

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Навчально-науковий інститут філології  
Кафедра англійської філології та міжкультурної комунікації

**Англійська мова в анімаційних мультфільмах:  
культурні та прагматичні аспекти**

*Кваліфікаційна робота  
освітнього рівня «магістр»  
студентки II курсу магістратури,  
ОП «Англійська мова та література»,  
Галузь науки – 03 «гуманітарні науки»  
Спеціальність – 035 «філологія»  
**Кучменко Катерини Олександрівни***

*науковий керівник:  
Белова Алла Дмитрівна*

«Допущено до захисту»

Протокол засідання кафедри англійської філології  
та міжкультурної комунікації

Протокол № 8 від 2.12.2021

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ проф. Белова А.Д.

КИЇВ  
2021

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. КІНОТЕКСТ ЯК ОБ’ЄКТ ЛІНГВІСТИЧНИХ СТУДІЙ</b> .....	6
1.1. Мультиплікація, мультфільм, анімація: до питання диференціації та класифікації.....	6
1.2. Анімаційний відеовербальний текст як дискурсивне ціле	14
1.3. Анімація як відображення національної та мовної картини світу.....	23
<b>Висновки до першого розділу</b> .....	28
<b>РОЗДІЛ 2. КУЛЬТУРНІ ТА ПРАГМАТИЧНІ АСПЕКТИ МОВИ ПЕРСОНАЖІВ МУЛЬФІЛЬМІВ</b> .....	30
2.1. Анімаційний текст як мовний жанр і способи його мовної реалізації.....	30
2.2. Мова персонажів – об’єкт соціальної лінгвістики.....	37
2.3. Роль прагматичного ефекту мовної гри у тексті анімації як специфічного мовного жанру.....	47
<b>Висновки до другого розділу</b> .....	54
<b>РОЗДІЛ 3. МУЛЬТИМОДАЛЬНІСТЬ ЯК НЕВІД’ЄМНА ЧАСТИНА ВІДЕОФОРМАТУ АНІМАЦІЇ</b> .....	55
3.1. Вербальні та невербальні засоби передачі інформації у мультфільмі.....	55
3.2. Місце аудіальних засобів в анімаційних фільмах.....	67
<b>Висновки до третього розділу</b> .....	74
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	75
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	77
<b>СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	87

## ВСТУП

Мультиплікаційні фільми захоплюють все більше місця в житті людини, і з дитячої категорії сучасна анімація перейшла до загальної категорії, тим самим розширивши її соціальні, культурні та прагматичні межі. Нажаль сучасні українські дослідження не розкривають лінгвістичні особливості англійської мовної анімації, а розглядають її найчастіше у двох площинах – викладання іноземної мови та перекладу. Так, наприклад, О.М. Головка та С.В. Семеренко досліджують особливості адекватного відтворення вигуків при перекладі мультсеріалу «Adventure Time» [16, с. 190–195]; Т.І. Мельниченко здійснює перекладацьких аналіз гумору в анімаційних фільмах на прикладі мультфільму «Тачки» [51, с. 20–25]; П.А. Галунко на матеріалі анімаційного серіалу «Рік та Морті» досліджує актуальні проблеми перекладу сучасних аудіовізуальних текстів [15, с. 151–163]; Л. Коваленко аналізує відтворення в перекладі засобів мультимодальної репрезентації знаменитостей в американських комедійних мультиплікаційних серіалах [42, с. 37–42]; В. Гатальська описує формування лінгвокультурної компетенції у молодшій школі засобами мультиплікаційних відео при вивченні англійської мови [14, с. 66–70]; О.В. Гриневич та Т.Ю. Григор'єва у спільній праці розглядають використання автентичного мультфільму як засобу розвитку вмінь інтерактивного спілкування на уроках англійської мови [19].

Отже, **актуальність** теми дослідження обумовлена необхідністю проведення комплексного аналізу у галузях соціолінгвістики, культурології та прагматики мультимодальних текстів, а саме анімаційних кінотекстів.

**Об'єктом роботи** виступають соціальні, культурні та прагматичні аспекти англійської мови в анімаційних мультфільмах.

**Предметом роботи** виступають лінгвістичні та паралінгвістичні засоби в англійських анімаційних фільмах.

**Мета** магістерської роботи полягає в з'ясуванні соціальних, культурних та прагматичних особливостей англійської мови в анімаційних фільмах.

Для досягнення мети, в роботі ставляться наступні **завдання**:

- надати визначення поняттям мультиплікація, мультфільм та анімація;
- розглянути анімаційний відеовербальний текст як дискурсивне ціле;
- описати анімаційний текст як мовний жанр і способи його мовної реалізації;
- дослідити особливості мови персонажів в анімаційних мультфільмах;
- з'ясувати роль прагматичного ефекту мовної гри у тексті анімації як специфічного мовного жанру;
- проаналізувати вербальні та невербальні засоби передачі інформації у мультфільмі;
- з'ясувати місце аудіальних засобів в анімаційних фільмах.

В роботі застосовано низку **методів**:

- метод аналізу критичної літератури – для опрацювання наукових публікацій з теми роботи;
- метод суцільної вибірки – для вибору необхідних для аналізу вербальних та невербальних засобів;
- філологічний – для аналізу кінотекстів щодо втілених у них мовних особливостей;
- структурний – для систематизації результатів дослідження;
- описовий – для інтерпретації мовного матеріалу.

**Матеріалом дослідження** слугували англomовні анімаційні фільми: «Alice in Wonderland» (1951), «Animaniacs» (1998), «Ben and Holly's Little Kingdom» (2014), «The Croods» (2013), «The Croods: A New Age» (2020), «Despicable Me» (2010), «Despicable Me 2» (2013) «Doc McStuffin's» (2012–2020), «Finding Nemo» (2003), «Home/Happy Smekday!» (2015), «Hotel Transylvania» (2012), «Hotel Transylvania 2» (2015), «Hotel Transylvania 3: Summer Vacation» (2018), «Jungle Junction» (2012), «Kung Fu Panda» (2008), «Megamind» (2010), «Minions» (2015), «My Little Pony» (1981), «Peppa Pig»

(2004), «The Flintstones» (1966), «The Secret Life of Pets» (2016), «The Secret Life of Pets 2» (2019), «Wall-e» (2008), «Zootopia» (2016).

**Наукова новизна** полягає у вперше здійсненому комплексному дослідженні англійської мови в анімаційних фільмах у соціальному, культурному та прагматичному аспектах.

**Теоретичне значення.** Результати магістерської роботи можуть послужити матеріалом для подальших досліджень особливостей англійської мови в анімаційних фільмах в соціологічному, культурному та прагматичному аспектах.

**Практична вагомість** роботи обумовлена можливістю застосування висновків та матеріалів дослідження з метою вдосконалення розуміння кінотексту та його адекватної інтерпретації; для створення лекційних курсів з англійської мови та прагмалінгвістики.

**Структура роботи.** Магістерська кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів із висновками до кожного з них, загальних висновків до всієї роботи. Обсяг дипломної роботи – 88 сторінок. Список використаної літератури охоплює 108 позицій (у тому числі 19 іноземними мовами).

## РОЗДІЛ 1

### КІНОТЕКСТ ЯК ОБ'ЄКТ ЛІНВІСТИЧНИХ СТУДІЙ

#### 1.2. Мультиплікація, мультфільм, анімація: до питання диференціації та класифікації

Поняття «мультиплікація» у словнику української мови подається як «особливий вид кінознімання, об'єктом якого є серія малюнків або об'ємних фігур, що зображують послідовні фази руху й на екрані створюють ілюзію руху нерухомих об'єктів» [75].

Термін «мультфільм» – це скорочення від «мультиплікаційний фільм» – «це вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом зйомки послідовних фаз руху мальованих (графічна мультиплікація) або об'ємних (об'ємна мультиплікація) об'єктів» [цит. за 50, с. 139].

Досі поняття мультиплікації та анімації ототожнюються. Ця термінологічна неточність з'явилася ще за часів становлення радянської мультиплікаційної школи і до сьогоднішнього моменту так і не отримала чіткого розмежування, хоча різниця у цих поняттях стає очевидна на початкових етапах аналізу при зверненні до їх етимології. «Анімація» дослівно означає «пожвавлення», тобто творчий процес наділення створеного образу «душею», а «мультиплікація» – «множення», «копіювання» – технічний момент у створенні ефекту рухомого зображення, який створюється завдяки «буферу» пам'яті людського ока. Особливо затятим противником такого ототожнення був метр вітчизняної анімації Федір Хитрук, творець фільмів «Віні Пух», «Фільм, фільм, фільм». Він вважав, що саме момент натхнення є ключовою суттю анімаційного мистецтва: «Ми повинні не просто розворушити малюнок (можливо, це і є мультиплікація, але мистецтва тут ніякого не потрібно), а вдихнути душу, створити особистість» [85].

Найчастіше, проблеми дефініції поняття анімація та класифікації анімаційних типів впливають з цього протиріччя, чітке розуміння різниці

понять багато в чому спростило б вивчення природи анімаційного мистецтва. Коротенько різниця полягає в наступному: кінофільм, знятий на кіноплівку, виражає «живу» дію, розібрану по кадрах, і знову зібране під час кінопроекції. Анімаційний фільм – це вибудувана послідовність статичних кадрів, які під час проекції створюють ілюзію руху. Цього руху немає у фізичній реальності, і з'являється воно завдяки створенню нового образу у віртуальному світі проекції.

Найпростіший пошуковий запит в Інтернеті покаже, що сьогодні термін «анімація» можна зустріти в багатьох галузях людської діяльності: від психології, соціології та медицини до низки технічних досліджень і праць в галузі архітектурного моделювання, програмування тощо. Найбільш поширеним є його використання в галузі соціально-культурної діяльності, що має на увазі анімацію як створення розважальних заходів, організацію дозвілля та активного відпочинку. Поняття застосовується в індустрії лазерних шоу та феєрверків, тобто запрограмована послідовність команд лазерних гармат або піротехнічних установок. Також термін зустрічається у сфері комп'ютерного моделювання, які прогнозують різноманітні ситуації – від запуску космічного корабля, до відтворення роботи кровоносної системи людини. У кожній з перерахованих вище сфер термін має свої більш точні аналоги. Наприклад, «анімація» в соціально-культурній діяльності називається організацією культурно-масових заходів, в комп'ютерному моделюванні – симуляція, а не «анімація» тощо.

На наш погляд, недоречно використання в галузях, далеких від його безпосереднього застосування, помилково та пов'язане скоріше з виниклим до нього інтересів, своєрідною «модою», ніж з гострою потребою.

Проблема точної дефініції терміна виникає і в самій теорії анімаційного мистецтва, в основному, через різноманіття підходів. Погляди практиків і теоретиків анімації часто різняться, протилежні один одному, коли розглядають анімацію з точки зору технічного процесу, біологічного процесу сприйняття або досвіду кінематографа.

Провівши значну роботу з пошуку найбільш відповідного визначення поняття анімація, автор виявив велику різноманітність можливих трактувань, що призвело до їх систематизації за категоріями:

- з технічної складової (мультиплікації);
- за психофізичними особливостями людського сприйняття;
- за належністю до різних видів мистецтва;
- за авторським визначенням анімації;
- за засобами створення анімаційного образу (рухи в анімації, часу, простору);
- складові визначення (що становлять набір частин визначень з перерахованих вище позицій, висловлювання відомих людей і ін.) [65, с. 13].

Найчастіше дефініції поняття анімація має технічний характер. Такі, як «вид кіномистецтва, в якому фільм створюється шляхом покадрової зйомки окремих малюнків або театральних сцен» [108]. Схожі визначення пропонують кінокритик Стен Хейвард [98], президент Міжнародної Асоціація Анімаційного Кіно Джон Халас [84] і режисер анімаційних фільмів І. Іванов-Вано [33]. Оскільки подібні трактування анімації зводяться до відбиття її технічної суті, стаючи синонімом мультиплікації, і не зачіпають художні особливості анімаційного мистецтва, вони не відображають повноти сутності явища анімації.

Найповніше і переконливе наукове визначення, що висвітлює, в тому числі і творчий момент, дає американський кінознавець Айзек Керлоу, який розглядав анімацію як вид «синтетичного тимчасового мистецтва, в якому з низки статичних зображень засобами мультиплікації створюється рухомий образ, що під час перегляду може набувати вже інші особливості та смисли, такі, як «душа», «інтелект», «почуття» [2]. Для більш об'ємного розуміння поняття необхідно звернутися до висловлювань анімаційних авторів. Уолт Дісней, наприклад, говорив, що анімація здатна наочно показати все, що народжує людський розум [101]. Бред Берд, автор «Ratatouille», назвав головною особливістю анімаційного процесу створення «ілюзії реального

життя, без якого нічого не вийде» [91]. Аніматори Загребської школи відзначали, що анімація «здатна наділяти малюнок життям, а її персонажів – характерами» [99]. Канадський аніматор Норман Мак-Ларен заявляв що «анімація малює рух, а не малюнки, які рухаються» [94].

Усі згадані висловлювання висвітлюють проблему дефініції поняття з боку автора, підкреслюючи його чільну роль у процесі створення твору, проте найбільш лаконічно, немов підводячи підсумок вищесказаному, сказав Душан Вукотич, провідний режисер анімаційних фільмів Хорватії: «Анімація – мистецтво, межі якого збігаються з межами фантазії, а значить, воно не знає кордонів» [99].

Аналізуючи вищевикладене з мистецтвознавчої точки зору, необхідно вивести таке поняття анімації як виду художньої творчості, що відноситься до категорії аудіовізуальних мистецтв, відмінною рисою якого стає «пожвавлення», наділення «душею» штучно створеного образу, створеного різноманітними художніми техніками та засобах виразності.

Необхідно уточнити, що анімація здатна існувати і без аудіо складової, однак наявність звуку сприяє створенню більш цілісного художнього образу.

Наступна проблема, яка актуально встає перед дослідниками – адекватна **класифікація анімаційних творів**. Відсутність єдиної системи виявилось наслідком розвитку мови анімації – найбільш складного і багаторівневого з усіх наявних видів мистецтв, яким він став завдяки своїй і здатності об'єднувати в собі інші види мистецтва. Література, театр, живопис, музика, скульптура і, звичайно ж, кінематограф, багатьом збагатили мову анімації.

Наукові праці з класифікації анімаційних творів вкрай нечисленні. Особливе значення представляють наукові роботи Н.Г. Кривулі [47–48], в яких перераховуються деякі принципи систематизації, однак і запропонований нею список не можна назвати вичерпним. Також деякі зі способів класифікації можна виявити на тематичних ресурсах мережі Інтернет [89], присвячених анімації та кінематографу, проте вони досить розрізнені і спрощені,

призначені переважно для полегшення пошуку користувачів анімаційних творів.

Найбільш поширеною є поділ анімації на «класичну» і «некласичну». Під класичною анімацією зазвичай розуміють мальовану на целулоїдну плівку, покадрову. В цьому типі анімації працював Уолт Дісней, «Союзмультфільм», до сих пір працюють багато європейських і азійських авторів та студії. Під «некласичною» розуміють всі інші типи анімації.

Наступний спосіб диференціації ґрунтується на принципі реальності, в якій створено анімаційний фільм: комп'ютерною цифровою реальністю або звичайною, фізичною. В такому випадку, анімація може ділитися на комп'ютерну та звичайну (не комп'ютерну). До комп'ютерної анімації можна віднести анімацію, виконану з використанням різних комп'ютерних технологій. Не потрібно пояснювати в цьому випадку, що потрапляє до розділу «не комп'ютерної анімації», проте в цій диференціації є цікавий субподіл комп'ютерної анімації за типом комп'ютерної графіки, що використовується для створення анімації: векторна графіка; растрова графіка; фрактальна графіка; 3D-графіка. Цей поділ може відноситися не тільки до анімаційного твору, але і до застосування комп'ютерної анімації (моделювання) в цілому, поза мистецтвом – в симуляції, побудові графіків тощо.

Наступна типологія є досить популярною, схожою на попередні класифікації та передбачає поділ анімації на двомірну (плоску) і тривимірну (об'ємну). Вона породжує неточності у зв'язку з труднощами визначення технік створення багатьох анімаційних творів, однак, частота вживання цієї класифікації не викликає сумнівів.

Поширеною вважається класифікація анімації за технікою її створення. Вона є схожою з поділом анімації на двомірну і тривимірну, проте є більш розгорнутою. Відповідно до неї, анімацію можна ділити на мальовану, пластилінову, виконану в техніці перекладки, предметну, світлотіньову, фотоколажу, відеоколажу, комп'ютерну двомірну, комп'ютерну тривимірну і виконану з використанням поєднання технік.

З впровадженням у масове користування спеціальних комп'ютерних програм для створення графіки та анімації, з'явилася класифікація анімаційних творів, заснована на різновидах комп'ютерних програм. Ця класифікація охоплює такі спеціалізовані категорії як Flash-анімація; 3D-анімація; створення в програмі композитингу. У цій класифікації, розділ тривимірної анімації має розподіл на способи анімації, які безпосередньо залежать від можливостей тієї програми, в якій створюється цей тип анімації. 3D-анімація в такому випадку може ділитися на:

- анімацію за ключовим кадром (key frames);
- анімацію з використанням технологій запису руху (захоплення руху – Motion Capture), захоплення виконання (захоплення миміки, ігри – Performance Capture), і захоплення рухів віртуальної камери;
- процедурну анімацію, яка повністю або майже повністю розраховується комп'ютером.

Наступний тип класифікації заснований на типі відтворення середовища. До неї можна віднести анімацію для мережі Інтернет, анімацію для мобільних телефонів, mapping-анімацію (проекція на будівлі), голографічну анімацію (призначену для показу на голографічних системах об'ємної проекції) тощо.

З кінематографічного досвіду, в анімацію перейшов принцип класифікації на основі способу побудови сюжету. В такому випадку, анімацію можна розділяти на традиційний і експериментальний типи.

Схожою є класифікація за способом застосування анімаційних творів. При цьому анімація ділиться на експериментальну та індустріальну. Остання в такому випадку складається з комерційної та прикладної. Експериментальну анімацію в такій класифікації ще можуть називати авторською, маючи на увазі, що автори, «працювали в цій системі, завдяки силі своєї особистості, накладали певний відбиток на свої фільми, у них був певний стиль, за яким їх відразу впізнавали» [106].

Порівняно часто зустрічається класифікація за призначенням: розважальна та освітня.

Анімаційні твори можуть поділятися згідно цільової аудиторії: для дорослих, для дітей, для підлітків, сімейний. В Японії так само виділяють окремо анімацію за гендерним принципом: для юнаків, для дівчат, для хлопчиків і дівчаток.

Подібно вищеназваній є класифікація за рейтингом змісту. Цю класифікацію запропонувала Американська кіноасоціація (МРАА) в 1968 році [104], вона ж і займається класифікацією анімаційних фільмів. Згідно з отриманою оцінкою, після цензурного перегляду групою експертів, анімаційний твір відноситься до одного з п'яти рейтингів (G, PG, PG-13, R, NC-17), відповідно до кількості ненормативної лексики, сцен насильства або сексуального змісту. У нашій країні є її локалізація у вигляді таких характеристик, як: «до 16 років перегляд заборонений».

З огляду на складність класифікації анімаційних творів, портал Internet Movie Database (IMDB.com) [100] вводить свою умовну класифікацію за кількома параметрами одночасно. Наприклад, «Megamind» Тома МакГрата – комедія, для сімейного перегляду, а «Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole» Зака Снайдера – фантастика і пригоди.

Дослідник Наталія Кривуля пропонує ввести поняття «модель», під якою розумілася б «цілісність, що складається з компонентів, що володіють рядом незмінних параметрів, характеристик і ознак, що не виключають разом з тим як її розвиток в цілому, так і еволюцію окремих елементів» [48]. Іншими словами, це теж класифікація за кількома параметрами, але більш розширена, до якої відносяться різноманітні техніки, жанри, цільова аудиторія тощо. Така диференціація дозволила б прояснити багато моментів щодо фільму до його перегляду. Наведемо приклади: документальний, пластиліновий, для дорослих («Creature Comforts», режисер Нік Парк, Великобританія, 1989), музичний анімаційний відеокліп, виконаний в стилі аніме з використанням двомірної та тривимірної графіки («Feel Good Inc», група «Gorillaz», США, 2004), тривимірний, чорно-білий, детектив – кіберпанк-антиутопія-наукова фантастика («Renaissance», режисер Крістіан Волкман, Франція, 2006). Як

видно, така класифікація зручна з мистецтвознавчої точки зору, оскільки вона є досить повною, але все ж представляє низку труднощів в плані визначення всіх конкретних параметрів. Так само, сучасне мистецтво досить синтетичне і здатне об'єднувати в собі кілька жанрів, «перетікати» за час свого показу від одного жанру до іншого. Звичайно, це стосується і анімації, наприклад – «The Nightmare Before Christmas» режисера Генрі Селика – музичний фільм жахів, який закінчується доброю казкою для дітей. Антиутопія «WALL-E», Ендрю Стентона – любовна історія між двома роботами, що розвивається на тлі постпокаліптичної антиутопії. «Up» Піта Доктера починається як мелодрама для людей похилого віку, проходить через жанр пригод і закінчується бойовиком.

Така багатожанровість не тільки ускладнює диференціацію анімаційних творів, але і наближає до нової проблеми – перегляду класифікацій просторово-часових видів мистецтва, які можуть містити анімацію – таких як кінематограф або театр. Наприклад, такі як «Avatar» або «Beowulf» вже не можна повноцінно віднести ні до анімаційного, ні до кіножанру, це симбіоз, який вимагає особливої уваги не тільки через надзвичайно зростлого попиту на подібні твори, а й завдяки тому, що анімація у поєднанні з іншими видами мистецтва, здатна створювати нові, несподівані художні образи, і використовувати нові способи впливу на глядача, тим самим, продовжуючи процес еволюції мистецтва.

Отже, аналіз анімації показав, що існує велика різноманітність думок серед експертів і авторів з питань, що стосуються дефініції поняття і особливо способів класифікації анімаційних творів. Багато в чому це визначається складністю синтетичних утворень і порівняно невеликий вивченістю цього виду мистецтва. Не існує точного, що не викликає сумніву і питань визначення поняття «анімація», жодна з функціонуючих класифікацій не може бути визнана універсальною та всеосяжною, і застосовується та, яка вважається найбільш зручною в момент аналізу.

## 1.2. Анімаційний відеовербальний текст як дискурсивне ціле

Мультиплікаційні фільми, які нерідко сприймаються як розважальний і спрощений продукт, таким, без сумніву, не є. Перейшовши з великих екранів, де зародився цей вид кінематографічного мистецтва, в телевізійну середу, мультфільми отримали ще більш складну семіотичну структуру, перетворившись в референційно пов'язані мультиплікаційні (анімаційні) серіали. Дослідники Дж. Фіске та Дж. Хардлі у книзі «Reading Television» [96] писали, що телевізійні тексти мають властивості мови і, відповідно, піддаються аналізу за допомогою тих же інструментів, що і письмовий текст, тобто інструментів лінгвістики та семіотики.

Сучасний соціум існує і функціонує всередині мультисеміотичної семіосфери (за Ю.М. Лотманом). Це сприймається як даність, всередині якої відбувається перманентний семіозис – процес породження та інтерпретації знаку [52]. Структура і якість семіотичних систем, які оточують людину, надзвичайно швидко змінюються і безперестанку ускладнюються. Досить давно людині відомі полікодові (креолізовані, мультимодальні) тексти – тексти, в яких беруть участь кілька семіотичних кодів – вербальний, іконічним тощо. Оскільки з моменту, коли людина вирішила фіксувати свої знання і думки, слова і малюнки, нерідко представлені в тексті одночасно, подібні тексти стали природною формою такої фіксації [57].

Складні мультисеміотичні тексти, розширили свою компонентну базу шляхом руху, кольору, потім звуку після виникнення кіно в кінці XIX ст., отримали додатковий розвиток з активним прогресом в мультиплікації (анімації). Хоча відомо, що перші дослідження «пожвавлення» статичних малюнків належать першій третині XIX ст., а датою виходу першого мальованого мультфільму вважається 1892, по-справжньому складний мультисеміотичний відеовербальний анімаційний продукт став розвиватися з середини XX ст. [47].

Анімаційний кінотекст можна віднести до «семіотично граничній форми екранних текстів – полікодових-полімодальних текстів, під якими розуміється»

техно-сенсорна єдність, яка піддається перцептивному сприйняттю за допомогою різних модальностей (каналів сприйняття інформації), що поєднує аудіальні та візуальні семіотичні засоби і передається проектуванням на екран. У ньому виявляється синкретична єдність рухомого зображення, фонетичного звуку (мова), шумів, музичного супроводу і письма (титри, субтитри) [24, с. 135–147].

Перший пункт Статуту Міжнародної асоціації анімаційного кіно (ASIFA) говорить: «Мистецтво анімації є створення рухомих образів способом покадрового фільмування за допомогою маніпуляцій всіма доступними способами, як традиційними, так і найсучаснішими (комп'ютер, відеокамера, модулі, голографія, лазер) за винятком методів живого впливу» [60]. Варто відзначити, що про екран в цій дефініції мови не йде.

Нерідко в повсякденній свідомості анімаційні відеовербальні тексти сприймаються як щось невагоме у порівнянні з кінофільмами. Але, якщо розглядати анімаційні фільми з позицій лінгвосеміотики, це невірно. Завдяки особливостям використовуваного в анімаційному кіно спрощеного символізму і універсальних семіотичних кодів, анімаційні фільми легше сприймаються глядачами, які належать до різних лінгвокультур, сприяючи їхньому зближенню.

Для проведення дослідження необхідно, перш за все, визначитися з базовими поняттями, такими як дискурс, анімаційний дискурс, мультисеміотична система, текст, відеовербальний (аудіовізуальний) текст і низка інших.

Кількість сучасних робіт, присвячених дискурсу в цілому і дискурс-аналізу, не піддається обчисленню, так само як точок зору на цю проблематику.

Н.Д. Арутюнова визначає дискурс як «зв'язний текст в сукупності з екстралінгвістичними факторами – прагматичними, соціокультурними, психологічними факторами; текст, взятий в подієвому аспекті; мова, розглянута як цілеспрямована соціальна дія, як компонент, що бере участь у взаємодії людей і механізмах їх свідомості (когнітивних процесах)» [3, с. 136-137].

Виділяють наступні ознаки дискурсу: надтекстовий характер, усний і/або письмовий прояв, соціальна обумовленість, послідовність, процесуальність, інтертекстуальність, вертикальність [103, с. 47-50].

О.І. Іссерс висловлює думку [34, с. 36], що різні типи дискурсів часто взаємодіють один з одним, і хоча реальне спілкування, як правило, можна звести до одного дискурсу, в ньому нерідко містяться і інші дискурсивні елементи, які співвідносяться з явищами інтертекстуальності та інтердискурсивності. Створюються і активно функціонують гібридні дискурси – дискурси, які втілили в собі елементи різних сфер спілкування, що показали контакт різних соціальних інститутів. Таким чином, дискурс втілює взаємодію мовних, соціальних («дискурс – це форма соціальної практики» [95, с. 22]), культурних та історичних чинників, виступаючи психічним процесом інтеракції свідомості мовця та слухача, автора та реципієнта.

Оскільки ми розглядаємо мультимодальний дискурс, для нашого дослідження важливим є погляд А.А. Кібріка, який відзначає, що «усний канал заснований на звуковій взаємодії між мовцем і адресатом. Жестовий визначає візуальну взаємодію між комунікантами. Уявний ґрунтується на думках людини, тобто мовець і адресат – одна людина. Письмовий модус використовує зоровий канал. Функціональний стиль як критерій таксономії визначається сферою людської діяльності і має свої лексичні особливості. Критерій формальності і неформальності ґрунтується на соціальних відносинах між мовцем і адресатом» [41, с. 126-163], в нашому випадку між авторами анімаційного кінотексту та реципієнтом.

Ми спираємося на думку Є.В. Сідорова, згідно з яким дискурс слід розуміти як «деяку область мовної дійсності, в якій діяльність людей охоплює виробництво словесних текстів та їх розуміння» [73, с. 6], але розширюємо цей постулат – виробництво не тільки словесних текстів, а й складних полікодових мультимодальних текстів, до яких відноситься і відеовербальні анімаційні тексти.

Як одиниця комунікації текст, включаючи кінотекст, розглядається як складне семантичне утворення, характеристиками якого є цілісність, формальна і семантична зв'язність, внутрішня структура (синтаксична, композиційна і логічна), емотивність (відношення автора до дійсності) [17, с. 2]. Сучасні тексти, крім зазначених, володіють такими характеристиками як креолізованість (здатність утримувати в собі елементи інших семіотичних систем), прецедентність (наявність елементів попередніх текстів), шпаруватість (властивість, що дозволяє зрозуміти сенс суміжних речень) [74, с. 11].

Під текстом ми, слідом за Ю.М. Лотманом, розуміємо складну полікодову систему, яка володіє такими характеристиками, як вираженість, відмежованість, структурність, ієрархічність, здатність не тільки передавати смисли, а й трансформувати їх і породжувати нові в процесі інтерпретації [52, с. 14].

Відносно понять «кінотекст» і «кінодікурс» також немає єдиної думки. Низка дослідників розглядає їх як різні поняття, інші – як єдине ціле [Нелюбина 2014, с. 26]. Так, А.І. Казакова дає наступне визначення: «Кінодікурс – це кінотекст, а також сам фільм, інтерпретація фільму кіноглядачами і той зміст, який вклали в нього творці фільму, режисери та сценаристи» [37, с. 10]. У цьому визначенні лінгвосеміотичні характеристики не позначені.

М.Б. Ворошилова, М.А. Єфремова та Г.Г. Слишкін підкреслюють, що кінотекст володіє як вербальними, так і невербальними складовими [74, с. 14]. Під кінотекстом М.А. Єфремова і Г.Г. Слишкін розуміють «постановний фільм або художній фільм, за винятком тих випадків, коли особливо обумовлено, що мова йде про будь-який вигляд кінотексту» [74, с. 21–22]. О.Н Зарецька виділяє саме лінгвосеміотичний аспекти кінодискурсу: «це зв'язний текст, який є вербальним компонентом фільму, в сукупності з невербальними компонентами – аудіовізуальними та іншими вагомими для смислової завершеності фільму екстралінгвістичними факторами, такими як креолізованого утворення, що має властивості цілісності, зв'язності, інформативності, комунікативно-прагматичної спрямованості, медійності та створене колективно диференційованим автором для перегляду реципієнтом повідомлення

(кіноглядачем). До екстралінгвістичних факторів належать різноманітні культурно-історичні фонові знання адресата, екстралінгвальний контекст – обстановка, час і місце, різні невербальні засоби: малюнки, жести, міміка, що важливі при створенні та сприйнятті фільму» [30, с. 3–22].

Таким чином, за визначенням багатьох авторів, кінотекст є «чітке, незбиране, завершене повідомлення, виражене за допомогою вербальних (лінгвістичних) і невербальних (іконічним і / або індексальних) знаків, організоване відповідно до задуму колективного функціонально диференційованого автора за допомогою кінематографічних кодів, зафіксоване на матеріальному носії і призначене для відтворення на екрані та аудіовізуального сприйняття кіноглядачами» [74, с. 37]. На думку С.С. Зайченко, кінотекст є не що інше, як щось само розвиваюче та самоорганізує [28, с. 6]. Вона пропонує розглядати кінодікурс як «сукупність кінотексту, що виступає результатом взаємодії колективного авторського задуму, складного комплексу можливих реакцій кіноглядача та кінотексту, виводить кінодікурс у простір семіосфери» [29, с. 69].

У загальному уявленні, мультиплікаційне (анімаційне) кіно, поряд з ігровим, є різновидом художнього кіно. Мультиплікацію відрізняє різноманітність як технічних прийомів і технік виконання (мальована, лялькова, пластилінова, пісочна, комбінована комп'ютерна, flash-анімація тощо), так і наявність специфічної цільової аудиторії, головним чином, дитячої або яка передбачає перегляд разом з дорослою аудиторією. В.І. Тарасов у своїй статті пише, що слова – це матеріал літератури, звуки – матеріал музики, а матеріалом художньої анімації є рух [78, с. 105]. Однак анімаційний дискурс охоплює ще більше складових: вербальну (мова персонажів, вбудовані написи, титри), аудіальну (в широкому розумінні – музика, просодика, вагомні звуки і шуми тощо), кінесичну, колірну, причому, в силу неоднозначного символізму всіх компонентів, виділити серед них домінантний не представляється можливим

Сучасний етап розвитку лінгвістики характеризується зростаючим інтересом до невербальних засобів комунікації, зважаючи на їх високу

інформаційну місткість і прагматичний потенціал, а лінгвістика тексту все більше перетворюється на лінгвістику семіотично ускладненого тексту, що відображає перехідний стан власне лінгвістики, об'єкт якої набуває все більш гібридний характер [70, с. 82–85].

Невербальні компоненти, що використовуються в кінотексті, важливі для його розуміння. Більш того, оскільки фільми, включаючи анімаційні, спираються на аудіовізуальні ефекти, вербальні та невербальні компоненти, як правило, працюють разом, одночасно впливаючи на різні почуття й когнітивні канали [105, р. 2].

При одночасному використанні вербальних і невербальних знаків в кінотексті може виникати збіг і розбіжність значень.

М.Р. Желтухіна пише: «виділяються кілька функцій, які невербальні повідомлення виконують при взаємодії з вербальними:

- 1) організація та регуляція контакту;
- 2) додаток (включаючи дублювання і посилення) вербальних повідомлень (надання виразності мовлення, уточнення і пояснення її змісту, надання нового сенсу);
- 3) спростування вербальних повідомлень (невідповідність вербального повідомлення невербальному);
- 4) заміщення вербальних повідомлень (використання невербального повідомлення замість вербального);
- 5) регулювання розмови (використання невербальних знаків для координації взаємодії між людьми)» [27, с. 443].

Всі ці функції дозволяють режисерові точніше доносити до глядачів сенс свого художнього висловлювання, найбільш повно і правдиво створюючи ілюзію «справжнього життя».

Кінотекст, термін, який можна використовувати як парасольковий стосовно анімаційного відеовербального тексту, став об'єктом лінгвістичного вивчення відносно недавно [90; 97; 102].

До певного часу під терміном «кінотекст» малося на увазі просто інформаційне повідомлення, викладене засобами кінематографа [9, с. 67]. Трохи раніше в статті Г.Г. Слишкіна та М.А. Єфремової під кінотекстом розумівся креолізований текст, структура якого складається з семіотичних негомогенних частин: поряд з вербальними (мовними) засобами присутні іконічні (образотворчі знаки): малюнки, фотографії, схеми та ін. [74, с. 18], що не можна вважати достатнім для характеристики кінотексту. До креолізованого (полікодового) тексту відносять, перш за все, ілюстровану книжкову продукцію, комікси, рекламні тексти, плакати та ін. [57], а в кінематографічних творах бере участь і оптико-кінетична складова (міміка, жести, пози, моторика), паралінгвістична складова (тембр голосу, тональність, темп мовлення), а також екстралінгвістичні компоненти (плач, шуми, сміх та ін.) [17, с. 1]. М.Б. Ворошилова схарактеризувала систему кінотексту наступним чином: «Лінгвістична система в кінотексті представлена двома складовими: письмовою (титри і написи, які є частиною світу героїв фільму) та усної (мовлення акторів, закадровий текст, пісня тощо). Нелінгвістична система кінотексту містить звукову частину (природничі та технічні шуми, музику), відеоряд (образи персонажів, пейзаж, інтер'єр, реквізит, спецефекти)» [13].

«Створення кінотексту пов'язано з багаторазовою семіотичною трансформацією тексту» [74, с. 29]. Літературний текст перетворюється в постановчий (режисерський) сценарій, що охоплює розкадрування, діалоги героїв, порядок монтажу, рух камер і багато іншого. Режисер в процесі фільмування постійно редагує кінотекст, відбираючи кращі дублі, тому інші актори також беруть активну участь у створенні кінотексту: оператор-постановник, звукорежисер, художник з костюмів тощо. Таким чином, «породження кінотексту – це багаторівневий процес, який характеризується колективним функціонально диференційованими авторством» [17, с. 2]. Те ж саме можна сказати і про анімаційний кінотекст, але семіотичних трансформацій при анімації ще більше, ніж в кінотексті. Наприклад, актор під час зйомок може зіграти ту чи іншу емоцію, а в анімаційному кінотексті емоція

повинна бути в буквальному сенсі зображена, тобто спочатку осмислена, потім повинні бути виділені легко пізнавані та досить легко реалізовані у вигляді іконічного знаку вихідні кінетичні домінуючі риси, які можна перенести спочатку на папір, пластилін, а потім на екран.

Крім того, дискурсивність, як безпосередня складова анімаційних фільмів полягає і в передачі аудиторії лінгвокультурологічно національних особливостей, а також культурних реалій, переданих у відеовербальному тексті усіма залученими у цьому тексті кодами: вербальний, візуальний, аудіальний (музичний) і навіть колірний.

У.В. Дідик розглядає анімаційний кінотекст як дискурсивну практику, що знаходиться «в динамічно діалогічних відносинах з іншими практиками, що утворюють загальний континуум. Внаслідок досить високої сприйнятливості до аудіовізуальних медіатекстів, діти легко засвоюють пропонований з екрана не тільки соціальний, а й культурний дискурс» [22, с. 62]. Така точка зору поділяється і конкретизується Є.Г. Нешкова [63]. Дискурс мультфільму розглядається як дворівнева сутність, до якої входять «інтердискурс і полідискурс. Інтердискурс відрізняється відносною спонтанністю і непередбачуваністю, полідискурс – стабільністю і відтворюваністю. Інтердискурс обумовлений задумом автора, полідискурс – ідеологією, загальною для цього надтекста [22, с. 63].

До важливих характеристик дискурсу відноситься прагматичність представленої ситуації з її умовами, завданнями, специфікою учасників комунікації, іншими словами, актуальність комунікації (у випадку з анімаційним кінематографом – опосередкованої односпрямованої аудіовізуальної комунікації). Ми пропонуємо розуміти під анімаційним дискурсом комплексну систему, яка поєднуватиме мультисеміотичні аудіовізуальні тексти, в основі яких лежить ілюзія пожвавлення на екрані різного роду зображень, їх розуміння та інтерпретація.

М.І. Жабський, кажучи про кінематограф, серед інших виділяє у нього такі функції як: глядацька співтворчість; загальна соціалізація; формування особистісних потенціалів; естетична; комерційна [26, с. 44].

Розглядаючи в межах нашої роботи феномен мультиплікації (анімації), можна зробити висновок, що в аналізованому типі фільмів більшою мірою виражена функція соціалізації, спрямована на виховний, пізнавальний, розвивальний вплив, і естетична функція, що виявляється в багатоплановій та різноспрямованій дії на цільову аудиторію.

Соціалізуючий вплив мультиплікації полягає у спрощенні протікання процесу інтеграції основного реципієнта анімаційних фільмів – дитини – в систему суспільних відносин завдяки демонстрації в фільмах тих чи інших моделей поведінки, світорозуміння, відчуття, формування національної мовної картини світу [49, с. 143].

На думку Ш. Баллі, «в найзагальнішому вигляді цілісність дитячого дискурсу забезпечується двома блоками складових, які доцільно описувати із залученням термінів «диктум» і «модус» [4, с. 156]. При цьому *диктум* трактується як опис ситуації, *модус* – як спосіб її подання мовцем, включаючи оцінку ситуації, відношення ситуації до дійсності [4, с. 156].

Отже, анімаційний відеовербальний текст, як особлива модель відображення реальності, переносить у свідомість як дітей, так і дорослих культурно-обумовлені сценарії, дає уявлення про соціальні норми, закладає передумови для успішної соціалізації, сприяє формуванню національної, мовної, культурної та особистісної спільності.

Також відмінною рисою анімаційного дискурсу є той факт, що надзвичайно важливим стає критерій адресата, що характеризується як двоїстий, тому що орієнтований одночасно на дитину і на дорослого, що потенційно переглядає з ним мультфільми, звертає увагу на привабливі сигнальні моменти, закодовані в конкретному дискурсі, що мають на меті можливого подальшого повтору пропонованої моделі поведінки, або, навпаки, критики та обговорення з точки зору «добре-погано». Двоїстий характер також

проявляється і на рівні ідеологічної установки одночасно на соціалізацію (шляхом залучення до анімації елементів пізнавального, дидактичного, економічного, медичного та ін. дискурсів) і розвага (залучення елементів дискурсу гри, дискурсу дитячого мовлення, фантастичної, гастрономічної, природознавчої та спортивної інформації).

Можна уявити й розглянути анімаційний дискурс, як складне явище комунікації і соціалізації, спосіб мислення особистісної та міжособистісної взаємодії двох постійно мінливих картин світу – дорослих і дітей, що розвиваються і пов'язаних в єдине ціле, оскільки, авторами відовербальних анімаційних текстів є дорослі, а «споживачами» – діти.

Таким чином, анімаційний відовербальний текст володіє властивими тільки йому характеристиками, що дозволяє розглядати його як дискурсивне ціле.

### **1.3. Анімація як відображення національної та мовної картини світу**

У сучасному світі зафіксовано понад 2000 національностей. Під терміном національність розуміється приналежність людини до певної етнічної спільноти, що відрізняється особливостями мови, культури, психології, традицій, звичаїв, способу життя. Через дві конкурентні тенденції розвитку сучасного суспільства – глобалізації та глокалізації – виникає проблема, з одного боку, збереження національної ідентичності, збереження і популяризації національної мовної картини світу, з іншого – пристосування до навколишньої дійсності шляхом акультурації, адаптації, локалізації при необхідності подальшого спільного існування.

Нині картина світу є одним з базових понять у багатьох сферах гуманітарного знання. Вона висловлює «специфіку людини і її буття, взаємини його з миром, найважливіші умови її існування у світі [67, с. 11] і вивчається у філософії, психології, соціології, антропології. Останнім часом картина світу все міцніше зміцнює свої позиції і в термінологічному апараті філологічних та

суміжних з ними дисциплін: соціолінгвістики, лінгвокультурології, психолінгвістики, когнітивної лінгвістики, викладання іноземних мов і культур.

Поняття національної картини світу невіддільне від поняття мовної картини світу. Формування цих понять настільки взаємопов'язане, настільки тісна їх взаємодія, взаємозалежність і взаємовплив, що протягом багатьох років тривають суперечки про те, що з них є первинним – безпосередньо мова або свідомість. Особливості національного сприйняття, що відбиваються в мові, через семантику входять в структуру стійких образів, виразів (колокацій) слів, які кодують певну культурну інформацію.

Мовна картина світу – це «ментально-лінгвальна утворення, інформація про навколишню дійсність, відображена в односторонньому порядку або колективно свідомості та репрезентує засобами мови [18, с. 400]. Проблематику мовної картини світу одним з перших визначив Е. Сепір [72].

Формування та збереження національної мовної картини світу має спіралевидний характер: з моменту народження людина чує колискові, казки та ін., долучаючись, тим самим, до національної культури, а потім, свідомо чи несвідомо, розвиває ці накопичені знання, які набувають різних форм реалізації.

Мовна картина світу, що стала об'єктом вивчення як лінгвокультурології, так і власне лінгвістики, представляє собою, словами І.А. Стерніна, «сукупність зафіксованих в одиницях мови уявлень народу про дійсність на певному етапі його розвитку, уявлення про дійсність, відбите в мовних знаках і їх значеннях – мовне впорядкування предметів і явищ, закладене в системних значеннях слів інформація про світ» [66, с. 38].

Картина світу і мовна картина світу, зокрема, формуються під впливом значної кількості факторів, як зовнішніх, так і внутрішніх, які перебувають між собою у відносинах взаємодії і взаємозалежності. Система кодування національно-культурного маркування, мотивації та специфіки відрізняється за своїми способами і формами вираження, змісту в різних мовних системах [45]. «Мовна картина світу містить ціннісний вимір лінгвістично релевантного

осмислення дійсності. В межах цього виміру протиставляються цінності, норми і звичаї як ієрархічно організовані формати зберігання знань поведінкових установок в типових ситуаціях спілкування» [40, с. 46]. Мовна картина світу багато в чому спирається на поняття національної ідентичності, де під національною ідентичністю можна розуміти наступне: «... бачення всього суцього, де бачення = чуттєве сприйняття = логічне осмислення + оцінювання (на двох рівнях), а все суцце = об'єктивний матеріальний світ + додавання в нього людською свідомістю (суб'єктивні оцінки / емоційні і ціннісні / і міфічні категорії» [45, с. 283].

Національно-культурна ідентифікація – багатопланове поняття, що стосується таких сторін життя людини як психологія, соціологізація, комунікація, культура, мова. Все це пояснює наявність великої кількості підходів до вивчення цього поняття.

Одним з перших учених, які звернулися до проблеми національної ідентичності, став у XIX ст. В. фон Гумбольдт, застосувавши поняття внутрішньої форми стосовно мови (*innere Sprachform*), пов'язуючи з її допомогою зовнішні форми мови з ментальними процесами. Науковцю вдалося вперше сформулювати положення про взаємозв'язок характеру мови і характеру народу: «... різні мови за своєю суттю, за своїм впливом на різні почуття є насправді різними світобаченнями», «своєрідність мови впливає на сутність нації, тому ретельне вивчення мови повинно включати все, що історія і філософія пов'язують з внутрішнім світом людини» [20, с. 370, 377].

На думку В.А. Маслової, «найбільший резонанс у світі отримали саме ідеї фон Гумбольдта, основні положення концепції якого можна звести до наступного:

- 1) матеріальна і духовна культура втілюється в мові;
- 2) будь-яка культура національна, її національний характер відображений в мові за допомогою особливого бачення світу;
- 3) мові притаманна специфічна для кожної мови внутрішня форма, яка є вираз «народного духу», його культурної компетенції;

4) мова «є опосередкованою ланкою між людиною і навколишнім світом» [59, с. 237–238].

Проблема національної ідентифікації з точки зору лінгвістики розглядається як тотожність особистості з народом, нацією і національною мовою. Система національної мови зумовлюється сукупністю національних універсальних аксіологічних уявлень про світ, життя, добро, зло, реалізуючись і в таких мультисеміотичних формах, як анімаційний фільм.

Культурний код нації – унікальні культурні особливості, що дісталися народам від предків; це закодована в якійсь формі інформація, що дозволяє ідентифікувати культуру. Цим пояснюється той факт, що механізми взаємодії мовної семантики і національної картини світу в певній певною мірою незбагненні навіть для його носіїв, а логіка формування національної мовної картини світу, закономірності вираження диктуються законами розвитку народу і ступенем «дорослішання нації». Національна ідентичність перебуває в тісному безпосередньому зв'язку з національною мовною картиною світу. Національна культурна інформація є наче «закодованою» в семантичній і граматичній структурі слова. Інтерес до прихованих національних і культурних взаємозумовлених сенсів настільки зріс, що в лінгвістиці з'являється поняття культурного коду [71, с. 55].

Через мову людина пізнає національну культуру, національна культура диктує появу тих чи інших слів у мові. Це – два інструменти збагнення прихованої мовної та культурної інформації. Стає очевидним, що поняття культурного коду та його відображення в мові не може не бути багатозначним.

Одним з яскравих прикладів кодування національно-мовної ідентичності, потенційно має на меті формування менталітету молодого покоління засобами мультимедійних текстів, можна вважати казки і одну з сучасних форм їх реалізації – мультиплікацію (анімацію). Слід зазначити, що в міру розвитку суспільства концептуальна картина казок для дітей і дорослих зазнає суттєвих змін. Це стосується поведінки і висловлювань персонажів, зокрема,

анімаційних фільмів, які належать різним психотипам, соціальним страт, віковим груп, національним культур.

Національно-лексичний склад мовних одиниць визначається низкою семантичних, граматичних, стилістичних характеристик. Національно-культурний багаж знань базується, в тому числі, на придбаних в ході досвіду фонових знаннях, а також особистісних намірів мовця, що само по собі було б неповним без етимологічних, концептуальних, лексико-стилістичних складових.

Сучасні мультиплікаційні фільми природним чином відображають мовну картину світу країни, що створює анімаційний фільм. Розглядаючи в межах роботи феномен мультиплікації, можна відзначити, що в аналізованих мультфільмах сильніше виражені функція соціалізації, спрямована на виховний, пізнавальний, розвивальний вплив, і естетична функція, яка проявляється у багатоплановій та різноспрямованій дії на цільову аудиторію.

Соціалізуючий вплив мультиплікації полягає в спрощенні протікання процесу інтеграції дитини як основного реципієнта анімаційної продукції до системи суспільних відносин. Створення анімаційного фільму, яке передбачає реалізацію задуму автора, націлена на реалізацію таких завдань, як написання сценарію, який є собою дискурсивним цілим з цілеспрямованим підбором слів, виразів та інших семіотичних колів, відображає актуальні процеси, що відбуваються в сучасному моменті створення суспільстві. Дискурсивність, як безпосередня складова анімаційного відеOVERBального продукту, полягає і в передачі аудиторії лінгвокультурологічних національних особливостей, а також культурних реалій, закодованих в лексичній структурі переданого тексту як одиниці дискурсу.

## Висновки до першого розділу

Кінотекст як термін можна використовувати як парасольковий стосовно анімаційного відеовербального тексту. Створення кінотексту є багаторазовою семіотичною трансформацією тексту, здійсненою не одним автором, а колективом авторів, об'єднаних спільною ідеєю, але реалізують різні функціональні завдання.

Для анімаційного кінотексту кількість трансформацій збільшується, оскільки те, що може зробити в кадрі актор, в анімаційному кінотексті має бути спочатку семантизованим, потім переведено в інші коди – графіку, колір та ін. До певного моменту анімаційні відеовербальні тексти вважалися менш вагомими і більш примітивними стосовно художнього кінотексту. Однак якщо розглядати анімаційні кінотексти з позицій загальної семіотики та лінгвосеміотики, стає очевидним, що завдяки особливостям використовуваних в анімаційному кіно універсальних семіотичних кодів і адаптованого символізму, анімаційні фільми легше сприймаються глядачами, які належать різним лінгвокультурам, що сприяє їхньому зближенню.

Анімаційний відеовербальний текст можна розглядати як дискурсивне ціле, з огляду на його комплексну семіотику. Його дискурсивність полягає в передачі аудиторії лінгвокультурологічних національних особливостей, включаючи культурні реалії, що транслюються у відеовербальному тексті усіма кодами – вербальним, візуальним (графіка, рух і колір), аудіальним (музика, шуми). До важливих характеристик анімаційного дискурсу відноситься актуалізація опосередкованої односпрямованої аудіовізуальної комунікації.

Під анімаційним дискурсом розуміють комплексну систему, яка поєднуватиме мультисеміотичні аудіовізуальні тексти, в основі яких лежить ілюзія поживлення на екрані різного роду зображень, їх розуміння та інтерпретація.

Відмінною рисою анімаційного дискурсу є критерій адресата, що характеризується як двоїстий, тому що він орієнтований одночасно на дитину і

на дорослого, який потенційно переглядає з ним мультфільми, звертає увагу на сигнальні моменти, закодовані в конкретному дискурсі. Двоїстий характер також проявляється і на рівні установки: одночасно на соціалізацію і розвагу. Цей дискурс охоплює комплекс складових – вербальну (мова персонажів, вбудовані написи, титри), аудіальну (в широкому розумінні – музика, просодика, звуки та шуми), кінесичну, колірну, причому, в силу неоднозначного символізму всіх компонентів, виділити серед них домінантний не представляється можливим.

Мова, як семіотична система дитячої анімації прагне до універсальності, що характерно для англомовної анімації, при цьому прагматика зарубіжних анімаційних серіалів очевидна – на перше місце ставиться комерційний успіх, що вимагає максимального збігу стереотипних образів, використання коротких діалогів.

Таким чином, анімаційний відеовербальний текст володіє властивими тільки йому характеристиками, що дозволяє розглядати його як дискурсивне ціле.

## РОЗДІЛ 2

### КУЛЬТУРНІ ТА ПРАГМАТИЧНІ АСПЕКТИ МОВИ ПЕРСОНАЖІВ МУЛЬФІЛЬМІВ

#### 2.1. Анімаційний текст як мовний жанр і способи його мовної реалізації

Анімація є унікальним жанром кіномистецтва. Будучи різновидом жанру художнього кіно, анімація націлена на передачу веселого та оптимістичного настрою як дітям, так і дорослим. Композиційні особливості та основні жанрові характеристики анімації визначають підбір лексико-семантичних, граматичних, синтаксичних та стилістичних засобів та прийомів, спрямованих на розкриття сюжету та прагматики твору. Жанр анімації у світовому кінематографі є одним із найбільш оригінальних з погляду композиції, форми подання та мови. Інтерес до дослідження цього жанру обумовлений тим, що анімація вважається жанром, який виконує не тільки розважальну, а й виховну функцію.

Мультфільм демонструє не лише емоційні стани, які зазнають його герої, а й формує стереотипи поведінки та пропонує шляхи вирішення ситуацій, що вербалізується набором мовних засобів як каналом передачі авторських інтенцій.

Анімаційний текст, як мовний жанр, має відмінні риси. Мовний жанр відносно стійкий тематичний, композиційний та стилістичний тип висловлювань (текстів). Будучи культурними формами, мовленнєві жанри характеризуються такими основними властивостями:

- вони об'єктивні стосовно індивіда і нормативні;
- історичні, що виробляються людьми у певну епоху відповідно до конкретних умов соціального життя;
- характеризуються особливим оцінним ставленням до дійсності;
- виконують функцію інтеграції індивідів у соціум;

– різноманітні, диференційовані за сферами людської діяльності та спілкування; є опорою до творчості [36, с. 230].

Жанрові форми багато в чому визначають характер мислення та дискурсивної поведінки мовної особистості. У процесі розвитку соціолінгвістичної компетенції людини система жанрових кадрів стає іманентною її свідомості структурою. Це полегшує процеси формулювання думки, а також сприйняття чужого висловлювання, що з достатньою повнотою простежується в текстовому просторі анімаційного фільму як мовно-жанрового різновиду.

Назва жанру анімації походить від французького слова «animation», яке можна перекласти українською мовою як одухотворення чи пожвавлення. Мистецтво анімації є художньо-організована дійсність, в якій образно, точно, з певною часткою акцентування представлена певна реальність за допомогою мовних домінант та образотворчого мистецтва [64].

Під самим терміном *анімація* розуміється дитячі фільми та фільми, призначені для перегляду всією сім'єю, створені за допомогою технічних прийомів ілюзії зображень, що рухаються (руху та/або зміни форми об'єктів) за допомогою послідовності нерухомих зображень (кадрів), що змінюють один одного з деякою частотою. Фільми цього жанру найчастіше позбавлені насильства, мають безліч елементів мелодрами та комедії з гумором. Анімація має розважальний та виховний характер. З даних характеристик до мовних особливостей жанру анімації відносять:

- простоту мови;
- образність;
- емоційність;
- динамічність;
- використання простих зрозумілих жартів.

Простота – характеристика мови, яка визначається її конструктивними особливостями, і є об'єктивним поняттям. Простоту мови визначають дві її

якості: мінімалістичність парадигматики, що виражається в лаконічності, і безпосередня зрозумілість.

Простота в мові – це ясне та чітке, безпосереднє, гармонійне використання певних мовних засобів, вираження явищ чи ідей. Сучасний тлумачний словник Єфремової визначає простоту як відсутність складності; відсутність химерності, прикрас.

Два цих визначення сходяться у понятті простоти як відсутності складності, химерності; наявності лаконічності та зрозумілості, наприклад, у мультсеріалі «Animaniacs» в серії «Wally Llama» бачимо наступне:

«*We have a very, very, very, very, very, very, very*» (Animaniacs)

У цьому прикладі простота у мові досягається шляхом багаторазового повторення одного і того ж слова (*very, very...*). Такий прийом повтору використовується для створення комічного ефекту. Це ясне та чітке вираження думки, зрозуміле будь-якому глядачеві.

Ще до однієї характеристики жанру анімації ми відносимо образність. І.І. Капраль та Г.Б. Листвак під образністю розуміють одну з основних ознак художнього твору. Живість, яскравість зображення [39].

Як зазначає А.Ф. Лосєв, образність – складна та багатозначна категорія стилістики, що має різні інтерпретації у зв'язку з різними осмисленнями поняття та терміна «образ». «Необхідно мати на увазі, що термін «образ» має безліч різних значень, особливо коли він супроводжується такими епітетами, як «поетичний», «художній», «творчий», або вживається в таких виразах, як «мислення в образах». Термін «образ» містить важко різні семантичні відтінки і стає по-різному семантично навантаженим» [53, с. 623]. Часто під образністю розуміють стилістичні фігури та тропи – переносні значення слів та виразів.

Так, текст анімаційного фільму рясніє подібними стилістичними прийомами, наприклад, в англійському анімаційному серіалі «Animaniacs» в серії «Piano Rag» бачимо:

«*Knower of all that is knowable*» (Animaniacs)

У цьому прикладі використано прийом гіперболи. Знати все неможливо, тому через перебільшення розумових здібностей героя досягається образність.

Ще однією мовною особливістю анімації є емоційність. Теза у тому, що емоції – одна з форм відображення, пізнання, оцінки об'єктивної дійсності, визнається представниками різних наук, передусім психологами і філософами. Це вихідне становище у всіх дослідників має загальне уточнення: емоції – особлива, своєрідна форма пізнання та відображення дійсності, тому що в них людина виступає одночасно і об'єктом, і суб'єктом пізнання, тобто емоції пов'язані з потребами людини, що лежать в основі мотивів її діяльності.

Б. І. Додонов стверджує навіть, що «універсальної класифікації емоцій створити взагалі неможливо і класифікація, яка добре слугує для вирішення одного кола завдань, неминуче має бути замінена іншою при вирішенні різного кола завдань. Сам перелік основних емоцій не встановлено остаточно ні з психології, ні з фізіології (психологи налічують понад 500 різних емоцій) [23].

Досить складними виявляються процеси позначення емоцій. Так, за спостереженнями науковця, «у розмовній практиці часто користуємося одним і тим самим словом для позначення різних переживань, отже їх дійсний характер стає ясним лише з контексту. Водночас одна й та сама емоція може позначатися різними словами» [23].

Таким чином, враховуючи всі важкі та невирішені питання психологічної теорії емоцій, лінгвіст насамперед повинен досліджувати власне мовні механізми позначення та вираження емоцій, тим більше що «почуття лише тоді набувають значення для лінгвіста, коли вони виражені мовними засобами». Необхідність власне лінгвістичного аналізу засобів, що відображають емоції людини, мотивується нерозробленістю проблеми тим, що мовне вираження емоцій досі досліджено недостатньо [1, с. 5–9].

Емоційність передається, як правило, такими мовними засобами:

- вигуками;
- словами, що називають емоції та асоціюються з ними;

– інтонацією та особливими синтаксичними структурами (повтор, еліпсис, інверсія тощо).

Часто емоційне значення слова проявляється лише у певному контексті, що передає індивідуальний настрій чи відчуття носія мови. Визначено формально-структурні елементи, що передають емоційні значення. До таких елементів в англійській мові належать:

- суфікси: «-y», «-ie», «-let» (*sonny, birdie, ringlet*);
- слова-підсилювачі: *terrible, nice, great, dreadful*.

Зустрічаються факти, коли емоційність передається словами, які втрачають своє предметно-логічне (денотативне) значення і, як наслідок, що набувають емоційного забарвлення. До таких слів відносяться стилістично-знижена лексика:

- лайки;
- прокляття;
- нецензурні слова типу *damn, bloody, upon my word*.

В анімації емоційність представлена досить яскраво. Наприклад, в мультесеріалі «Animaniacs» в серії «Hooray for Hollywood. Part 2» демонструється:

«*I made a **big, big** mistake*» (Animaniacs)

Емоційність у разі виражається через лексичний повтор (*big, big*). Герой мультфільму кілька разів повторює слово «великий», щоб висловити свою прикрість з приводу зробленої помилки.

Мові анімації також властива динамічність. Мовна система, перебуваючи у постійному використанні, створюється та видозмінюється колективними зусиллями тих, хто користується нею. Нове в мовному досвіді, що не вписується в межі системи мови, але працює, функціонально доцільне, веде до перебудови в ньому, а кожен черговий стан мовної системи є підставою для порівняння при подальшій переробці мовного досвіду. Отже, мова у процесі мовного функціонування розвивається, змінюється, і кожному етапі цього розвитку мовна система неминуче містить у собі елементи, які завершили

процес зміни. Постійний розвиток мови веде до зміни літературних норм. Кожне нове покоління спирається на вже існуючі тексти, стійкі мовні звороти, способи оформлення думки. З мови цих текстів воно вибирає найбільш слушні слова та мовні звороти, бере з створене попередніми поколіннями актуальне для себе, привносячи своє, щоб висловити нові ідеї, уявлення, нове бачення світу. Звичайно, нові покоління відмовляються від того, що здається архаїчним, не співзвучним новій манері формулювати думку, передавати свої почуття, ставлення до людей та подій. Іноді вони повертаються до архаїчних форм, надаючи їм нового змісту, нових ракурсів осмислення [87].

У цьому й проявляється динамічність в анімації, наприклад, в анімації «Animaniacs» в серії «Pavlov's mice»:

«*Who controls the jewels, controls **Mother Russia***» (Animaniacs)

«*I thought your **mother's** name was **Desiree***» (Animaniacs)

Тут динамічність визначається вибором мовних засобів та їх обігруванням. Застаріла лексика обігрується шляхом її застосування у сучасній інтерпретації (Росія-Матушка, мама Дейзі).

У сучасній анімації нерідко використовують прості зрозумілі жарти, які не потребують певних фонових знань. Простий жарт зрозумілий і дитині, і дорослому, він не створюється за допомогою складних мовних прийомів та засобів. Наприклад в епізоді «Baghdad Café» бачимо:

– «*Do you know who I am?*

– *Why? Did ya forget?*» (Animaniacs)

У цьому прикладі комічний ефект досягається шляхом спрощення питання (чому?), короткою його репрезентацією, а також іронією (ти забув?), з якою вимовляється репліка у відповідь.

Однак зустрічаються епізоди з досить складною мовною грою, зрозуміти яку не завжди можливо без наявності фонових знань. Наприклад:

«*Jingle Boo*» – пародія на «Jingle Bells» ( «Jingle Boo» (Animaniacs)).

Тут використано алюзію до відомої різдвяної пісні «Jingle Bells». Однак ця алюзія буде зрозуміла лише в тому випадку, якщо глядачеві знайома ця пісня.

Наведені вище мовні особливості характеризують стиль жанру анімації, що розкривається у мові. Це з загальних рис, властивих визначенню терміна «жанр», поруч із повторюваністю та наявністю значення зразка.

Д.М. Кайсіна визначає повторюваність як наявність повторень у чомусь [38]. У нашому дослідженні під повторюваністю ми розуміємо частотне повторення одних і тих же мовних ефектів, і так само повторення певних особливостей, властивих жанру анімації, таких як:

- яскравість та образність;
- стислість і динамічність зміни образів;
- присутність реального та фантастичного;
- добрих та злих сил;
- анімізм (наділення тварин і рослин людськими здібностями).

Ще однією рисою, властивою терміну «жанр», є значення еталона. Значення терміна «еталон» за словником української мови це:

1. «Точний зразок установленної одиниці виміру.
2. Мірило, зразок для порівнювання з чим-небудь» [75].

Для нас релевантно переносне визначення терміна «еталон» через те, що маємо справу з феноменом жанрової приналежності текстового матеріалу. Під зразком ми розуміємо шаблон, зразок, мірило, готову мірку чогось. Стосовно жанру анімації, еталон – певний мультфільм або низка мультфільмів, створений певною компанією у певний період. Певний фільм назвати зразком анімації досить складно. Еталони настільки відрізняються, наскільки різняться уподобання та смаки людей. У різні періоди часу, у різних культурах зразки можуть змінюватися під впливом змін, які у світі, тому під зразком ми розуміємо текстові властивості жанру анімації. Маючи текстові особливості, які реалізуються у вигляді мовних прийомів, можна визначити зразок анімації як мовленнєвотвірний жанр у певний період часу.

## 2.2. Мова персонажів – об’єкт соціальної лінгвістики

Серед основних мовних особливостей мультиплікаційного фільму категорії «дітей дошкільного віку» можна виділити такі.

На лексичному рівні для мультфільмів характерним є використання зрозумілої та простої лексики, відсутність незрозумілих термінів, професіоналізмів, застарілих слів, обґрунтоване використання неологізмів. Такі лексичні одиниці є зрозумілими та особливих труднощів при сприйнятті не викликають. Лексичне наповнення мультфільму є важливим чинником та має відповідати особливостям дитячого розвитку.

Але все ж таки зустрічаються слова та вирази не дитячого характеру, наприклад вигук «*Goodness*» – досить часто зустрічаються в різних епізодах.

«*Goodness*» – «вигук, використовується для вираження будь-яких сильних емоцій, особливо здивування» [95].

Цікавий прийом було зафіксовано в другому епізоді першого сезону «*Mr Dinosaur is lost*»:

«*Mummy Pig: I pig you pardon? Was it you, George or was it Mr Dinosaur?*» (Peppa Pig).

Автори сценарію вирішили адаптувати мову вигаданих героїв, які у вигляді свиней, і замість людського виразу «*I beg you pardon?*», що в англійській мові означає «не могли б ви повторити те, що ви щойно сказали» [95], дієслово «*beg*» замінено на «*pig*»: *beg – pig*

Також в анімації для дітей вимова чітка, повільна, а лексичні повтори – це норма, оскільки такий тип мультфільмів має низку навчальних цілей, серед яких і вивчення нових слів. Так, наприклад, в другому епізоді першого епізоду, Джорж губить свою іграшку – динозаврика. У процесі пошуку, діти чують нове для них слово – «*de-te-ctive*». Батьки навмисно повторюють це слово повільно по складам, щоб обоє з дітей змогли зрозуміти вимову:

«(Narrator: *George has lost Mr Dinosaur*)

Mummy Pig: *Don't worry, George, we'll find Mr Dinosaur.*

Daddy Pig: *It's a job for a **detective**.*

Peppa Pig: *Daddy, what is a **DE –TE-CTIVE**?*

Daddy Pig: *A de-te-ctive is a very important person who is good at finding thing» (Peppa Pig)*

Схожу ситуацію спостерігаємо і в четвертому епізоді «Polly Parrot»:

«*Granny-Pig, Grandpa-Pig!*

*Granky-ig, Papa-ig!*» (Peppa Pig)

Тут ми бачимо перетворення вимови назви членів сім'ї. Це пов'язано з тим, що наймолодший в родині Піг – це Джордж. Він тільки вчиться вимовляти слова, тому як папуга повторює слова за усіма, як у наведеному прикладі, коли старша сестра, Пеппа Піг, радісно вигукує до своїх бабусі та дідуса. Але в силу незнання та свого мало віку, у Джорджа не добре виходить.

Наближення вимови молодшого Джорджа до людської дитини – також відноситься до особливостей сучасної англomовної анімації. В п'ятому епізоді першого сезону «Hide And Seek», Джорджа вчать рахувати, адже він не вміє рахувати навіть до десяти:

«Peppa: *One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.*

(Narrator: *George has found somewhere to hide just in time*)

Peppa: *Ready or not, here I come!*

(Narrator: *Peppa has to find where George is hiding*)

Peppa: *Found you!*

(Narrator: *Peppa has found George*)

Peppa: *George, I can see you too easily!*

(Narrator: *Now it Peppa's turn to hide*)

George: *One, umm. sri!* (Peppa Pig, ep.5].

Тут він невірно вимовляє цифру «three»: *three* – [stri].

До особливостей на граматико-синтаксичному рівні відносяться: використання простих граматичних форм, зменшувально-пестливих суфіксів, нескладних синтаксичних конструкцій та речень, а також передача інформації у

формі діалогу. У синтаксичній структурі переважають прості речення, що реалізуються в діалогах, що, до речі, відповідає специфіці віку цільової аудиторії: ситуативності дитячої мови та її діалогічної спрямованості, наприклад:

«*Peppa, George, Mumy and Daddy are ahving breakfast.*

*It is a lovely, sunny day. Peppa and George can't wait to go to the garden to play.*

- *Mummy, please can we go outside to play?*
- *You can go out to play, when you finish your breakfast.*
- *George, don't drink your juice too quickly!*

*George drank his juice too quickly and he has hiccups.*

- *Can we go to play now, Mummy ?* « (Peppa Pig, ep.11].

На фонетичному рівні слідуює відзначити особливості вимови, які використовуються для створення гумористичного ефекту та наближення до реальності. Так, наприклад, найменший герой мультсеріалу, Джорж, постійно вимовляє прості звуки типу: *rrr, burp, woe, ho-ho, he-he, oooo* тощо.

«Peppa Pig: *Papa – catch!*

Papa Pig: *Oh-ho-ho-ho, catch! Oh, what' this?*

George: *Di-no-saur, rrrr!*

Papa Pig: *A di-no-saur? Oh-ho-ho-ho!»* (Peppa Pig, ep.10].

Серед жанровостилістичних особливостей дитячої мультиплікації слід зазначити зв'язок з національною культурою, відсутність великої кількості стилістичних засобів образно-художньої виразності, однак, при цьому, можуть широко вживатися епітети, порівняння та уособлення. Характерним є використання повторів, фразеологічних зворотів та прислів'їв, наявність пісень, наприклад:

«*Oh dear! You are very, vey hot!*» (Peppa Pig, ep.3].

Тут вжито повтор прикметника «*very*».

Отже, загальними особливостями, властивими анімації для дітей є:

- використання розмовної лексики (*oh dear, goodness, well done*);

- епітетів (*very good detective*);
- фразеологізмів (*ready or not, here I come*) ;
- гри слів (*I pig you pardon*);
- простих синтаксичних конструкцій;
- оноματοпеї.

Що стосується категорії для широкого загалу, то тут вже матеріал для аналізу набагато розширюється своєю різноманітністю. Розглянемо на прикладі одного відомого мультфільму «Finding Nemo» (2003). В англomовному тексті можна виявити велику кількість скорочення слова *because* – ‘*cause* – (бо, оскільки), що вказує на неформальний стиль спілкування між головним героєм Марліном і його сином Немо, наприклад:

«MARLIN: *Sometimes you can't tell 'cause fluid is rushing to the area. Now, any rushing fluids?»* (Finding Nemo)

«MARLIN: *Are you sure you **wanna** go to school this year? 'Cause there's no problem if you don't»* (Finding Nemo)

Тут також зустрічається розмовна форма «*wanna*»:

*wanna* – *want to* (хотіти)

В тексті зустрічаються такі розмовні вирази, як «*Ohh. There, there, there*» (ну, ну) – неформальний розмовний вислів підбадьорення, наприклад:

«MARLIN: *Ohh. **There, there, there.** It's okay, daddy's here. **Daddy's** got you. I promise, I will never let anything happen to you...Nemo»* (Finding Nemo)

«DORY: ***There, there.** It's all right. It'll be **okay***» (Finding Nemo)

Окрім виразу, *there*, в наведених прикладах зустрічаються такі маркери розмовної мови, як *okay*, а *daddy* – це ласкаве звернення до батька (*татусю*).

Ласкаві звернення вживаються не тільки у діалогах між батьком і сином, а й між головним героєм у розмовах із його знайомими. Вони звертаються до нього, називаючи «*clownie*» – (похідне від риби – клоуна, «*clownfish*»), це ласкаве звернення демонструє неформальний стиль спілкування:

«BILL: *Aw, come on, **clownie*** « (Finding Nemo)

*clownie* – *clownfish*

Ласкаве звернення застосовується у розмові Дорі, подруги головного героя, з Марліном:

«*DORY: Well, there has to be someone. It's the ocean, **silly**, we're not the only two in here. Let's see...okay, no one there. Uhh, nope. Nada. [gasps] There's somebody. Hey! Excuse-*» (Finding Nemo)

Цей мультфільм містить велику кількість розмовної лексики:

«*DORY: Well, there has to be someone. It's the ocean, **silly**, we're not the only two in here. Let's see...okay, no one there. Uhh, nope. Nada. [gasps] There's somebody. Hey! Excuse-*» (Finding Nemo)

Так, вираз *come on* – фразове дієслово, яке означає «нуж бо». Зустрічається 40 разів у мультфільмі, наприклад:

«*CRAB KID: **Come on**, you guys. Stop it! Give it back!*» (Finding Nemo)

«*BOB/TED: Yeah, yeah. **Come on**, give us a funny one*» (Finding Nemo)

«*MR. RAY: **Come on**, sing with me! [singing] There's porifera, coelentera, hydrozoa, scyphozoa, anthozoa, ctenophora, bryozoas, three!*» (Finding Nemo)

Набагато менше зустрічається вираз *oh boy* – 7 разів, який демонструє емоційний стан подиву та шоку у персонажа:

«*NEMO: Get up, get up! It's time for school! It's time for school! It's time for school! It's time for school! **Oh boy! Oh boy!***» (Finding Nemo)

«*BLOAT: **Oh boy, oh boy, oh boy, oh boy!***» (Finding Nemo)

«*NEMO: **Oh boy** – whoa!*» (Finding Nemo)

Дієслово *see*, що вживається в мовленні наприкінці речення, має значення не «бачити», а значення «розумієш» (образне, не пряме), як, наприклад, у контексті, коли головний герой Марлін розповідає іншим риbam анекдот:

«*MARLIN: All right, I know one joke. Um, there's a mollusk, **see**? And he walks up to a sea, well he doesn't walk up, he swims up. Well, actually the mollusk isn't moving. He's in one place and then the sea cucumber, well the – -I mixed up. There was a mollusk and a sea cucumber. None of them were walking, so forget that I*» (Finding Nemo)

Або коли Дорі розповідає про свою особливість:

«*DORY: No, it's not. I know it's not. I'm so sorry. See, I suffer from short-term memory loss*» (Finding Nemo)

Мультиплікаційний фільм містить повторення слів за відсутності такої необхідності демонструє схвильованість персонажа в сцені, коли маленький Немо розповідає своєму батькові цікавий факт про черепахи:

«*NEMO: Sandy Plankton from next door, he **said** that sea turtles, **said** that they live to be about a hundred years old!*» (Finding Nemo)

Опущення слів є невід'ємною частиною неділового спілкування:

«*MARLIN: All right, **I'm up***» (Finding Nemo)

*I'm up – I'm wake up*

Широке використання слів «*well*» та «*actually*» присутнє в цьому мультфільму і підкреслює неформальну непідготовлену мову:

«*MARLIN: **Well**, you know what, if I ever meet a sea turtle, I'll ask him. After I'm done talking to the shark, okay? Whoa, whoa, whoa! Hold on, hold on, wait to cross. Hold my fin, hold my fin*» (Finding Nemo)

«*MARLI: **Actually** I do know one that's pretty good. There was this mollusk and he walks up to a sea cucumber. Normally, they don't talk, sea cucumbers, but in a joke, everyone talks. So the sea mollusk says to the cucumber...*» (Finding Nemo)

Вживання розмовних слів таких як *kids* замість нейтрального *children*, або *woozy* замість *alright* або *ok*:

Прикметник *woozy* в англomовному тлумачному словнику «Cambridge Dictionary» зазначено як «informal», тобто відноситься до неформальної лексики: «feeling weak or ill and unable to think clearly» [95].

Схожу ситуацію бачимо і зі словом *kid*:

«*MARLIN: Coral, honey, these are our **kids** we're talking about. They deserve the best. Look, look, look. They'll wake up, poke their little heads out and they'll see a whale! See, right by their bedroom window*» (Finding Nemo)

Іменник *kid* у словнику трактується як «дитина» [95].

Такий самий приклад у ситуації, коли Джил – «головний» акваріума, дав команду своїм підопічним:

«*GILL: Everybody else, be as **gross** as possible. Think dirty thoughts. We're gonna make this tank so filthy, the dentist'll have to clean it*» (Finding Nemo)

Тут прикметник **gross** із яскравою негативною семантикою вжито замість звичайного *rude*. Така заміна нейтральних слів на прикметники або іменники з яскравішим емоційним забарвленням надає жвавість мови і робить її більш виразно.

Найцікавіша, з точки зору лінгвістики, є вигадані лексичні одиниці (неологізми або okazionalizmi). Так, існує навіть ціла вигадана мова – мова міньйони. Міньйони – симпатичні маленькі пустотники, які грають у франшизі «Despicable Me». Маленькі жовті істоти, схожі на Майка та Айка, живуть, щоб бути поплічниками, довіреними послідовниками найзłodійнішого лиходія, якого тільки можуть знайти. Тому вони служать екстраординарному антигерою Фелоніусу Гру.

Наразі Міньйони з'являлися в чотирьох анімаційних художніх фільмах, включаючи трилогію «Despicable Me», яка була запущена в 2010 році, і їх власний спін-офф «Minions» у 2015 році. Також є більше десятка короткометражних фільмів і кілька відеоігор, у яких зображені милі маленькі створіння, схожі на жовті капсули (див. рис. 2.1).



Рис. 2.1. Міньйони (приклад вигаданої мови)

Міньйони мають унікальний вигляд – їх стандартний одяг – джинсовий комбінезон і великі окуляри, що закривають одне або два ока. Але ще більш унікальна їхня мова. На перший погляд, це звучить так, ніби вони говорять цілковиту дурницю, але якщо уважно прислухатися, це насправді дивна мова, яка об'єднує кілька мов і звуків.

Міньйонська мова, як відомо, – це сконструйована мова, створена співрежисерами «Despicable Me» П'єром Коффіном та Крісом Рено. Хоча це може звучати як незв'язне лепетіння, практично нерозрізнені слова насправді є рукотворним діалектом, спеціально розробленим для Міньйонів. (Інші приклади «конлангів» (conlangs) – або «сконструйованих мов» (constructed languages) – включають мову клінгонів «the Klingon language» («Star Trek»), евокезе» («Star Wars») та мову на'ві «Na'vi» («Avatar»).

Міньйонська мова (Minion Language), яку іноді називають банановою мовою (Banana Language) через любов міньйонів до цих фруктів з жовтою шкіркою, є поєднанням кількох справжніх мов, зокрема французької, італійської, іспанської, індійської, японської та, звісно, англійської, серед інших. Один із прикладів того, як ці слова змішуються разом, щоб створити переплутану мову, походить із «Despicable Me 2», коли один з міньйонів вимовляє «*poulet tikka masala*» (Despicable Me 2) у домофон в надії відімкнути двері. Фраза є комбінацією французької та індійської, яка описує популярне блюдо з курки в індійському стилі: *poulet* (фр.) – курка; *tikka masala* (інд.) – тикка масала (страва в індійському стилі з невеликих шматочків м'яса (як правило, курки) у вершковому соусі з м'яким ароматом спецій).

Хоча ця конкретна фраза насправді щось означає іншими мовами, багато інших фраз ні. Наприклад, «*tatata bala tu*» означає «я ненавиджу тебе» на міньйонській мові.

Неймовірно, що міньйони знають так багато мов, враховуючи, що у фільмі про їх походження, «Minions», показано, що вони подорожують світом з початку часів у пошуках ідеального лиходія, якому можна служити.

Перекласти все, що кажуть мінйони, майже неможливо зробити швидко, тому, коли оригінальний фільм був випущений у 2010 році, Best Buy створив додаток, який включав Minionator, перекладач з мійонської мови на англійську.

Так, окрім усіх іноземних мов, якими мінйони висловлюються, також є англійська – голосно й чітко. Насправді «*banana*» (Despicable Me; Despicable Me 2; Minions) – одне з улюблених слів мінйонів.

Зазвичай, коли розмовляють мінйони, у кожні кілька речень міститься одне-два впізнаваних слова, що дає англомовним глядачам відчуття, ніби вони сліdkують: «*Hey!*» «*What?*» «*Idiot.*» «*Wow*», а «*fight, fight, fight!*» (Despicable Me) є лейтмотивним в оригіналі «Despicable Me» та за його межами.

Однак під час випуску «Minions» у 2015 році відчуття впізнавання «а-га» перетворилися на «о-ні», коли деякі батьки вважали, що іграшки McDonald's Harry Meal на основі маленьких жовтих хлопців говорять табуйоване слово. Хоча люди скаржилися, що їхні іграшки кажуть еквівалент «WTF», McDonald's наполягав, що всі слова та фрази мають рейтинг «G» (Rated G – загальна аудиторія – допускається будь-який вік).

У мінйонів є більше, ніж просто слова. Як і будь-яка інша мова, серед іншого є тон, мова тіла, жести та вирази, які допомагають передати повідомлення. Тому, коли мінйон щасливий, він може верещати, посміхатися і збуджено стрибати вгору-вниз. Коли він роздратований, він може бурмотіти, схрестити руки і закотити очі. Тобто, почуття мінйона легко передати невербально. Крім того, контекст дуже важливий у фільмах про мінйонів, оскільки він допомагає зробити мову легшою для розуміння. Наприклад, мінйонів викрадають у «Despicable Me 2», і один з них кричить «*gelato!*» (Despicable Me 2) – добре відоме італійське слово для морозива. Саме це допомагає зрозуміти, що відбувається (див. рис. 2.2):



Рис. 2.2 Оказіоналізм «*gelato*» (морозиво)

Коли поганий антагоніст Грю наказує деяким із своїх міньйонів замінити іграшкового єдинорога однієї зі своїх прийомних дочок, міньйони повторюють «*rapou*», що римується з *іграшкою* (*toy*):

*rapou* (Despicable Me 2) – слово утворене на основі телескопії – поєднання двох слів, але не просто слів, а їх фонетичну складову, у нашому випадку два слова, які носяться однакову семантику:

*poppet* ['pɒp.ɪt] – лялька

*toy* [tɔɪ] – іграшка

*poppet + toy* – ['pɒp.ɪt + tɔɪ] – *rapou*

Слово «*minion*» (міньйон) походить від французького слова *mignon*, що означає маленький і милий. Такими є не тільки самі міньйони, а й їхня мова. Завдяки високому тону та простим складам (*ba-na-na*), це звучить майже як дитяча розмова. І, як немовлята, міньйони іноді додають букви «*b*» або «*p*» до слів, які часто є першими приголосними, що вивчають маленькі діти. Вони вимовляють «*bello*» замість «*hello*», «*bapple*» замість «*apple*» і «*poorue*» замість «*goodbye*». Ономато́пєя, термін для слова, яке насправді схоже на звук, який воно видає, також з'являється, коли маленькі жовті створіння говорять «*bee doh bee doh bee doh!*» у відповідь на димову сигналізацію, по-дитячому відтворюючи звук пожежної машини.

Наведемо невеличкий словник «Banana Language» (див. табл. 2.1):

Таблиця 2.1

Словник мови мін'йонів

<b>Minion Language</b>	<b>English Translation</b>
<i>Bello!</i>	Hello!
<i>Pooraye!</i>	Goodbye!
<i>Bank yu!</i>	Thank you!
<i>Me want banana!</i>	I'm hungry!
<i>Underwear</i>	I swear
<i>Bee Do!</i>	Fire!
<i>Tatata bala tu!</i>	I hate you!
<i>Baboi</i>	Toy
<i>Po ka</i>	What
<i>Bable</i>	Apple
<i>Gelato</i>	Ice cream
<i>Butt</i>	Butt
<i>Nah</i>	One
<i>Dul</i>	Two
<i>Sae</i>	Three
<i>Para tu</i>	For you
<i>Chasy</i>	Chair
<i>Kan pai</i>	Cheers!
<i>Pwede na</i>	Can we start?
<i>Luk at tu!</i>	Look at you!
<i>Muak Muak</i>	Kiss
<i>Ditto</i>	I'm sorry
<i>Buttom</i>	Bottom
<i>Stopa!</i>	Stop!

### 2.3. Роль прагматичного ефекту мовної гри у тексті анімації як специфічного мовного жанру

Одним із найпоширеніших мовних засобів, використаних у сучасній анімації, є мовна гра. Мовна гра є засобом досягнення авторської інтенції. За допомогою мовної гри можна актуалізувати висловлювання, посилити

враження, висловити свою оцінку, зробити мову більш експресивною, замаскувати певне явище, розважити глядача, внаслідок чого мовна гра є одним із домінантних засобів реалізації цілей, закладених автором, його прагматичних інтенцій.

А. В. Динкевич визначає прагматику наступним чином: вона описує факти мови в аспекті людської діяльності, а отже, вивчає мову в плані її вживання; прагне розкрити, за яких умов і з якою метою у цьому випадку говорить людина [21, с 53–57].

Як зазначає Т. П. Соніч, прагматичний ефект є актуалізацією у межах висловлювання у конкретному мовному акті прагматичного потенціалу граматичної категорії. Мовленнєво-впливовий ефект у різних комунікативних ситуаціях може бути або позитивним, або негативним, при цьому позитивний ефект пов'язаний з реалізацією запланованої адресантом мети при побудові висловлювання. Тим самим позитивний прагматичний ефект детермінований інтенціональним посиленням адресанта. Наприклад, метою автора мовного повідомлення може бути порада, яка приймається його адресатом. Про негативний прагматичний ефект говорять тоді, коли висловлювання не чинить належного мовного впливу на реципієнта, але викликає зворотну реакцію з його боку. Як приклад можна навести грубу вимогу: «*Shut the door!*» яка може бути проігнорована тим, до кого ця вимога звернена, або викликати негативну вербальну реакцію: «*Shut the door !*» [76].

Чинення прагматичного впливу на одержувача інформації, на думку В.Н. Комісарова, становить найважливішу частину будь-якої комунікації, у тому числі міжмовної [43].

На думку О.А. Мельничук, у будь-якому тексті вибір способів уявлення дійсності виробляється автором свідомо, тобто, він підпорядковується авторському задуму, інтенції [61].

Усі наведені вчені наголошують на важливості прагматичного ефекту як загального задуму твору, що диктує вибір мовних засобів для досягнення поставленої мети.

У результаті реалізації інтенцій автора (авторських та мовних) у творі виражається авторська модель світу, яка передається у змісті твору через використувані мовних засобів.

У руслі заявленого під категорією автора будемо представляти, поділяючи думку Б.О. Кормана, носія «якогось погляду на дійсність, виразом якого є весь твір» [44].

Категорія автора, авторська інтенція, у контексті визначення Б.О. Кормана, це основна категорія, що визначає структуру та характер його твору.

Мовна гра є засобом досягнення авторської інтенції (категорії автора) та спрямована на створення певного прагматичного ефекту. Вибір конкретних мовних та композиційних засобів, а також прийомів їхнього з'єднання в тексті детермінуються стратегією та тактикою автора. Мовні інтенції автора тексту реалізуються у його тактиці, тоді як авторська інтенція і концепт тексту знаходять свій відбиток у стратегії. Модель світу автора створюється завдяки взаємодії стратегій і тактик, що обираються автором тексту. Прагматичне вплив мовної гри на реципієнта безпосередньо пов'язано з функціями мовної гри мови, оскільки через реалізацію цих функцій автор передає власну ідею.

Грунтуючись на класифікації функцій мовної гри в медіаконтексті [44], інтернет-дискурсі, телевізійному дискурсі [6] та зважаючи на характер жанрової специфіки анімаційного твору, базовими функціями мовної гри можуть виступати такі:

- експресивна,
- розважальна,
- мовотворча,
- оцінна,
- маскувальна,
- функція задоволення агресивності.

Ця ієрархія ґрунтується на даних монографічного дослідження [58].

Розглянемо докладніше ці функції, починаючи з експресивної функції. Найчастіше експресивність розуміється як «не нейтральність мови, щось надає їй незвичність і виразність, пов'язану з тим, що сигнал, який передається мовним виразом, посилено та виділено із загального потоку» [80].

Вперше в лінгвістиці ХХ століття привернув увагу до важливості експресивного елемента Ш. Баллі, вважаючи, що синтаксичні засоби як непрямі виразні засоби (на відміну від лексичних – прямих) здатні надавати мовленню афективний заряд [4].

Експресивна функція мовної гри реалізується у наступному прикладі у анімаційному серіалі «Animaniacs»:

- *«Just give me the bird!*
- *We can't, this is a family show»* (Animaniacs), епізод «This Pun for Hire».

У наведеному прикладі героїв просять віддати статуетку у вигляді птаха. Однак вони розуміють це прохання як евфемізм – показувати непристойний жест, чим і викликана їхня реакція – *«We can't, this is a family show»*. Через використання евфемізму у цьому епізоді проявляється експресія.

- *«What are you waiting for?*
- *A tip.*
- *Floss every day! Now go away»* (Animaniacs), епізод «Bully for Skippy».

У разі експресія виражена через каламбур. В англійській мові слово **tip** має кілька значень, одне з яких – «чайові», проте героїня використовує інше значення (*рада, підказка*), тим самим обігуючи звернене до неї прохання (офіціант чекає на чайові, а йому дають пораду).

Наступна функція мовної гри – мовотворча. Знайдене в акті індивідуальної творчості нерідко закріплюється у мові як новий, яскравіший спосіб вираження думки. Мовна гра – один із шляхів збагачення мови. Наприклад, «формульні вирази» – порівняння (*злий, як собака*), метафори (*свіжий вітер, залізна воля*), генітивні конструкції (*річки крові*), творчі конструкції (*золото, а не людина*) тощо, які стали вже загальномовними.

Мовна гра переслідує не лише миттєві інтереси (заінтригувати, змусити слухати), але вона покликана виконувати й іншу мету – розвивати мислення та мову:

«*I'm the brains of the outfit. Dot's the heart, and Wakko's a toss-up between the spleen and the pancreas*» (Animaniacs), епізод «This Pun for Hire».

У цьому прикладі мовотворча функція мовної гри реалізується через каламбур, відбувається зміщення переносного значення слів на пряме (мозок і серце розуміються не як символи почуттів та розуму людини, а як органи людського тіла).

- «*A star will be **born!***
- *Ooh, I'll **boil** water*» (Animaniacs), епізод «Dot's entertainment».

Тут також ми можемо бачити каламбур, який яскраво демонструє мовотворчу функцію. Герой обіграє вираз шляхом зміни значення дієслова *born* з переносного на пряме (народження зірки розуміється як народження дитини), тим самим роблячи мовлення більш живим та насиченим. За допомогою такої гри слів автор не тільки зацікавлює та смішить глядача, але також розвиває його мислення та мову.

Розважальна функція характеризується прагненням розважити себе та співрозмовника, а також прагненням до самоствердження – «тріумф через справність власного інтелекту або виявлення в інших негативної риси, від якої сам спостерігач вільний, що пробуджує в ньому фарисейське задоволення собою» [68].

Осміювання оточуючих з метою самоствердження в певних особливих умовах життя, в яких сміх є єдиним загальнодоступним засобом боротьби з навколишнім злом, перетворюється на розряд виправданої необхідності.

- «*I think I can see into **the future.***
- *Into the future? When did it start?*
- *Next Monday*» (Animaniacs), епізод «Be careful what you eat».

Тут розважальна функція здійснюється через каламбур. А, щоб розсмішити глядача, автор використовує гру слів, тобто, герой ще не бачить майбутнього, але вже знає, що з ним станеться наступного понеділка.

Маючи прагматичну основу, функція маскуваннн стосується не стільки змісту описуваного, скільки відносин між адресантом та адресатом (адресатами) й прийнятих ними угод: мовний жарт дозволяє обійти цензуру. Жарт дозволяє «замаскувати» повідомлення і завдяки цьому висловити ті сенси, які (з різних причин) перебувають під заборонаю. Маскуваннн – зміна будь-яких елементів тексту у вигляді різних прийомів (перепустка, заміна, алюзія), який завжди має негативну конотацію [31].

Маскувальна функція мовної гри реалізується, наприклад, у наступному випадку:

«*In a few minutes, it'll be totally dark and scary. Ooooooh! But don't anyone touch me. I have **cooties!***» (Animaniacs), епізод «Pavlov's mice».

Цей приклад ілюструє ставлення автора до Росії. Через фразу «*I have cooties*» автор маскує стереотип про те, що в царській Росії люди не милися і не дбали про особисту гігієну.

«*We will also prove **justice is not blind, she's cross-eyed!***» (Animaniacs), епізод «La La Law».

У цьому епізоді автор сценарію маскує стереотип про не зовсім ідеальну систему правосуддя США шляхом трансформації фразеологізму «*justice is blind*»). Тут прикметник *blind* вживається у прямому значенні замість переносного, на що вказує прикметник *cross-eyed*.

Функція задоволення агресивності має яскравий прояв через мовну гру. Гострота дозволяє повернути втрачене, ховаючись за особливості мови. Саме з цим пов'язаний факт: у незрозумілі слова та словосполучення слухачі схильні вкладати лайливий чи непристойний зміст.

Функція задоволення агресивності може бути продемонстрована таким прикладом:

– «*Please, get off me. I am the dictator!*

– *O.k., Dick, or is it Mr. Tator?* (Animaniacs), епізод «King Yakko».

Персонаж демонструє своє негативне ставлення до героїв словами «*Please, get off me. I am the dictator!*» На ці слова герої відповідають «*O.k., Dick, or is it Mr. Tator?*». Тут герої обіграють слово *dictator*, сприймаючи його як власне ім'я *Dick Tator*. Функція задоволення агресивності проявляється у реакцію слова, які несуть негативну забарвлення («*Please, get off me. I am the dictator!*»), герої не відповідають грубістю на грубість, вони обігрують фразу, створюючи комічний ефект.

Оціночність – властивість мовних одиниць виражати відносно стійку позитивну чи негативну характеристику людини, і навіть ставлення, думка, судження про позитивні або негативні для мовної особистості цінності предметів, явищ і процесів [31, с. 49–52].

Оціночна функція мовної гри в мові може бути показана на наступному прикладі:

– «*Soccer's **bestest** game in the whole entire universe*» (Animaniacs), епізод «Soccer coach Slappy».

Тут оцінна функція реалізується через гіперболу, за допомогою якої герой мультфільму показує своє позитивне ставлення до футболу (*the bestest* – найкраща (всупереч правилам англійської граматики, два правила утворення найвищого ступеню порівняння прикметника накладені один на одного).

– «*Ah, ok, all right! I suppose I can work with Suzy Squirrel again even if she is **no-talent scenestealing line-changing, good-for-nothing, backstabbing slob** who ruined every sketch we ever did*» (Animaniacs), епізод «The Sunshine».

У наведеному епізоді негативна оцінка яскраво виражається через слова персонажа (*no-talent scenestealing line-changing, good-for-nothing, backstabbing slob*).

## Висновки до другого розділу

Анімаційний мультфільм – це особливий жанр в кіно, який володіє низкою соціологічних, культурних та прагматичних особливостей. Перш за все – це цільова аудиторія. Якщо раніше мультфільми створювалися виключно для дітей, то в XXI столітті все більше з'являються мультфільми для усіх широкої вікової категорії. Головна мета анімаційного мультфільму – розважальна, з чим пов'язані усі розглянуті особливості, серед яких виділяють простоту мови, образність, емоційність, динамічність та використання простих зрозумілих жартів.

Існують певні обмеження в залежності від віку цільової аудиторії

1) Категорію «діти дошкільного віку» можна характеризувати одним словом – простота: простота в мовленні та інформації, яка подається на екрані, зазвичай це виховна та повчальна.

2) Категорію «широкий загаль» можна характеризувати насиченістю розмовної лексики (сленгізми) та okazіоналізмами (вигаданими словами/мовою та пестливо-зменшувальні слова). Інформація у свою чергу нагромаджується додатковими смислами, які зрозумілі вже старшому поколінню.

Таким чином, ґрунтуючись на тому, що анімаційний текст є специфічним мовним жанром і є одним з найбільш оригінальних з погляду композиції, форми подання та мови прагматичний ефект мовної гри в анімації відіграє важливу роль, формуючи у глядача певний погляд на різні явища навколишньої дійсності. Мовна гра є основним засобом досягнення авторської інтенції в тексті анімаційного твору і реалізує такі функції мови, як експресивна, мовотворча, розважальна, маскувальна, оцінна та функція задоволення агресивності. Також у вигляді мовної гри автор фокусує увагу глядачів у тому, що необхідно підкреслити у певній ситуації як реалізацію категорію автора, тобто, його інтенції у тих формування комічного і виховного ефекту – як елементів прагматичного на цільову аудиторію.

## РОЗДІЛ 3

### МУЛЬТИМОДАЛЬНІСТЬ ЯК НЕВІД'ЄМНА ЧАСТИНА ВІДЕОФОРМАТУ АНІМАЦІЇ

#### 3.1. Вербальні та невербальні засоби передачі інформації у мультфільмі

Кінотекст вивчався в межах історії кіномистецтва, сценічної майстерності та режисури. З погляду стилістики та лінгвістики тексту розглядалися в основному тейпскрипти або тексти полілогів фільмів і найчастіше ізольовано від відео- та музичного ряду. П. Ю. Богдановська розглядає кінотекст як особливий тип креолізованого тривимірного тексту, де вербальний компонент, відеоряд і музика разом створюють вплив на адресата, який за своєю ефективністю набагато сильніший за вплив звичайного вербального тексту. Кінотекст розуміється як потужна зброя лінгвістичного та екстралінгвістичного впливу, в результаті якого може кардинально помінятися точка зору глядача, змінитись його настрій, спосіб мислення і навіть вчинки [7, с. 14].

Для аргументації припущення, що кінотекст – це тип креолізованого тексту, розглянемо його визначення, наведені у роботах дослідників, котрі займаються цією проблемою.

На думку Ю.Г. Цив'яна кінотекст є, нічим іншим, як «дискретна послідовність безперервних ділянок тексту» [86, с. 109–121]. Таке визначення, на нашу думку, не відображає сутність поняття і не містить властивостей та характеристик, які були б притаманні саме кінотексту.

Є.Б. Іванова розглядає кінотекст як «зафіксоване на плівці повідомлення» [32]. Але з цього визначення не зовсім ясно, яке повідомлення мають на увазі: вербальне, знакове, передане за допомогою асоціацій чи якесь інше. Не зрозуміло, як автор враховує вербальні та візуальні засоби, оскільки на плівці фіксується власне зображення, тоді як повідомлення передається

переважно вербально. Тому в цьому визначенні спостерігається деяка нечіткість та нелогічність.

Інший дослідник – А.В. Фьодоров – розуміє під кінотекстом «повідомлення, що містить інформацію і викладене в будь-якому вигляді та жанрі кінематографа (ігровий, документальний, анімаційний, навчальний, популярно-науковий фільм)» [83, с. 33–38]. Це визначення видається більш вдалим, але для повноти розуміння хотілося б розширити описову характеристику поняття та конкретизувати його особливості.

Іншим визначенням є позиція Ю.М. Усова, який бачить кінотекст як «динамічну систему пластичних форм, що існує в екранних умовах просторово-часових вимірів та аудіовізуальними засобами, передає послідовність розвитку думки художника про світ і про себе» [81, с.125]. Незважаючи на розширене визначення, автор, на наш погляд, не зміг, проте, передати характер кінотексту та його відмінні риси. Ще кінотекст представляється як «культурний об'єкт, який сприймається через органи почуттів» [93, с. 118]. Але поняття «культурний об'єкт» набагато ширше, ніж кінотекст. Це пояснення не передає суті кінотексту, не розкриває його характерні складові.

На підставі розглянутих вище визначень кінотексту можна помітити, що не всім дослідникам вдається передати його суттєвіший сенс, розкрити його функції та відмінні характеристики.

Яскравим прикладом повноцінного розуміння кінотексту є визначення Г. Г. Слишкіна та М.А. Єфремової [74, с. 153]. Саме на їхню дефініцію нині спираються вчені-лінгвісти щодо цієї проблеми. У своїй дослідницькій роботі вони розглянули склад кінотексту, який представляється у вигляді зв'язку двох семіотичних систем: лінгвістичної та нелінгвістичної. Лінгвістична система в кінотексті є двома ланками: письмова (титри і написи, що є частиною світу речей фільму) і усне (звучання акторів, закадровий текст, пісня тощо). Нелінгвістична система охоплює звукову складову (природні та технічні шуми, музика) та відеоряд (образи персонажів, їх рухи, пейзаж, інтер'єр, реквізит, спецефекти) [74, с. 153]. При цьому всі елементи перебувають у нерозривній

єдності та справляють кумулятивний ефект на адресата. Цю позицію поділяє й інший лінгвіст – Є.Є. Анісімова, на думку якої кінотекст – це не що інше, як різновид креолізованого тексту [77, с. 8,15].

Дійсно, на думку цілого ряду дослідників, особливу значущість для повсякденної комунікації представляють семіотично ускладнені (або креолізовані) тексти, у формуванні змісту яких взаємодіють коди різних семіотичних систем, які поєднуються і переробляються реципієнтом в єдине смислове ціле. Зупинимось докладніше на понятті «креолізований текст» та визначимо його взаємозв'язок із терміном «кінотекст».

Термін «креолізовані тексти» належить Ю.А. Сорокіну та Є.Ф. Тарасову, який розуміється ними як «тексти, фактура яких складається з двох неоднорідних за своїм складом частин: вербальної (мовної або мовленнєвої) та невербальної (що належить до інших знакових систем, ніж природна мова)» [77, с. 240].

Цей термін став робочим і зразковим для багатьох дослідників у цій галузі. Одним із таких вчених є Є.Є. Анісімова, яка бачить креолізований текст, як «особливий лінгвовізуальний феномен, текст, в якому вербальний та образотворчий компоненти утворюють одне візуальне, структурне та функціональне ціле, що забезпечує його комплексну прагматичну дію на адресата» [77].

Поняття «креолізованого тексту» останнім часом часто ототожнюється з терміном «полікодового тексту». У розробленій Г.В. Ейгером та В.Л. Юхтом класифікації було виділено моно- та полікодові тексти. «До полікодових текстів у широкому сенсі повинні бути приписані і випадки поєднання природного мовного коду з кодом будь-якої іншої семіотичної системи (зображення, музика тощо)» [25, с. 107]. Термін «полікодовий текст» досліджується також Л.М. Большіяною. Авторка розглядає так званий «лінгвовізуальний комплекс» – газетний текст, в якому фотозображення є різновидом полікодових текстів [8, с. 50–56].

Терміни «ізовербальний комплекс» та «ізоверб» також є іншими, за своєю суттю, рівнозначними назвами креолізованого тексту. У роботах вчених вони використовуються для позначення цілісності вербальної та образотворчо-графічної знакових систем [5]. Крім цього, для описуваного явища вченими використовуються такі терміни, як семіотично ускладнені тексти та відеовербальні тексти.

У своїй роботі А.А.Бернацька проводить розмежування між переліченими вище термінами, і її точка зору підтримується низкою сучасних дослідників. Авторка пише, що терміни «полікодовий» і «семіотично ускладнений» текст є найбільш підходящими для позначення родового поняття негомогенних, синкретичних повідомлень (текстів), що утворюються комбінацією елементів різних знакових систем за умови їхньої однакової значущості, за неможливості заміни чи пропуску однієї з них. Для вказівки того чи іншого ступеня і самого факту участі у створенні тексту елементів різних семіотик, різних знакових систем, на думку А.А.Бернацької доцільно зберегти метафоричний термін, створений Ю.А.Сорокіним та Є.Ф.Тарасовим, – «креолізований текст» [5]. Ця думка нами також підтримується, і в своїй роботі ми користуватимемося терміном «креолізований текст», вважаючи терміни «полікодовий» та «семіотично ускладнений текст» його синонімами.

Спираючись на розглянуті вище визначення креолізованого тексту, дозволимо собі запропонувати своє визначення, що максимально повно розкриває найістотніші якості цього типу тексту. Креолізований текст, на наш погляд, є особливим видом тексту, що складається з неоднорідних за своїм змістом компонентів: вербального (мовного) і невербального (немовного; музика, шуми, звуки навколишнього світу, статичні та динамічні зображення), які при взаємодії один з одним утворюють нерозривне та єдине смислове та функціональне ціле, завданням якого є певний та часто запланований вплив на адресата. Але взаємодія зазначених двох компонентів і є суттєвою та специфічною характеристикою кінотексту.

Як можна бачити, існує явний перетин сенсу поняття «креолізований текст» з терміном «кінотекст», оскільки ключовою ланкою в обох поняттях виступає зв'язок двох головних складових: вербальної та невербальної, які функціонують і перебувають у нерозривній єдності. Таким чином, ми приходимо до висновку, що згідно з визначеннями двох розглянутих понять кінотекст насправді можна вважати особливим видом креолізованого тексту.

З точки зору семіотики, анімаційний твір, як і будь-який матеріальний предмет, в генезисі якого приймала участь людська суб'єктивність, вважається текстом [74, с. 14], а точніше медіатекстом (текстом масової комунікації) як текстом найвищої семіотичної складності. Цей текст складається з матеріалів різних семіотичних систем, які перетворюються під час фіксації такими засобами, як кіноплівка, магнітна плівка, та інші форми відео- та звукозапису, а також комп'ютерна техніка, техніка радіо транслявання, телебачення, кінопрокату [11, с. 14].

Анімаційний твір, як витвір мистецтва, може бути визначений як художній медіатекст, і в такому розумінні воно представляє собою єдине структурне, смислове та функціональне ціле, яке характеризується інтерсеміотичною комплентарністю [54, с. 186].

Беручи до уваги використання в анімаційному творі знаків різних семіотичних систем, які доповнюють один одного, утворюючи єдине ціле, важливою характеристикою анімаційного тексту (АТ), як різновидність кінотексту, стала вважатися його креалізованість, одночасне використання засобів вербальних та невербальних кодів [74, с. 11; 88, с. 5].

При такому дослідженні підходів до зазначеного феномену свідчить про те, що в креалізованому тексті базовим вважається вербальний компонент, який доповнюється знаками невербальних семіотичних систем. АТ, навпаки, базується на візуальному іконічному компоненті і може взагалі не містити вербального. У випадку його наявності, вербальний компонент часто лише доповнює (дублює, супроводжує, пояснює), те, що глядач бачить на екрані, коли його використовують в авторській розповіді про події, або в мовленні

персонажів. Вербально-візуальні (графічні) елементи, як правило, лише складовою загальної «картини» та функціонують, скоріше як іконічні знаки, які імітують знаки реальної/вигаданої дійсності, які відтворюється в АТ. У світлі сказаного, вважаємо АТ візуально-аудіальною різновидністю багатоканальних полікодових (гетерогенних текстів).

Полікодовий текст визначається як цілісне інформаційно-місткий семіотичний простір, в якому генеруються, взаємодіють, інтерферуються та взаємоорганізуються різні структури, кожна з яких виступає як обмеження для інших [10, с. 195].

Такий стандартний, з лінгвістичної точки зору текст вважається складним багаторівневим знаком, в якому інтегровані в єдине комунікативне ціле вербальна складова та невербальна: візуальне зображення та аудіокомпонент (можливі й інші подразники), які забезпечують комплексний вплив на адресата [35; 54, с. 31].

Сприйняття полі кодового тексту також має свою специфіку. Шифрування інформації знаками різних кодів потребує використання щонайменше двох каналів комунікації для отримання повідомлення перетворюючи АТ текст на багатоканальний.

Таким чином, типовий АТ кваліфікується нами як полікодових багатоканальний текст – комунікативний феномен, в якому інформація об'єктивується різними знаками семіотичних систем, створюючи структурну, семіотичну, функціональну єдність, що діє у комплексі на різні орган чуття.

Отже, як зазначалось раніше, аналізовані анімації мають прагматичну адаптацію до віку глядача. Це означає, що увесь вербальний та невербальний матеріал був адаптований до специфічного віку. Розглянемо віковий кожний тип.

Наведемо основні особливості крєалізованості анімаційного тексту в залежності від вікової категорії.

**I. Дитяча аудиторія.** Глядацька категорія – дошкільняти. У цьому віці є певні психологічні особливості, які автори анімації для цієї групи враховували.

1. *Тривалість*. Перш за все, це тривалість епізоду. Так, матеріалом дослідження виступали 52 епізоди першого сезону (2004) англійського мультсеріалу «Peppa Pig». Кожний епізод тривав 5 хвилин. Це вважається найоптимальнішим часом для дошкільнят, оскільки вони втрачають пильність та інтерес дуже швидко.

2. *Тематика*. Теми коротеньких епізодів прості та зрозумілі для малечі. У більшості випадків – це навчально-повчальні теми. Так, наприклад, перший епізод першого сезону «Muddy Puddles», вчить дітей, що під час гри у калюжі слід взувати резинові черевички. Другий епізод – «Mr Dinosaur is Lost» – вчить дітей проявляти кмітливість та розкривати горизонт своєї уяви. П'ятий епізод – «Hide and Seek» – навчає дітей рахувати до десяти тощо.

3. *Виховна складова*. Важливо підкреслити вагомість педагогічної складової таких мультфільмів. Так, у дитячому мультсеріалі «Peppa Pig» розкриваються такі людські цінності, як сім'я. Тут вона зображується в ідеалі: батько *Daddy Pig*, мати *Mummy Pig*, старша сестра *Peppa Pig* та молодший брат – *George Pig*:

«*I'm Peppa Pig. This is my litte brothe George. This is Mummy Pig. And this is Daddy Pig*» (Peppa Pig).

Сім'я Піг також має дідуся та бабусю, що також важливо з точки зору виховання – виховання у дітей відчуття поваги до дорослих на прикладі відносин між своїми батьками та дідусем за бабусею (див. рис. 3.1):

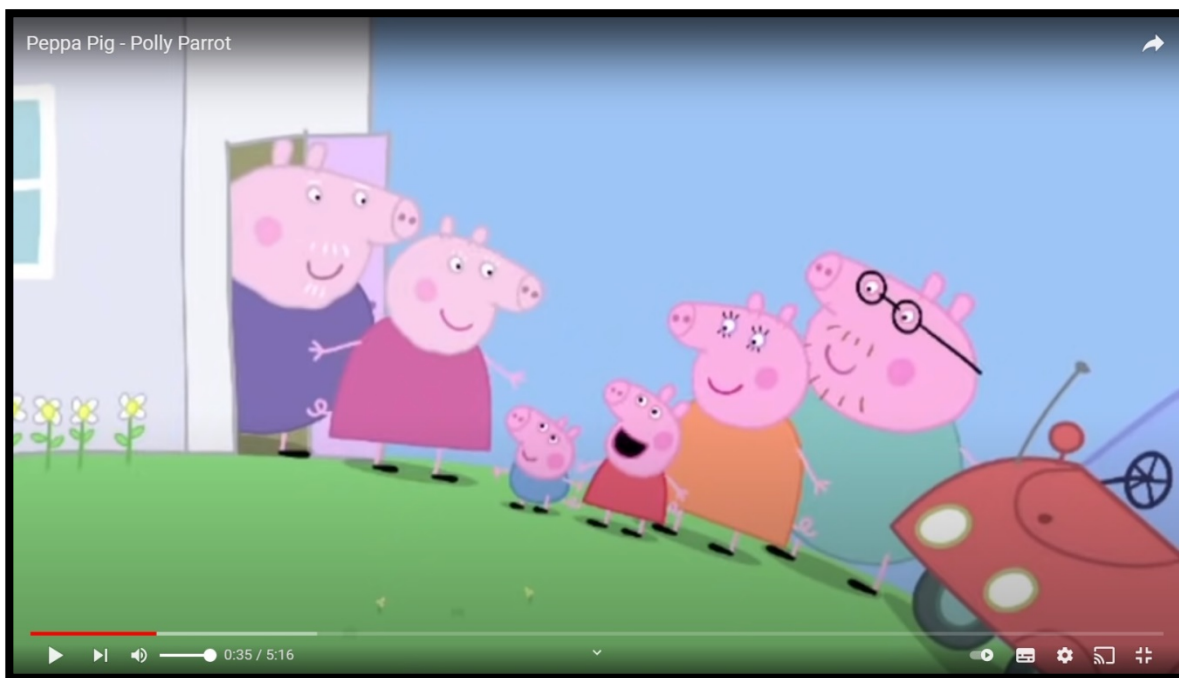


Рис. 3.1. Ідеальна сім'я *Pig*

Така стратегія не випадкова, адже сучасні психологічні дослідження демонструють, що повна сім'я – це найкращий осередок для дорослішання дитини. Неповні сім'ї, або сім'ї з однією дитинною, з точки зору психології, негативно впливають на дитину і стають причиною низки психологічних розладів у майбутньому.

В кожному епізоді роль батьків, на перший погляд, не помітна, але якщо проаналізувати їх слова, та найголовніше, їх вчинки, то стає зрозуміло, що кожний епізод – це дидактично продуманий проект з певними цілями та меседжами для дітей. Яскравим прикладом такої імпліцитної педагогіки є восьмий епізод першого сезону «Piggy in the Middle», коли головна героїня, Пеппа Піг дразнить свого молодшого братика з м'ячем, навмисно його знецінює. Якщо не втрачатися в цей процес, то хлопчик отримає глибоку психологічну травму, яка в майбутньому може призвести до психологічних розладів. Тома автори сценарію яскраво вирішили показати, що у такій ситуації мають роботи батьки. А саме – втрутитись, але в ігровій формі, і на своєму власному прикладі показати, що і як має роботи дорослий. Лише сказати вербально, що це погано – це нічого не зробити, обидва учасника (Пеппа та

Джордж) не зрозуміють, що треба робити, а лише філософське «не можна». Тут молодий глядач бачить мати, яка з посмішкою на обличчі долучається до гри малечі та пропонує зіграти в гру під назвою «Piggy in the Middle» (власне, це назва епізоду). Під час гри вона власноруч демонструє, як необхідно себе поводити. Власне, головна ідея майже кожного епізоду: не просто вербально передати дитині певну інформацію/інструкцію, але й показати на власному прикладі, як це працює. Оскільки діти копіюють своїх батьків (див. рис. 3.2):



Рис. 2.3 «Piggy in the Middle»

Отже, серед розглянутих полікодових особливостей анімації для дошкільнят, можна виділити основні три:

- коротка тривалість – 5хв епізод;
- прості навчальні теми – примітивні та зрозумілі теми (правила етикету, правила поводження з меншими та дорослими, математика, англійська мова та інші шкільні предмети);
- виховна складова – виховує у дітей вірні погляди як в суспільстві взагалі, так і в сім'ї зокрема.

**II. Широка аудиторія.** Глядацька категорія – підлітки. Цей вік також має певні психологічні обмеження, які враховують розробники сучасної анімації, оскільки окрім етичної сторони, також враховується кримінальний кодекс. У цій групі анімації теми розширюються до глобальних масштабів, але не настільки глибоких, як для дорослих, аби діти все ж таки мали змогу насолодитися процесом перегляду. Надто серйозні та з глибоким сенсом лише пригнітять дітей та відіб'є бажання до повного перегляду відеотвору. Розглянемо полікодові особливості мультфільмів для широкого загалу.

1. *Тривалість.* Тут вже тривалість збільшується від 45 хвилин для епізоду і від півтори години та більше – для повного мультфільму, який призначений для прокату у кінотеатрі. Це зроблено, оскільки підлітки більш витриваліші, а якщо сюжет цікавий, то вони можуть з легкістю додивитися без зупинок увесь мультиплікаційний кінофільм.

2. *Тематика.* Тематика тут розширюється. Так, у мультфільмі «Wall-e» (2008) розкривається футуристична тема знищення життя на землі через тотальне забруднення; про боротьбу за владу будь-якою ціною йдеться у «Megamind» (2010) та у серії «Despicable Me» (2010), «Despicable Me 2» (2013) та «Minions» (2015). «Home/Happy Smekday!» (2015) зображає втечу від проблем, які можна було вирішити ще на самому початку (алегорія на доросле життя). Але найбільше з усіх розкривається тема видової нерівності:

- «Zootopia» (2016) – нерівність між різними видами тварин;
- «The Secret Life of Pets» (2016) та «The Secret Life of Pets 2» (2019) – нерівність між домашніми та вуличними звірами;
- «Hotel Transylvania» (2012), «Hotel Transylvania 2» (2015) та «Hotel Transylvania 3: Summer Vacation» (2018) – нерівність між представниками потойбічного світу та людського;
- «The Croods» (2013) та «The Croods: A New Age» (2020) – нерівність між дикою та цивілізованою людиною.

Ми навели лише лейтмотивні теми з аналізованих анімацій, оскільки кожний окремо висвітлює низку інших, другорядних тем.

3. *Виховна складова.* В цьому типі анімацій виховна складова майже відсутня, адже глядач вже достатньо дорослий, аби його прямо вчити, як себе вести, або якимось певним науковим даним. Але водночас, теми, які піднімаються у відео – імпліцитно мають виховне підґрунтя. Так, наприклад, мультфільмі «Wall-e» (2008) вчить не забруднювати планету, адже це може призвести до катастрофи планетарного масштабу; у серії мультфільмів про «Hotel Transylvania» постійно наголошується на вчинках героїв (людина гірша за монстра, оскільки саме вона увесь час намагається знищити монстрів, які у свою чергу, ніякого лиха не заподіяла людському роду). «Zootopia» (2016) вчить поважати особистість, а не її вид, адже кожна жива істота – це індивідуальність, а зовнішність оманлива: лис може бути порядним, вівця – підступною. «Megamind» (2010) показує важливість чинити добро, а «Home/Happy Smekday!» (2015) вчить не втікати від проблем, а вирішувати їх, інакше усе життя будеш убігати, не маючи повноцінного життя.

Таким чином, анімації для широкої аудиторії має наступні прагматичні особливості:

- довга тривалість – 45хв епізод або 90 хв мультфільм;
- глобальні теми – загальні теми суспільства (глобальне потепління, расова нерівність);
- виховна складова – виховує у глядачів дбайливо відноситися до навколишнього середовища; поважати особистість незалежно від її приналежності до певного виду; бути добрим; вирішувати проблеми одразу, а не тікати від них (ефект снігового шару).

**III. Доросла аудиторія.** Глядацька категорія – старші за 21 рік. Тут вже майже ніяких обмежень: відкриті сексуальні сцени та сцени насилля, а насиченість пейоративної лексики – взагалі який сучасний мовний вірус, який просто захоплює анімацію і перетворює процес перегляду на тортури для вихованої людини. Це стосується багатьох мультфільмів та серіалів для дорослих. Предметом аналізу був один повнометражний мультфільм «Sausage Party» (2016). Розглянемо його мультимодальну складову.

1. *Тривалість.* Як і попередній тип – триває півтори години.

2. *Тематика.* Головна тема – секс. Другорядні теми: віра в бога; адаптація у суворих умовах виживання приближених до Джунглів (сильніший виживає); нездорова одержимість; перший сексуальний досвід; одностатеві стосунки; сексуальна грамотність.

3. *Виховна складова.* Попри насиченість насиллям та сексуальної тематики, аналізований відеотвір все ж таки мав декілька повчальних мотивів. Перш за все – це розвиток критичного мислення. Так, головний герой, через свою природню допитливість, дізнається жорстоку правду щодо «богів» у людських подобах. Це було можливо лише шляхом збору усієї можливої інформації, що і є критичним мисленням – важення усіх знань, перш ніж робити висновки. Також мультфільм показує, що не достатньо просто володіти цінною інформацією, нею треба ділитися, тобто не бути егоїстом. Приймати активну участь у боротьбі за своє життя, оскільки здатися завжди можна, а от спробувати вибороти собі право на життя – важка справа.

Таким чином, категорії «Доросла аудиторія» за тривалістю не відрізняється від категорії «Широка аудиторія». Так само схожа і тривалість відео – 90 хв. Єдина явна розбіжність полягає у наповненні. Тут автори таких творів дають волю сексу та насиллю. Обсцена лексика для таких мультфільмів – норма; тематика спускається нижче прийнятного – відкриті сцени сексу та насилля упродовж усього твору. Навіть закінчується «Sausage Party» груповим сексом, як апофеоз усіх подій. Тому з точки зору етики та виховання, особливості сучасного англомовного анімаційного дискурсу категорії «Для дорослих» надто відверті. Нажаль такий продукт став нормою серед дорослих. Їх створюють навіть у вигляді серіалів («South Park», «Futurama», «Rick and Morty»), перекладають різними мовами та транслюються на широких екранах, що підтверджує їх популярність.

### 3.2. Місце аудіальних засобів в анімаційних фільмах

Звукова структура дитячих текстів – колискових, дитячих пісенок, віршів та казок – важливі для дитини, яка ще знаходиться в процесі розкриття таємниць та глибин фонології своєї рідної мови. Саме тому повтор, рима, звуконаслідування, гра слів, нісенітниця, неологізми та відтворення звуків, які створюють тварини, типовими рисами текстів для дітей, що потребують значною мірою лінгвістичної креативності з боку перекладача [82].

У зв'язку з цим необхідно відзначити особливу роль звуконаслідувань і вигуків, без яких неможливо уявити жоден художній текст, адресований дитячій аудиторії.

У мовознавстві багато аспектів проблем ономапоєї англійської мови були описані в роботах С.В. Вороніна. Він дав класифікацію англійських звуконаслідувань і розробив багато питань, пов'язаних із походженням звуконаслідувань та їх функціонуванням у мові. Звуконаслідування чи ономапоєї за визначенням науковця [12]) – це слова, які «умовно відтворюють нелінгвістичний звук за допомогою комбінації відповідних сегментів, звукові оболонки яких певною мірою нагадують вимовлені в усному мовленні звуки» [107, р. 247].

Звуконаслідування відносяться до фонетичних засобів, які в тексті служать для більшої художньої виразності та стилістичної експресивності. В аспекті стилістики мови звуконаслідування служать прийомом посилення художньої виразності у тексті [56, с.335].

О.М. Тихонов виділяє звуконаслідування в окрему граматичну категорію [79].

Відповідно до лінгвістичного енциклопедичного словника, вигуки – це клас незмінних слів, які слугують для нерозчленованого вираження емоційних та емоційно-вольових реакцій на навколишнє середовище. Вигуки не відносяться ні до самостійної ні до службової частини мови. Від знаменних слів вони відрізняються відсутністю номінативного значення, оскільки,

висловлюючи почуття і відчуття, вигуки не називають їх; на відміну від службових частин мови вигукам не властива сполучна функція [46, с. 50–53].

Варто зазначити, що кількість звуконаслідувань і вигуків у дитячій художній літературі набагато більше, ніж у мультфільмах для дітей. Ймовірно, це пов'язано з тим, що у мультфільмах багато звуків можуть імітуватись за допомогою музичних інструментів або інших засобів, чого не можна сказати про текст, де вся звучність передається за допомогою спеціальних фоностилістичних прийомів, у тому числі та звуконаслідувань.

Неправильний вибір звуконаслідування призводить до неточностей вираження сенсу та зниження стилістичної цінності висловлювання.

Фоностилістичний аналіз зарубіжних дитячих мультиплікаційних творів відображає особливості звукової організації тексту мультфільму з позиції функціональної спрямованості досліджуваного іміджу.

Усі вибрані звуконаслідувальні слова можна розділити на групи:

1. *Безпосередньо звуконаслідування*, тобто слова, які імітують будь-які дії чи явища. У мультфільмі «Peppa Pig» у серії: «Grandpa's Little Train» героїня створює пародію на пісню «The Wheels of the Bus»:

*«Grandpa's little train goes **Choo, Choo, Choo. Choo, choo, choo...** all day long» (Peppa Pig).*

У наведеному прикладі наслідування звуку паровоза функціонує як ядро пародії.

2. *Слова, що виникають на основі звуконаслідувань* – оноματοпеї. Цей пласт слів має менш виразне фонетичне забарвлення, ніж самі звуконаслідування. Так у мультфільмі «Ben and Holly's Little Kingdom» у серії «King Thistle is not well» захворів», герої намагаються розв'язати неприємну ситуацію:

*«Daddy, you've **blown** our cards over  
Now I'm **sneezing** and I've got a **stuffed up** nose.  
Now look up, look down and **wiggle** your feet.*

*Now flap your arms like a bird and whistle»* (Ben and Holly's Little Kingdom).

Виділені слова своїм звучанням нагадують звані ними дії.

3. *Звукоподібні слова* – це лексеми, у яких звучання частково зумовлено значенням слова. Так, наприклад, у мультфільмі «Peppa Pig» в серії «Santa's Grotto» замовляючи подарунок у Санти, персонаж просить «*Tiddlywinks*» («Гру в блішки»).

Слово «tiddlywinks» досить виразне за звучанням та завдяки цьому сприяє образній передачі описуваної концепції. Значення слова – це старовинна настільна гра для дітей і дорослих, суть якої полягає в тому, що жорсткі маленькі кружечки підстрибують при натисканні краю. Складається звукообраз чогось маленького, миготливого.

Стилістичні функції звуконаслідувальних слів у дитячих мультиплікаційних фільмах різноманітні. Розглянемо контекстуальну функціональність звуконаслідувальної лексики у мультфільмах згідно з В. К. Приходька [69].

Звуконаслідувальні слова часто використовуються для створення каламбурної гри. У мультфільмі «Alice in Wonderland» в одній із сцен у саду квіти пояснюють Алісі, яким чином їх захищає дуб:

*«It could bark. It says «Bough-wough»... That's why its branches are called boughs»* (Alice in Wonderland).

Звуконаслідувальні слова в мові дійових осіб сприяють зображенню їх характеру, іноді є для даної особи типовими, як типові звичні вигуки, спів або жести. В анімаційному мультфільмі «Kung Fu Panda» головний герой панда, робить характерний вигук перед використанням парадоксального незбагненого бойового прийому – «*Ska-doosh!!!*» (Kung Fu Panda). Звуконаслідування, що використовується в цьому прикладі, є самостійним висловлюванням і стоїть поза інформативно значущою речення.

Яскравою відмінністю функціонування звуконаслідувальної лексики в мультфільмах є те, що ономотопи лежать в основі багатьох антропонімів.

Більшість мультиплікаційних персонажів мають яскраві виразні імена, утворені за допомогою звуконаслідувань. У мультфільмі «Jungle Junction», персонаж на ім'я **Zooter** енергійне рожеве порося-скутер. Ім'я утворене шляхом блендингу: *zoo + scooter – Zooter* (Jungle Junction).

Мультфільм розповідає історію маленьких тварин, які їздять на коліщатах по джунглях. Таким чином, ім'я підтримує стилістику мультфільму, передаючи звучання невеликого колісного транспортного засобу.

У мультфільмі «Doc McStuffins» персонаж на ім'я **Squeakers** – іграшка дівчинки Дотті, маленька гумова рибка, яка не вміє говорити, а лише пищить (Doc McStuffins).

У мультсеріалі «The Flintstones», малюк на ім'я **Bamm-Bamm** наділений неймовірною силою і любить стукати палицею об різні предмети, так що здригається весь будинок. Його ім'я також відображає його вікову мовну здатність: малюк вміє вимовляти лише одну фразу «**Bamm, Bamm!**» (The Flintstones).

Загалом явище ономаіопеї англійської мови в умовах дитячого анімаційного дискурсу не знаходить достатнього відображення у лінгвістичній літературі. Часто це пояснюється наївністю та примітивністю текстів анімаційного кінодіалогу. Водночас, роль звуконаслідувань і вигуків у текстах дитячих анімаційних фільмів вагома: вони є важливим експресивним мовним компонентом, а також безпосередньо відображають картину мовного розвитку молодого глядача. Ономаіопи беруть участь у передачі емоцій, почуттів та відчуттів, описі персонажів та явищ природи, підтримці музичного настрою у дитячій пісні, залученні уваги дитини до найбільш значущих моментів у змісті мультиплікаційного фільму, знаходять своє відображення в характерних для дитячого анімаційного фільму формах мовної гри, таких як каламбур чи пародія.

Окрім звуконаслідування, в англійська анімація містить велику кількість пісенного матеріалу. В залежності від мультфільму, кількість пісень різниться. Так, наприклад, в мультсеріалі «My Little Pony» велика увага приділяється

пісням. Найчастіше пісні в мультисеріалі несуть розважальний характер і потрібні або для зав'язки сюжету, або щоб розповісти якусь історію. У 1-3 сезонах дуже небагато пісень мають виховну мету. У цьому випадку слід зазначити епізод «Over a Barrel» (My Little Pony). Тут персонаж Пінк Пай співає веселу пісеньку, в приспіві якої вже простежується фінальний посил епізоду:

*«You gotta share, you gotta care  
It's the right thing to do  
You gotta share, you gotta care  
And there'll always be a way through»* (My Little Pony).

Однак у фіналі серії в оригіналі звучить точна цитата з пісні як остаточний вердикт, що надалі підтверджується жартом:

*«– Friendship is a wondrous and powerful thing.  
Even the worst of enemies can become friends.  
You need understanding and compromise.  
You've got to share. You've got to care.–  
HEY! That's what I said!»* (My Little Pony).

Варто також поговорити про епізод «The Cutie Map, part 1», сюжет якого дуже цікавий сам по собі. Персонажі потрапляють у якесь віддалене містечко, де живуть поні, що відмовилися від своїх відзнак (ці знаки – відмінна риса кожного поні, оскільки є маркою унікального таланту. Цьому присвячено велику кількість епізодів і уроків). Під знаком рівності, поні цього містечка, зі Старлайт Гліммер на чолі, виконують пісню, в якій пояснюють свою позицію:

*«Life is so grand in Our Town  
We're always filled with cheer  
We never have to look around  
To know that we're all here  
There's just too many differences  
That lead to disarray  
But when you learn to act as one  
It's like a holiday!»* (My Little Pony).

Однак у цьому місті немає такого поняття, як дружба. Усі поні спілкуються на рівних, там немає «головних», але й ніхто не сприймає це поняття, оскільки неформальний «лідер» цього руху категорично не сприймає дружбу через деякі події в минулому.

Розглянемо пісню з епізоду «Bats!». У цій серії порушується тема «корисного» шкідництва, конфлікт між природним для природи і руйнівним для людей. На тлі цього конфлікту звучить пісня-діалог персонажів, де кожен намагається довести свою правоту. У фіналі пісні герої наважуються прогнати шкідників, зробити так, щоб вони «ніколи не повернулися»:

*«Stop the bats! Stop the bats!*

*Make them go and not come back!»* (My Little Pony).

Також в цій пісні слід розглянути мовний елемент:

*«They don't care about **nada**, not zilch, no, **nothin'**»*

*Sept **bringin'** about an orchard's destruction!»* (My Little Pony).

У разі нас цікавить слово «*nada*», у перекладі з іспанської означає «нічого». В англійських піснях дуже часто зустрічаються іспанські слова, оскільки в США багато дітей у школі вивчають іспанську мову. Окрім іноземних запозичень, ми також фіксуємо фонетичне наближення до розмовної форми, а саме – усічення суфіксів **-ing**:

***nothin'** – nothing*

***bringin'** – brining*

*«Stop the bats! Stop the bats!*

*Make them go and not come back!»* (My Little Pony).

Також в цій пісні слід розглянути мовний елемент:

*«It's **gonna** work*

*I know it's **gonna** work*

*It's **gonna** work out just fine, trust me*

*It's **gonna** work*

*I swear it's **gonna** work*

*It's **gonna** work out just fine, you'll see!»* (My Little Pony).

Як бачимо, тут пісня насичена лексичним повтором «*I know it's gonna work*», лексема «*gonna*» відноситься до пласту розмовної лексики, яка утворена на основі поєднання слів:

*gonna* – going to

Автори анімації передають зміст через складні висловлювання, з частим використанням метафор та епітетів. Наведемо приклад з епізоду «The Mane Attraction»:

*«Equestria, the land I love*

*A land of harmony*

*Our flag does wave from high above*

*For ponykind to see*

*Equestria, a land of friends*

*Where ponykind do roam*

*They say true friendship never ends*

*Equestria, my home» (My Little Pony).*

Виховний компонент в англійській анімації виражається вербально та невербально. Вербально – через монологи, діалоги, листи, вірші пісні, невербально – через гумор, «німі сцени», або повністю опускаючи загальну мораль, залишаючи її на усвідомлення аудиторії.

## Висновки до третього розділу

Анімаційний мультфільм – це поєднання вербальних та невербальних засобів передачі інформації. Текст трансформується у візуальну та звукову форму, оскільки особливість анімації полягає у «русі картинки», тому текст переходить в інший вимір – аудіовізуальний. Тобто, сценарій, який спочатку написаний на папері перетворюють на рухомі картинки та звуки. Іноколи в мультфільмах можна зустріти написаний текст (назва закладу, лист тощо), але такий текст виступає додатковим засобом інформації і виконує другорядну роль. На перший план в анімації виходить саме візуалізація, яка має звуковий супровід. Тому можна стверджувати, що в анімації невербальні засоби виконують головну роль передачі інформації. Водночас неможливо нехтувати звуковими засобами в мультфільмах, адже вони створюють базу для відеоряду.

Під час дослідження було встановлено такі мультимодальні особливості анімації в залежності від віку цільової аудиторії.

Дитяча аудиторія:

- за тривалістю серія має бути короткою (5 хв.);
- за тематикою – виховно-навчальною;

Широка аудиторія та доросла аудиторія майже не відрізняється (окрім наявності стилістично-зниженої лексики для дорослої аудиторії):

- за тривалістю серія або мультфільм триває довше за 5 хв., зазвичай якщо серія – то 45 хв., а мультфільм – 90 хв.;
- тематика таких мультфільмів розширюється до одвічних тем батьків та дітей, кохання, глобальних (кризових), економічних, політичних тощо.

Звук займає щільне місце в анімації. За допомогою звукових ефектів створюється необхідна атмосфера (радість, страх, напруженість тощо), де особливе місце посідають пісні. Майже усі відомі мультфільми містять пісні, а деякі з них стали іконічними та всесвітньовідомими.

## ВИСНОВКИ

Анімаційні фільми як особливий різновид медійної продукції за останні роки змінили свій статус і перестали сприйматися лише як розважальний продукт для дитячої аудиторії. Сучасні анімаційні фільми можна розглядати як складну форму екранних текстів, анімаційний кінотекст, у якому вербальні, візуальні та аудіальні (включаючи музичну складову та інформаційно змістовні шуми) семіотичні засоби існують у нерозривній єдності. Парасольковим стосовно анімаційного відеовербального тексту є термін кінотекст. При створенні кінотексту відбувається багаторазова семіотична трансформація тексту – від вербальної форми (сценарію) до візуальної та аудіальної. В анімаційному кінотексті кількість трансформацій збільшується, і кожен, хто бере участь у створенні анімаційного кінотексту, семіотичний код набуває особливої значущості через те, що необхідно використовувати максимально зрозумілі реципієнтам коди – графіку, колір та ін.

З позицій лінгвосеміотики відмінність анімаційних та звичайних кінотекстів полягає в особливому спрощеному символізмі та застосуванні універсальних семіотичних кодів анімаційного кіно, завдяки чому анімаційний кінотекст нерідко називають «есперанто», що допомагає розвивати міжкультурну комунікацію.

Анімаційний відеовербальний текст з урахуванням його комплексної семіотики може розцінюватися як дискурсивне ціле, оскільки передається реципієнтам кодами – вербальними, візуальними (графіка, рух і колір), аудіальними (музика, значні шуми) – лінгвокультурні особливості соціуму. Домінантний код в силу неоднозначного символізму всіх компонентів анімаційного кінотексту виділити неможливо.

Анімаційний дискурс – це комплексна система, що об'єднує мультисеміотичні аудіовізуальні тексти, в основі яких лежить ілюзія

пожвавлення на екрані різноманітних зображень, розуміння та інтерпретація таких кінотекстів.

Особливість анімаційного дискурсу визначається двоїстістю реципієнтів і, відповідно, двох картин світу – одночасно дітей та дорослих, при спільному перегляді звертають увагу дитини на знакові моменти, що у символічному вигляді присутні у цьому дискурсі.

Семіотична мова анімації значною мірою універсальна, що особливо характерно для англomовної дитячої анімації. Це визначається прагматикою, націленістю на спрощення локалізації продукту та, відповідно, на очікуваний комерційний успіх. Незважаючи на процес глобалізації, що проникає у всі сфери людської комунікації, будь-яка кінопродукція, включаючи анімацію, має національно-специфічні риси, що відображають мовну картину світу – від власне вербального компонента до візуальних та аудіальних інтертекстуальних посилянь, які складно піддаються локалізації. Той самий процес глобалізації передбачає можливість широкого поширення аудіовізуальної продукції, тому нерідко автори такої продукції заздалегідь враховують цей аспект, створюючи анімаційні фільми, які можна показувати в різних країнах, практично не піддаючи або мінімально піддаючи процесу локалізації. У таких анімаційних кінотекстах домінуючою є візуальна складова.

Перспективою подальшого дослідження може бути компаративний аналіз реалізації соціальних, культурологічних та прагматичних особливостей вираження мови як в англomовних анімаційних мультфільмах та в їх офіційних перекладах.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аванесов Н.В. Эмоциональность и экспрессивность. Категории коммуникативной лингвистики/ Н.В. Аванесов. //Вестник Юрского Государственного Университета. – 2010. – Вып. 2 (17). – С. 5–9.
2. Айзек В. Искусство 3D-анимации и спецэффекты/ В. Айзек. – Москва: Вершина, 2004. – 180 с.
3. Арутюнова Н.Д. Дискурс. Языкознание. Большой энциклопедический словарь/ Н.Д. Арутюнова. – Москва: Большая Российская энциклопедия, 1998. – С. 136–137.
4. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка/Ш. Балли. – Москва: Изд. иностр. лит, 1955. 416 с.
5. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние/ А.А. Бернацкая// Речевое общение: Специализированный вестник. Красноярск, 2000. – Вып. 3 (11). – С. 104–110.
6. Бирюкова Е.О. Особенности языковой игры в телевизионном дискурсе/Е.О. Бирюкова //Вестник ВГУ. – 2011. – №2. – С. 42–46.
7. Богдановская П. Ю. Кинотекст как особый вид креолизованного текста/П.Ю. Богдановская// Международный студенческий научный вестник. 2016. – №. 1. – С. 14–14.
8. Большаянова Л. Внешняя организация газетного текста поликодового характера/ Л. Большаянова// Типы коммуникации и содержательный аспект языка. – Москва, 1987. – С. 50–56.
9. Бугаева Л.Д. Кинотекст: прояснение значения/Л.Д. Бугаева// Мир Русского слова. – 2011. – №4. – С. 67–74.
10. Васильева О.Г. К вопросу о креолизованности анимационного текста. Современные технологии обучения иностранным языкам: междунар. науч.-практ. конф/ О.Г. Васильева. – 2016. – С. 193–195.

11. Володина М.Г. Язык СМИ – основное средство воздействия на массовое сознание. Средства массовой информации: учеб. пос. для вузов/ М.Г. Володина. – Москва: Академический проект, 2008. – С. 6–24.
12. Воронин С.В. Английские ономотопы: Фоносемантическая классификация/ С.В. Воронин. – СПб.: Геликон Плюс, 2004. – 328 с.
13. Ворошилова М.Б. Креолизованный текст: кинотекст/ М.Б. Ворошилова // Политическая лингвистика. – 2007. – Вып. (2) 22. – С. 106–110.
14. Гатальська В. Формування лінгвокультурної компетенції у молодшій школі засобом мультиплікаційних відео при вивченні англійської мови/ В. Гатальська // Scientific Journal Virtus. 2018. – № 29. – С. 66–70.
15. Галунко П.А. Актуальні проблеми перекладу сучасних аудіовізуальних текстів (на матеріалі анімаційного серіалу «Рік і Морті»)/ А.П. Галунко // Актуальні питання філології та методики викладання мов. – 2020. – Випуск 3 (15) Ч. 1. – С. 151–163.
16. Головка О.М. Особливості адекватного відтворення вигуків при перекладі мультсеріалу «Adventure Time»/ О.М. Головка, С.В. Семеренко // Нова філологія. – 2014. – №. 65. – С. 190–195.
17. Голубева Ю.Н. Кино как предмет лингвистического интереса/ Ю.Н. Голубева, Е.А. Будник// Молодежный научный форум: Гуманитарные науки. Электронный сборник статей по материалам XXV студенческой международной заочной научно–практической конференции. – Москва: Изд. «МЦНО». 2015. – № 6 (24). – С. 55–60.
18. Гончарова Н.Н. Языковая картина мира как объект лингвистического описания/Н.Н. Гончарова// Известия ТГУ. Гуманитарные науки. – 2012. – С. 396–404.
19. Гриневич О.В. Використання автентичного мультфільму як засобу розвитку вмінь інтерактивного спілкування на уроках англійської мови/ О.В. Гриневич, Т.Ю. Григор'єва // III Всеукраїнська студентська наукова Інтернет-конференція «Виклики та перспективи іншомовної освіти у XXI

- столітті». – 2021.– [Електронний ресурс]. – Режим доступу – <http://eprints.zu.edu.ua/>
20. Гумбольдт В. фон. Язык и философия культуры/В. Гумбольдт. – Москва: Прогресс, 1985.– 452 с.
  21. Динкевич А.В. Прагматический эффект взаимодействия лексической семантики английского глагола и грамматического значения формы длительного вида/ А.В. Динкевич //Вестник БДУ. – 2006 – №1. – С. 53–57.
  22. Дидик У.В. Мультфильмы в детском дискурсе/У.В. Дидик //Научные статьи Казахстана. – 2013. – С. 59–64.
  23. Додонов Б.И. Эмоция как ценность/Б.И. Додонов. – Москва: Политиздат, 1978. – 272 с.
  24. Евграфова Ю.А. Вербальный и звуковой компонент экранной «речи»/ Ю.А. Евграфова, М.Г. Новикова// Вестник МГОУ. – 2019. – №. 4. – С. 135–147.
  25. Ейгер Г.В. К построению типологии текстов/ Г.В. Ейгер, В.Л. Юхт // Лингвистика текста: Материалы научной конференции при МГПИИЯ им. М. Тореца. Ч. I. – Москва, 1974. С.103–109.
  26. Жабский М.И. Глобализм и функции кино в обществе/М.И. Жабский// Вестник РФФИ. – 2005. – С. 43–50.
  27. Желтухина М.Р. Специфика речевого воздействия тропов в языке СМИ/М.Р. Желтухина. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://studfile.net/preview/3302329/page:76/>
  28. Зайченко С.С. Семиотико-синергетическая интерпретация особенностей организации художественного кинодискурса (на материале англоязычных художественных фильмов исторического жанра)/ С.С. Зайченко. – Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Челябинск, 2013. – 22 с.
  29. Зайченко С.С. Художественный кинодискурс исторического жанра в пространстве семиосфер/С.С. Зайченко//Филологические науки. Вопр. теории и практики. – 2013. – Вып. 7 (25). Ч. 1. – С. 69–72.

30. Зарецкая А.Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе/ А.Н. Зарецкая. – Автореф. дисс. канд. филол. наук. – Челябинск. 2010. – 22 с.
31. Зиатдинова А.М. Оценочность именных фразеологических единиц как показатель ценностных ориентаций языковой личности/А.М Зиатдинова // Материалы Всероссийской научно-практической конференции (24-26 октября 2006 г.). Т.1. – Чебоксары, 2006. – С. 49–52.
32. Иванова Е. Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2001. 16 с.
33. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм/ И.П. Иванов-Вано. – Москва: Госкиноиздат, 1950. – 87 с.
34. Иссерс О.С. Дискурсивные практики нашего времени/О.С. Иссерс. – Москва: ЛЕНАНД, 2015. – 272 с.
35. Ищук М.А. Специфика понимания иноязычного гетерогенного текста по специальности/М.А. Ищук. – Автореф.. дисс. канд. филол. наук. – Тверь 2009. – 19 с.
36. Кабылкина Н.С. Анимационный текст как речевой жанр и способы его языковой реализации/ Н.С. Кабылкина, Т.Н. Ломтева //Гуманитарные и юридические исследования. – 2016. – №. 3. – С. 229–234.
37. Казакова А.И. Особенности формирования фразеологической семантики в дискурсивном пространстве отечественного киноискусства/ А.И. Казакова. – Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2014. – 26 с.
38. Кайсіна Д.М. Повтор як засіб сугестивного впливу (на матеріалі англомовних ідеаційних промов)/ Д.М. Кайсіна //Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. – 2016. – №. 24 (2). – С. 27–30.
39. Капраль І.І., Листвак Г.Б. Образність, художність, комунікативність: особливості функціонування сучасного медіатексту/ І.І. Капраль, Г.Б. Листвак 2021. – С. 22–46. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/154/4613/9696-1?inline=1> (дата звернення 01.11.2021)

40. Карасик В.И. Нормы поведения в языковой картине мира/ В.И. Карасик // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. – 2019. – № 4. – С. 35–49
41. Кибрик А.А. Дискурс/ А.А. Кибрик // Введение в науку о языке. – Москва: Буки Веди, 2019, – С. 126–163.
42. Коваленко Л. Відтворення в перекладі засобів мультимодальної репрезентації знаменитостей в американських комедійних мультиплікаційних серіалах/Л. Коваленк //Вісник ХНУ імені ВН Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов. – 2021. – №. 93. – С. 37–42.
43. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение/ В.Н. Комиссаров. – Москва: ЭТС, 2002. – 424 с.
44. Корман Б.О. Изучение текста художественного произведения/ Б.О. Корман. – Москва: Просвещение, 1972. – 34 с.
45. Корнилов В.Н. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов/ В.Н. Корнилов. – Москва: ЧеРо, 2003. – 349 с.
46. Коротун Н.Г. Проблема визначення вигуків як частини мови/ Н.Г. Коротун // Науковий вісник ВНУ ім. Лесі Українки. – Луцьк. – 2011. – № 3: Філологічні науки. Мовознавство, Ч. 2. – С. 50–53.
47. Кривуля Н.Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий/ Н.Г. Кривуля. – Москва: Аметист, 2012. – 394 с.
48. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий/ Н.Г. Кривуля. – Москва: ВГИК. 2009. – 494 с.
49. Лалетина А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации/ А.Ф. Лалетина // Лингвокультурология. – 2009. – № 3.– С.142–147.
50. Лисенко С. Мультиплікаційний фільм–засіб формування медіа грамотності дошкільників/ С. Лисенко //Збірник статей П'ятої міжнародної науково–методичної конференції «Практична медіаграмотність: міжнародний

досвід та українські перспективи». – Київ.: Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2017. – 393 с.

51. Мельниченко Т.І. Відтворення гумору в перекладі анімаційних фільмів (на основі мультфільму «Тачки»)/ Т.І. Мельниченко //Мова та література у полікультурному просторі: Матеріали міжнародної науково–практичної конференції: м. Львів, 7–8 лютого 2020 р. – Львів: ГО «Наукова філологічна організація «ЛОГОС», 2020. – Ч. II. – 136 с. (С. 20–25).
52. Лотман Ю.М. О языке мультфильмов/ Ю.М. Лотман. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. – 704 с.
53. Лосев А.Ф. Форма. Стил. Выражение/ А.Ф. Лосев. – Москва: Мысль, 1995. – 636 с.
54. Лук'янець Т.Г. Інтерсеміотична компліментарність у художньому тексті/ Т.Г. Лук'янець // Наукові записки національного університету «Острозька Академія». Серія: «Філологічна». – 2012. Вип. 24. – С.186–188.
55. Колоскова О.А. Роль звукоподражаний и междометных глаголов в детском анимационном фильме (на материале английского языка) / О.А.Колоскова, В.С.Лукьянова // СНГ: внутренние и внешние драйверы экономического роста. Сборник статей по материалам V ежегодной научно-практической конференции. 2018. – С. 111–118.
56. Лукьянова В.С. Специфика перевода английских звукоподражаний на русский язык в детском анимационном фильме/ В.С. Лукьянова, О.А. Колоскова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Грамота. 2018. – №2(80). Часть 2. – С. 334–336.
57. Максименко О.И. Поликодовый vs креолизованный текст: проблемы терминологии/ О.И. Максименко// Вестник РУДН. Серия Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2012 – № 2. – С. 93–103.
58. Мартыненко Н.С. Лингвопрагматические особенности языковой игры на материалах скриптов американского анимационного сериала «Animaniacs»: Монография/ Н.С. Мартыненко, М.В. Каменский. – Saarbrucken: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2012. – 107 p.

59. Маслова В.А. Homo lingualis в культуре: Монография/ В.А. Маслова. – Москва: Гнозис, 2007. – 318 с.
60. Международная Ассоциация анимационного кино. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://asifa.net/statutes> (дата звернения 19.09.2021).
61. Мельничук О.А. Повествование от первого лица. Интерпретация текста/ О.А. Мельничук. – Москва: МГУ, 2002. – 208 с.
62. Нелюбина Ю.А. Кинотекст в кругу смежных понятий/ Ю.А. Нелюбина // Гуманитарный вектор. Серия: Филология, востоковедение. – 2014. – № 4 (40). – С. 26–29.
63. Нешкова Е.Г. Функционирование интертекстуальных включений в американском мультипликационном дискурсе (на примере мультсериала «Тимон и Пумба»)/ Е.Г. Нешкова // Вестник Воронежского ГУ. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2017 – №3. – С. 56–59.
64. Норштейн Ю. Снег на траве. Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации/ Ю. Норштейн. – Москва: ВГИК, 2005, – 132 с.
65. Попов Е.А. Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов/Е.А. Попов// Мир науки, культуры, образования. – 2011. – №. 1. – С. 12–15.
66. Попова З.Д. Семантико-когнитивный анализ языка/ З.Д. Попова, И.А. Стернин. – Воронеж: Истоки, 2007. – 250 с.
67. Постовалова В.И. Картина мира в жизнедеятельности человека/ В.И. Постовалова// Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира. – Москва: Наука, 1988. – С. 8–69.
68. Походня С.И. Языковые виды и средства реализации иронии/ С.И. Походня. – Киев: Наукова думка, 1989. – 126 с.
69. Приходько В.К. Выразительные средства языка: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ В.К. Приходько. – Москва: Издательский центр «Академия», 2008. – 256 с.

70. Романцова Я.В. Паралінгвістичні засоби комунікації/ Я.В. Романцова // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. – 2021. – № .47. Т.2. 2021. – С. 82–85.
71. Савицкий В.М. Лингвокультурные коды: к обоснованию понятия/ В.М. Савицкий // Вестник МГОУ. Сер.: Лингвистика. – 2016 – №2. – С. 55–62.
72. Сепир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии/ Э. Сепир. – Москва: Прогресс, 1993. – 656 с.
73. Сидоров Е.В. Онтология дискурса/ Е.В. Сидоров. – Москва: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009, – 232 с.
74. Слышкин Г.Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа)/ Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова. – Москва: Водолей Publisher, 2004. – 153 с.
75. Словник української мови. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://sum.in.ua/s/sum>
76. Сонич Т.П. Грамматические средства выражения некатегоричности высказывания в современном немецком языке: автореф. дисс. ... канд. филол. наук/ Т.П. Сонич. – Москва: ГПИ ин. яз. им. М.Тореза, 1985. – 19 с.
77. Сорокин Ю.А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция/ Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов// Оптимизация речевого воздействия– Москва: Наука, 1990. – 240 с.
78. Тарасов В.И. Мультипликация – это эсперанто для всего человечества искусство поколения next/ В.И. Тарасов // Культура и образование: научно–информационный журнал вузов культуры и искусств. – 2015. – С 104–108.
79. Тихонов А.Н. Междометия и звукоподражания слова? Русская речь. 1981. – № 5. – С. 72–76.
80. Третьякова Г.Н. Когнитивные взаимодействия и эффективная коммуникация/ Г.Н. Третьякова //Материалы Первой международной школы-семинара по когнитивной лингвистике. В 2 ч. Ч. 2. – Тамбов: ТГУ, 1998. – С. 19–23.

81. Усов Ю.Н. Методика использования киноискусства в идейно-эстетическом воспитании учащихся 8–10 классов/ Ю.Н. Усов. – Таллин, 1980. – 125 с.
82. Ушакова Е.В. Звукоподражательная лексика как особый класс речи/ Е.В. Ушакова. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/4.\\_SVMN\\_2007/Philologia/19839.doc.htm](http://www.rusnauka.com/4._SVMN_2007/Philologia/19839.doc.htm)
83. Федоров А.В. Терминология медиаобразования/ А.В. Федоров // Искусство и образование. – 2000. – № 2. – С. 33–38.
84. Халас Д. Мультфильм и время// С.В. Асенин. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. – Москва: Искусство, 1983. – 207 с.
85. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. Том 1/ Ф. Хитрук. – Москва: Гаятри, 2007. – 304 с.
86. Цивьян Ю.Г. К метасемиотическому описанию повествования в кинематографе/ Ю.Г. Цивьян // Учён. зап. ТГУ. – 1984. – Вып. 641. – С. 109–121.
87. Чернышев В.И. Правильность и чистота русской речи/ В.И. Чернышев // Избранные труды: в 2 т. Т.1. – Москва: Прогресс, 1970. – 443 с.
88. Юрковська М.М. Дискурс англомовної анімаційної комедії/ М.М. Юрковська. – Автореф.. дис.. канд.. філол.. наук. Київський національний університет ім.. Т. Шевченка. – Київ, 2011. – 23 с.
89. Animation World Network. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.awn.com](http://www.awn.com).
90. Barcelos J. Visual Literacy Framework for Animation Movies. International Conference on Design and Digital Communication/ J. Barcelos, J. M. de Azevedo. Springer, Cham, 2020. Pp. 310–321.
91. Brainy Quote. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.brainyquote.com/quotes/authors/b/brad\\_bird](http://www.brainyquote.com/quotes/authors/b/brad_bird).
92. Cambridge Dictionary. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dictionary.cambridge.org/>

93. Castaneda-Diaz A.A. Le temps comme dimension de l'univers cinematographique (A propos du temps et de l'espace creatifs dans le cinegramme. – Langage, Temps et Temporalite: Actes du 29-e Colloque d'Albi Langages et Significatio/ A.A. Castaneda-Diaz. – Toulouse: Universite Toulouse-Le Mirail. 2008. – 302 p.
94. Dobson T. The Film work of Norman McLaren/ T. Dobson. – Eastleigh: John Libbey, 2006. – 256 p.
95. Fairclough N. Critical Discourse Analysis/ N. Fairclough. – London. 1995. – 220 p.
96. Fiske J. Reading Television/ J. Fiske, J. Hardley. – London: Routledge. 1978. – 200 p.
97. Garibashvili M. Linguistic Characteristics of Satire and Humour in English, French and Georgian Animated Films/ M. Garibashvili, I. Tkemaladze, N. Geldiashvili // IRCEELT. – 2021. – Pp. 177–183.
98. Hayward S. Computers for animation/ S. Hayward. – London, Boston: Focal Press, 1984. – 144 p.
99. Holloway R. «Z» is for Zagreb/ R.Holloway. – London: The Tantivy Press, 1972. – 127 p.
100. Internet Movie DataBase. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.imdb.com](http://www.imdb.com).
101. Just Disney Quotes. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.justdisney.com/walt\\_disney/quotes](http://www.justdisney.com/walt_disney/quotes).
102. Karakolidis A. Animated videos in assessment: comparing validity evidence from and test-takers' reactions to an animated and a text-based situational judgment test/ A. Karakolidis, M. O'Leary, D. Scully // International Journal of Testing. – 2021. – Pp. 1–23.
103. Kujawa I. Der politische Diskurs als Gegenstand der linguistischen Analyse am Beispiel der Integrationsdebatte in Deutschland 2006–2010/ I. Kujawa. – Frankfurt am Main: Peter Lang Edition, 2014. – 234 p.

104. Motion Picture American Association. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.mpa.org](http://www.mpa.org).
105. Roell C. Intercultural training with films/ C. Roell // English Teaching Forum. 2010. – № 2. – Pp. 2–15.
106. Schlondorff V. Author in Cinematograph/ V. Schlondorff //Mag. Cinematology notes. – 2005. – № 70. – 109 p.
107. Trask R.L. A Dictionary of Phonetics and Phonology/ R.L. Trask. – London, New York: Routledge, 1996. – 448 p.
108. Wikipedia – free encyclopaedia. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>.

#### **СПИСОК СКОРОЧЕНЬ НАЗВ ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ**

1. «Alice in Wonderland» (1951)
2. «Animaniacs» (1998)
3. «Ben and Holly’s Little Kingdom» (2014)
4. «The Croods» (2013)
5. «The Croods: A New Age» (2020)
6. «Despicable Me» (2010)
7. «Despicable Me 2» (2013)
8. «Doc McStuffins» (2020)
9. «Finding Nemo» (2003)
10. «Home/Happy Smekday!» (2015)
11. «Hotel Transylvania» (2012)
12. «Hotel Transylvania 2» (2015)
13. «Hotel Transylvania 3: Summer Vacation» (2018)
14. «Jungle Junction» (2012)

15. «Kung Fu Panda» (2008)
16. «Megamind» (2010)
17. «Minions» (2015)
18. «My Little Pony» (1981)
19. «Peppa Pig» (2004)
20. «The Flintstones» (1966)
21. «The Secret Life of Pets» (2016)
22. «The Secret Life of Pets 2» (2019)
23. «Wall-e» (2008)
24. «Zootopia» (2016)