дети учатся быть самостоятельными, справляться с возникающими трудностями и несмотря на мудрость и опыт родителей, которые их опекают дети делают первые шаги к собственной независимости.

Взрослые, представленные в мультфильме отцом Немо, в свою очередь учатся не только контролировать детей, но позволять им принимать самостоятельные решения, несмотря на опасности окружающего мира. Марлин предстает перед нами в образе отца, который многое пережив в этой жизни, в том числе матери Немо, после чего его жизнь изменилась на до и после. Марлин начал ощущать мир враждебным и постоянно пытался уберечь своего сына Немо, учил его быть исключительно осторожным. Можно сказать, что Марлин пребывал в унынии и Немо был послан ему научить доверию миру и вернуть его к радости жизни.

В мультфильме нам представлена нравственная дилемма – столкновения двух душевных состояний, уныние и счастье, негативное и позитивное восприятие окружающего мира. Мультфильм через поведение героев показывает нам, что позитивное отношение, ощущение внутреннего счастья, доброжелательность оказывают исключительно положительное влияние на всю жизнь человека, поэтому данная картина воспитывает в детях именно эти качества: позитивное мышление, доброжелательность, самостоятельность и любовь к ближнему. В мультфильме показано как дети должны сами справляться со своими проблемами, что продолжает традицию детской литературы в Европе и США. Ребенок показан в одиночестве, он не может сказать себе: «Не бойся, я с тобой», но это может ему сказать Бог – «Ибо я Господь, Бог твой; держу тебя за правую руку твою, говорю тебе: «Не бойся, я помогаю тебе» [9; с. 710]

Главными персонажами данного мультфильма это Марлин, Немо и Дори. Марлин это рыба клоун, отец Немо и протагонист мультфильма. Несмотря на свои страхи и тревожность по поводу океана отправляется в опасное путешествие чтобы спасти своего сына. Дори забывчивая рыби-хирург, подруга Марлина, а затем и Немо, которая страдает провалами в памяти. Немо – сын Марлина, его отличительная особенность — это недоразвитый плавник, который на протяжении фильма называют «счастливым плавником».

Перейдем к анализу средств выражения юмора в данном мультфильме. В первой главе была подробно описана классификация М. А. Кулинич о функциях (эстетическая, коммуникативная, катарсическая, эвристическая, творческая) юмора в мультфильме, опираясь на данное исследование приведем примеры из мультфильма для каждой из функций.

**Эстетическую функцию** можно увидеть в эпизоде где учитель Немо, Мистер Скот хочет сделать свою речь богаче и интереснее. Он так поступает для того чтобы привлечь внимание детей в начале урока.

Пример. Mr. Ray: «...*mesopelagic, bathyal, abyssalpelagic. All the rest are too deep for you and me to see*» [60; p. 13].

Комический эффект здесь заключается в коверкании слов, очевидно, что Мистер Скот как учитель хочет быть авторитетом для детей, казаться образованным, но на самом деле это не так. Мистер Скот старается сделать речь красивой в его понимании, он насыщает ее различными научными терминами, которые для него и представляют квинтэссенцию эстетики.

**Коммуникативная функция** возникает, когда Марлин пытается наладить контакт с другими персонажами, рассказывая анекдот, который он никак не может закончить и в конце концов он и в самом деле оказывается клоуном для собеседников.

Пример. Marlin: «*All right, I know one joke. Um, there's a mollusk, see? And he walks up to a sea, well he doesn't walk up, he swims up. Well, actually the mollusk isn't moving. He's in one place and then the sea cucumber, well they--I mixed up.*

*There was a mollusk and a sea cucumber. None of them were walking, so forget that I...»* [60; p. 11].

Юмор здесь основывается на параллельных конструкциях, антитезе и алогизме.

**Катарсическую функцию** можно заметить в эпизоде где Дори и Марлин встречают трех акул, которые поклялись воздержаться от употребления рыбы, но найдя маску водолаза Марлин случайно задевает ей Дори, что вызывает у нее кровотечение из носа. Из-за запаха крови акула начинает охоту на Марлина и Дори, однако акулы убегают после того как случайно поджигают старую морскую мину. Начинают взрываться глубинные бомбы, затем Дори спрашивает.

Пример. *«Aw, is the party over?»* [60; p. 39].

Данной фразой подчёркивается абсурдность ситуации и ее неожиданный, но благоприятный освобождающий от нападения акул исход.

**Эвристическая функция** проявляет себя, когда, Марлин упрекает учителя в невнимательности, а в это время из-за его невнимательности его сын уплывает к лодке и попадает в беду.

Пример. Marlin: *«Look, I'm sure he is. But you have a large class and he can get lost from sight if you're not looking. I'm not saying you're not looking...»* [60; p. 20-21].

Юмор создается из-за противоречия и непредсказуемости событий.

**Творческая функция** может быть замечена, когда, Дори говорит на «китовом языке», то есть происходит изобретение другого языка. В фрагменте где Марлин и Дори выходят из Восточно-Австралийского течения, перед ними появляется силуэт кита, Дори убеждает Марлина, что она знает «китовый язык» и пытается узнать у кита куда им двигаться дальше.

Пример. *«Can-yoooooooooiiii-giiiiiiiive-ussss-directioooooooooons tooooooooooo...»* [60; p. 102].

Здесь комический эффект создается с помощью повышения и понижения интонации, увеличения длительности звучания каждого слова и паузации.

Главной функцией в мультфильме, как и в жизни является творческая, благодаря которой все герои развиваются, то есть творят (создают) собственную жизнь. В этом им помогает коммуникативная, эстетическая, эвристическая, катарсическая функции, посредством которых герои реагируют на различные ситуации в основном с юмором.

Ситуативный юмор широко используется в мультипликационных фильмах и создается с помощью невербальных средств. Приведем примеры ситуативного юмора в анализируемом мультфильме.

В пример можно привести эпизод где Нырк намеренно пугает Блестку, и та из-за неожиданности выпускает чернила. Данный фрагмент сопровождается репликой Блестки.

*«Aw, you guys! You made me ink!»* [60; p. 18].

Здесь мы видим окказионализм глагола «to ink» в устойчивой конструкции. Соотнесение данной фразы и видеоряда создает эффективный юмористический эффект.

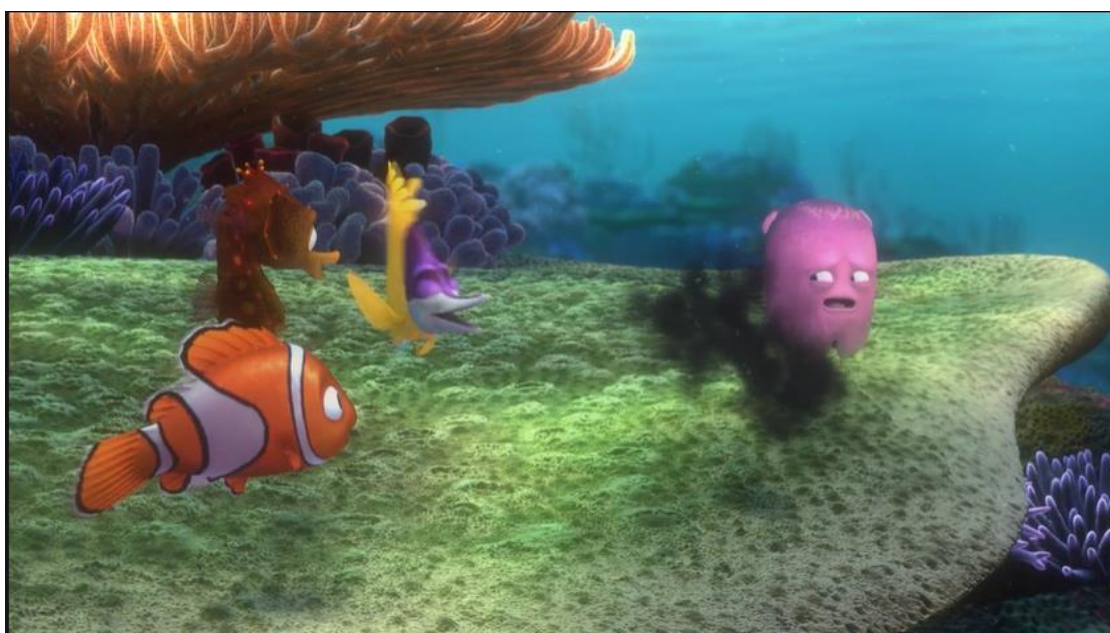


Рисунок 1. Пример невербального средства №1.

Также примером является момент где рыбы в аквариуме просыпаются и видят, что их аквариум чист и план побега снова провалился. Морская звезда Персик начинает читать инструкцию нового очистителя, лежащую на столе. Обратим внимание на реакцию Пузыря, в критической ситуации он раздувается при этом, говоря:

«Stop it!» [60; p. 112].

Данная фраза имеет комический эффект только благодаря видеоряду, без него юмора бы не получилось.



Рисунок 2. Пример невербального средства №2.

Теперь рассмотрим невербальные языковые средства создания комического относящиеся к фонетическому уровню.

Как мы можем заметить в мультфильме часто встречается юмор, основанный на **просодике**, выше был рассмотрен пример где Дори использовала «китовый язык», который также соотносится с творческой функцией юмора. Также данный прием можно встретить, когда Марлин пробуждается на панцире черепахи после того как их с Дори ужалили медузы и они потеряли сознание. Он спрашивает у черепахи Краша что с ним произошло и Краш говорит:

*«First you were like, 'whoa'! And then we were all like, 'whoa'! And then you were like, 'whoa'»* [60; p. 81].

Юмористический эффект здесь достигается посредством повышения интонации на слове «whoa» и ритма.

Для достижения комического эффекта также часто используется прием **звукоподражания**. Когда Марлин и Дори попадают в рой медуз, и Марлин в силу своего меланхолического характера в панике не знает, что делать дальше, Дори же начинает прыгать по медузам и издавать такие звуки:

*«Boing! Boing!»* [60; p. 72].

Она имитирует звук прыжков лягушки. Данное действие характеризует ее как веселую и легкомысленную рыбу, которая в любой ситуации остается на позитиве. Происходит контраст характеров Марлина и Дори, с одной стороны Дори – жизнерадостная беззаботная рыбка и с другой стороны Марлин – замкнутая и сдержанная рыба, из-за этого возникает комическая ситуация. Тот же прием можно встретить в эпизоде где Марлина передразнивает стая рыба:

*«Blah-blah-blah! Me-me-blah! Blah-blah-blah-blah-me-me-me!»* [60; p. 66].

Комизм здесь выражается в высмеивании Марлина, его характера и в несерьезном отношении рыб к нему.

Далее рассмотрим вербальные средства создания комического на синтаксическом уровне.

В мультипликационном мультфильме для достижения смеховой ситуации часто используется **прием повтора**. В самом начале картины Марлин провожает Немо в школу, и перед тем как выйти из дома он наставляет Немо как правильно нужно ввести себя вне дома:

*«We go out and back in. And then we go out, and back in. And then one more time – out and back in»* [60; p. 9].

Комизм достигается с помощью повтора фразы «*go out and back in*», данный отрывок показывает переживание Марлина за своего сына которое выходит за рамки абсурда. В следующем примере Дори пытается запомнить

название улицы и место, где находится Немо. Однако, в связи с ее провалами в памяти, она придумывает песню и концентрируется только на ней:

*«I'm going to P. Sherman, 42 Wallaby Way, Sydney. Where are you going? I'm going to P. Sherman, 42 Wallaby Way, Sydney»* [60; p. 61].

Комизм выражается на зацикленности Дори на названии улицы и в ее попытках не забыть информацию в связи с ее особенностью.

На протяжении мультфильма используются **приемы антитезы**. В пример можно привести, фрагмент в котором Марлин и Дори оказываются заглотанными синим китом, в его глотке начинает резко убывать вода и между ними происходит данный диалог:

*Marlin – «Look, it's already half-empty!»*

*Dory – «Hmm..I'd say it's half full.»*

*Marlin – «Stop that! It's half-empty!»* [60; p. 108].

Комический эффект достигается с помощью контраста между отношением к жизни Марлина и Дори, Дори видит данную ситуацию в позитивном ключе, а Марлин наоборот – в негативном.

В следующем примере мы видим проявление **риторического вопроса**, который помогает создать эффект сарказма. В отрывке где родители провожают своих детей на первый школьный урок с радостью и трепетом, однако данная атмосфера нарушается, когда Марлин узнает, что класс Немо отправляется к крутому рифу. Он говорит следующее:

*«They're going to the drop off?! Wh-what are you, insane?! Why don't we fry 'em up now and serve them with chips!?»* [60; p. 18].

Его высказывания отражают его страх за Немо. Юмор заключается в неожиданной смене атмосферы и колкой фразой Марлина *«Why don't we fry 'em up now and serve them with chips!?»* [60; p. 18].

Рассмотрим лексические средства, они представлены разнообразными видами игры слов.



Для выражения юмора также используется **игра слов**. Когда Немо и его одноклассники подплывают к крутому рифу, вдали они видят лодку. Немо спрашивает, что это такое. Между одноклассниками развивается диалог:

*Tad «He called, he said it was called a...a butt.»*

*Nemo «Whoa.»*

*Pearl «Wow. That's a pretty big butt» [60; p. 18-21].*

Комический эффект здесь осуществляется за счет одинакового звучания слов «*boat*» и «*butt*».

Подобный пример мы можем наблюдать при знакомстве Марлина и Дори с акулами, Бугором, Чавком и Якорем. Каждая из акул должна была привести с собой рыбу друга, Чавк единственный остался без друга и Бугор предложил ему выбрать себе в друзья Марлина. Вот что говорит Чавк:

*«A little chum for Chum, eh?» [60; p. 31].*

В данном отрывке применяется каламбур, слово «*chum*» имеет 2 значения, одно из них используется для обозначения имени, а другое используется в своем прямом значении.

Таким образом, в проведенном исследовании удалось выявить, что в мультфильме «В поисках Немо» юмористический эффект достигается посредством различных языковых приемов. Были использованы такие приемы как звукоподражание (8 пр.), повтор (20 пр.), антитеза (7 пр.), сарказм (12 пр.), игра слов (7 пр.). Комический эффект также достигался с помощью юмора, основанного на просодике (10 пр.) и ситуативного юмора (85 пр.). Ниже приведена схема используемых средств создания юмора.



Схема 1. Средства создания юмора в мультфильме «В поисках Немо».

Рассмотрим более часто встречающиеся языковые средства в «В поисках Немо». Юмор выражается в основном посредством просодики (16%), повтора (31%) и звукоподражания (15%). Также используется небольшое количество игры слов и антитезы. Процентное соотношение языковых средств можно увидеть на рисунке 3.

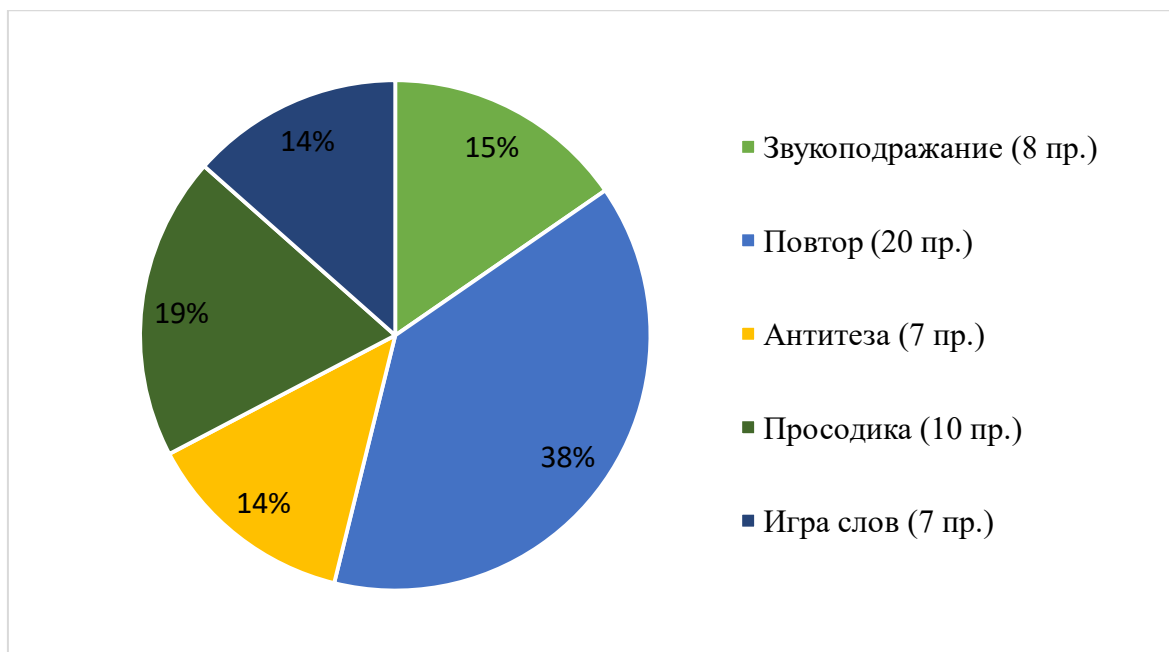


Рисунок 3. Процентное соотношение языковых средств комического в скрипте «В поисках Немо»

Преобладание просодики и ситуативного юмора связано с тем, что мультипликационные фильмы имеют богатый видеоряд, используют в полной мере богатство просодии актеров, озвучивающих фильм. Что касается повтора и звукоподражания, то это несложные стилистические приемы, которые легко воспринимаются детьми.

«В поисках Немо» - это мультфильм о духовно-нравственном развитии героев через испытания и непредсказуемые повороты жизни. Идеино-нравственное содержание мультфильма выражается с помощью творческой, эстетической, коммуникативной, катарсической, эвристической функций. А такие языковые средства как: звукоподражание, повтор, антитеза, каламбур помогают более глубоко проработать и выразить образ героев.

## 2.2 Средства выражения юмора в мультипликационном фильме «В поисках Дори»

Теперь перейдем к рассмотрению мультфильма «В поисках Дори».

«В поисках Дори» (англ. Finding Dory) – американский полнометражный мультипликационный фильм производства студии Pixar Animation Studios [17]. Он является сиквелом полнометражного мультфильма «В поисках Немо». Данный мультфильм также соответствует возрастному рейтингу +6. Так как «В поисках Дори» является продолжением, то очевидно, что там присутствуют те же самые жанры: мультфильм, комедия, семейный. В сюжете данной картины также использовано предостаточно юмора, часто случаются непредвиденные ситуации.

События мультфильма происходят спустя год после оригинала. Сюжет основан на поиске родителей главной героини Дори, страдающей от недостатка долгосрочной памяти. Она огромным трудом собирает по кусочкам улики, способные привести ее домой, забывая половину в процессе сбора. Она с трудом помнит, куда и зачем она плывет, теряет ориентиры, забывает только что услышанные подсказки и попадает в нелепейшие переделки, из которых столь же нелепо и выпутывается. Но несмотря на это на протяжении всего мультфильма она упорно старается избавиться от своего недуга и найти свою семью.

Идея данного мультфильма заключается в том, что из любой сложной ситуации всегда есть выход, главное верить, надеется и сохранять оптимистичный настрой, добиваться поставленной цели, при этом не теряя нравственных составляющих души, приобретая и улучшая их. Детей этот мультфильм может научить главным ценностям в жизни – это семья, дружба, взаимопомощь и твердая вера в лучшее, вера в себя.

Главными персонажами все также остаются Дори, Немо и Марлин. Однако, появляется достаточно много новых персонажей, которые помогают Дори в ее путешествии и становятся для нее друзьями в последствии. Например, такими друзьями являются осьминог Хэнк и белуга Судьба.

Перейдем к анализу средств выражения юмора в данном мультфильме.

По классификации Кулинич М. А. было определено 3 функции юмора, которые задействованы в мультфильме. Рассмотрим их подробно:

**Коммуникативная функция** проявляется при разговорах с морскими обитателями потерявшей Дори, комичными выглядят клише вежливости, которые помогают ей притворяться спокойной путешественницей и скрывать свой страх.

Пример. «*Hi, I'm Dory. Can you please help me? Huh?...*» «*I'm sorry. I suffer from short-term memory loss*» [59; p. 4].

**Катарсическая функция** наблюдается в ситуации где Хэнк и Дори попадают в детскую зону аквариума, где дети могут схватить их. Хэнк выпускает чернила от страха, и дети уходят. Дори говорит:

Пример. «*That's okay. Everybody does it. Nothing to be ashamed of*» [59; p. 37].

Здесь юмор построен на неожиданном повороте событий, который приводит к спасению героев.

**Творческая функция** также, как и в мультфильме «В поисках Немо» создается с помощью «китового языка» с помощью которого у Дори и ее подруги Судьбы осуществляется следующая коммуникация.

Пример. *Destiny* – «*Dory? Hello?*»

*Dory* – «*I'm lost in the pipes and my parents are in quarantine!*» [59; p. 44].

Используется юмор, основанный на просодике. Комизм заключается в повышении и понижении интонации и паузации.

Главная функция мультфильма «В поисках Дори» - творческая, с помощью которой Дори преобразует свою жизнь. Также благодаря катарсической и коммуникативной функций мы более глубоко узнаем характер Дори, а ее образ становится для зрителя более ярким и насыщенным.

Теперь рассмотрим пример **ситуативного юмора** в данном мультфильме: Немо, Марлин и Дори отправляются в карантинную зону океанариума в котором должны находиться родители Дори. Они попадают в аквариум к только что вылечившимся рыбам. Атмосфера в этом аквариуме радостная, одна из рыб говорит:

«*I feel fantastic!*» [59; p. 48].



Рисунок 4. Пример невербального средства №3.

Однако, атмосфера резко меняется на тревожную после того как та же самая рыба чихает, что свидетельствует о том, что она все еще не выздоровела. Оставшиеся рыбы скапливаются в угол и с неприятием смотрят на эту рыбу, подчеркивая неприязнь словом:

«*Dude*» [59; p. 48].

Это слово можно охарактеризовать как разговорное, также оно является коннотативно оценочным, таким образом, мы видим тесную связь вербального и невербального компонентов в мультфильме «В поисках Дори». См. рисунок 5.



Рисунок 5. Пример невербального средства №4.

Данная ситуация является комичной за счёт резкой смены обстановки.

Далее рассмотрим примеры создания комического посредством вербальных и невербальных языковых средств в мультфильме «В Поисках Дори». Сначала рассмотрим приемы фонетического уровня.

**Звукоподражание** является основным приемом, создающим комичность в сюжете. В пример можно привести реплики Марлина, когда он пытается позвать птицу Бэки для того, что она помогла им с Немо добраться до Института Марии:

*«Ooo-roo-roo. Ooo-roo»* [59; p. 22].

*«Ooh. Ooo-roo. Roo-roo, Becky»* [59; p. 30].

Данные реплики встречаются на протяжении всего мультфильма.

Также используется прием **паронимической аттракции** в моментах где Дори коверкает название океанариума «Open Ocean»:

*«The place ... it`s ... silted ocean»* [59; p. 31].

*«I know how we can get to locomotion»* [59; p. 33].

Юмор основан на намеренном сближении звукового облика слов.

Далее рассмотрим вербальные средства создания комического на синтаксическом уровне.

**Повтор** является неотъемлемой частью при создании комического, проведем несколько примеров из мультфильма.

Зритель постоянно видит несоответствие между ограниченностью Дори и ее желанием общаться и исследовать окружающий мир:

« – *Hello?*

— *Hello?*

— *Did you hear that?*

— *What's that? Hear what?*

— *Stan, I just... I heard someone say hello.*

— *Who? I didn't hear anybody said hello.*

— *I don't know, Stan. I just heard someone say hello.*

— *Yeah, there's a lot of fish here. Anybody, literally anybody could have just said hello»* [59; p. 3].

Юмор здесь основан на повторе слова «hello», на синтаксическом параллелизме, на вопросно-ответных структурах. Противоречие разрешается благодаря жизнерадостности, легкомысленности и общительности Дори, которые вызывают смех у зрителя.

Рассмотрим ситуацию, где Хэнк и Дори попадают в детскую зону аквариума. Испуганный Хэнк прячется под кораллом, но Дори помогает Хэнку преодолеть его страх, вспоминая песенку из детства – в любой ситуации нужно просто продолжать плыть:

«— *We're gonna sing a song about it. Just keep swimming.*

— *Just keep swimming. Swimming.*

— *Swimming.*

— *What do we do? We swim.*

— *What do we do? We swim. Swim.*

— *Swim»* [59; p. 42].



В данном случае юмор создан с помощью **повторов**, также параллельных конструкций и аллитерации звуков [sw].

Прием **антитезы** является частым явлением в данном мультфильме, примером может послужить следующий отрывок:

*«Migration is about going back to...*

*-Bed!*

*-Yes!*

*-No.*

*-No.»* [59; p. 8].

Во время урока Мистер Скот спрашивает детей, для чего нужна миграция. Ученик из класса отвечает неправильно, а Дори соглашается с ним. Комичность здесь выражается в том, что Дори являясь помощником Мистера Скота совсем не разбирается в материале, который он преподносит. Тем самым показывая свое несерьезное и беспечное отношение к уроку.

В следующем примере Дори и ее давняя подруга снова встречаются, но до конца не признают друг друга. Между ними происходит такой диалог:

*«-Dory!*

*-Yes.*

*-You and I were friends!*

*-No!»* [59; p. 26].

В данном случае антитеза используется для усиления впечатления от неожиданной встречи двух давних подруг.

Рассмотрим теперь лексико-стилистические средства.

Юмор достигается посредством **метафоры** в эпизоде, где Дори встречает китовую акулу Судьбу и пытается завести с ней разговор. Судьба лишь видит силуэт Дори и не может разглядеть ее из-за проблем со зрением, тогда она спрашивает:

*«Is that blue blob talking?»* [59; p. 29].

Данная метафора основана на значении слова «blob», которое подчеркивает плохое зрение акулы и ее пренебрежительное отношение к Дори.

Среди приемов создания комического также встречается **сравнение**, примером может стать фрагмент, в котором Дори приходит видение о ее родителях, но она попадает в поток скатов и теряет сознание. После пробуждения она пытается вспомнить, что она увидела, но не может, затем она говорит:

*«Don't be such a Dory, Dory»* [59; p. 11].

В данном контексте она сравнивает себя с собой, но очевидно, что Дори не может перестать быть собой и избавиться от своей особенности, поэтому данное выражение является комичным.

На протяжении мультфильма прослеживается **игра слов**. В эпизоде, где Хэнк и Дори пробираются к карте института, и та узнает, что у Хэнка всего семь щупалец, она говорит следующее:

*«Well then you're not an octopus, you're septopus»* [59; p. 26].

Юмористический эффект заключается в обыгрывании графем «*oct*» и «*sep*». Вместе с **каламбуром** можно заметить использование **неологизма**.

Подобное использование **игры слов** можно заметить в данном примере:

*«Hi, Becky! Ow! Stop. Let's call her Pecky 'cause this is hurtin' on»* [59; p. 29].

При знакомстве Марлина с Бэки, она начинает его клевать. Имя «Becky» созвучно со словом «peck», что в переводе с английского означает «клевать». Образуется неологизм «Pecky», комизм достигается с помощью обыгрывания графем «*b*» и «*p*».

Таким образом, в мультипликационном мультфильме «В поисках Дори» юмор выражается с помощью 3-х функций (коммуникативная, катарсическая, творческая). Используется многообразие языковых приемов: звукоподражание (7 пр.), просодика (8 пр.), паронимическая аттракция (2 пр.), метафора (9 пр.), сравнение (12 пр.), повтор (6 пр.), игра слов (10 пр.), антитеза

(7 пр.), неологизмы (6 пр.). Смех также вызывает ситуативный юмор (87 пр.).

Ниже приведена схема используемых средств создания юмора.

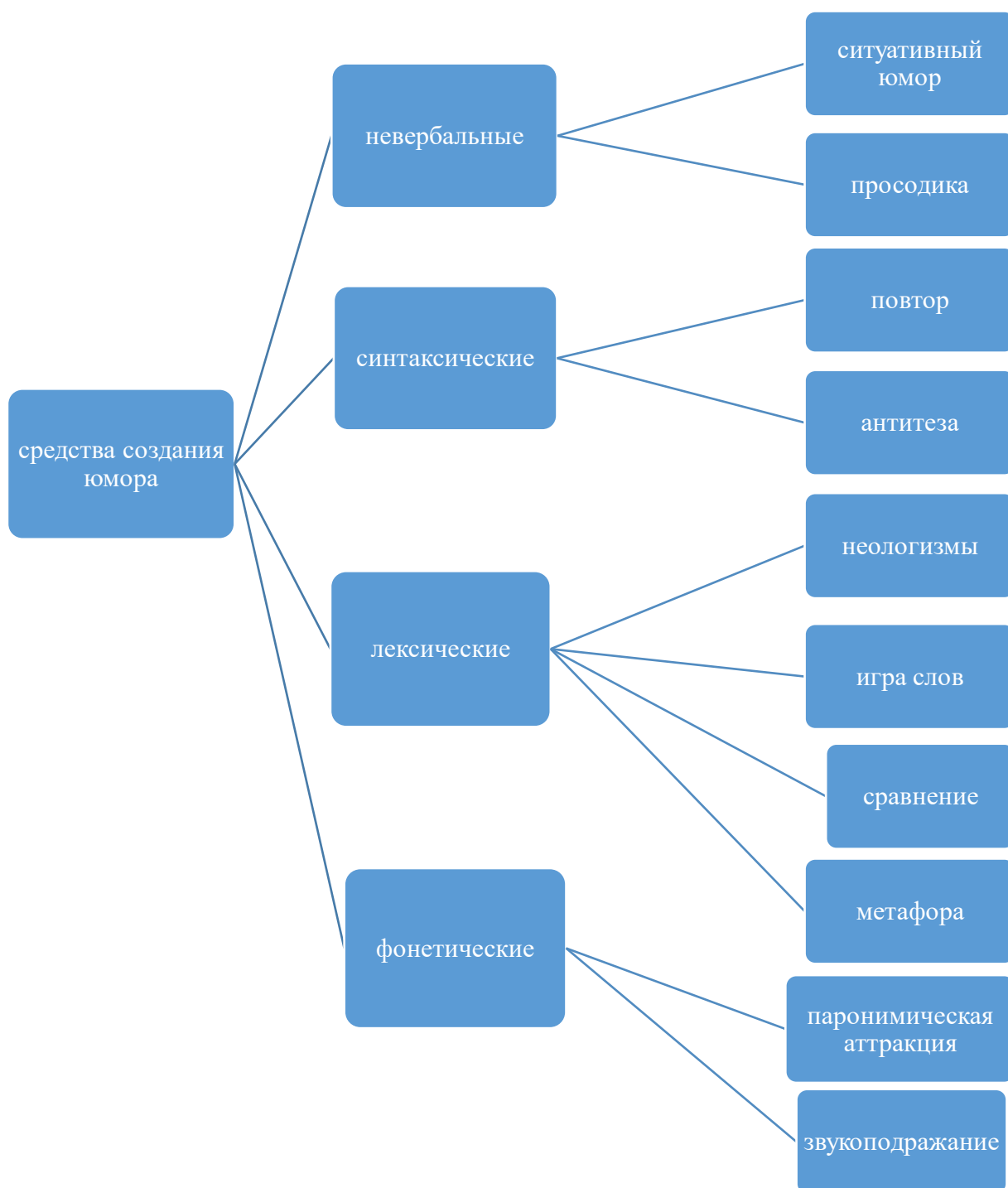


Схема 2. Средства создания юмора в мультфильме «В поисках Дори».

В «В поисках Дори» юмор чаще всего выражается с помощью сравнения (20%), игры слов (17%), метафор (15%) и просодики (14%). Процентное соотношение языковых средств можно увидеть на рисунке 6.

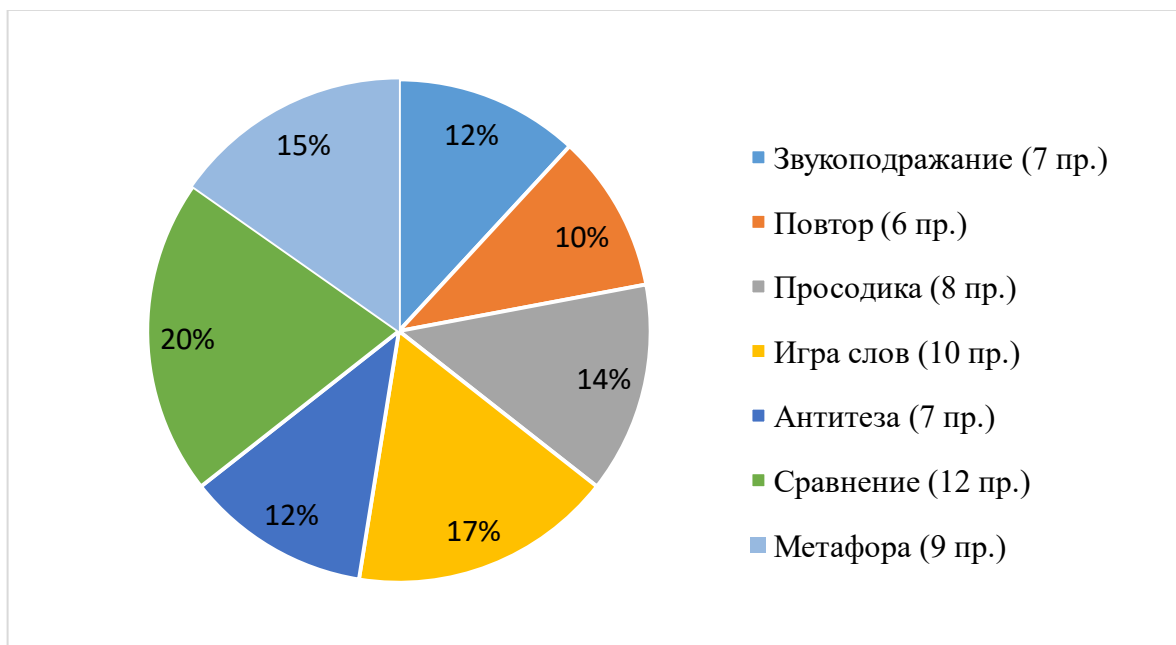


Рисунок 6. Процентное соотношение языковых средств комического в скрипте «В поисках Дори»

Преобладание сравнения и метафоры, можно объяснить тем что это довольно распространенные стилистические приемы, которые доступны для понимания детей. Частое использование игры слов связано с тем, что данный прием является популярным в англоязычной культуре, так как практически у каждого слова есть по несколько значений.

«В поисках Дори» - это мультфильм о том, что родительская любовь согревает детей на протяжении всей жизни и даже если ты уже взрослый, любовь родителей дает тебе прочную опору. Главное найти дорогу внутри своего сердца к источнику родительской любви. Идеино-нравственное содержание мультфильма выражается с помощью творческой, коммуникативной, катарсической функций. А также через языковые средства: звукоподражание, повтор, паронимическая аттракция, антитеза, сравнение,

метафора, неологизмы, которые создают героям шуточные запоминающиеся образы.

## Выводы по главе 2

Во второй главе было сосредоточено внимание на исследовании средств выражения юмора в мультипликационных фильмах «В поисках Немо» и «В поисках Дори» на языке оригинала для их последующего сравнения. Также мы выявили различия между идейно-художественным содержанием мультфильмов.

Соотношение используемых средств выражения юмора в мультфильмах имеет некоторое отличие. Юмор выражается как вербальными, так и невербальными средствами. В мультфильме «В поисках Немо» чаще всего для создания юмора используются такие вербальные средства как повтор, сарказм, просодика. На ряду с этим больше всех используется ситуативный юмор. В меньшей степени также задействованы такие средства как звукоподражание, антитеза, игра слов. В «В поисках Дори» основными инструментами выражения юмора являются ситуативный юмор и сравнение, также часто используются метафоры, просодика и игра слов. Менее часто используются такие средства как антитеза, повтор, звукоподражание.

Вербальные средства представлены фонетическими – звукоподражание, аллитерация, паронимическая аттракция; лексическими – повтор, антитеза, сарказм, каламбур, игра слов, сравнение, метафора, неологизм. Невербальные средства представлены с помощью ситуативного юмора, смешных изображений и просодики.

В обоих мультфильмах главной функцией создания юмора является творческая. В «В поисках Немо» творческую функцию дополняют еще 4 функции: коммуникативная, эстетическая, эвристическая и катарсическая, благодаря которым в мультфильме происходят различные комические ситуации. В «В поисках Дори» присутствуют катарсическая и

коммуникативная функции посредством которых дети лучше воспринимают характер и образ главной героини Дори.

Различия между мультфильмами состоят в том, что в «В поисках Немо» родитель ищет потерянного ребенка, а в сиквеле «В поисках Дори» уже взрослый ребенок ищет потерянных родителей. В первом мультфильме мы видим, как ребенок (Немо) пытается избавиться от родительской опеки, торопиться повзрослеть и узнать этот мир, а в сиквеле, наоборот, уже взрослый ребенок (Дори) ощущает недостаток потерянной родительской любви и из-за всех сил стремится обрести ее снова.

Различия в идейно-художественном содержании состоят в то что, в первом мультфильме малыш Немо бесстрашно исследует новый для него мир, тогда как его отец уже напуган этим миром и относится к нему с осторожностью. Немо не разделяет эту настороженность родителя и можно сказать, что идет наперекор наставлениям отца быть более осторожным, после чего попадает в неприятную ситуацию и на помощь ему приходит отец, проявляя свою любовь. В сиквеле мы видим обратную ситуацию – взрослой Дори очень не хватает родительской любви и поддержки. После того как она через многие испытания все-таки находит родителей, Дори уже не боится оставить их потому что знает, что родительская любовь навсегда будет с ней, внутри ее сердца.

Различия в языковом оформлении, скорее всего, связаны с тем, что над мультфильмами работали разные коллективы сценаристов и их идиостиль нашел отражение в выборе средств выражения комического.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе бакалаврской работы нами были выполнены поставленные цели и задачи.

Исследовав научную литературу, мы пришли к выводу, что комическое является важным аспектом для различных дисциплин, например, для лингвистики, литературоведения, культурологии. Сущность комического заключается в противоречии, которое происходит через осмеяние.

Было достигнуто понимание сути средств создания комического в тексте мультипликационных фильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори». Исследовано множество языковых средств комического, подразделенных на разные языковые уровни. Они были разграничены на фонетический и лексический уровни, на вербальные и невербальные. На фонетическом уровне используются приемы аллитерации, рифмы, ассонанса, просодики, интонации, ударения. На лексическом уровне используются такие средства как: каламбур, сравнение, метафора, гипербола, литота, алогизм, зевгма, парадокс, вульгаризмы, окказионализмы. К вербальным средствам относятся сарказм, аллюзия, пародия, игра слов, к невербальным звукоподражание, ритм, интонация, которые зачастую можно встретить в креолизованных текстах. Креолизованные тексты такие как мультфильмы обладают рядом особенностей: создание информативной целостности изображения и текста (они должны дополнять друг друга), использование грамматических простых структур (односоставные предложения, императивные конструкции).

Основная цель мультфильмов – дидактическая. Следовательно, юмор служит инструментом воспитания и основывается на таких функциях как эстетическая, коммуникативная и катарсическая, поэтому идейно-нравственное содержание мультипликационных фильмов выражается посредством юмора. Ни один мультфильм не обходится без юмора, так как основной аудиторией мультипликационных фильмов являются дети, которые

благодаря просмотру мультфильмов получают знания, воспитание в игровой развлекательной форме.

Во второй главе на примере мультфильмов «В поисках Немо» и «В поисках Дори» удалось выявить различные средства выражения юмора. Например, сравнение, звукоподражание, метафора, сарказм, игра слов, антитеза, просодика, неологизм, аллитерация и многие другие. После анализа языковых средств, мы провели сравнительный анализ чаще всего встречающихся средств в «В поисках Немо» и «В поисках Дори» и составили диаграммы процентного соотношения данных приемов. В результате мы выяснили, что в мультфильме «В поисках Немо» комизм чаще всего достигается посредством таких приемов как: повтор, сарказм просодика, ситуативный юмор. А в «В поисках Дори» самыми частыми использованными средствами стали: игра слов, антитеза, сравнение, звукоподражание.

Таким образом, мы пришли к выводу, что для создания мультфильмов используются определённые средства создания комического в тексте мультипликационных фильмов. Несмотря на это каждый мультфильм по своему уникален и обладает своим набором универсальных средств выражения юмора, которые привлекают внимание зрителей и вызывают у них положительные эмоции, желание досмотреть мультфильм до конца, понять суть и сделать определенные выводы.

Цель работы достигнута, работа имеет перспективу в плане изучения других видеофильмов и средств выражения комического в них. Также работа может быть продолжена в переводческом аспекте.



## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абдыкадырова, С.Р. Юмор в английской литературе как отражение культуры / С.Р. Абдыкадырова, В.К. Токторова, Н.А. Осмонова // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2022. – № 3-6. – С. 12
2. Антюхова, С.Ю. Проблема соотношения категорий «Смеха» и «Комического» в трудах литературоведов / С.Ю. Антюхова // Вестник БГУ. – 2012. – № 2 (1). – С. 2.
3. Арнольд, И.В. Стилистика. Современный английский язык.: Учебник для вузов. / И.В Арнольд – 4-е изд., испр. и доп. – Москва: Флинта: Наука, 2002. – 384 с.
4. Бандурина, Н.С. Особенности интерпретации феномена комического в историко-литературном и философском контексте / Н.С. Бандурина // Вестник ИГЭУ. – 2011. – № 3. – С. 4.
5. Бармина, Е.А. Аудиовизуальный перевод в жанре мультипликационного фильма (на материале мультипликационного сериала «GRAVITY FALLS») / Е.А. Бармина // Вестник Дагестанского государственного университета. Серия 2: Гуманитарные науки. – 2022. – № 4. – С. 119
6. Батунова, Н.И. Окказиональный фразеологизм как языковое явление / Н.И. Батунова // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. – 2013. – № 2.
7. Батырева, Н.А. Идеи. Поиски. Решения: сборник статей и тезисов XV Международной научно-практической конференции преподавателей, аспирантов, магистрантов, студентов / Н.А. Батырева (Минск, 23 ноября 2021 г.) в 6 т. Т. 4 / Белорусский Государственный Университет, Филологический факультет, Кафедра английского языкознания; отв. ред.: Н.Н. Нижнева. – Минск: БГУ. – 2021. – С. 13-21

8. Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. / М.М. Бахтин. Москва: Художественная литература, 1965. – 545 с.
9. Библия: книги священного писания Ветхого и Нового Завета с параллельными местами и приложениями в синодальном переводе. - Москва: Никая, 2016. - 1592 с.
10. Большакова, Д.В. Комическое в лингвистике: основные подходы и проблематика исследования / Д.В. Большакова // Вестник МГЛУ. – 2010. – Вып. 5. – С. 101-111
11. Голубков, С.А. Техника смешного в литературном произведении: учеб. пособие / С.А. Голубков; отв. ред. М.А. Перепелкин. — Самара: Изд-во «Самарский университет», 2014. – 188 с.
12. Дземидок, Б. О комическом. / Б. Дземидок. Москва, 1974. – 225 с.
13. Захаренко, Е.Н. Детский и взрослый юмор на примере современных англоязычных мультфильмов / Е.Н. Захаренко // StudiaCulturae: Academia. – 2019. – Вып. 1 (35). – С. 21-22
14. Змитракович, С.В. Языковая личность и эффективная коммуникация в современном поликультурном мире: материалы. / С.В. Змитракович. Международная научно-практическая конференция, Минск, (17-18 ноября 2016 г.) / редколл. О. И. Уланович. – Минск: Изд. центр БГУ. – 2016. – С. 183
15. Кабылкина, Н.С. Анимационный текст как речевой жанр и способы его языковой реализации / Н.С. Кабылкина, Т.Н. Ломтева // Гуманитарные и юридические исследования. – 2016. – № 3.
16. Карасев, Л.В. Философия смеха / Л.В. Карасев. Российский государственный гуманитарный университет, Москва 1996. – 232 с.
17. КиноПоиск // В поисках Дори [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/692957/>
18. КиноПоиск // В поисках Немо [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/7908/>

19. Киселёва, И.С. Парадокс и черная клоунада в комедии Ф. Дюрренмата «Метеор» / И.С. Киселёва // Вестник ИвГУ. Серия: Гуманитарные науки. – 2022. – № 3.
20. Коробкина, Н.И. Стилистическая дифференциация современной окказиональной лексики русского языка: вульгаризмы, сленгизмы, жаргонизмы / Н.И. Коробкина // Известия ВГПУ. – 2017. – № 4 (117).
21. Кузнецова, Е.М. О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право. – 2013. – № 23 (166).
22. Кузьмина, Е.К. Особенности «игры слов» и каламбуров в рекламе на материале английского и французского языков / Е.К. Кузьмина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2022. – № 2.
23. Кулинич, М.А. Семантика, структура и прагматика англоязычного юмора / М.А. Кулинич. Москва, 2004. – 293 с.
24. Левашова, Е.А. Из истории анимации и мультимедиа / Е.А. Левашова // Преподаватель XXI век. – 2019. – № 1-3.
25. Лескин, Дмитрий протоирей Епифания: сборник статей / протоирей Дмитрий Лескин. – Тольятти: Редакционно-издательский центр Православной классической гимназии, 2015. – 496 с.
26. Лилиенталь, Г.Г. К вопросу о возможности разграничения лингвистического и ситуативного юмора / Г.Г. Лилиенталь // Вестник СПбГУ. Язык и литература. – 2014. – № 2.
27. Лосев, А.Ф. История античной эстетики Аристотель и поздняя классика / А.Ф. Лосев. Москва: Искусство, 1975. – 534 с.
28. Немкова, А.Р. Проблемы исследования комического в лингвистике / А.Р. Немкова // Вестник БГУ. – 2020. – С. 1-2.
29. Никитина, Т.Г. Игра слов как объект стилистического и переводческого анализа / Т.Г. Никитина, Ю. А. Серякова, // Инновации. Наука. Образование. – 2018. – № 5(8). – С. 7.
30. Нухов, С.Ж. Прием сравнения в художественной речи / С.Ж. Нухов // Вестник Башкирского университета. – 2020. – №2. – С. 390-391

31. Поддубная, Н.Н. Приемы создания комического эффекта в коротком юмористическом рассказе (на примере немецкого шванка) / Н.Н. Поддубная // Филология и человек. – 2010. – № 2.
32. Пропп, В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне) / В.Я. Пропп. Научная редакция, комментарии Ю. С. Рассказова. – Москва: Лабиринт, 2002. — 288 с. – (Собрание трудов В.Я. Проппа)
33. Смыкова, Е.А. Комическое как феномен культуры: аспекты исследования / Е.А. Смыкова // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. – 2012. – № 4.
34. Усенко, Р.Ю. Способы создания комического эффекта в произведениях Дитера Нура / Р.Ю. Усенко // Colloquium-journal. – 2021. – № 14 (101).
35. Цидина, Т.Д. История и теория анимации: лекции / Т.Д. Цидина; Челябинск Государственный Институт культуры – Челябинск: ЧГИК. – 2018. – 151 с.
36. Чепорухина, М.Г. К разграничению терминов «Дисфемизм», «Сленг», «Вульгаризм» и «Инвектива» / М.Г. Чепорухина // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. – 2019. – № 4.
37. Шмелёва, Е.С. О понятии каламбура / Е.С. Шмелёва // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2016. – № 19 (758). – С. 111-112
38. Шутова, Н.М. Комическое в аудиовизуальном тексте: проблемы перевода (на материале Американской кинокомедии «Шестнадцать свечей» / Н.М. Шутова, Н.С. Семенова // Многоязычие в образовательном пространстве. – 2021. – № 13.
39. Щурина, Ю.В. Шутка как речевой жанр: дис. кандидат филологических наук. / Ю.В. Шутова – Красноярск. – 1997. – 13 с.

40. Юрьева, Е.В. Вербальные и невербальные приемы создания комического в креолизованных текстах социальной рекламы / Е.В. Юрьева // Изв. Сарат. ун-та Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. – 2017.
41. Borisova, T. Linguistic aspects of the contemporary theories of humor / T. Borisova – 2019. – № 58. – С. 47-53
42. Galperin, I.R. Stylistics / I.R. Galperin – Moscow: High School, 1981. – 335 p.
43. Hadiati, C. Humor is Some Linguistic Perspectives / C. Hadiati – 2018. – 10 p.
44. Khaled, H. Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. / H. Khaled, T. Soliman // Open Journal of Social Sciences. – 2015. – Vol.3 No.9. – 249-264 p.
45. Limpinan, P. Development of animation cartoon for enhance and strengthen the moral. / P. Limpinan – 2017. – 1421-1426 p.
46. Ülo, P. Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film. / P. Ülo – 2010. – 202 p.
47. Zanettin, F. Humor in translated cartoons and comics. / F. Zanettin – 2010. – 34-52 p.

#### **Словари и справочники**

48. Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов/ О.С. Ахманова Москва: Советская энциклопедия, 1966. – 598 с.
49. Большой толковый словарь русского языка. / составитель и гл. ред. С.А. Кузнецов. – Санкт-Петербург.: Норинт, 2000. – 1536 с.
50. Жеребило, Т.В. Словарь лингвистических терминов. / Т.В. Жеребило. 5-е изд., испр. и доп. – Назрань: Пилигрим, 2010. – 486 с.
51. Краткий философский словарь / под ред. А.П. Алексеева. — 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: ТК Велби: Проспект, 2004. – 496 с.
52. Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л.Ю. Иванова, А.П. Сковородникова, Е.Н. Ширяева. — Москва: Флинта: Наука, 2003. — 840 с.

53. Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.Н. Николюкина: Институт научн. информации по общественным наукам РАН. – Москва: Интелвак, 2001. – 1600 с.

54. Энциклопедический словарь-справочник лингвистических терминов и понятий. Русский язык: в 2 т. / А.Н. Тихонов, Р.И. Хашимов, Г.С. Журавлева.; под общ. ред. А.Н. Тихонова, Р.И. Хашимова. – Т. 1. – 2-е изд., стер. — Москва: ФЛИНТА, 2014. – 840 с.

55. Юткевич, С.И. Кино: энциклопедический словарь / С.И. Юткевич. – Москва: Советская Энциклопедия 1987. – 838 с.

56. Cambridge academic content dictionary. Cambridge: Cambridge University Press, – 2009. – 1212 p.

#### **Иллюстративный материал**

57. Stanton, A. Finding Dory. Pixar Animation Studios, 2016. 97 min. – URL: <https://moviesjoy.to/movie/finding-dory-18901> (дата обращения: 15.05.2023).

58. Stanton, A. Finding Nemo. Pixar Animation Studios, 2003. 100 min. – URL: <https://moviesjoy.to/watch-movie/finding-nemo-19561.1613297> (дата обращения: 15.05.2023).

59. Stanton, A. Finding Dory: Script. – 2016. – 75 p.

60. Stanton, A. Finding Nemo: Script. – 2003. – 142 p.