

Отримано: 2 лютого 2022 р.

Прорецензовано: 15 лютого 2022 р.

Прийнято до друку: 16 лютого 2022 р.

e-mail: m.iurkovska@donnu.edu.ua

DOI: 10.25264/2519-2558-2022-13(81)-126-130

Юрковська М. М. Прийоми створення комічного ефекту в креолізованих текстах англійськомовних анімаційних комедій на основі взаємодії вербальних та невербальних засобів. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог : Вид-во НаУОА, 2022. Вип. 13(81). С. 126–130.

УДК: 811.111'42

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0002-4144>**Юрковська Майя Миколаївна,**

кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри англійської філології факультету іноземних мов,
Донецький національний університет імені Василя Стуса

ПРИЙОМИ СТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ В КРЕОЛІЗОВАНИХ ТЕКСТАХ АНГЛОМОВНИХ АНІМАЦІЙНИХ КОМЕДІЙ НА ОСНОВІ ВЗАЄМОДІЇ ВЕРБАЛЬНИХ ТА НЕВЕРБАЛЬНИХ ЗАСОБІВ

Подана стаття відбиває результати виконаного дослідження особливостей досягнення комічного ефекту у семіотично-неоднорідних текстах англійськомовних анімаційних комедій. Окрім мовної гри, яка забезпечується арсеналом різнорівневих лінгвістичних засобів і охоплює всі прошарки тексту, природно, що в текстах такого типу, важлива роль у досягненні комічного ефекту належить невербальним засобам у взаємодії з вербальними. Виявлено, що комічний ефект досягається внаслідок штучно створеної розбіжності між змістом вербальної та візуальної складової; неузгодження між візуальними та вербальними даними, іншими словами, включенням вербального компонента в протилежний йому за змістом зображальний контекст; не виконання очікувань, що виникають у глядача після вербального чи візуального повідомлення; уподібнення значення вербальних знаків знакам візуальним.

Ключові слова: креолізований текст, семіотично-гетерогенний текст, анімаційна комедія, комічний ефект.

Maiia Yurkovska,

PhD in Philological Sciences, Assistant Professor,
Vasyl' Stus Donetsk National University

METHODS OF HUMOUR CREATION IN CREOLIZED TEXTS OF ENGLISH-SPEAKING ANIMATION COMEDIES BASED ON INTERACTION OF VERBAL AND NON-VERBAL MEANS

The article reflects the results of the research of methods and means of achieving the comic effect in semiotically heterogeneous texts of English-speaking animated comedies. In addition to language play, which is provided by the arsenal of multilevel linguistic and stylistic means and covers all layers of the text, it is natural that in texts of this type an important role in achieving comic effect belongs to nonverbal means in interaction with verbal. It is revealed that the comic effect is achieved as a result of an artificially created contradiction between the content of the verbal and visual components; inconsistency between visual and verbal data, in other words, the inclusion of the verbal component in the opposite content of the non-verbal context; unfulfilled expectations that arise in the viewer after the verbal or visual message; assimilation of the meaning of verbal signs to visual signs.

Ключові слова: creolized text, semiotically heterogeneous text, animated comedy, comic effect.

Постановка проблеми. Сучасна лінгвістична наука характеризується стійким інтересом до всебічного дослідження та опису семіотично ускладнених або негомогенних текстів (також гетерогенних, креолізованих, мультимодальних, полікодових, лінгвовізуальних, ізовербальних, відеовербальних), тобто таких, що у своїй структурі поєднують знаки різних знакових систем, наприклад, лінгвістичних, візуальних, звукових, графічних тощо. Поява та функціонування безпрецедентної кількості текстів негомогенних за своєю структурою спричинена поширенням віртуальної комунікації й заміщенням реальної комунікації. Таким чином, бажання лінгвістів всебічно досліджувати та описувати тексти такого типу залишається нагальним. Водночас актуальність даного дослідження визначається потребою продовжувати всебічне вивчення негомогенних текстів із нестатичним візуальним компонентом, описувати прагматичний та функційний аспекти таких текстів, досліджувати засоби та прийоми актуалізації можливих значень внаслідок взаємодії різних семіотичних систем, зокрема комічних.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання реалізації комічного залишаються актуальними та систематично висвітлюються у працях вітчизняних та зарубіжних дослідників (С. М. Бассай, 2016; О. О. Савіна, 2019; А. Р. Габідулліна, 2021). Серед робіт, які були присвячені вивченню реалізації комічного саме у семіотично-гетерогенних текстах, варто згадати дослідження Ю. С. Чаплигіної (2002) про всебічний опис структури, семантики та прагматики гумористичних креолізованих текстів; Т. А. Васильченко (2005) стосовно особливостей сприйняття комічного тексту з невербальним компонентом; О. В. Мішиної (2007), про засоби створення комічного у відеовербальному тексті; К. Л. Бондаренко (2009), присвячене опису вербальних засобів створення комічного в анімаційних фільмах; Connors (2016), присвячене конструюванню значення у текстах коміксів; Skwarzyński (2019), зосереджене навколо аспектів перекладу та культурного значення коміксів та графічних романів.

Викладення основного матеріалу. Досліджено, що комічний креолізований текст не можна вважати лише сумою вербальних та невербальних знаків. Слово та зображення в таких текстах перебувають у сталій взаємодії, утворюючи складно побудований зміст (Мишина, 2007: 168). Певне поєднання та взаємодія візуальних та вербальних знаків сприяє подвійній актуалізації значення і відтак є важливим прийомом створення комічного ефекту в креолізованому тексті анімаційної комедії.

Відповідно до подвійної актуалізації значення у мові, а також в залежності від участі у створенні даного прийому паралінгвістичних засобів О. О. Анісімова виокремлює три типи цього прийому: мовний, змішаний та зображальний (Анісімова

ва, 2003: 75). Саме взаємодія паралінгвістичних засобів із вербальними характерна для створення змішаного типу прийому подвійної актуалізації значення. До паралінгвістичних засобів, що використовуються з метою досягнення комічного ефекту в анімаційній комедії, відноситься невербальний компонент (зображення, відеоряд, шум, музика), який в такому тексті функціонує як самостійний носій інформації, володіє певною семантикою і може до певної міри розглядатися як еквівалент вербального знаку / знаків, що слугує основою для його використання в прийомі подвійної актуалізації значення.

У паралінгвістично активному тексті подвійна актуалізація значення може виникати внаслідок: а) уподібнення значення вербальних та іконічних знаків, які понятійно віддалені; б) зіткнення прямого й переносного значення слів, що виражається вербальними та іконічними знаками; в) нелогічного поєднання вербальних та іконічних компонентів, де вербальний компонент потрапляє у протилежний чи стилістично чужий зображальний контекст, який його викриває і надає сатиричного, жартівливого чи іронічного звучання (Анисимова, 2003: 79–80).

Вивчення креолізованих текстів анімаційних комедій виявило, що гумор, який ґрунтується на взаємодії значень вербальних та невербальних компонентів, найчастіше виникає в результаті їх суперечливого поєднання або навмисного зіткнення. Наприклад, в анімаційній комедії *Shark Tale (2004)* частині “*Race Track*” передусє звуковий ряд, що транслює наступний коментар: *The horses are at the post. And they're off! Fish Fingers, then Seabiscuit and Salmonella. Lucky Day seems to be having trouble getting out of the gate.* Такі лінгвістичні дані допомагають ідентифікувати вербальну складову цього епізоду і співвіднести її з особливостями дискурсу спортивного коментатора, що відповідно налаштує глядача на перегляд змагань на іподромі і формує відповідно візуальні очікування у реципієнта. Водночас візуальна складова цього епізоду ілюструє відеоряд, в якому зображено іподром із морськими кониками на старті замість коней, та вболівальниками-рибами. (Рис. 1)



Рис. 1

Таким чином, візуальна складова змінює установку сприйняття епізоду з серйозної на комічну. Суперечність, що виникає, дозволяє усунути неузгодження і зробити припущення, що якби життя в підводному світі було організовано подібно до світу людей, то на підводному іподромі логічно змагалися б не коні, а морські коники.

В анімаційній комедії *Shrek the Third (2007)* маємо епізод, візуальна складова якого містить зображення дівчат, які виконують специфічні танцювальні рухи з помпонами в руках (англ. *cheering duster*). Ці елементи невербального ряду допомагають співвіднести побачену картинку із сучасним видом спорту чирлідінгом (від англ. *cheerleading*), основна задача якого полягає у заохоченні до підтримки вболівальниками гравців спортивних команд. (Рис. 2, 3)



Рис. 2



Рис. 3

Отже, вербальні дані цього епізоду містять римовані “кричалки” у виконанні дівчат-чирлідерів: *Ready?! Okay! Where for art thou headed, to the top? Yeah we think so, we think so! And dost thou thinkest thine can be stopped? Nay we thinks not! We thinks not!* Вживання архаїчних форм у мовленні персонажів має на меті створення певного історичного «фону» для цього епізоду та відповідно натякає на певну історичну давність подій. Такі елементи суперечать даним візуальної складової епізоду, який транслює сучасне явище чирлідінгу.

Таким чином, комічний ефект виникає в результаті неузгодження між візуальними та вербальними даними; включення вербального компонента у стилістично чужий йому зображальний контекст. Чирлідінг є сучасним видом спорту у тому розумінні, в якому він представлений в анімаційній комедії, що суперечить вербальному ряду і викликає комічне неузгодження. Глядачеві необхідно переключитися на нове значення і увияти як виглядав би рух чирлідерів, наприклад, у Середньовіччі. Таке перемикавання на нове значення несе у собі ігровий момент і викликає сміхову реакцію у глядача.

В анімаційних комедіях комічний ефект може досягатися невідповідністю вербального ряду візуальному. Так, в анімаційному фільмі *Surf's Up (2007)* маємо епізод, вербальна складова якого містить пряму мову героїні *Lani*: “*I love my job. I*

have an amazing job. Just this week, with the contest.... ..it's a little crazy. You really have to be extra, extra attentive. When you have so many guys in the water you can't miss a thing. But you know what? I have a perfect record. I've never lost anybody. Sure, there have been close calls, but...". Водночас візуальні дані доводять зворотнє: задній план кадру нарочито транслює, як малюк-пінгвін без нагляду вільно прямує у воду. (Рис. 4)



Рис. 4

Комічність сцени досягається навмисною неузгодженістю на рівні взаємодії вербальної складової із невербальною.

Інший епізод цього анімаційного фільму також демонструє використання прийому навмисної неузгодженості. Вербальний ряд сцени транслює інтерв'ю з Коді Маверіком – молодим перспективним серфінгістом, який переказує найяскравіші спогади з власного дитинства: "*He came to Antarctica when I was just a kid. Man, it was the biggest thing that ever happened here. And suddenly there he was. Just floating over the water. Hovering, you know, like weightless. He could've walked up to anyone... .. and he walks right up to me. And he gives me this awesome, one-of-a-kind Big Z necklace*". З метою справити якнайкраще враження, Коді Маверік "прикрашає" свої спогади, про що розуміє глядач завдяки візуальним даним цього епізоду. (Рис. 5)



Рис. 5

Візуалізація спогадів головного героя доводить, що малий Коді Маверік сам вибігає з натовпу на зустріч легендарному Зі, що суперечить вербальному супроводу "*...He could've walked up to anyone... .. and he walks right up to me...*". Комічність епізоду, як і в попередньому прикладі, виникає від навмисного неузгодження між вербальними та візуальними даними сцени.

В анімаційній комедії *Wallace and Gromit The Curse of Were-Rabbit (2005)* на рівні вербального та візуального рядів спостерігаємо прийом, який можна писати як прийом невиконаних очікувань. Звуковий супровід епізоду містить висловлювання шокваної господині доглянутого саду: *Burrowing bounders! They must be breeding like (pause).... ..well, rabbits*. Що попередньо передбачає виникнення у глядача пресупозиції про те, що авторка репліки не порівнюватиме побачених кролів із кролями. Але вже наступний кадр візуально демонструє доглянутий газон заповнений саме кролями. (Рис. 6)






Рис. 6

Комічність епізоду виникає внаслідок нездійснених очікувань, що виникли у глядача після почутого вербального висловлювання, адже порівняння зазвичай передбачає зіставлення одного предмета з іншим на основі певних ознак. Невиконання цієї умови в цьому випадку є джерелом комічного.

Інший приклад з анімаційної комедії *Wallace and Gromit The Curse of Were Rabbit* варто подати у вигляді послідовних кадрів. Вербальна складова епізоду містить діалог між аристократкою леді Тотінгхем, противницею полювання на тварин, та її самозакоханим нареченим Віктором – затятим мисливцем.

Комічність сцени виникає від уподібнення значення знаків вербальних візуальним. Репліка Віктора *I am what I am... What you see is what you get* продубльована візуальними даними, які викривають не лише його внутрішню негативну суть (незговірливість, жорстокість тощо), але й деякі його зовнішні вади (відсутність волосся на голові та перуку), що сприяє появі глузливого гумору. (Рис. 7, 8, 9)

<p><i>Lady Tottington: Oh, Victor. I felt we 'd made a real breakthrough with this hunting obsession of yours. I really thought you 'd changed.</i></p>	 <p style="text-align: center;">Рис. 7</p>
<p><i>Victor: I'm sorry, Campanula, but I am what I am.</i></p>	 <p style="text-align: center;">Рис. 8</p>
<p><i>There's no nonsense with Victor Quartermaine. What you see is what you get. What the...?</i></p>	 <p style="text-align: center;">Рис. 9</p>

Вербальна складова епізоду з анімаційної комедії *Cloudy With A Chance Of Meatballs (2009)* транслює діалог батька і сина, молодого вченого, який важко переживає свою чергову професійну невдачу:

Flint: Hi, Dad.

Dad: What are you doing?

Flint: I've tried to help everybody but instead... I ruined everything. I'm just a piece of waste. So, I myself discarded.

Водночас супутній візуальний ряд містить кадри, які фактично дублюють вербальне висловлювання, зображаючи Флінта у відрі для сміття. (Рис. 10)



Рис. 10

Комічність епізоду досягається механізмом уподібнення конотацій вербальних знаків (*piece of waste; to discard*) знакам іконічним.

Слід також зауважити, що в досліджуваних анімаційних комедіях поширеним залишається й суто зображальний тип подвійної актуалізації значення, що є природним для анімації.

Серед великої кількості подібних прикладів можна проаналізувати епізод з анімаційної комедії *Shark Tale (2004)*, в якому використано прийом маніфестації схожості між анімаційними персонажами, якими в цьому фільмі є жителі підводного світу, та відомими голлівудськими акторами, що їх озвучують. Так, головний герой цього фільму Oscar створений за подобою відомого американського актора Уїла Смітта, коли той ще був відомий як реп-виконавець у 1980-х роках. Відповідно, головний герой має темний колір луски, носить яскравий одяг, реперські аксесуари, його жести наслідують рухи співаків, що читають реп тощо. (Рис. 11) Що стосується вербальної складової образу, то тут також присутня стилізація на виконавця репу *I'm snapping it. A lot of great whites can't do it, yo. Yo, what's up? Yo, yo, yo. Yo, yo, yo. Yo, yo ...* В результаті маємо комічну гру з візуальним та вербальним образом відомого актора. Цей прийом використовується для створення й інших головних персонажів згаданого анімаційного фільму: Don Lino (акула) – був озвучений і відповідно схожий на Роберта де Ніро, красуня Lola (яскрава сексуальна рибка) – на Анджеліну Джолі (Рис. 12), рибка Angie (з пухкими щокми) – на Рене Зеллвегер.



Рис. 11



Рис. 12

Висновки та перспективи дослідження. Прийом взаємодії елементів різних семіотичних систем з метою створення єдиного ігрового комічного смислу є рівнозначним до вербальних засобів створення гумору і надзвичайно поширений в сучасній анімації. Комічний ефект в креолізованих текстах анімаційних комедій виникає внаслідок використання розбіжностей, що виникають між змістом вербальної та візуальної складової; неузгодженості між візуальними й вербальними даними, або, іншими словами, включенням вербального компонента в протилежний йому за змістом зображальний контекст; прийому нездійснених очікувань, що виникають у глядача після вербального чи візуального повідомлення; від уподібнення значення вербальних знаків знакам візуальним. Перспективним у цьому напрямку вбачаються подальші дослідження, спрямовані на детальний опис прийомів створення комізму вербальними та невербальними засобами з їх подальшою класифікацією.

Джерела та література:

1. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация : (на материале креолизован. текстов) : учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М. : Академия, 2003. 128 с.
2. Завадська О.В. Феномен креолізованого тексту: актуальна проблема сучасних лінгвістичних досліджень. Лінгвістичні дослідження: зб. наук. праць ХНПУ ім. Г.С. Сковороди. 2016. Вип. 43. С. 163-169.
3. Габдулліна А.Р., Жарикова М.В. Лінгвістична природа гумору: навчальний посібник. Слов'янськ: Вид-во Б. І. Маторіна, 2021. 140 с.
4. Мишина О.В. Средства создания комического в видеовербальном тексте : на материале юморист. сериала "Monty Python Flying Circus": дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04. Самара, 2007. 203 с.
5. Connors, S. P. (2016). Designing meaning: A multimodal perspective on comics reading. In C. Hill (Ed.), Teaching comics through multiple lenses: Critical perspectives (pp. 13–26). New York, NY: Routledge.
6. Skwarzyński J. (2019). Translating Images. Comic Books and Graphic Novels as Multimodal Texts in Translation. New Horizons in English Studies, no. 4, p. 102–117.