

ПРОБЛЕМИ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ ТА КОГНІТИВНОЇ ЛІНГВІСТИКИ
[ПРОБЛЕМЫ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ И КОГНИТИВНОЙ ЛИНГВИСТИКИ]

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна
 [Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Украина]

<http://philology.knu.ua/node/318>

УДК 811.111 (73) `27 06

**КОГНІТИВНИЙ ЕФЕКТ ДИНОЗАВРУ В АМЕРИКАНСЬКОМУ
КОМЕДІЙНОМУ КІНОДИСКУРСІ**

О. В. Харченко (м. Київ)
simplicita@ukr.net

Кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри теорії та практики перекладу
 Українсько-Арабського інституту міжнародних відносин та лінгвістики ім. Аверроеса
 Міжрегіональної Академії управління персоналом
 (Міністерство освіти і науки України)
 03039, м. Київ, вул. Фрометівська, 2

Стаття фокусує свою увагу на когнітивних та стилістичних особливостях американського комедійного кінодискурсу. Проведене дослідження виявляє, що когнітивний патерн динозавра, як різновид когнітивного патерну ілюзорної переваги, залучається для створення комічного ефекту, особливо в кінокомедіях, що висвітлюють життя програмістів, сучасні комп'ютерні технології, життя персонажів, що подорожують у часі. Цей механізм може реалізуватися через рефреймінг логічних інференцій індустріального суспільства (можливо середньовічного) та логічних інференцій цифрового суспільства.

Ключові слова: американський комедійний кінодискурс, каламбур, non sequitur, антитеза, когнітивний патерн, оксюморон, іронія тощо.

**КОГНИТИВНЫЙ ЭФЕКТ ДИНОЗАВРА В АМЕРИКАНСКОМ
КОМЕДИЙНОМ ДИСКУРСЕ**

О. В. Харченко
simplicita@ukr.net

Кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой теории и практики перевода
 Украинско-Арабского института международных отношений и лингвистики им. Аверроэса
 Межрегиональной Академии управления персоналом
 03039, г. Киев, ул. Фрометовская, 2

Статья фокусирует своё внимание на когнитивных и стилистических особенностях американского комедийного кинодискурса. Проведённое исследование выявляет, что когнитивный патерн динозавра, как разновидность паттерна

© Харченко О. В. [Харченко О. В.] simplicita@ukr.net

**Когнітивний ефект динозавру в американському комедійному кінодискурсі (Українською) [Когнітивний
ефект динозавра в американском комедийном дискурсе (На укр. яз.)]**

(Проблеми комунікативної лінгвістики [Проблемы коммуникативной лингвистики])

PROBLEMS OF SEMANTICS, PRAGMATICS AND COGNITIVE LINGUISTICS
[PROBLEMY SEMANTYKY, PRAHMATYKY TA KOHNITYVNOI LINVISTYKY]

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

<http://philology.knu.ua/node/318>

иллюзорного превосходства, используется для создания комического эффекта, особенно в кинокомедиях, которые освещают жизнь программистов, современные компьютерные технологии, жизнь персонажей, что путешествуют во времени. Этот механизм может реализовываться посредством рефрейминга логических инференций индустриального общества (возможно средневекового) и логических инференций цифрового общества.

Ключевые слова: американский комедийный кинодискурс, каламбур, non sequitur, антитеза, когнитивный паттерн, оксюморон, ирония и т.д.

THE COGNITIVE EFFECT OF DINOSAUR IN AMERICAN COMEDY FILM DISCOURSE

O. V. Kharchenko

simplicita@ukr.net

PhD (Philology), Associate Professor, Chair of Theory and Practice of Translation Department, Ukrainian-Arabic Institute of the international relations and linguistics named after Averroes, Academy of Personnel Management (Ministry of Education and Science of Ukraine) 2 Frometivska Str., Kyiv, Ukraine, 03039

The article focuses its attention on the research of cognitive and stylistic peculiarities of American comedy film discourse, which is defined as a text with specific and extra linguistic stock of realization of inner laughing intention, unrolled in the dynamic social situation of laughing, joy and playful communication. The conducted research reveals that the cognitive pattern of dinosaur as a variant of illusionary superiority pattern is used to create a comic effect, especially in comedy films, which highlight the life of programmers, up-to-date computer technologies, the life of the characters who travel in time. This mechanism can be realized through the reframing of industrial society logical inferences (maybe Middle Ages) and logical inferences of digital society.

Keywords: American comedy film discourse, pun, non sequitur, antithesis, cognitive mechanism, oxymoron, irony etc.

Актуальністю статті постає необхідність ідентифікації когнітивних механізмів сучасного американського гумору. **Об'єктом** дослідження виступає сучасний американський комедійний кінодискурс. **Матеріалом** для аналізу слугували ряд фрагментів кінодискурсу американських кінокомедій.. Предметом дослідження є когнітивні механізми комічного. **Мета статті** – виявлення та загальна характеристика когнітивного патерну динозавра, що сприяє ефективності американського комедійного кінодискурсу. **Постановка загальної проблеми** та її

(Problems of linguistic communications)

The cognitive effect of dinosaur in American comedy film discourse (in Ukrainian)

[Kognityvnyj efekt dynozavru v amerykans'komu komedijnomu kinodyskursi]

© Kharchenko O. V. [Harchenko O. V.] simplicita@ukr.net

ПРОБЛЕМИ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ ТА КОГНІТИВНОЇ ЛІНГВІСТИКИ
[ПРОБЛЕМЫ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ И КОГНТИВНОЙ ЛИНГВИСТИКИ]

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна
 [Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Украина]

<http://philology.knu.ua/node/318>

зв'язок з науковими завданнями. Аналіз сучасного американського комедійного кінодискурсу та комплексу проблем пов'язаних з ним. **Постановка завдання.** Ідентифікація когнітивного механізму динозавра та виявлення стилістичних засобів його реалізації в американському комедійному кінодискурсі. Аналіз останніх досліджень і публікацій базується на роботах В. И. Карасика [2, с. 10-120], В. О. Самохіної [4, с. 7-220], В. Я. Проппа [3, с.15-155], М. М. Бахтіна [1, с. 20-125], С. Аттардо [5, с. 289-320] та В. Раскіна [10, с. 5-155], які найбільш ґрунтовно дослідили проблеми гумористичного дискурсу в цілому, та гумору, сатири й іронії зокрема. Наукові результати. У статті дається визначення когнітивного патерну динозавра, виявлено застосування цього патерну у ряді кінокомедій, проведено уточнення понять теоретичного аналізу комедійного дискурсу.

Психологічний 'ефект динозавра' був помічений американською дослідницею Ш. Леанне при аналізі успіху Б.Обами у боротьбі із своїми конкурентами: "Унікальне використання технологій дало ще один знаковий результат – 'ефект динозавра'. Контраст між інноваційним та ефективним використанням технологій Обамою і відставання у цьому питанні його основних опонентів багатьох примусив сприймати Х. Клінтон та Дж. Мак-Кейна як лідерів із минулого" [8, с. 256]. На нашу думку, у когнітивній лінгвістиці когнітивний патерн динозавра проявляється як різновид когнітивного патерну ілюзорної переваги, коли один із комунікантів пояснює переваги певної технології, а інший комунікант з різних причин цього абсолютно не розуміє. Цей патерн обертається навколо таких ціннісних домінант як 'сила прогресу' та 'інтелектуальна вищість', і базується на таких фреймах як 'сучасні технології' та 'інновації'. Когнітивний патерн динозавру проявляється в різних типах дискурсу, він може застосовуватися і в американському комедійному дискурсі.

У комедійному фільмі *Computer Chess* (2013), присвяченому розробці перших шахових комп'ютерних програм, зустрічаємо такий діалог між програмістом Біштоном та дівчиною Полін: "*Pauline: Peter, did you ever stop and ask yourself how many squares are on a chess board? Bishton: 64. It's an 8 by 8 grid. Pauline: Well... but don't you see how limited that is? Bishton: No, it's actually very complex once you start to think about it as a programming problem. Just the number of possible games explodes exponentially with each move, it's close to 10 to the 120th power. And to try and compute all those games might take even longer than humanity would be around to do so. Pauline Wow ...*"[6].

© Харченко О. В. [Харченко О. В.] simplicita@ukr.net

Когнітивний ефект динозавру в американському комедійному кінодискурсі (Українською) [Когнітивний ефект динозавра в американском комедийном дискурсе (На укр. яз.)]

(Проблеми комунікативної лінгвістики [Проблемы коммуникативной лингвистики])

PROBLEMS OF SEMANTICS, PRAGMATICS AND COGNITIVE LINGUISTICS
[PROBLEMY SEMANTYKY, PRAHMATYKY TA KOHNITYVNOI LINGVISTYKY]

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

<http://philology.knu.ua/node/318>

У комунікативному плані Поліна, запитуючи Біштона про кількість квадратиків на шаховій дошці хотіла не лише отримати чітку відповідь, що є експліцитним проявом комунікативної тактики інформування, але й зробити іннуендо на те, що він займається несерйозною справою, що, в свою чергу, є імпліцитним проявом тактики глузування. На своє здивування вона отримала відповідь фахівця програміста, що збентежила її і показала її абсолютну необізнаність. У когнітивному плані Біштон застосував патерн динозавра і переключив логічну інференцію Поліни арифметичного рівня середньої школи (очікувалася відповідь такого ж плану) на логічну інференцію рівня програмування, що було несподіваним і викликало комічний ефект, оскільки Полін була дуже збентежена і відчула себе ‘неуком’. У стилістичному плані Біштон скомбінував логічну аргументацію з гіперболізацією і алітерацією (*explodes exponentially with each move*), та гіперболізованим перебільшенням (*those games might take even longer than humanity would be around to do so*)

У кінокомедії жахів *Army of Darkness* (1992) сучасний чоловік Е.Уїлямс переміщається у середні віки заради пошуків магічної книги Некрономікон. Вступивши у боротьбу з воїнами того часу він демонструє їм можливість своєї рушниці і вигукує: “*Yeah. All right, you primitive screwheads, listen up. See this? This...is my BOOMSTICK! It's a twelve gauge double barreled Remington, S-Mart's top-of-the-line. You can find this in the sporting goods department. That's right, this sweet baby was made in Grand Rapids, Michigan. Retails for about \$109.95. It's got a walnut stock, cobalt blue steel and a hair trigger. That's right. Shop Smart. Shop S-Mart. YA GOT THAT!?*” [9]. У комунікативному плані Уїлямс використовує тактики залякування, інформування та глузування. У когнітивному плані він вживає патерн ілюзорної переваги, застосовуючи образливу лексику (*you primitive screwheads*), та його різновид – патерн динозавра, вдаючись до авторського неологізму, що зрозумілий для людей стародавньої епохи (*boomstick* ‘палиця – бум’). У стилістичному плані, комічний ефект викликає комбіноване використання образливої лексики, метафоричної назви рушниці (*sweet baby, boomstick*), алітерації (*Shop Smart. Shop S-Mart*), емпізи (*BOOMSTICK! YA GOT THAT!?*) та іннуендо на те, що мешканці середньовіччя – люди обмежені та не дуже розумні.

У кримінальному фільмі про хакерів *Sneakers* (1992) один із головних персонажів фільму Космо характеризує традиційне суспільство таким чином: “*The world isn't run by weapons anymore, or energy, or money. It's run by little ones and zeroes, little bits of data. It's all just electrons*” [11]. Застосовуючи тактику глузування, у когнітивному плані він переключається з логічної інференції

(Problems of linguistic communications)

The cognitive effect of dinosaur in American comedy film discourse (in Ukrainian)

[Kognityvnyj efekt dynozavru v amerykans'komu komedijnomu kinodyskursi]

© Kharchenko O. V. [Harchenko O. V.] simplicita@ukr.net

ПРОБЛЕМИ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ ТА КОГНІТИВНОЇ ЛІНГВІСТИКИ
[ПРОБЛЕМЫ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ И КОГНИТИВНОЙ ЛИНГВИСТИКИ]

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна
 [Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Украина]

<http://philology.knu.ua/node/318>

індустріального суспільства на логічну інференцію інформаційного суспільства, вдається до патерну динозавра, підкреслюючи, що біти комп'ютерної інформації стають значно потужнішими ніж традиційна зброя, енергія та гроші. У стилістичному плані комічний ефект викликає комбіноване застосування таких фігур як антитеза (*weapons, energy, money протиставляються ones and zeroes*), полісиндетон (*or ... or*), *non sequitur*, оскільки із таких лексичних одиниць, як 'зброя', 'енергія' та 'гроші', Космо несподівано обирає 'електрони'.

Розглянемо ще один діалог з цього фільму: *“Cosmo: Posit: People think a bank might be financially shaky. Martin Bishop: Consequence: People start to withdraw their money. Cosmo: Result: Pretty soon it is financially shaky.*

Martin Bishop: Conclusion: You can make banks fail. Cosmo: Bzzt. I've already done that. Maybe you've heard about a few? Think bigger. Martin Bishop: Stock market? Cosmo: Yes. Martin Bishop: Currency market? Cosmo: Yes. Martin Bishop: Commodities market? Cosmo: Yes. Martin Bishop: Small countries? Cosmo: I might even be able to crash the whole damn system. Destroy all records of ownership. Think of it, Marty: no more rich people, no more poor people, everybody's the same. Isn't that what we said we always wanted?”[11]. У комунікативному плані у цьому фрагменті дискурсу застосовується тактика аргументації (*Posit...Consequence*) і тактика глузування над фінансовими установами світу (*banks, currency market, commodity market*), оскільки для Космо вони є лише *the whole damn system*. У когнітивному плані чітко простежується, що патерн динозавра є різновидом патерну ілюзорної переваги, оскільки, після декількох успішних хакерських атак банків, Космо вже вважає, що може обвалити і фондові ринки, і ринки товарів, і навіть цілі країни. Поступово відбувається рефреймінг логічної та алогічної інференції та актуалізація пейоративної інтенції. У стилістичному плані логічні силогізми поступово замінюються на гіперболізацію (*I might even be able to crash the whole damn system. Destroy all records of ownership*), що супроводжується використанням таких фігур, як анафора та ізоколон (*no more rich people, no more poor people, everybody's the same*), риторичне питання та діакоп (*Stock market? Yes. Currency market? Yes. Commodities market? Yes. Small countries?*). Крім того, простежується іннуендо на те, що у глибині душі Космо хоче наслідувати такому стереотипному персонажу як Робін Гуд. Наприкінці фільму ця думка підтверджується: *“TV Anchorman: In a surprise announcement, the Republican National Committee has revealed it is bankrupt. A spokesman for the party said they had plenty of money in their accounts last week, but today they just don't know where the money has gone. But not everybody is going begging. Amnesty International, Greenpeace and the United Negro*

© Харченко О. В. [Харченко О. В.] simplicita@ukr.net

Когнітивний ефект динозавру в американському комедійному кінодискурсі (Українською) [Когнітивний ефект динозавра в американском комедийном дискурсе (На укр. яз.)]

(Проблеми комунікативної лінгвістики [Проблемы коммуникативной лингвистики])

PROBLEMS OF SEMANTICS, PRAGMATICS AND COGNITIVE LINGUISTICS
[PROBLEMY SEMANTYKY, PRAHMATYKY TA KOHNITYVNOI LINGVISTYKY]

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

<http://philology.knu.ua/node/318>

College Fund announced record earnings this week, due mostly to large, anonymous donations" [19]. У цьому фрагменті робиться іннуендо на те, що гроші Республіканської партії були викрадені невідомими особами, при цьому застосовується тактика глузування по відношенню до босів партії, а рахунки благодійних та шановних організацій поповнилися. Алюзія робиться на поведінку сучасних Робін Гудів, оскільки дотації прийшли від анонімних людей.

У кінокомедії *Pixels* (2015) залучення когнітивного патерну динозавра простежується у фрагментах американського комедійного дискурсу, коли переможці змагань з комп'ютерних ігор 1980х спілкуються з людьми інших соціальних груп. Так один із головних персонажів Сем Бренер знайомиться із своїми клієнтами таким чином: *"Hello. I am a nerd from the Nerd Brigade. Here to nerd out on all your audio and visual needs"* [7]. За самоіронією Сема, що посилюється трійним застосуванням лексичної одиниці *nerd* (фігура повтору діакон), спостерігається залучення патерну динозавру по відношенню до його клієнтів,

Знаходячись у Білому домі, Сем зустрічає одну із своїх клієнток Віолету, яка виявляється була підполковником інженерних військ: *"Violet: [Addressing Sam Brenner] Why are you following me? Sam Brenner: Oh God!*

Violet: I can't believe they even let you in here. Sam Brenner: Right.

President's Assistant Jennifer: Colonel Van Patten, you can go right into the Situation Room. Violet: Yeah. See, they need me in the Situation Room, so have fun doing whatever you're doing. President's Assistant Jennifer: Mr. Brenner. The president is waiting for you in the Oval Office. Sam Brenner: [In a derisive tone of voice] Somebody's more important. [Moonwalks and addresses a member of the presidential detail while looking at Violet] Sam Brenner: Freddie, can you keep the riff-raff outta here?" [7]. У комунікативному плані комізм цього фрагменту дискурсу викликає застосування тактики конфронтації, що проявляється у боротьбі за лідерство між комунікантами та використання зниженої лексики по відношенню один до одного. У когнітивному плані Віолета залучає патерн ілюзорної переваги, бо у неї вище соціальне становище, а Сем імпліцитно вдається до патерну динозавра, оскільки він спец з комп'ютерних технологій. У стилістичному плані Віолета застосовує іронію (*See, they need me in the Situation Room, so have fun doing whatever you're doing*), намагаючись підкреслити нікчемність Сема, а Сем, отримавши запрошення до самого президента США, вдається до пародіювання Віолети (*Somebody's more important*), гумору дії (робить танцювальні па Майкла Джексона), та бафосу, оскільки переходить на фамільярну по відношенню до

(Problems of linguistic communications)

The cognitive effect of dinosaur in American comedy film discourse (in Ukrainian)

[Kognityvnyj efekt dynozavru v amerykans'komu komedijnomu kinodyskursi]

© Kharchenko O. V. [Harchenko O. V.] simplicita@ukr.net

ПРОБЛЕМИ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ ТА КОГНІТИВНОЇ ЛІНГВІСТИКИ
[ПРОБЛЕМЫ СЕМАНТИКИ, ПРАГМАТИКИ И КОГНИТИВНОЙ ЛИНГВИСТИКИ]

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна
 [Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Украина]

<http://philology.knu.ua/node/318>

президента лексику та грубу лексику по відношенню до Віолети (*can you keep the riff-raff outta here?*)

У наступному фрагменті дискурсу один із спеців з комп'ютерних ігор Людлов, що має вигляд товстуна очкарика, виховує підрозділ міцних та суворих американських рейнджерів: "*Ludlow Lamonsoff: What am I looking at right now? Are you guys, soldiers or the casts of Magic Mike? Are you gonna fight or dance naked?*" [7]. У цьому фрагменті Людлов проявляє когнітивний патерн мольберту (через образні порівняння) та патерн динозавра, оскільки впевнений, що його інтелект принесе більше користі ніж м'язи рейнджерів. У стилістичному плані Людлов використовує риторичні запитання, що містять нестандартне знижене порівняння (*Are you guys, soldiers or the casts of Magic Mike?*) з лексикою комп'ютерних ігор 1980х (Magic Mike) та неочікуване закінчення, що є свідченням вживання фігури парапросдокіан (*Are you gonna fight or dance naked?*), що актуалізує сексуальне іннуендо, яке певним чином розкриває його уподобання.

Висновки

Когнітивний патерн динозавра, як різновид патерну ілюзорної переваги, обертається навколо таких ціннісних доміант як 'сила прогресу' та 'інтелектуальна вищість', і базується на таких фреймах як 'сучасні технології' та 'інновації'. Цей патерн реалізується через комбінування низки стилістичних засобів, включаючи різновиди іронії, гіперболізацію, різновиди метафори, *non sequitur*. Застосовується переважно у комунікативних тактиках глузування й розваги, може актуалізуватися і в американському комедійному дискурсі.

Література

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / Михаил Михайлович Бахтин. – М. : Мысль. – 1979. – 280 с.
2. Карасик В. И. Язык социального статуса / В. И. Карасик. – М. : Гносиз, 2002. – 389 с.
3. Пропп В. Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне) / Владимир Яковлевич Пропп. – М. : Лабиринт, 1999. – 288 с.
4. Самохина В. А. Современная англоязычная шутка : [монография] / В. А. Самохина. – Харьков : Харьковск. нац. ун-т им. В. И. Каразина, 2008. – 287 с.
5. Attardo S. Script Theory Revisited: Joke Similarity and Joke Representation Model. / Salvatore Attardo, V.Raskin. // Humor: International Journal of Humor Research. 1991. – № 4. – P. 293– 347.

© Харченко О. В. [Харченко О. В.] simplicita@ukr.net

Когнітивний ефект динозавру в американському комедійному кінодискурсі (Українською) [Когнітивний ефект динозавра в американском комедийном дискурсе (На укр. яз.)]

(Проблеми комунікативної лінгвістики [Проблемы коммуникативной лингвистики])

PROBLEMS OF SEMANTICS, PRAGMATICS AND COGNITIVE LINGUISTICS
[PROBLEMY SEMANTYKY, PRAHMATYKY TA KOHNITYVNOI LINHVISTYKY]

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

<http://philology.knu.ua/node/318>

6. *Bujarski A.* Computer Chess. 2013.1 [Electronic resource] comedy–drama film /Andrew Bujarski – Kino Lorder – 92 Mn – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=Rns7gEeTQGs> (4.01.2016).
7. *Columbus C.* Pixels. 2015. [Electronic resource] sci-fi comedy film /Chris Columbus – Columbia Pictures – 108Mn - Mode of access: <http://www.spacemov.com/pixels-full-movie-2015-watch-online-hd215/> (10.02.2016).
8. *Leanne S.* Leadership The Barack Obama Way / Shelly Leanne. – NY: Regent Crest, 2010. – 304p.
9. *Raimi S.* The Army of Darkness.1992.[Electronic resource] comedy horror film / Sam Raimi. – Universal Pictures. – 88 Mn. – Mode of access : <https://www.youtube.com/watch?v=rQ2r5DcubOg> (4.01.2016).
10. *Raskin V.* The Semantic Mechanisms of Humor /Victor Raskin. – Reidel: Dordrecht. 1985. – 280 p.
11. *Robinson P. A.* Sneakers. 1992. [Electronic resource] caper film /Phil A.Robinson. – Universal studios. –126Mn. – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=aN6aGRdGNXk> (1.01.2016).

References

1. Bahtin M. M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura Srednevekov'ja i Renesansa.* M., Mysl', 1979. 280 s.
2. Karasik V. I. *Jazyk social'nogo statusa.* M., Gnosiz, 2002. 389 c.
3. Propp V. Ja. *Problemy komizma i smeha. Ritual'nyj smeh v fol'klore* (po povodu skazki o Nesmejane. M., Labirint, 1999. 288 s.
4. Samohina V. A. *Sovremennaja anglojazychnaja shutka* [monografija]. Har'kov, Har'kovsk. nac. un-t im. V. I. Karazina, 2008. 287 s.
5. *Attardo S.* Script Theory Revisited: Joke Similarity and Joke Representation Model. / Salvatore Attardo, V.Raskin.// *Humor: International Journal of Humor Research.* 1991. – № 4. – P. 293– 347.
6. *Bujarski A.* Computer Chess. 2013.1 [Electronic resource] comedy–drama film /Andrew Bujarski Kino Lorder. 92 Mn. Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=Rns7gEeTQGs> (4.01.2016).
7. *Columbus C.* Pixels. 2015. [Electronic resource] sci-fi comedy film. Columbia Pictures 108Mn - Mode of access: <http://www.spacemov.com/pixels-full-movie-2015-watch-online-hd215/> (10.02.2016).
8. *Leanne S.* Leadership The Barack Obama Way. NY., Regent Crest, 2010. 304 p.
9. *Raimi S.* The Army of Darkness.1992 [Electronic resource] comedy horror film. Universal Pictures. 88 Mn. Mode of access : <https://www.youtube.com/watch?v=rQ2r5DcubOg> (4.01.2016).
10. *Raskin V.* The Semantic Mechanisms of Humor. Reidel, Dordrecht. 1985. 280 p.
11. *Robinson P. A.* Sneakers. 1992. [Electronic resource] caper film /Phil A.Robinson. – Universal studios. –126Mn. – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=aN6aGRdGNXk> (1.01.2016)

(Problems of linguistic communications)

The cognitive effect of dinosaur in American comedy film discourse (in Ukrainian)

[Kognityvnyj efekt dynozavru v amerykans'komu komedijnomu kinodyskursi]

© Kharchenko O. V. [Harchenko O. V.] simplicita@ukr.net