

УДК 811.111'42

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2025-213-30>

ГУМОР В АНГЛОМОВНОМУ АНІМАЦІЙНОМУ КІНОТЕКСТІ ТА ЙОГО ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

HUMOR IN ENGLISH ANIMATED FILM TEXT AND ITS UKRAINIAN TRANSLATION

Головенко К. В.,

orcid.org/0000-0003-0614-9650

кандидат філологічних наук,

старший викладач кафедри перекладу, прикладної та загальної лінгвістики
Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка

Шевченко М. В.,

здобувач першого (бакалаврського) рівня

кафедри перекладу, прикладної та загальної лінгвістики

Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка

Стаття присвячена дослідженню гумору в англomовному комедійному анімаційному кінотексті та аналізу стратегій його перекладу українською мовою. Сучасна анімація є відображенням світових культурних універсалій. Анімаційний кінотекст нерідко насичений гумором, який слугує не лише засобом створення комічних ситуацій, а й інструментом глибшого розкриття характерів персонажів, підсилення драматургії та встановлення емоційного зв'язку з глядачем. Об'єктом даної розвідки є гумор в англomовному комедійному кінотексті. Предметом є стратегії перекладу англomовного гумору українською мовою. Матеріал дослідження охоплює жарти американського анімаційного телевізійного серіалу «Таємниці Гравіті Фолз» (англ. Gravity Falls) [1] та їх переклад, здійснений на замовлення українського телеканала «ПЛЮСПЛЮС» [2].

Аналіз одиниць гумору на матеріалі анімації «Таємниці Гравіті Фолз» свідчить про те, що основним механізмом реалізації комічного ефекту є використання вербальних елементів. На фонетичному рівні цьому послугують особливості мовлення героїв, недотримання орфоепічних норм, використання нелітературних варіантів мови; на морфологічному – широке використання засобів словотворення; на лексичному – вживання незвичних або несподіваних лексичних елементів, що створюють контраст або іронію в контексті, повтори, тропи; на рівні словосполучення – неправильне узгодження слів, перифраза, фразеологічні вирази; на рівні речення – алогізми, іронічні контрасти, занадто складна або проста структура речення; на рівні тексту – контекст, повтори, цитування, алюзії, змішання реєстрів і стилів мовлення.

Переклад гумору в аудіовізуальному контенті є складним завданням, оскільки комічний ефект часто втрачається через мовні та культурні розбіжності. Відсутність універсальних рішень змушує перекладачів підходити до кожного випадку індивідуально і застосовувати різні стратегії. Опущення використовується, коли жарт неможливо адекватно передати мовними засобами цільової мови або він не є критично важливим для відтворення. Збереження жарту передбачає дослівний або наближений переклад. Адаптація передбачає творче переосмислення гумористичної одиниці з урахуванням культурних особливостей цільової аудиторії. Вибір стратегії залежить від контексту, важливості гумористичного елемента та його функції в тексті. Попри неминучі втрати, переклад може збагатити цільовий текст, або повністю переосмислити зміст оригіналу.

Ключові слова: анімаційний кінотекст, гумор, лінгвостилістичні засоби, аудіовізуальний переклад, перекладацькі стратегії.

The article is devoted to the study of humor in English-language comedy animated film text and the analysis of its translation strategies into Ukrainian. Modern animation is a reflection of world cultural universals. Animated film text is often saturated with humor which serves not only as a means of creating comic situations but also as a tool for disclosing characters, strengthening dramaturgy and establishing an emotional connection with the viewer. The object of this investigation is humor in English-language comedy film text. The subject is the translation strategies of English-language humor into Ukrainian. The research material covers humor from the American animated television series «Gravity Falls» [1] and their translation, made by the Ukrainian TV channel PLUSPLUS [2].

The analysis of humor in the animation «Gravity Falls» shows that the main mechanism for implementing the comic effect is the use of verbal elements. At the phonetic level, this is achieved by the peculiarities of the characters' speech, non-compliance with orthoepic norms, and the use of non-literary language variants; at the morphological level – by the wide use of word-formation devices; at the lexical level – by the use of unusual or unexpected lexical elements that create contrast or irony in the context, repetitions, tropes; at the word combination level – by incorrect word agreement, periphrase, phraseological expressions; at the sentence level – by alogisms, ironic contrasts, too complex or simple sentence structure; at the text level – by context, repetitions, citations, allusions, and a mixture of registers and speech styles.

Translating humor in audiovisual content is a challenging task, as the comic effect is often lost due to linguistic and cultural differences. The lack of universal solutions forces translators to approach each case individually and apply different strategies. Omission is used when humor cannot be adequately conveyed by means of the target language or it is not critically important for rendering. Humor preservation involves literary or approximate translation. Adaptation involves a creative rethinking of humor, taking into account the cultural characteristics of the target audience. The choice of the strategy depends on the context, the importance of the humorous element and its function in the text. Despite the inevitable losses, translation can enrich the target text, or completely rethink the content of the original.

Key words: animated film text, humor, linguistic stylistic means, audiovisual translation, translation strategies.

Постановка проблеми. Дослідження анімаційного кінотексту дозволяє не лише ознайомитись із культурними універсальностями суспільства, а й також вивчати особливості використання різних вербальних засобів у сучасних мовах. Впровадження новітніх підходів до вивчення гумору в англomовному комедійному кінотексті, детальний аналіз його лінгвістичної природи є важливим аспектом для вдалого перекладу кінотексту, збереження його культурних особливостей і передачі комічного ефекту в іншомовному середовищі. Узагальнені результати дослідження підкреслюють необхідність комплексного підходу до перекладу гумору в аудіовізуальних текстах для збереження художньої цінності й розширення кола глядачів анімаційного мистецтва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання аудіовізуального перекладу всебічно досліджували Х. Діас Сінтас, Й. Іварсон, Г. Райд, К. Райс, П. Райх, В. Вострецова, А. Кулікова, М. Савко, А. Мельник, Т. Монахова, О. Полякова. Теоретичне підґрунтя для типології одиниць гумору заклали праці Дж. Гоффмана, Дж. Ванделе, Р. Грутмана, Д. Делабастіта, В. Раскіна, А. Росса, Л. Венутті, М. Доре. На українських теренах цим питанням займалися А. Науменко, Т. Кияк, С. Гарднер, А. Габідулліна, М. Жарикова, К. Кобякова, М. Юрковська, А. Блинова, А. Зернецька.

Мета дослідження – розглянути анімаційний фільм як особливий тип креолізованого тексту, дослідити поняття гумору та його специфіку в анімаційному кінотексті, проаналізувати лінгвістичні засоби творення гумору та визначити головні стратегії відтворення жартів українською мовою на матеріалі англomовного анімаційного серіалу «Таємниці Гравіті Фолз».

Виклад основного матеріалу. Візуалізація є одним із головних джерел отримання та передачі інформації про навколишній світ. Серед багатьох візуальних джерел анімація отримала найбільшу доступність, масовість і поширеність [3, с. 231]. Сучасна анімація є не тільки різновидом мистецтва, а й засобом відображення світових тенденцій щодо стандартів культурного різноманіття. З лінгвістичної точки зору анімаційний фільм є складним креолізованим утворенням, що поєднує вербальні й невербальні семіотичні засоби, створюючи багаторівневу комунікативну систему. Мова анімаційного кінотексту заслуговує на особливу увагу, вона насичена розмовними елементами, сленгом, емоційно-експресивною лексикою, багатозначними образними елементами, ідіоматичними виразами, прислів'ями, жартами, каламбурами тощо.

Одним із важливих елементів, що наповнює зміст анімаційного кінотексту й активно реалізується через вербальні та невербальні засоби, є гумор. Існує загальна думка, що визначення поняття гумору є складним і багатограним завданням. Хоча всі інтуїтивно розуміють, що таке гумор, у науковій спільноті досі «не існує єдиного визначення, прийнятного для всіх дослід-

джень у цих галузях» [4]. В. Раскін розглядає гумор як універсальну людську рису: «Реакція на гумор є складовою людської поведінки, здібностей або ж компетенції, так само як й інші важливі соціальні та психологічні прояви людини розумної, як-от: мова, мораль, логіка, віра, тощо. Подібно до них, гумор можна описати як частково природний, а частково набутий» [5]. А. Росс визначає гумор як «те, що змушує людину сміятися або посміхатися» [6, с. 1] і додає, що сміх особливо часто виникає в групах, слідом є явищем соціальним. Як форма соціальної взаємодії, гумор значною мірою залежить від контексту, наданого іншими, що робить його унікальним видом соціальної гри, який є дуже суб'єктивним.

Незважаючи на відсутність точного визначення гумору, сміх вважається важливим маркером, який вказує на наявність гумору [7]. Однак сміх не є єдиним критерієм того, що щось є смішним, оскільки він не виникає виключно в гумористичних ситуаціях. Тим не менш, це визначення далеко не є правилом, оскільки хтось може сміятися від нервозності або сорому, а також знаходити щось смішне і не сміятися взагалі [6, с. 1]. Сміх – це маркер, який несе в собі певну частку суб'єктивності, оскільки у різних людей він викликається різними речами. Однак, незважаючи на те, що багато емпіричних питань щодо взаємозв'язку між сміхом і гумором залишаються без відповіді [8], ці два поняття часто пов'язані між собою [9].

Сприйняття та інтерпретація гумору суттєво відрізняються в різних культурах і мовних спільнотах [10]. Для ідентифікації гумору дослідники часто намагалися кількісно виміряти одиниці гумору, щоб побачити, які компоненти вступають у гру при його визначенні [11]. Як зазначає В. Раскін, «обсяг і ступінь взаєморозуміння в гуморі безпосередньо залежить від того, наскільки учасники діляться своїм соціальним досвідом» [5]. Приналежність до одного колективу на основі гумору, є тим, що створює спільну основу і базу знань, які є фундаментом для культури цілих народів та націй. Він формується під впливом різноманітних чинників: історичних, соціальних, політичних та інших, адже кожен народ розвивається унікальним шляхом, створюючи свою систему цінностей.

У даному дослідженні аналіз гумору було здійснено на матеріалі американського анімаційного телевізійного серіалу Алекса Гірша, створеного студією «Disney Television Animation», «Таємниці Гравіті Фолз» (англ. Gravity Falls). Він розповідає про двох близнюків, Діппера та Мейбл Пайнс, які проводять літо у свого дядька Стена в містечку Гравіті Фолз. Це місце приховує безліч таємниць та незрозумілих, надприродних явищ. Серіал поєднує елементи комедії, містики та сімейної драми. Мультфільм наповнений комічним, у ньому вбачається специфіка власне американського гумору: часте використання абсурдних висловлювань, іронії, сарказму, каламбурів, алюзій до національної масової культури, пародій, карикатури, постіронії і таке інше. Найчастіше його реалізація відбувається в міжособистісних діалогах персонажів. Створенню комічного ефекту значно сприяє розмаїта мова героїв.

Ю. М. Юрковська зазначає, що гумор обумовлений мовними явищами, які функціонують водночас на вербальному рівні та у взаємодії з невербальними елементами й виокремлює декілька мовних рівнів, на яких відбувається реалізація гумору: фонетичний, морфологічний, лексичний, рівень словосполучення, речення, тексту [12]. В анімаційній стрічці «Таємниці Гравіті Фолз» гумор в значній мірі виявляється на **фонетичному рівні**. Це прослідковується в особливостях мовлення героїв, недотриманні орфоепічних норм мови, використанні акцентів, діалектичних одиниць, сленгу, каламбурів, ономатопеї і таке інше. *Mabel: My name is Mabel! It rhymes with table! / Мейбл: Мене звуть Мейбл! Це майже мейбл!* У наведеному прикладі використовується римування як фонетичний засіб для створення гумористичного ефекту. Ім'я *Mabel* порівнюється з буденним предметом *table (стіл)* через риму, що створює несподіване й комічне порівняння. До того ж сама структура фрази підкреслює наївність і простоту персонажа, що також додає комізму.

На **морфологічному рівні** спостерігається широке застосування засобів творення нових вигаданих слів: неологізмів, okazіоналізмів завдяки креативному використанню афіксів, поєд-

нанню основ, семантичним зіткненням тощо. *Soos: I wonder what the new name will be for the power couple. Mabideon? Gideabel? Magidbeleon!* / *Сус: Цікаво, як називатимуть цю нову пару. Мейбідієон? Гідейбл? Магідбелеон!* У цьому жарті використано контамінацію – злиття частин двох слів в одне. Імена *Mabel* і *Gideon* комбінуються у різних варіаціях *Mabideon*, *Gideabel*, *Magidbeleon*, що створює комічний ефект через їхню незграбність і поступове ускладнення. Гумор посилюється тим, що процес «найменування» пари стає все більш абсурдним, і помітним стає натяк на популярну практику злиття імен знаменитостей.

На **лексичному рівні** гумористичний ефект здійснюється переважно за рахунок повторів, каламбурів, сленгізмів, архаїзмів, імітації іншомовної лексики, ампліфікації, еквівокації, тропам, словам, що не відповідають ситуації і так далі. *Dipper: That's a carpetbagger in the turnip cellar! Mabel: Well, hornswabber thy haversack!* / *Dinner: Який же дивний цей мешканець півночі! Мейбл: І нащо він нам здався?* У даному прикладі несподіване вживання в сучасному контексті архаїзмів та діалектизмів *carpetbagger*, *hornswabber*, *haversack* надає висловлюванню героїв комічного відтінку.

На **рівні словосполучення** гумор у анімаційній стрічці проявляється через несподівані поєднання слів, оксюмори, химерні епітети, навмисно складні або безглузді конструкції і змішування стилістично несумісних елементів. Також використовується неправильне узгодження, іронічні метафори та фразеологічні одиниці і т.п. *Trembley: Just know that I'll always be right here... (Pulls out bill) On the negative twelve dollar bill.* / *Тремблі: Знайте, що я завжди буду ось тут! На купюрі мінус дванадцять доларів.* Жарт у наведеному прикладі виникає завдяки абсурдному словосполученню *negative twelve dollar bill* (купюра мінус дванадцять доларів), що грає на нелогічності існування банкноти з від'ємною вартістю.

На **рівні речення** гумор у мультсеріалі реалізується через іронічні контрасти між очікуваним і реальним, несподівані сюжетні повороти у фразах, перебільшення або навмисне заниження значення подій, абсурдну логіку, псевдо-філософські вислови, гумористичні перефразування відомих цитат, неочікувані паузи або уривчасту мову для створення комічного ефекту, навмисно заплутані або надмірно довгі речення і таке інше. *Gideon: Triangulum, entangulum. Vene foris dominus mentium. Vene foris videntis omnium!* / *Гідеон: (читаючи магічну книгу) Триангулум, ентангулум, вене форіс домініус ментіум... вене форіс відентіс омніум!* У цьому прикладі застосована «химерна мова». Випадкові слова, які не мають жодного значення набувають комічного ефекту гротескної серйозності.

На **рівні тексту** гумористичний ефект досягається через парадоксальне поєднання жанрів (поєднання містики й абсурдної комедії), структурні повтори та варіації (повернення до жартів у зміненому контексті), гру з очікуваннями глядачів (підрив кліше та пародіювання традиційних сюжетів), вбудовані багаторівневі жарти (від простих комедійних сцен до складних культурних і наукових відсилки), мета-гумор (персонажі усвідомлюють свою роль у серіалі або коментують сюжетні події), маніпуляції інформацією, а також динаміку розмови між персонажами, яка створює гумористичні конфлікти та абсурдні ситуації тощо. *Stan Pines: For tonight's final illusion, we have the incredible «Sack of Mystery». When you put your money in, it mysteriously disappears!* / *Стен: Останній фокус на сьогодні (показує захопленим туристам мішечок). Це прекрасний «мішок чудес»! Покладіть сюди гроші – і вони зникнуть дивним чином.* У прикладі жарт будується на порушенні очікувань: Стен презентує фокус як щось дивовижне, хоча насправді це лише хитрий спосіб виманити гроші в туристів.

Переклад аудіовізуального контенту вважається непростим процесом, а коли в ньому присутні елементи гумору, завдання ускладнюється ще більше. Трудність перекладу гумористичного висловлювання залежить від ступеня схожості між мовами оригіналу та перекладу, глибини розуміння перекладачем культурних нюансів, а також врахування цільової аудиторії. Втрати при перекладі гумору можуть відбуватися як у кількісному, так і в якісному сенсі. Однак, вони можуть бути компенсовані іншими гумористичними елементами, розміщеними

в іншому місці тексту [8]. З іншого боку, переклад також може приносити користь як на мовному, так і на культурному рівні, «оскільки він може радикально переосмислити, фактично створити інший контекст» [6].

Дослідження особливостей перекладу гумору на матеріалі анімаційного серіалу «Тасмниці Гравіті Фолз» засвідчило, що найчастіше гумор був відтворений за допомогою стратегії **збереження жарту**. Це пов'язано з тим, що більшість жартів у мультфільмі мають універсальний або лише незначною мірою залежний від культури характер, що дозволяє їх дослівний або наближений переклад без втрати гумористичного ефекту. Вибір такої стратегії дозволив не лише зберегти унікальний авторський стиль та атмосферу оригіналу, але й мінімізувати ризик втрати ключових комедійних моментів, що є критичним для мультсеріалів з відданою фанатською базою, таких як «Тасмниці Гравіті Фолз». *Dipper: I'm not joking! It all adds up: the bleeding, the limp... He never blinks! Have you noticed that? Mabel: Maybe he's blinking when you're blinking.* / Діннер: Я не жартую! Все сходиться: кров і шкутильгання... Він не моргає! Невже ти не помітила? Мейбл: **Можже, він моргає, коли ти моргаєш.** У наведеному прикладі буквальний переклад є цілком доцільним, оскільки жартівлива фраза Мейбл грає на логічному парадоксі, який зберігається незалежно від мови.

Через відмінності англійської та української мов на лексичному, граматичному та синтаксичному рівнях багато жартів було б недоцільно перекладати дослівно. Відтак застосування наближеного перекладу допомогло подолати цю проблему. *Mabel: I can't believe they let us bring a horse in here! Gideon: Well, people have a hard time saying no to me (puts feet up on table).* / Мейбл (будучи в ресторані на побаченні з Гідеоном): Не можу повірити, що нас пустили сюди з конем. Гідеон: **Що ж, людям важко мені відмовити** (кладає ноги на стіл). У цьому випадку проблематичним стало відтворення англійської ідіоми *to have hard time*, яка має значення *важко даватись*. Тому вираз було перетворено відповідно до українського слововжитку завдяки формулюванню *важко відмовити*, що зберігає іронічний підтекст, хоча й не є буквальним перекладом.

Рідше для відтворення гумору використовувалась стратегія **адаптації** жарту. Її застосування було зумовлено низкою лінгвістичних, культурних і прагматичних факторів, які робили буквальний або наближений переклад менш ефективним або навіть неможливим. По-перше, мовна гра, що базується на *фонетичних каламбурах, омонімах, алітераціях, специфічних словесних конструкціях або ідіоматичних виразах* англійської мови, часто втрачає свою суть при прямому перенесенні на українську, оскільки ці механізми можуть не мати аналогів. *Stan: All right, let's make it... eenie, meenie, miney... (Points at Dipper) you.* / Стен: Ну добре. Лічилочка. **Еники, беники їли...** Ти! (указує на Діннера). Майстерність перекладача проявилася у вдалому відтворенні традиційної англійської лічилки *eenie, meenie, miney*, де комічний ефект досягається за допомогою асонансу. Він зумів адаптувати її до українського колориту, використавши знайому малечі лічилку *еники, беники їли вареники* і зберіг ритміку та впізнаваність оригіналу.

По-друге, *слова-реалії* у структурі жартів, а саме: поняття пов'язані з американською поп-культурою, історією, кінематографом, соціальним устроєм, географічними місцями, предметами побуту, часто виявляються незнайомими для української аудиторії, що й спонукало перекладача серіалу їх повністю адаптувати. *Cut to Mystery Shack, where Stan, Dipper, Mabel and Soos are playing poker. Mabel: King me! (Reveals her hand which has two Kings). Stan: It's not fair, she doesn't even know what we're playing! Mabel: Go Fish?* / Діннер, Мейбл, Стен та Сус грають в покер. Мейбл (показуючи свої карти перемагає): **Королі!** Стен: Так нечесно! Вона навіть не знає в що ми граємо! Мейбл: **У п'яницю?** Адаптація *go fish* як *п'яниця* є доцільною, адже зберігає комічну ситуацію непорозуміння, викликану тим, що Мейбл не знає правил гри, в якій перемагає. В оригіналі вона плутає покер з дитячою грою «Go Fish», що є популярною в англійськомовних країнах. Натомість, «п'яниця» – проста та широко відома карткова гра серед українських глядачів. Ця назва у перекладі органічно вписується в контекст оригінального діалогу і створює не менш сміхотворний ефект.

По-третє, урахування вікової категорії також впливало на переклад, адже деякі жарти могли містити підтексти або натяки, що потребували пом'якшеного формулювання чи перефразування. *Grenda: Come on, my mom's age inappropriate romance novels aren't gonna read themselves. Ooh! «Wolfman Bare Chest».* / Гренда: Досить, ми ще маємо перечитати усі романи моєї мами для дорослих. Охохо! **«Перевертень без футболки»!** Оригінальна назва роману *«Wolfman Bare Chest»* несе в собі еротичний підтекст, характерний для любовних романів, що виражається у словах *bare chest* (оголені груди). В адаптованій українській версії **«Перевертень без футболки»**, майстерно пом'якшено цей натяк і водночас підсилено гумористичний ефект.

Крім того, особливу увагу приділено відтворенню мовної специфіки персонажів через адаптацію лексики, зокрема *архаїзмів, неологізмів і сленгу*, які є важливими складниками творення характерів героїв та гумористичного забарвлення їх реплік. *Pa: But they retaliated with this new fangled rap music! Ma: The lyrics, they were so, hateful! 90's Teens: Homework's whack, and so are rules! Tuckin' in your shirts for fools!* / Па (власник крамниці про підлітків): Ми вирішили не пускати їх, і вони відплатили нам новомодною реп-музикою! Підлітки з 90-х років: **Крохалімні, прохамтеш! Краще їдьмо в Бангладеш!** Оригінальні рядки *Homework's whack, and so are rules! Tuckin' in your shirts for fools!* передають стереотипний протест підлітків через прості римовані вислови. В українській версії **Крохалімні, прохамтеш! Краще їдьмо в Бангладеш!** використано фонетично абсурдні слова, псевдосленг, що імітує безглуздість і бунтарський дух репу 90-х років.

Висновки. Лінгвістичні дослідження анімаційного кінотексту набувають особливої актуальності. Одним із важливих елементів анімаційного кінотексту є гумор – багатогранне явище, що не піддається однозначному визначенню, однак відіграє ключову роль у людському спілкуванні, соціальній взаємодії та вираженні емоцій. Дослідження гумору в анімаційному серіалі «Таємниці Гравіті Фолз» показало, що комічний ефект створюється переважно за допомогою мовних засобів. На різних рівнях мови – від фонетики до тексту – використовуються різноманітні прийоми, такі як особливості мовлення персонажів, ненормативна лексика, засоби словотворення, лексичні контрасти, тропи, фразеологізми, алогізми, цитування та змішання стилів. Вибір стратегії відтворення гумористичних елементів у дослідженому матеріалі залежав від культурних, мовних і прагматичних чинників. Найчастіше перекладач намагався зберегти гумор, використовуючи дослівний або ж наближений переклад. Стратегія адаптації застосовувалася значно рідше і переважно для передачі складних словесних конструкцій, фонетичних каламбурів, ідіом, реалій, сленгу, архаїзмів чи неологізмів. З урахуванням віку цільової аудиторії та необхідності синхронізації тексту з аудіовізуальним рядом перекладач вдавався до творчих рішень, щоб зберегти функціональність і цілісність кінцевого продукту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Gravity Falls. URL: <https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Transcripts> (date of access: 24.04.2025).
2. Таємниці Гравіті Фолз. URL: <https://uaserials.pro/408-tayemnyci-graviti-follz.html> (дата звернення: 24.04.2025).
3. Мараховська К. Д. Сучасна анімація: базові універсалії культури, культурні інваріанти та варіативність. *Культурологічний альманах*. 2022. № 3. С. 228–235.
4. Goldstein J., McGhee P. *Handbook of Humor Research*. New York : Springer, 1983. P. 121–130.
5. Raskin V. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht, Holland : D. Reidel Pub. Co., 1985. P. 325–335.
6. Ross A. *The Language of Humor*. London : Routledge, 1998. 128 p.
7. Buszynska D. Is the unserious serious? National traits behind a comic mask. *Styles of Communication*, 2010. P. 5–23.
8. Gervais M., Wilson D. The evolution and functions of laughter and humor: A synthetic approach. *The Quarterly Review of Biology*, 2005. P. 395– 430.
9. Schröter T. *Shun the pun, rescue the rhyme? The dubbing and subtitling of languageplay in film* (Doctoral dissertation, Karlstad University), 2005.
10. Rod A. Martin, Ford, T. *The psychology of humor: An integrative approach*. Academic Press, 2018. 548 p.
11. Dore M. *Humour in Audiovisual Translation*. Routledge, 2019. 314 p.
12. Юрковська М. М. Дискурс англomовної анімаційної комедії : дис. канд. філолог. наук. Київ, 2011. 390 с.