

9. Goethe Johann Wolfgang. Poetische Werke // Werke in 16 Bänden [2. Auflage]. Anmerkungen und Erläuterungen : Hans-Heinrich Reuter, Annemarie Noelle, Gerhardt Seidel. Band 13. : Aus meinem Leben. Dichtung und Wahrheit / Goethe Johann Wolfgang. Berlin und Weimar : Aufbau-Verlag, 1967. – 1050 S.

10. Heine Heinrich. Memoiren // Heines Werke in fünf Bänden [Ausgewählt und eingeleitet von Helmut Holtzhauer] Band 5. / Heinrich Heine. – Weimar : Volkshverlag, 1957. (Bibliothek deutscher Klassiker). – S. 391–449.

УДК 811.111' 42

М. М. Юрковська,

Казахсько-Американський Університет, м. Алмати, Казахстан

РОЗВИТОК ВЕРБАЛЬНОГО ГУМОРУ В АНІМАЦІЙНОМУ ДИСКУРСІ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНИХ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ ХХ-ХХІ СТ.)

У діахронічному зрізі розглянуто вербальну складову у прийомах створення комічного ефекту у традиційній анімації. Описані перші спроби аніматорів підключити вербальний ряд до візуальних прийомів гумору, та проаналізовано їх застосування у сучасних англомовних повнометражних анімаційних комедіях.

Ключові слова: вербальний гумор, комічне, комічний прийом, гег, анімаційна комедія, анімаційний фільм.

EVOLUTION OF VERBAL HUMOR IN ANIMATION DISCOURSE (BASED ON THE MATERIAL OF ENGLISH-SPEAKING ANIMATED FILMS OF XX-XXI C.)

An animated film was originally seen as a simplified product aiming to astonish the audience, but with the course of time, it changed into a separate artistic form of universal significance with its particular expressive means. Samples of modern full-length animation proved to own not only visuality as their major inherent feature but they also demonstrate dynamism, interactivity and intertextuality, and are of a great interest in terms of the verbal information transmission. Being influenced by commercial factors and having comic component as the inner property of its lexicon contemporary animation reveals itself mostly in a comedy genre. The humor techniques that are being used nowadays go far beyond visual gags only. Comic effect is achieved not only on the level of a situation or a gag but mainly by using the potential of verbal means and their interaction with visual range. Verbal humor is produced by the mechanism of language play, which is provided by the whole arsenal of linguistic and stylistic means on all text levels. Seeking to better understand the functioning of verbal humor techniques in modern full-length animated comedies it is important to highlight the evolution and operation of verbal humor throughout the history of animation.

Key words: verbal humor, comic device, gag, animated comedy, animation.

РАЗВИТИЕ ВЕРБАЛЬНОГО ЮМОРА В АНИМАЦИОННОМ ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ ХХ-ХХІ ВВ.)

В диахроническом аспекте рассмотрена вербальная составляющая приемов создания комического эффекта в традиционной анимации. Описаны первые попытки аниматоров подключить вербальный ряд к визуальным приемам юмора, и проанализировано их использование в современных англоязычных полнометражных анимационных комедиях.

Ключевые слова: вербальный юмор, комическое, комический прием, гег, анимационная комедия, анимационный фильм.

На всіх етапах розвитку, від коміксу до сучасного комп'ютерного продукту, анімація була занурена в суперечливі реалії, відображаючи «радість та жахи, надії та турботи, пошуки та тривоги суспільства» [3, с.1]. Анімаційний фільм, який спочатку сприймали як спрощений продукт, виявився згодом мистецькою формою всезагальної значущості, культурно-детермінованою мовою соціального вжитку, яка пропонувала свій міфо-політичний і навіть, міфо-поетичний погляд на «дух нації» [3, с. 1].

Метою статті є проаналізувати еволюцію прийомів комічного у традиційній анімації, дослідити появу та функціонування вербального гумору, що допоможе привернути увагу до важливості лінгвістичної складової у сучасному дискурсі англомовної анімаційної комедії.

Сучасна анімація здебільшого звертається саме до комедійного жанру, що може бути обумовлено комерційним фактором, коли на меті є створити легкий, захоплюючий, смішний продукт, доступний і цікавий для більшості споживачької аудиторії; або ж тим, що «комедія є самим серцем більшості анімаційних фільмів і внутрішньою властивістю лексики анімації» [4, с. 127].

Особлива естетика, художня мова, яка виникла ще в 1910-1920-х роках, залишаючись відмінною рисою і сучасної анімації, була обумовлена тим, що першими майстрами анімації були саме художники-графіки.

Як і в коміксах, основою сюжету перших анімаційних фільмів був візуально орієнтований жарт. Особливого значення набував «гег» (англ. gag – вставний комічний номер, жарт, дотеп) – комічний трюк, на якому будувалися гумористичні розповіді. Найчастіше зустрічалися два види гегів: *предметні* (використання предметів) та *тілесні* (обігрування форм тіла та його можливостей) [5].

Автори коміксів трактували поняття комічного здебільшого досить прямолінійно. Частіше за все, цей сміх був тілесний, викликаний зовнішніми характеристиками персонажу, його відвертістю, гротескністю, а гумор – алогічний, абсурдний, жорстокий, з елементами фізичної агресії (жахливі удари, постріли, кидання предметами, безперервні падіння тощо). Мультфільми успадкували від коміксів формальну організацію історій, орієнтованість на коротке та динамічне висловлювання. Для гумористично-розважального ефекту вони використовували невідповідність, надмірність та навмисне викривлення, абсурд моделі світу та алогізм всього, що в ньому відбувається.

Прихід звуку збагатив можливості анімаційної комедії, але вирішальним фактором в її естетиці не став. Звукова доріжка тільки підважила геги сюжету, і по ній стали розставляти акценти рухів персонажа.

Прийоми комічного, які від початку слугували здебільшого засобом здивування глядача, втратили актуальність для сучасної анімації. Хоча деякі розвинулися і успішно застосовуються в сучасних анімаційних комедіях. Існуючі типології анімаційних гегів та комічних структур зосереджені навколо технічних, естетичних, філософських можливостей анімації. Аналіз вербальних засобів не виходить за межі окремих випадків їх взаємодії з візуальними, і потребують додаткового висвітлення, що сприятиме глибшому розумінню вербальної комічної форми в сучасній анімації.

Традиційна анімація вибудовувала персонажний світ, ототожнюючи тварину і людину. Уінзер МакКей в анімаційному фільмі *The Story of a Mosquito (1912)* створив героя-комаха з антропоморфними рисами: дії персонажа нагадували людські завдяки

контакту його очей з очима глядача, міміці та жестам, які передавали розумові процеси, емоції, реакції, та особливому фізичному ритму, який виражав ставлення автора до нього чи мету дій. Наслідування людини залишається ключовим прийомом створення комічного ефекту і в сучасних анімаційних комедіях. В сучасній комп'ютерній анімації ця практика досягла високого шаблону майстерності: комп'ютерно-генеровані персонажі максимально точно відтворюють людську міміку, почуття, її поведінку (Рис. 1, 2).



Рис. 1.



Рис. 2.

Серед інших традиційних прийомів комічного був візуальний каламбур (*the visual pun*), коли намальовані форми можуть означати водночас дві і більше речей. В анімаційному фільмі Отто Месмера *Felix in Fairyland* (1925) комічна трансформація чи перетікання однієї графічної репрезентації в іншу викликала здивування аудиторії від усвідомлення співвідношення графічних форм (Рис. 3, 4).



Рис. 3.



Рис. 4.

Цей прийом також був розрахований швидше на здивування глядача і в сучасній масовій анімації не поширений як засіб комічного, хоча саме в таких прийомах виявляється природа анімації і сама її суть: свобода форми, її вільне «перетікання» із однієї в іншу, коли несумісні на перший погляд фактури зливаються в одне ціле, органічне, народжуючи нову якість форми. Поширеним був прийом «очікування та експлуатації» (*expectation and exploitation*), коли геги експлуатували певну форму та визначали певні коди очікування глядачів, зокрема [4, с. 135]:

- легко упізнаваний контекст, в якому персонажі виконували специфічні ролі чи мали риси та якості, які можна негайно ідентифікувати;
- накопичення комічних подій в результаті штучної проблематизації та ускладнення ситуації (використання помилок, збігів, непорозумінь);
- використання тих самих жартів в оновленому вигляді;
- конфлікт характерів, який розгортався у контексті гонитви тощо.

Власне, прийом очікування та експлуатації очікуваного утворює саму когнітивну суть гумору і присутній в будь-якій комічній формі. Стосовно сучасної анімації, цей прийом виявляє себе в безмежній кількості відсилки до фактів із зовнішнього текстового універсуму, «використовуючи фонові знання аудиторії у новому контексті з метою спричинення приємного шоку від *впізнавання*» [2, с. 146], і часто реалізується через інтертекстуальну природу сучасної анімації. На цьому прийомі ґрунтується безліч алюзій, пародій, жартів тощо.

Творчість Текса Ейвері започатковує процес радикалізації мультфільму, тобто наділення його *експліцитністю* та *імпліцитністю*, щоб він міг стати медіумом і для дорослої аудиторії: якщо дітей задовольняв фарс-«слабстик» (*physical slabstick; slabstick – «удар пальцею»*), то дорослі потребували більш зрілих тем, наприклад:

- статус та влада, а особливо роль знедоленої людини;
- безпричинні та абсурдні страхи (параноя чи манія, прояв почуттів, які до цього стримувалися);
- інстинкт вижити за будь-яку ціну;
- пряме згадування та звернення до інтимних тем тощо.

Така ситуація особливо характерна для сучасного аніматора. У легкі, часто казкові сюжети методично влітаються теми далеко не дитячі – кохання, гроші, сексуальна орієнтація, вагітність, бажання людини знайти своє місце в житті та суспільстві, питання екології тощо. Завдяки особливій анімаційній умовності такі нагальні теми набувають іронічного звучання. Так, в анімаційній комедії *Madagascar-2* (2008) пишна самиця гіпопотама Глорія розмірковує про складнощі із влаштуванням особистого життя: *Hey guys, you know, I was thinking. When we get back, I might assign up for the breeding program. I think we all reach a point on our lives when we wanna meet somebody, you know settle down, have a relationship. I see that. What? Yeah, dating! Other, other... other guys!?*

Поширеним в сучасній анімації залишається прийом порушення певної відомої моделі і наповнення її новим змістом, як, наприклад, в сучасній анімаційній версії казки про Червону Шапочку (*Hoodwinked*, 2005), де відомі глядачеві персонажі постають у новому амплуа: Червона Шапочка – «*An innocent little girl who is not so innocent*», Бабуся – «*A sweet Grandmother who is not so sweet*», Вовк – «*A big bad wolf who is not so bad*». Подібний прийом під назвою *Recognizing torment and taboo*, описується у книзі *Animation* (Pall Wells) на прикладі пародії на згадану казку *Red Hot Riding Hood* (1943). Персонажі не зважають на соціальний етикет чи культурні норми, вільно поведуться відповідно до ситуації та контексту гега.

Характерним для традиційної анімації є прийом «тимчасової дестабілізації», коли випадкова подія в сюжеті, розвиваючись, перетворює комедію на слабстик деструктивного характеру [4, с. 161]. Такі дії не завдають шкоди персонажам, але вносять «відчутну, необхідну та сприятливу для гумору дестабілізацію та безлад» [там само]. Такий прийом використовується і в сучасній анімації, але слід зазначити, що сучасному аніматору властива дещо протилежна риса – тенденція до реалізму та документальності подій.

Прийоми відчуження (*alienation devices*) – візуальні трюки комічного, були спрямовані на навмисне відволікання глядача від основної лінії подій, як, наприклад, в *Henpecked Hoboes* (1946) герої у гонитві пересікають межу з написом «*Technicolor ends here*», після якої зображення стає чорно-білим; або ж в *Screwball Squirell* (1944) білка Скруві може бачити наступну сцену, «перегортаючи» кадр у кутку (Рис. 5) або залишити табличку *One Moment Please* та зникнути з кадру (Рис. 6).

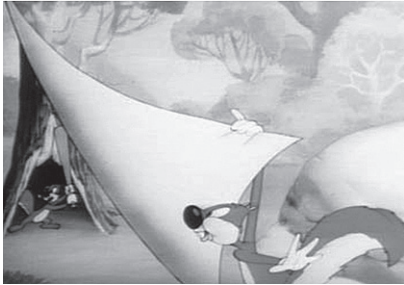


Рис. 5.



Рис. 6.

В сучасних мультфільмах також маємо приклади застосування цього прийому. Так, в сюжет фільмів анімаційної трилогії *Ice Age* (2002, 2006, 2009) фрагментарно влітається чужа для основного сюжету лінія про пригоди білки Скрета. Прийом відчуження в цьому випадку може використовуватися з метою відволікти глядача на веселі геги від сумних моментів основного сюжету.

До перших прикладів взаємодії вербального та візуального рядів у створенні комічного належать візуальні та вербальні геги / жарти (*Literal, visual and verbal gags*). В анімаційному фільмі *The Cuckoo Clock* (1950) Текса Сйвері, гумор ґрунтується на буквальній візуалізації вербальних виразів: «*ringing in my ears*» – вуха персонажа стають дзвонами (Рис. 7); «*down in the dumps*» ілюструється сценою, де Кіт крокує по звалищу (Рис. 8); «*going to pieces*» – кіт розвалюється на шматки (Рис. 9) і в решті буквально себе збирає: «*I had to pull myself together*» (Рис. 10).



Рис. 7.



Рис. 8.



Рис. 9.



Рис. 10.

Використання прийому буквальної трансляції неоднозначних реплік було важливим етапом у розвитку взаємодії вербального та візуального рядів у досягненні комічного в анімації.

Іншим прикладом актуалізації вербального компоненту у досягненні гумору є прийом, який полягає у особливому способі розгортання подій в комедії, коли випадковість може перерости у невротичний фільм нуар, відомий як *shaggy dog story*. Згідно з визначенням Теда Коуена, це невиправдано довга розповідь із закрученим сюжетом та накопиченням невідповідних контексту незначних подій, що зазвичай закінчується недотепним чи навіть абсурдним жартом, який аудиторія слухала з певним очікуванням, та воно або просто не справджується, або наражається на цілком несподіваний фінал [1, с. 8]. Прийом *shaggy dog story* ґрунтується на суперечності між сенсом та нонсенсом: логіка комічного наративу в будь-який

момент може бути спростована контрлогікою чи альтернативним поглядом, який відрізнятиметься від найбільш очевидного очікуваного розгортання подій. В сучасних анімаційних комедіях, оскільки вони є повнометражними стрічками, прийом *shaggy dog story* використовуватися не на рівні сюжету, а на рівні діалогу та висловлювання. Як приклад можна навести епізод з анімаційного фільму *Madagascar (2005)*: повідомлення, яке можливо передати за допомогою декількох слів, ускладнюється додатковою неважливою для контексту інформацією (3,5):

(1) *Melman: Alex! Alex!* (2) *Alex: What? What is it, Melman?* (3) *Melman: Okay, okay. You know about the blood infection, and I have to get up every two hours. Well I got up to pee, and I looked over in Marty's bed, which I usually don't do, I don't know why but I did, and this time I looked over...* (4) *Alex: What Melman, what's going on?* (5) *Melman: It's Marty. He's gone. (Madagascar 2005)*

Інформаційно важливі частині (5) передують ланцюг описів невідповідних контексту незначних подій (3).

Повтор як одна з основних моделей комедії (якщо не її сутність) (*telling it over and over again*) [4, с. 151] дозволяє особливу економію засобів. Глядачі знають, що певні події повторюватимуться, і чого вони дійсно чекають, то це лише варіації на основну тему. Впізнання формульних зразків стає частиною задоволення, що отримує глядач від перегляду комічних подій. Як і у традиційній анімації (наприклад, *The Cat Came Back*, 1988) повтор залишається потужним засобом комічного і сучасних повнометражних анімаційних фільмах і реалізується на всіх рівнях тексту: від фонетичного до інтертекстуального.

Комічна анімація під впливом різних чинників за столітню історію зазнала певних перетворень. Від засобу здивування та розваги вона поступово розвинулася в окремий жанр із власною мовою, зокрема з різними видами гегів. Майстри цього жанру залучали персонажну анімацію, візуальний каламбур, повтор, «чорний гумор», специфіку побудови комічної сцени тощо та виробили власний унікальний словник комічних засобів. Поява звука збагатила можливості анімації. Аніматори почали експериментувати із поєднанням двох семіотичних систем – мови та піктограм, і вже в середині ХХ століття комічний потенціал анімаційного фільму реалізувався за допомогою візуально-вербального каламбуру, різноманітного повтору, порушення відомої моделі та наповнення її новим змістом тощо. Сучасні ж анімаційні фільми, які, окрім візуальності, демонструють динамічність, інтерактивність та інтертекстуальність, викликають інтерес з точки зору особливостей передачі вербальної інформації.

Література:

1. Cohen T. *Philosophical Thoughts on Joking Matters* / Ted Cohen. – Chicago : University of Chicago Press, 1999. – 112 p. – URL : <http://books.google.com/books>
2. Dunne M. *Intertextual encounters in American fiction, film, and popular culture* / Michael Dunne. – Popular Press, 2001. – 221 p. – URL : http://books.google.com/books?id=gu1_kxaMVsEC&dq=intertextuality+in+cartoons&hl=ru&source=gbs_navlinks_s
3. Wells P. *Animation and America* / Paul Wells. – [S.I.]: Gr. Br. Edinburgh University Ltd. 2002. – 182 p.
4. Wells P. *Understanding animation*. / Paul Wells. – [S.I.]: Great Britain Biddles Ltd, Guildford and King's Lynn, 1999. – 258 p.
5. [<http://www.multikov.net>].