

Шифр: «Алюзія»

Тема роботи: Вплив власних імен англomовного кінодискурсу на
сучасне суспільство

ЗМІСТ

ЗМІСТ	2
ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВЛАСНИХ ІМЕН В СУЧАСНІЙ ЛІНГВІСТИЦІ	6
1.1 Статус оніма у сучасному мовознавстві	6
1.2 Класифікація сучасного антропонімікону	8
1.3 Кінодискурс як об'єкт лінгвістичного дослідження	10
1.3.1 Структурні складові кінодискурсу	10
1.3.2 Соціокультурна специфіка англомовного кінодискурсу.....	12
1.3.3 Роль і місце власних імен у сучасному кінодискурсі	13
РОЗДІЛ 2 КОМУНІКАТИВНИЙ АСПЕКТ ВЛАСНИХ ІМЕН У СУЧАСНОМУ АНГЛОМОВНОМУ КІНОДИСКУРСІ	15
2.1 Лексико-семантичні характеристики онімів у фільмах	15
2.1.1 Способи утворення антропонімікону кінодискурса	15
2.1.2 Семантичне навантаження власних імен	17
2.2 Комунікативна складова антропонімікону кінофільмів.....	19
2.2.1 Власні імена як показники соціального статусу	19
2.2.2 Оніми як компресовані міні-тексти	20
2.2.3 Алюзивність онімів у кінодискурсі	21
2.2.4 Роль гендерного аспекту у формуванні антропоніму.....	23
ВИСНОВКИ	25
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	27

ВСТУП

Власні назви є важливою та невід'ємною ланкою лінгвістики. Окрім завдання номінувати людину або об'єкт вони також виконують низку важливих функцій, зокрема, вони характеризують об'єкт. При цьому антропонімикон насправді представляє собою проміжну ланку мови, в ньому переплітаються лінгвістичні та екстралінгвістичні моменти.

Онiми завжди викликали iнтерес серед вiтчизняних та iноземних дослідників не тільки в сфері мовознавства та лінгвістики, але й в історичній, психологічній, соціологічній науках. Кожне ім'я сучасного кінодискурсу представляє собою переплетіння культури, історії, світогляду, побуту героя, його характерних рис та особливостей. Власні імена, особливо антропоніми, є важливим аспектом для вивчення не тільки мовної системи, але й інших екстралінгвістичних аспектів, зокрема, міфології або географії.

Сучасний кінодискурс став об'єктом дослідження серед науковців за останні роки через велику популярність кінофільмів та серіалів. Особливу ланку займають фільми з персонажами-супергероями, які для багатьох глядачів стали навіть прикладом для наслідування. Їхні імена є загальновідомими для широкого кола населення серед сучасних дітей, підлітків та дорослих.

Закономірності у створенні власних імен для таких героїв привертають все більше уваги серед дослідників, вони вивчають не тільки лінгвістичну сторону оніма, але й екстралінгвістичні фактори.

Серед дослідників ономастики тему власних імен персонажів розроблять О. Суперанська, М. Торчинський, О. Скляренко, І. Котова, О. Марчук, В. Катернюк, С. Козлофф, М. Дюнель, Г. Косс, Б. Еббот, А. Гардінер, О. Карпенко, В. Калінкін, О. Назаренко та інші. Проте майже всі вони визнають, що в цій сфері була проведена недостатня кількість досліджень, адже більшість робіт автори присвячують художньому дискурсу.

Тому комунікативна спрямованість власних імен саме в англомовному кінодискурсі потребує подальших досліджень та аналізів, і цей фактор визначає **актуальність** теми.

Об'єктом дослідження став англомовний антропонімікон кінофільмів студій Marvel та DC.

Предметом виступає комунікативний аспект та семантичне навантаження власних імен у сучасному кінодискурсі, а також особливості утворення та передачі онімів як компресованих міні-текстів.

Метою дослідження вважаємо визначення, характеристику, аналіз семантичного наповнення та комунікативної складової власних імен, які є найпопулярнішими та найбільш відомими у кінодискурсі. Джерелом ілюстративного матеріалу було обрано декілька фільмів та серіалів кіновсесвітів Marvel та DC, зокрема, “Flash” («Флеш»), “Batwoman” («Бетвумен»), “The Avengers” («Месники»), “Gotham” («Готем»), “The Dark Knight” («Темний лицар»), “The X-Men” («Люди Ікс») та інші, оскільки вони ілюструють використання антропонімікону кіндискурсу. Зважаючи на те, що сучасне кіновиробництво постійно розвивається та пропонує нові картини, ця сфера є актуальною для нових досліджень.

Відповідно до мети, було поставлено ряд **завдань**:

- 1) вивчення теоретичної бази ономастики, визначення антропоніміки як складової частини ономастичної науки;
- 2) визначення базових понять «кінодискурс», а також його основних складових: «кінотекст», «кінодіалог»;
- 3) дослідження ролі та місця антропонімікону в сучасному кінодискурсі;
- 4) аналіз лексико-семантичних аспектів онімів, порядку їх утворення та семантичного наповнення;
- 5) вивчення комунікативної складової антропонімікону.

Аналіз ілюстративних джерел був проведений за допомогою наступних **методів**: метод спостереження, метод компонентного аналізу, метод порівняння, метод суміжних наук.

Теоретична значущість роботи полягає у можливості подальшого використання актуальних даних щодо ономастики та комунікативного орієнтування онімів в кінодискурсі.

Практичне значення представлено можливістю використовувати отримані дані в курсах лінгвістики, лексикології, семантики та стилістики мови. Можливе використання результатів для подальших досліджень в екстралінгвістичних аспектах, зокрема в культурології, соціології та психології. Також дані можуть бути використані при підготовці наукових статей та творчих робіт студентами та дослідниками.

Апробація: проміжні результати дослідження були опубліковані в збірниках «Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства: матеріали VIII Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників» під назвою «Семантична наповненість власних імен в сучасному англomовному кінодискурсі» та «Актуальні проблеми філології та перекладознавства» Хмельницького національного університету під назвою «Cognitive orientation of proper names in modern English cinematic discourse» в 2020 році.

Структура роботи: дана наукова робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, ілюстративних джерел. Загальний об'єм роботи складає 29 сторінок. Список використаних джерел включає 36 найменувань.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВЛАСНИХ ІМЕН В СУЧАСНІЙ ЛІНГВІСТИЦІ

1.1 Статус оніма у сучасному мовознавстві

Власні імена є невід'ємною складовою будь-якої мови. Вони є унікальними мовними одиницями, що ідентифікують конкретний об'єкт, вказують на нього, але не відносять до класифікації ідентичних об'єктів. Cambridge Dictionary дає значення поняттю «власна назва» як ім'я певної людини, місця, об'єкту тощо, яке пишеться к великої літери [29]. У власних назв немає певного значення, вони не пов'язані з поняттям або визначенням. В. Торчинський у власних дослідженнях виокремлює оніми для індивідуального називання одиничних об'єктів та їхньої сукупності як одного цілого [19, с.287]. О. Склярєнко називає оніми як слова, словосполучення чи речення, які служать для виокремлення певного об'єкта з ряду подібних з метою ідентифікувати або індивідуалізувати його [18, с.388]. За цим визначенням власні назви неможливо зрозуміти без зв'язку з об'єктом, який вони називають. Такі слова виконують лише певні функції та можуть використовуватися в конкретних ситуаціях.

М. П. Кочерган виокремлює ономастику як окрему науку лексикології і дає їй визначення як «наука про власні назви, що складається з антропоніміки – науки про імена людей і топоніміки – науки про географічні назви та ін.» [9, с. 182]. А. Зубко вважає, що онім містить інформацію про особливості об'єкту, який називає, історичну епоху, коли виникла ця назва, етнос, де власне і з'явилося ім'я, мову, якою назва була створена та інші аспекти. Автор також називає особові імена «ейдонімами» та відносить їх до особового класу ономастичної термінології [6, с. 262, 277]. При цьому він зазначає, що протягом століть йде суперечка, чи вважати ономастику окремою наукою або розглядати її як допоміжну стосовно інших наук, наприклад, географії, історії, етнографії тощо.

Власні назви слугують для виділення певного об'єкта з низки подібних йому для його ідентифікації. Барбара Еббот зауважує, що варто розрізняти поняття «ім'я» від «власне ім'я», адже перший термін є більш загальним та відноситься до всіх предметів, а другий позначає виключно певну особу чи предмет. Вона вважає власні імена визначеними (*definite*) за будь-якої теорії [20, с. 192]. R. Jeshion підтримує цю думку та визначає, що власні імена використовуються для безпосереднього позначення унікальної особистості. У своїх роботах вона зазначає, що слухачеві не потрібно вловити значення слова, як це відбувається при використанні загальних назв. Також при використанні власних назв немає потреби додавати визначники (*determiners*), які зазвичай використовуються з загальними назвами, саме тому вона називає власні назви «іменниками без визначника» (*“nouns with no determiner”*) [24, с. 363 – 364]. Бувають окремі винятки, але в цьому випадку власна назва стає загальною.

В той же час Г. Косс, німецький лінгвіст, відносить власні назви до підкласу загальних, тому за цим визначенням вони означають «щось конкретне загалом» [25, с. 29, 56]. За цією теорією певне абстрактне явище, яке отримало свою назву, стає конкретним.

Останнім часом особливо популярним серед науковців став напрямок соціономастики як галузь мовознавства на стику ономастики та соціолінгвістики [12, с. 498]. Соціальний аспект відіграє важливу роль при виборі імені через вплив ситуативних чинників та зумовлений природою функціонування власної назви. Соціолінгвістичний підхід є необхідним при вивченні ономастики через міжмовну адаптацію імен, історичні процеси, міграцію тощо. Кожна власна назва має певні суспільні значення, тому вона відіграє важливу роль у житті суспільства, соціальної групи або окремого індивіда.

Для власної назви характерною рисою є те, що вона присвоюється саме певному носієві, це відрізняє її від загальної назви. З іншого боку, власне ім'я використовується для позначення певного елемента чи об'єкта свого роду. Наприклад, антропоніми виділяють певну людину серед інших, називають її,

індивідуалізують її, при цьому абстрактне явище «людина», отримавши своє ім'я, стає конкретним. Антропонім присвоюється лише певному носієві, і цей онім містить певну інформацію про героя, його приналежність до країни чи етносу, історичне чи міфологічне підґрунтя тощо. В англomовному сучасному кінодискурсі оніми мають семантичне навантаження, яке автор вкладає при створенні героя чи антигероя, своє власне відношення до персонажа, його характеру, вчинків, моделі поведінки, психологічний стан тощо. З огляду на це варто зазначити, що основні функції власних назв виходять за межі простого «акту називання» героя, адже в імена вкладається зміст, який розкривається вже безпосередньо в самому дискурсі.

1.2 Класифікація сучасного антропонімікону

М. П. Кочерган поділяє власні назви на: 1) антропоніми (імена людей); 2) топоніми (географічні назви); 3) теоніми (назви божеств); 4) зооніми (клички тварин); 5) астроніми (назви небесних тіл); 6) космоніми (назви зон космічного простору і сузір'їв); 7) хрононіми (назви відрізків часу, пов'язані з історичними подіями); 8) ідеоніми (назви об'єктів духовної культури); 9) хрематоніми (назви об'єктів матеріальної культури) та ін. [9, с. 187]. Наша увага зосереджена саме на антропонімікону.

Як зазначалося раніше, науковці відносять антропоніміку до науки ономастики. Антропонімами вважають лексичні одиниці, які номінують людські істоти. Антропоніміка вивчає різні функції антропонімів, наприклад, номінацію, зміну імені у зв'язку з певними життєвими обставинами, диференціацію тощо. З одного боку, антропонім виконує функцію денотата, тобто називає певну людину. З іншого боку, якщо власна назва використовується в різних типах дискурсу, особливо у кінодискурсі, вона отримує певну конотацію, тому вже функція «етикетки» відходить на другий план.

Для антропонімів немає певної єдиної загальноприйнятої класифікації. Н. Булава пропонує наступну класифікацію *nomina personalia*, вона об'єднує 9 лексико-семантичних груп: назви людей за родом діяльності, за внутрішніми

ознаками, за зовнішніми ознаками, за сімейним станом, за етнічною ознакою, за територіальною (топографічною) ознакою, за соціальною ознакою, за релігійною ознакою та назви міфічних істот [2, с. 63]. При цьому прізвище також вважають видом антропонімів, які унаслідуються та вказує на належність людини до певної родини; воно додається до власного імені для уточнення особи.

А. Гардинер пропонує класифікувати власні назви за предметом, який вони позначають, адже в цьому випадку оніми є різними за характером свого значення і сферою функціонування. Тому він поділяє оніми на ті, які позначають (імена та прізвища відносяться до цієї категорії) та на ті, які тільки називають (наприклад, заголовки книг або назви журналів). І за його визначенням перша категорія має денотативний характер, тобто несе в собі певну інформацію про предмет чи людину, яку називає. Значеннєвий потенціал менший в порівнянні з повноцінними знаками, що мають сигніфікативне значення, але він все ж є [22, с. 9]. Антропонімікон за цією класифікацією належить до першої категорії.

Г. Сингаївська у своїх дослідженнях пропонує розглядати власні назви як систему, тому вона вважає за необхідне виокремити її центральні та периферійні ділянки. Так, до центрального простору відносяться антропоніми, а фамільні оніми вважаються ядром, адже вони є стабільними розрядами. Прізвиська вона відносить до периферійної ділянки, адже, за її думкою, семантично вони більш близькі до апелятивів [17, с. 369]. Значення прізвиськ як правило завжди мотивоване.

Особливу увагу варто звернути на прізвиська як окремий клас антропонімів. Основною функцією прізвиськ вважається анонімність героя та приховання його дійсної особистості. Вони є результатом індивідуального креативного та цілеспрямованого створення імені. Прізвиська як нові реалії в теорії спілкування повинні вивчатися як мовні одиниці, що формують уявлення про людину, її певні характеристики. Нікнейми є культурним феноменом [27, с. 906-907]. Деякі додаткові мовні фактори впливають на вибір

прізвиська: загальний культурний рівень автора, соціальна позиція, професійна діяльність та сфера інтересів, вік, національність, гендерна ідентичність тощо.

Якщо брати до уваги власні імена у кінодискурсі, існує класифікація онімів за рисами персонажа, місцем та часом дій. К. Зайцева розмежовує власні назви на релевантні та іррелевантні риси персонажа. Першу групу створюють назви характеристик, значущі назви. До другої групи відносять імена, які просто викликають певну емоцію у глядача, але ніяк не описують його характер [5]. Антропонімikon кінодискурсу направлений на створення певного враження у свідомості глядача.

1.3 Кінодискурс як об'єкт лінгвістичного дослідження

1.3.1 Структурні складові кінодискурсу

З активним розвитком кіноіндустрії за останні роки цей вид мистецтва став найбільш впливовим у сучасному світі. Тому кінодискурс потребує особливої уваги. Підсумовуючи всі дослідження науковців у цій сфері, І. Котова дає наступне визначення поняття: кінодискурс – це «комплексна взаємодія всієї сукупності кінотекстів, яких може бути безкінечно багато». Вона також описує кінотекст як цілісне та завершене повідомлення, виражене за допомогою вербальних та невербальних знаків, яке організоване автором за допомогою кінематографічного коду, зафіксоване на матеріальному носії та призначене для програвання на екрані [8, с. 16]. Кінодискурс базується на сценарії, він створюється за допомогою інструментів кіномови, таких, як монтаж, звук, міміка героїв, шумові ефекти, музичний супровід тощо. Тому його прийнято вважати синтезом оригіналу твору та сценарію, який написаний на його основі.

В. Рингевич пропонує виділити наступні риси кінодискурсу: цілісність та завершеність, використання інструментів кіномови, синтез вербального та невербального, наявність широких екстралінгвістичних факторів [15, с. 422]. І. Котова вважає, що кінофільм можна інтерпретувати як повідомлення, в

основі якого лежить акт комунікації, тому вона розмежовує мікрорівень комунікації (взаємодія персонажів кінофільму) та макрорівень (взаємодія колективного автора та глядача). Кінодіалог, за її класифікацією, вона вважає вербальним компонентом кінотексту на мікрорівневій комунікації. Він імітує розмовне мовлення на фонетичному, лексичному та синтаксичному рівні, але він модифікований відповідно до задуму авторів. Для макрорівневої взаємодії залучається синтез з іконічного, звукового та лінгвального кодів [8, с. 17, 19, 21]. Репліки у фільмах прийнято вважати штучним відображенням природнього мовлення.

М. Дюнель пропонує іншу термінологію: вона виокремлює «інтерперсонажний» (взаємодія між героями) та адресантно-реципієнтний (глядацька інтерпретація задуму колективного автора) рівні [21, с. 23]. Ф. Россі вживає терміни «дієгетичний / вигаданий» рівень: (а) актор – актор, б) дублер – дублер та «екстрадієгетичний / реальний» рівень: автори – глядачі / «підслуховувачі» [28, с. 25]. За будь-якої термінології незмінним вважається існування різних рівнів комунікації, в іншому випадку кінодискурс втрачає свою значущість.

С. Козлофф досліджує діалоги між персонажами як інструмент досягнення певного ефекту у різних жанрах фільмів, називаючи їх грою слів для створення комічного ефекту в комедіях та для відображення особливостей мовлення героїв мелодрам та вестернів. Вона закликає концентрувати свою увагу саме на діалогах, адже фокус на візуалізації призводить до суперечностей у трактуванні [26, с. 14].

Кінодискурс вважається абстрактним простором, в якому розкриваються кінодіалог та кінотекст. С. Холл вважає доцільним виділяти три компоненти власне кінодискурсу: формальний/офіційний кінодискурс (безпосередній сценарій, постери, трейлери, рекламні кампанії), критичний кінодискурс (рецензії кінокритиків, букмекерські прогнози), глядацький кінодискурс (відгуки глядачів) [23, с. 15]. Ми в роботі зосередимо увагу на власне кінодискурсі та його компонентах.

Існує низка класифікацій кінодискурсу за певними критеріями, серед яких і змістовий критерій, і цільова аудиторія, і жанр. Але при цьому ці критерії класифікації є недостатньо розробленими, до того ж існують певні розбіжності термінології, тому ця сфера є перспективною для майбутніх досліджень.

1.3.2 Соціокультурна специфіка англомовного кінодискурсу

Кінодискурс вважається соціально обумовленим, адже кінофільм може переглядати велика аудиторія, яка є різною за певними ознаками: гендерна та національна ознака, різна вікова категорія, різний час перегляду. З цієї причини кінодискурс можна розглядати як актуальний зріз сприйняття реальності. Він вважається джерелом соціального знання. Експресивність кінодискурсу полягає у тому, що фільм завжди спрямований не на передачу інформації, а на створення певного емоційного стану глядача. Автор має певний вплив на свого глядача, адресат є «віддаленим у просторі, розтягнутий в часі та множинний» [20, с. 88]. Існування різних кіножанрів спрямоване на переживання глядачем емоційного сплеску. За відсутності адресату створення кінофільму втрачає будь-який сенс.

Завдання кінодискурсу – сформувати певну реальність. Кіно лише узагальнює досвід та передає те, що «ми бачили, але не змогли прийняти як дійсне» [2, с. 88-89]. Зображення на екрані не є копією життєвих ситуацій, а результатом конструювання певних смислів, адже під час виробництва фільму відбувається процес переосмислення реальності.

З іншого боку, ряд науковців, наприклад, Ф. Россі, вважають кінодискурс «ненадійним засобом вивчення життєвих ситуацій, бо вони є ретельно прописаними з незначною імпровізацією» [28, с. 22], саме тому він відносить кінодіалоги до літературних творів.

При цьому інші дослідники вважають кінодискурс гарним інструментом для вивчення професійних жаргонів або нелітературної лексики, особливо це стосується англомовного сучасного кіномистецтва. Автори фільму відображають у своїй роботі ті цінності, які існують в їхній культурі, тому

мова йде про культурну обумовленість кінодискурсу [10, с. 89]. При цьому реципієнт сприймає фільм на основі певних культурних кодів, які існують у його свідомості.

Варто також відмітити важливу роль невербального спілкування, адже це впливає на самопрезентацію героїв у фільмі. Д. Гайданка у своїх дослідженнях виокремлює два рівні невербальної комунікації: дієгетична (жести, міміка, зовнішність героя тощо) та екстрадієгетична (загальна атмосфера, створена за допомогою монтажу, освітлення, кадрування тощо). Вона вважає невербальну комунікацію «мультимодальним явищем» та припускає, що цей вид комунікації може позначати зміну комунікативних ролей [3, с. 71].

Через високу популярність англomовного кіномистецтва в сучасному світі основні дослідження науковців відбуваються в більшості у цій галузі, тому вважаються найбільш перспективними для подальшого вивчення.

1.3.3 Роль і місце власних імен у сучасному кінодискурсі

У кінодискурсі власні імена відіграють важливу роль, адже виступають в ролі маркерів, які позначають діяльність, певні характерні риси персонажів, життєву позицію тощо. Підбір імені головного героя автором відбувається з урахуванням специфіки героя, його статусу, захоплень, стилю життя. Якщо ім'я героя підібрано влучно, в уявленні глядача образ героя буде асоціюватися саме з цим іменем. Через характеристику персонажа автор має намір виразити ідею свого твору. Імена біфункціональні, тому вони сприймаються в асоціативному комплексі з персонажем, набувають права не тільки вказувати на об'єкта чи людину, а бути його характерологічним представником [13, с. 115]. У кінодискурсі, особливо художнього жанру, власні імена можуть стати тематичним словом, називаючи персонажа.

Дослідниця О. Алексєєва виділяє 4 типи антропонімів художнього дискурсу: християнські за походженням імена; етноунікальні символи; okazіональні імена; інтертекстуальні концепти [1, с. 19]. Англomовний сучасний антропонімікон вона вважає мультикультурним, ці антропоніми вона

характеризує як динамічні та дифузні, на відміну від українського, який вона вважає стабільним та консервативним.

Варто зазначити, що дуже часто в кінодискурсі власні імена несуть додаткове семантичне та тематичне навантаження, створюючи не тільки певне уявлення про окремого персонажа, а й фон комунікативної ситуації в цілому. Дуже часто коли автор обирає ім'я герою, вкладаючи певну інформацію про нього, його характер, його історію, він покладається на фонові знання глядача, його обізнаність та готовність зрозуміти сенс. При цьому автор має інтенцію звернутися до свого глядача через героя. Зазвичай такі «примови» імена спрямовані на розкриття певних аспектів історії в цілому, належність героя до певної категорії антагоніста чи протагоніста для імплікації позитивних чи негативних людських рис.

До того ж, автор може виражати своє певне відношення до героя через ім'я для глибшого розкриття змісту фільму чи конкретного персонажа. Оними визначають якості персонажа. Вони отримують призначення не лише вказати на позначуваного героя, а й надавати йому той зміст і ті характеристики, які імплікує в нього автор [13, с. 115-116]. В даному випадку використовуються певні афікси, а при створенні нікнейму часто додають прикметники з негативною конотацією, і глядач, навіть не занурюючись у сюжет фільму, може зробити перші висновки про героя, особливо у художньому фантастичному кінематографі.

Таким чином, можна підсумувати, що власні імена є невід'ємною складовою будь-якої мови, вони виконують роль маркерів у кінодискурсі, використовуються для позначення персонажа, його характеристик, його особливостей та авторського відношення до нього. В онімах закладений певний сенс, який автор хоче донести до свого глядача. Антропоніми в кінодискурсі слугують не тільки для номінації певного суб'єкта, а й для відображення змісту кінофільму загалом.

РОЗДІЛ 2

КОМУНІКАТИВНИЙ АСПЕКТ ВЛАСНИХ ІМЕН У СУЧАСНОМУ АНГЛОМОВНОМУ КІНОДИСКУРСІ

2.1 Лексико-семантичні характеристики онімів у фільмах

2.1.1 Способи утворення антропонімікону кінодискурса

У сучасному англомовному кінодискурсі власні імена мають на меті не тільки номінувати певний об'єкт чи персонажа, але дати йому характеристику, створити асоціацію у глядача, описати стиль життя, психологічний стан, здібності або належність до певної організації героя. Прізвиська виділяються як окремий клас онімів кінодискурсу, особливу роль вони відіграють у фільмах кіновсесвіту *Marvel* та *DC* через велику кількість так званих «промовистих» антропонімів.

В. Катернюк, досліджуючи різні способи утворення англомовних прізвиськ, зробила висновок, що неофіційні антропоніми є мотивованими одиницями, невід'ємним складником значення яких є «культурний мікрокомпонент, де простежується зв'язок неофіційних антропонімів з культурою, традиціями та звичаями етносу» [7, с. 7-8]. Вона класифікує прізвиська у моделі: однокомпонентні та полікомпонентні.

До однокомпонентних відносять графічно оформлені одним словом прізвиська (наприклад, *the Flash*, *Ironman*, *Vibe* etc). Ці антропоніми поділяють на прості та дериваційні. Прості утворюються шляхом онімізації апелятивів. Серед прикладів можна назвати героїв серіалу DC "*Flash*" *Zoom*, *Gypsy* та *The Monitor*. У цьому випадку апелятивом може виступати іменник, прикметник або дієслово. Дериваційні однокомпонентні прізвиська утворюються за допомогою певних словотвірних моделей: афіксація (*Joker*, *The Thinker*), словоскладання або основоскладання (*Spiderman*, *Hawkeye*) та аббревіація. Найбільш уживаним для створення антропоніму суфіксом є *-er*, який передає агентивне значення, тобто значення особи за родом занять, за професією тощо [16, с. 330]. Найяскравішим та найпопулярнішим прикладом є онім *Joker*. Він

походить від дієслова *to joke* – *жартувати*. При додаванні суфіксу *-er* утворюється антропонім, який позначає антагоніста та головного ворога Бетмена у фільмі “*The Dark Knight*” («Темний лицар»).

Словоскладання є одним із найбільш продуктивних способів словотворення англійської мови [7, с. 9]. Існують різні моделі складання прізвиськ, серед яких найбільш уживаним вважається формула *noun + noun*. Більшість антропонімів фільмів *Marvel* та *DC*, особливо ті, що номінують головних протагоністів, створюються за допомогою кореня *man* або *woman* для позначення їхньої людяності (*humanity*), гендерної приналежності, їхньої належності до борців за справедливість. До них відносяться найпопулярніші персонажі *Superman*, *Batwoman*, *Ironman*, *Aquaman*.

Іншою моделлю складання прізвиськ є *adjective + noun*. Прикладом є персонаж серіалу “*The X-Men*” *Sunfire*, українською мовою це ім’я перекладене як *сонячний вогонь*. Його прототипом у фільмі “*X-Men: Days of Future Past*” був персонаж *Sunspot* [36]. Цей онім створений за допомогою іменників *fire/spot* з додаванням прикметника *sun*.

До полікомпонентних онімів відносять ті, що мають структуру словосполучення. Синтаксичною особливістю прізвиськ англійської мови є те, що багато з них вживаються з артиклем (*The Black Widow*) [7, с. 10].

Полікомпонентні оніми утворені за допомогою двох або більше слів, тому було виділено дві найпопулярніші моделі створення антропонімів кінодискурсу: *adjective + noun: Poison Ivy, Black Panther*; *noun + noun: Killer Frost, Captain Cold*.

Найбільш уживаним вважається перший тип, майже кожний полікомпонентний онім створений саме за допомогою прикметника з іменником. Прикметник у цій конструкції виконує функцію характеристики персонажа, в той час як іменник номінує героя. Найпоширенішими є приклади антропонімів кіновсесвіту *Marvel* та *DC* представлені з використанням назв кольорів в якості прикметника, наприклад, *Black Mask, Red Skull, White Canary*. Зазвичай ці кольори відображаються у зовнішньому вигляді персонажа та в

його одязі. Наприклад, *Sara Lance (Сара Ленс)*, більш відома як *White Canary (Біла Канарейка)* вдягала білий костюм, тому своє прізвисько вона отримала з використанням прикметника *white*.

Якщо розглядати справжні імена героїв, то можна прослідкувати тенденцію до використання простих популярних імен, що зазвичай складаються з одного або двох складів [8, с. 84]. Основна інтенція автора – створити певну асоціацію у свідомості свого глядача. Тому обираючи прості та відомі імена, автори роблять акцент на тому, що ці герої є такими ж людьми, як і глядачі. Найбільш відомими є імена героїв *Peter Parker (Spiderman)*, *Barry Allen (Flash)*, *Selina Kyle (Catwoman)*, *Kate Kane (Batwoman)*.

Антропонімікон кінодискурсу створюється з урахуванням характеристики героя, проте основною тенденцією залишається використання простих коротких однокомпонентних або полікомпонентних форм, які простіше глядачеві запам'ятати та створити певні асоціації.

2.1.2 Семантичне навантаження власних імен

Основна функція антропонімів у кінодискурсі полягає не тільки у номінації героя, але й у позначенні певним характеристик персонажа. У сучасному англomовному кінематичному дискурсі велике значення надається іменам головних героїв, оскільки одне з головних завдань авторів – змусити глядача запам'ятати персонажів, їх риси, їх діяльність тощо. У супергеройських фільмах, розроблених *Marvel* або *DC*, існує тенденція подвійної номінації більшості героїв. Ця тенденція вказує на подвійність образів героя та антигероя, і саме взаємодія між особистістю та відповідною роллю, яку відіграє герой, виявляється у використанні подвійної номінації [8, с. 83]. Серед найвідоміших героїв з подвійним іменем можна відмітити *Batman / Bruce Wayne*, *Flash / Barry Allen*, *Ironman / Tony Stark*, *Batwoman / Kate Kane*, *Black Widow / Natasha Romanoff*, серед антигероїв: *The Penguin / Oswald Cobblepot*, *Two-Face / Harvey Dent*, *Zoom / Hunter Zolomon*. Подвійна номінація демонструє дуальність певного героя, його потаємну сторону, яка розкривається у фільмі. Наприклад, головна героїня *Batwoman (Бетмен)*

однойменного серіалу 2019 року вперше представляється як *Kate Kane (Кейт Кейн)*, двоюрідна сестра Брюса Уейна, яка повертається до Готему до свого батька. Персонаж *Кейт Кейн* майже протягом усього серіалу розкривається як звичайна дівчина, яка займається ріелторською діяльністю, розважається в нічних клубах та намагається повернути свою кохану людину. Але вночі вона вдягає довгу перуку та маску для обличчя, виступаючи в образі *Бетвумен*, наступниці *Бетмена* та борця за справедливість. Протягом серіалу інші герої дізнаються про справжню особистість персонажа, відкриваючи таємниці її життя. Таким чином, різні номінації для одного персонажа називають його різні іпостасі.

I. Котова пропонує розглядати антропонімікон кінодискурсу за моделлю: *характеристика – герой з такою характеристикою* [8, с. 86]. Велика кількість онімів кіновсесвіту *Marvel* та *DC* передають характерні риси героя, описуючи його. Досить яскравим прикладом є персонаж *Poison Ivy / Pamela Isley (Отруйний Плющ / Памела Айлі)*, одна з антагоністів фільмів та серіалів про Бетмена. Свій нікнейм героїня отримала через здібності контролювати флору. Її дотики, особливо поцілунки, були отруйними для людей – в серіалі “*Gotham*” вона отруїла Брюса Уейна, щоб вивести його з гри та втілити свій план помсти (її батька помилково звинуватили у вбивстві батьків Брюса Уейна, тому вона негативно ставилася до цього героя) [32]. У цьому серіалі героїня навіть отримала своє справжнє ім’я *Ivy Pepper (Айві Пеннер)*, що співзвучне з її нікнеймом – автори мали на меті передати її характеристику в реальному імені для створення у глядача перших асоціацій.

На фізіологічній характеристиці також базується ім’я *Spiderman (Людина-павук)* серії однойменних фільмів та серіалів. Його історія почалась з того, що героя *Peter Parker (Пітер Паркер)* вкусив радіоактивний павук, завдяки якому хлопець отримав свої «павукові» здібності – він міг рухатися стінами, високо стрибати, а згодом він створив «павукові» пристрої. Ім’я відображає основну суперздібність героя, а також його «павуковий» костюм та особливості його характеристики.

Отже, основна мета авторів кінофільмів – передача образу героя через антропонім, натякаючи на його особливості, його здібності та характеристики. Тому короткі та прості форми є влучним рішенням для створення образу та асоціацій у глядача про того чи іншого персонажа.

2.2 Комуникативна складова антропонімікону кінофільмів

2.2.1 Власні імена як показники соціального статусу

Більшість антропонімів кінодискурсу є метонімічно та асоціативно вмотивованими. Це пов'язано з інтенцією автора передати характерні риси та особливості героя через його ім'я. Метонімічне перенесення відбувається в рамках моделі *рід діяльності – герой, який її виконує* [8, с. 86]. Соціальний статус передається у нікнеймах шляхом додавання номінації роду діяльності або певних здібностей персонажа, в них реалізуються певні аспекти образу героя.

Одним з прикладів є персонаж серіалу “*Gotham*“ *The Riddler / Edward Nygma* (*Загадник / Едвард Нігма*). [32]. Цей герой був одним із антагоністів серіалу та ворогів Бетмена – його прагненням було стати найвідомішим злочинцем Готем-сіті. Він волів бути у центрі уваги, тому свої злочини він оточував безліччю загадок, які нерідко призводили до страшних та небезпечних наслідків (наприклад, часто за неправильну відповідь Нігма вбивав людину, а потім жалівся, що люди зовсім не розуміють загадок). Його онім було створено від іменника *riddle - a mystifying, misleading, or puzzling question posed as a problem to be solved or guessed* [31]. Українською це слово означає *загадка*, тому персонаж отримав свій нікнейм від цього слова, яке позначає якого діяльність як *Загадника*. Його прізвище *Nygma* є похідним від *enigma – something hard to explain* [30].

Поширеною є модель метонімічного переносу: *герой – країна походження* [8, с. 87]. Антропонімікон кіновсесвіту *Marvel* пропонує два приклади цієї моделі: *Captain America* (*Каніман Америка*) та *Natasha Romanoff* (*Наташа Романовф*) [34]. У першому випадку *Стів Роджерс*, більш відомий

як *Капітан Америка*, є національним героєм, оскільки персонаж був створений як патріот своєї країни, а під час Другої світової війни його зображували як активного борця проти коаліції Гітлера. Інший приклад: *Наташа Романов*, також відома як *Black Widow (Чорна вдова)*. Її приналежність до іншої країни виражається через її російське ім'я; крім того, саме КДБ дав їй нове прізвисько *Чорна вдова*. Наташа була радянським солдатом, вона народилася в Сталінграді, і автори відобразили це через її ім'я.

2.2.2 Оніми як компресовані міні-тексти

Навантаження антропоніму полягає у денотативному значенні, а почуття та асоціації пов'язуються не з ім'ям, а з носієм [4, с. 65]. Оніми кінодискурсу відрізняються функціональністю, адже передають зміст історії та особливостей персонажу, створюючи у глядача перше враження про героя чи антигероя. В антропонімікон закладений міні-текст, який глядач розкриває для себе протягом фільму чи серіалу. Особливістю кіновсесвіту *Marvel* та *DC* є велика кількість «промовистих» нікнеймів, які насправді є справжніми повноцінними історіями героїв.

Одна з головних героїнь серіалу *Flash Caitlyn Snow (Кейтлін Сноу)* протягом перших сезонів була протагоністом та разом з Флешем боролася проти зла в Централ-сіті [33]. Проте через певний проміжок часу в неї з'явилося альтер-его *Killer Frost (Вбивця Мороз, Кіллер Фрост)*, чиєю суперздібністю було поглинання теплової енергії та створення кристалів льоду, а також замороження предметів. Сам персонаж *Вбивця Мороз* з'являється лише у другому сезоні, але цю характерну рису автори сюжету заклали у справжнє прізвисько героїні – *Snow (Сноу)*. В імені злої сторони присутній корінь *Вбивця*, що означає її належність до антагоністів серіалу. З цього серіалу ми можемо навести ще один приклад такого трансферування. Професор *Eobard Thawne (Еобард Тоун)* був головним ворогом Флеша в першому сезоні. Його прізвисько *Reverse Flash (Зворотній Флеш)* означає, що він протилежний Флеш, і без перегляду шоу глядач може мати перше враження про цього персонажа на основі його прізвиська. Автори

демонструють його приналежність до антагоністів серіалу та ворогів Баррі Аллена через його ім'я.

Інший приклад можна навести з серіалу “*Gotham*” – персонаж *Penguin / Oswald Cobblepot* (Пінгвін / Освальд Кобблпот) [32]. Він отримав травму ноги через нещасний випадок, тому у нього була трохи дивна хода, схожа на ходу пінгвінів. Більше того, він виглядав як справжній велетенський пінгвін, тому й отримав своє прізвисько Пінгвін.

Hawkeye (Соколине Око), один з протагоністів серії фільмів *Marvel*, також є прикладом передачі міні-тексту в антропонімі. В імені закладено опис здібності героя – талант влучно стріляти, але також герой порівнюється з птахом, який має чудовий зір. Окрім здібності стріляти з арбалета, *Соколине Око* володіє навичками влучати в ціль без помилок будь-якою зброєю завдяки гострому зору.

2.2.3 Алюзивність онімів у кінодискурсі

Алюзивне власне ім'я позначає певну особу і викликає низку асоціацій, які виводять читача до вихідного образу [11, с. 8]. Якщо автор створює яскравого персонажа, то пізніше під час його згадування у свідомості аудиторії з'являються риси, притаманні персонажу, які запам'яталися глядачеві, наприклад, зовнішній вигляд, дії, риси характеру, думки, своєрідна модель говоріння тощо.

Яскравим прикладом алюзивного власного імені є *Joker* (Джокер) – відомий антагоніст серії фільмів та серіалів *DC* та головний ворог Бетмена. Через свій психічний стан *Джокер* не відчуває страху. Він сприймає все як жарт чи витівку. Його образ і зовнішність завжди асоціюється зі злим клоуном з яскравим макіяжем. Більше того, все, що він робить, сприймається як жарт. У фільмі “*The Dark Knight*” («Темний лицар») фраза Джокера “*Why is so serious?*” вважається слоганом, який ніби описує стан Джокера [35]. Вже поза межами фільму для глядачів згадування імені Джокера завжди викликає асоціацію з “*the one, who turns everything into a joke*” («тим, хто перетворює все на жарт»), але при цьому персонаж видається лиходієм.

Прототип *Джокера* у серіалі “*Gotham*”, *Jerome Valeska* (Джером Валеска) одного разу сказав про сміх: “*There is nothing more contagious than laughter*” («Немає нічого більш заразного, ніж сміх»), який описує його як клоуна, який лякає всіх навколо і вважається божевільним [32]. Його відправили до психіатричної лікарні, де він шукав розваг та шоу, іноді навіть жорстоких.

Оними міфологічного та біблійного походження – це міфонімічні утворення, що використовуються в тексті художнього твору, зафіксовані мовою, до їх змісту входять усі конотації, що набули статусу власного імені під час функціонування як мовна одиниця. Коли автор фільму використовує у творі імена міфологічного походження, контекст цілого твору впливає на актуалізацію певних компонентів значення власного імені, але всі інші компоненти також залишаються у свідомості глядача [14, с. 15].

У всесвіті *Marvel* є такі приклади, як *Thor* (Тор) або *Loki* (Локи). Обидва вони були названі на честь скандинавських богів: *Тор* створений за прототипом однойменного бога з німецько-скандинавської міфології, він був богом грому та блискавки, а його суперсила – командувати блискавкою. *Тор* здатний викликати блискавку як з небес, так і випромінювати їх безпосередньо з молотка *Mjöllni* (Мйольнір). *Локи* – зведений брат Тора, створений на основі скандинавського бога Локи. *Локи* походить з Йотунхейма. Він володіє унікальними фізичними навичками: величезною силою, успадкованою від предків, надлюдською витривалістю, імунітетом до всіх відомих хвороб та отрут. Його скандинавським прототипом був бог хитрості та обману, а персонаж фільму – досвідчений маніпулятор і інтригант. У обох персонажів є не тільки імена, засновані на міфології, але їх історії та навіть суперсили були пов’язані зі скандинавськими міфами.

Отже, основним завданням будь-якого антропоніму є окреслити характерні риси героя, вони є компресованими міні-текстами, в основу яких закладено повноцінні історії та відомості про персонажа, який описується. При цьому такий прийом використовується не тільки для створення нікнеймів

героїв, але й їхніх реальних «промовистих» імен. Декодування алюзивної інформації вимагає освіченого глядача, який зможе повною мірою зрозуміти всі авторські посилання та інформацію, закладену в імені героя.

2.2.4 Роль гендерного аспекту у формуванні антропоніму

Основне завдання власної назви – номінувати героя та дати йому певну характеристику. Оними відіграють роль маркерів, які створюють перші асоціації образу у свідомості глядача. За допомогою імені глядач може робити власні висновки про героя, його характер, його зовнішність, модель його поведінки тощо. В цьому випадку першим основним показником є приналежність героя до чоловічої або жіночої статі.

У нікнеймах героїв кіновсесвіту *Marvel* чи *DC* можна прослідкувати тенденцію, що більшість онімів не мають чіткого визначення гендеру – вони є нейтральними та не закріплені за героєм певної статі. У фільмах цих компаній нікнейми позначають певні надлюдські здібності, які отримує герой, а іноді розкривається сюжет з існуванням так званих послідовників, які потім отримують ці здібності та своє прізвище.

Гендерна приналежність розкривається у використанні кореню *man/woman* у власній назві (*Superman*, *Ironman*, *Catwoman*). Головна героїня серіалу *Batwoman* (*Бетвумен*) Кейт Кейн отримала прізвище від свого кузена, Брюса Уейна. Для позначення того, що роль захисника Готему належить жінці, автори додали корінь *woman*, розкриваючи роль жінки у сучасному суспільстві. Іншим прикладом гендерного аспекту є герої *Superman* та *Supergirl*, герої серіалу *Flash* (*Флеш*).

Таким чином, основне завдання антропонімікону кінодискурсу – створити асоціацію у глядача, залишити певне враження у свідомості реципієнта та при цьому передати найяскравіші характерні риси героя. Наведені тенденції використовуються авторами для створення незабутнього образу. Власні назви в кінофільмах несуть конотативне та денотативне значення, їхня роль – не тільки номінувати героя, а й описати його та дати

характеристику. Саме тому вони вважаються незамінними складовими кінодискурсу.

ВИСНОВКИ

На сьогоднішній день питання кінодискурсу є відкритим для подальших досліджень. З розвитком кіномистецтва за останні роки цей напрямок дискурсу вимагає ґрунтовнішого вивчення, адже з'являються все нові жанри кіно, нові стилі та нові течії. Теоретичні доробки показали, що кінодискурс є динамічним процесом взаємодії автора з глядачем, іншими словами, це процес інтерпретації глядачем змісту фільму та закладеного автором повідомлення. Ми вважаємо цей вид дискурсу інтертекстуальним явищем, адже без нього розуміння змісту неможливе. Ми також зробили висновок, що кінодискурс тісно пов'язаний з іншими науками, наприклад, соціологією та міфологією він поєднує в собі культурний досвід інших країн та народів.

Кінодискурс важко уявити без ономастичного лексикону, який є семантично наповненим та комунікативно спрямованим. У цій роботі ми дослідили шляхи створення та передачі онімів у кінофільмах як спосіб комунікації автора із своїм глядачем.

В поданій роботі ми проаналізували низку фільмів та серіалів кіностудій Marvel та DC. Вибір емпіричного матеріалу пов'язаний з появою великої кількості кіноробіт з супергеройською тематикою та шаленою популярністю цього жанру кіно серед сучасної молоді.

Проаналізувавши ілюстративний матеріал, ми зробили висновки:

1) імена виконують не тільки номінативну, але й комунікативну функцію, адже є семантично навантаженими та представляють собою міні-тексти;

2) основна інтенція автора – створити певну асоціацію у свого глядача, зробити героя незабутнім, тому «промовисті» імена є найкращим інструментом для досягнення цієї мети;

3) головні тенденції при створенні онімів для головних героїв чи антагоністів: подвійна номінація (використання реального імені та прізвища), використання простих коротких імен, метафоричне трансферування, алюзивність власних імен;

4) антропоніми кінодискурсу передають не тільки фонові знання про персонажа, його особливості, характеристики, психологічний стан або його суперздібності, а й виражають особисте ставлення автора до героя, його належність до доброї чи злої сторони, його концепт;

5) антропоніми створюються на основі існуючих загальноживаних слів за допомогою афіксації або словоскладання;

6) завдяки антропонімам, зокрема прізвиськам, реципієнт отримує перші враження про персонажа та його характерних рис, навіть не переглядаючи фільм або серіал.

Результати досліджень також продемонстрували, що автори намагаються створити образ героя, який передають через його онім, особливо через нікнейм. Імена персонажам обираються з урахуванням їхніх характерних рис, країни походження, здібностей, зовнішнього вигляду, міфологічної основи тощо.

Ми вважаємо тему актуальною та перспективною для подальших досліджень та вивчень, основними напрямками подальшого аналізу вбачаємо дослідження етимології власних імен та способів передачі українською мовою, а також семантичний аналіз зв'язку антропоніма персонажа з його вчинками.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексєєва О.М. Лінгвістична генеза та сучасний стан антропонімів США й України : автореферат. Київ : Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова, 2011. 22 с.
2. Булава Н.Ю. Лексико-семантична характеристика твірних основ сучасних українських прізвищ північної Донеччини : стаття. *Культура народів Причорномор'я* № 110, Т. 1., 2007. С. 62-64.
3. Гайданка Д.В. Оказіональне словотворення у сучасному англійському кінодискурсі: лінгвокогнітивний і комунікативно-когнітивний аспекти : дис. канд. філол. наук : 10.02.04. Запоріжжя, 2018. 312 с.
4. Дмитренко В.А., Солощук Л.В. Коннотация антропонима в тексте анекдот : стаття. *Функциональная лингвистика. Язык. Человек. Власть. Материалы конференции*, 2001. С. 65-66.
5. Зайцева К.Б. Английская стилистическая ономастика : тексты лекций Одесса : Типография «Одесского вестника», 1983. 51 с.
6. Зубко А. Українська ономастика: здобутки і проблеми : стаття. *Спеціальні історичні дисципліни: питання теорії та методики: Зб. наук. пр.* Вип. 15, 2007. С. 262-281.
7. Катернюк В.В. Структурно-семантичні характеристики неофіційних антропонімів в англійській, німецькій та українській мовах : автореферат дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15. Київ, 2010. 18 с.
8. Котова І.А.. Концепти герой та антигерой в американському кінодискурсі: когнітивний і прагматичний аспекти : дис. канд. філол. наук : 10.02.04. Харків, 2016. 279 с.
9. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства : навч. посіб. Київ : Академія, 2005. 368 с.
10. Крисанова Т.А. Природа експресивності кінодискурсу : стаття. *Дискурсологія: семантика і прагматика. Вісник ХНУ* №1103, 2014. С. 87-91.

11. Кудиба С.М. Функціональний потенціал алюзивних власних імен у рекламних текстах : автореферат дис. ... канд. філол. наук : 10.02.17. Львів, 2008. 25 с.
12. Михальчук О.І. Соціономастика як напрямок сучасної лінгвістики: українські здобутки і перспективи : стаття. *Записки з ономастики*. Випуск 18, 2015. С. 498-509.
13. Назаренко О.В., Ракітіна А.А. Поліаспектність власних імен в англійському казковому дискурсі та їх комунікативна спрямованість. *Філологічні трактати. Науковий журнал*. Том 6, №1, 2014. URL : <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/35101> (дата звернення: 18.11.2020).
14. Павлюк Н.В. Власні назви міфологічного й біблійного походження та їх роль у поетонімогенезі : дис. канд. філол. наук : 10.02.04. Донецьк, 2006. 176 с.
15. Рингевич В. В. Литературний дискурс и кинодискурс в системе арт-дискурса : стаття. *Філологічні студії*, 2017. С. 417–424.
16. Розводовська О.В. Способи морфологічного словотвору в сучасній англійській мові бізнесу : стаття. *Наукові записки. Серія “Філологічна”* Випуск 11, 2009. С. 328-333.
17. Сингаївська Г.В. Власне ім'я в лексико-семантичній системі мови : стаття. *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики*. Вип. 24., 2013. С. 365-373.
18. Складенко О. Типологічна ономастика : монографія. Одеса : Астропринт. Кн. 1 : Лексикосемантичні особливості онімного простору, 2012 413 с.
19. Торчинський М. Функціональна характеристика власних назв : стаття. *Studia Slawistyczne. Etnolingwistyka i Komunikacja Międykulturowa*. Люблін, 2017. С. 287–300.
20. Abbot B. Definiteness and Proper Names: Some Bad News for the Description Theory, *Journal of Semantics*, 19(2), 2002. P. 191-201.

21. Dynel M. Humorous Phenomena in Dramatic Discourse. *European Journal of Humour Research*. 2013. URL : <http://www.europeanjournalofhumour.org>. (дата звернення: 16.11.2020).
22. Gardiner A. The theory of proper names : a controversial essay. London : Oxford University Press, 1954. 68 p.
23. Hall S. The work of representation. Representation: Cultural representations and signifying practices. London : Sage, 1997. 74 p.
24. Jeshion R. Referentialism and Predicativism About Proper Names : article. *Erkenntnis*, 80(S2). 2015. P. 363-404.
25. Koß G. Namenforschung. Eine Einführung in die Onomastik. 3. aktualisierte Auflage. Tübingen : Niemeyer, 2002. 248 S.
26. Kozloff S. Overhearing Film Dialogue Berkeley. Los Angeles : University of California Press, 2000. 323 p.
27. Reyhan Yusif Habibli. The role of the proper names on the internet-communication : article. *Journal of Critical Reviews* Vol 7, Issue 4, 2020. P. 906-908.
28. Rossi F. Discourse Analysis of Film Dialogues. Italian Comedies between Linguistic Realm and Pragmatic Non-Realism. Telecinematic Discourse: Approaches to the Language of Films and Television Series. Amsterdam : John Benjamins, 2011. P. 21-46.
29. Cambridge Dictionary [Electronic resource]. URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/proper-noun> (дата звернення 10.11.2020).
30. Merriam-webster dictionary [Electronic resource]. URL : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/enigma> (дата звернення 20.11.2020).
31. Merriam-webster dictionary [Electronic resource]. URL : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/riddle> (дата звернення 20.11.2020).

СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ

32. Directv [Electronic resource]. URL : <https://www.directv.com/tv/Gotham-TzF4R0ZYQkZDNytGby9GckxSaXJvUT09> (дата звернення 16.11.2020).
33. Directv [Electronic resource]. URL : <https://www.directv.com/tv/The-Flash-VThQOXlpT3phMnVGby9GckxSaXJvUT09> (дата звернення 16.11.2020).
34. The Internet Movie Script Database (IMSDb) [Electronic resource]. URL : [https://www.imsdb.com/scripts/Avengers,-The-\(2012\).html](https://www.imsdb.com/scripts/Avengers,-The-(2012).html) (дата звернення 14.11.2020).
35. The Internet Movie Script Database (IMSDb) [Electronic resource]. URL : <https://www.imsdb.com/scripts/Dark-Knight-Rises,-The.html> (дата звернення 15.11.2020).
36. The Web's largest resource for movie & play scripts. [Electronic resource]. URL : https://www.scripts.com/script/x-men%3A_days_of_future_past_23725 (дата звернення 15.11.2020).