

Стеценко Д.В.

студент,

Науковий керівник: Заболотська О.О

доктор педагогічних наук, професор,

завідувач кафедри,

Херсонський державний університет

ЛЕКСИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АНІМАЦІЙНОГО ДИСКУРСУ

Лінгвістика останніх двадцяти років активно перемкнулася з вивчення письмової мови на дослідження й аналіз безпосереднього живого спілкування, тому що усне мовне спілкування продовжує залишатися найважливішою сферою функціонування мови.

Сьогодні англійську мову неможливо уявити без сленгу, неологізмів, ідіом, фразеологізмів, які являють собою зріз мовної культури і охоплюють по соціальній вертикалі й віковій горизонталі всі шари суспільства.

Вже не одне десятиріччя лінгвісти, психологи, соціологи і культурологи досліджують означені феномени. Останнім часом спостерігається їх активне використання в мистецтві, літературі, кіномистецтві та мультиплікації як одного із засобів зображення індивідуальності людини, передачі її думок і відчуттів у різноманітних ситуаціях.

Анімаційний дискурс – це складова когнітивно-мовленнєвої взаємодії, що існує в анімаційних фільмах, характерними рисами якого є – інтереси, цілі і стилі спілкування.

Мета статті – визначити лінгвостилістичні особливості анімаційного дискурсу.

Умови останніх десятиліть і розширення інформаційного простору надали можливість для більш детального знайомства з зарубіжною теоретичною думкою (Д. Крафтон, Д. Гріффорд, Дж. Кенеймекер, Дж. Бендаці, Ч. Соломон, Л. Холман, Р. Мунітіч, Дж. Халас, Дж.Е. Райт, М. Хорн, Дж. Ленбург, Р. Рассет, С. Стар), яка розглядала анімацію та проблеми, пов'язані з нею.

На сучасному етапі розвитку анімація породжує нові форми художньої творчості (комп'ютерні ігри, мультимедійні продукти, мережеві форми анімації). Її художні моделі, мова і засоби продовжують розвиватися, вона змінюється сама і при цьому змінює

те середовище, в якому існує, змінює саму телевізійну культуру [1, с. 67].

Анімаційний текст розглядається як дискурсивна практика, що знаходиться в динамічно діалогічних відносинах з іншими практиками, які створюють загальний континіум.

Дискурс мультфільму являє собою дворівневу сутність: інтердискурс відрізняється відносною спонтанністю і непередбачуваністю; полідискурс – стабільністю та відтворюваністю. Інтердискурс обумовлений задумом автора; полідискурс – ідеологією, спільною для даного надтексту. В основі виділення надтексту сучасної дитячої анімації лежить критерій адресата, що відрізняється подвійністю, тобто орієнтованістю одночасно на дитину і на дорослого, який впливає на дитину і формує «соціальне замовлення» [4, с. 8]. Настанова на соціалізацію реалізується за рахунок включення в анімацію елементів пізнавального, навчального, дидактико-моралізаторського, суспільно-політичного, економічного, медичного дискурсів та дискурсу дорослої мови.

Мова анімації буває буденною, життєвою, розповідною; буває повчальною, навчальною, а частіше – складною метафоричною, коли показано одне, а мається на увазі зовсім інше. Кожен мультфільм несе в собі інформацію, що міститься:

- 1) в зоровому образі персонажів або героїв мультфільму;
- 2) у вчинках героїв.

Інформація може нести емоційний характер і мати раціональний і пізнавальний елемент.

Таким чином, володіючи всіма привілеями ігрового кіно, анімація надає більше можливостей для вираження іносказань, метафор, парадоксів.

Саме тому такі звичні для казки образи, як образ-символ і образ-метафора можуть бути найбільш повно реалізовані в мультиплікації, де «і мультиплікаційного героя, і його поведінку, і середовище, в якому він діє, як би знову створює художник, фантазія якого не пов'язана з реальним матеріалом» [3, с. 27], де «художник може так, як йому потрібно, узагальнювати художній тип і середовище, яке з ним взаємодіє» [3, с. 29], може висловити матеріал у метафоричній, алегоричній, фантастичній формі.

Розмовне мовлення в сучасному анімаційному кіномистецтві є найбагатшим джерелом яскравої та живої частини англійської мови. Його основу складає сленг, неологізми, фразеологізми, ідіоми.

Проблемі визначення та вживання сленгу присвячена велика кількість робіт як у вітчизняній, так і зарубіжній лінгвістиці. Вивченню сленгу присвячені наукові дослідження таких видатних лінгвістів, як А. Бо, Г. Бредлі, О. Джесперсена, Дж. Гринок і К. Киттриджа, Г. Менкена, Дж. Маррей, У. Лабова, Л. Соудек, М. Ленерта, Дж. Лайтера, А. Швейцера, І. Гальперіна та ін.

Джерелом сленгу можуть виступати: метафори, порівняння, народна етимологія, перекручування звуків у словах, узагальнення та метонімія.

Аналіз мовлення популярної мультиплікаційної стрічки *Shrek* довів, що найбільш частотним у мовленні персонажів є використання сленгу. На приклад:

У реченні: *News is no good: Only don't blow up!* – віслюк попереджує Шрека. Номінативна одиниця *blow up* набуває значення «випустити пар, виходити з себе».

Словосполучення *all shook up* в ситуації «*Why on Earth you are so shook up?*» має значення «тікати».

Вислів *chew the fat* у контексті фрази: *My dear, I love just sit with you and chew the fat.* – позначає «базікати», Фіона шепоче своєму коханому Шреку.

Номінативні одиниці *clam up* та *come off it*, вживаються в реченні – «*Oh, clam up, come off it!*», на позначення смислу «замовкни», phr. «досить базікати».

В анімаційному фільмі «Щасливі ніжки» також спостерігаємо використання сленга:

У діалозі «*You. Me? Fat chance?*» вислів *Fat chance* вживається у значенні «ні за що!», «Чорта з два!».

Лексема *wuss* у реченні «*Just give it ago, you big wuss*» – набуває значення «слабак, розмазня, рохля».

Заклик «*Come on, nippers. Let's get yourse home*» звернений до хлоп'ят.

Сленговий вираз «*But no hanky-panky*» – вжито як «шури-мури» [6].

Сленг присутній у розмові героїв мультфільму «*Pio*»:

Лексема «*Classy*» позначає «Добре».

У висловленні «*I thought I was a bird nut, until I met you*» – вживається вираз *bird nut* – «той, хто любить птахів».

У реченні «*Take that, funky monkey*», вислів *funky monkey* означає «смердюча мавпа».

Ідіоматичний вислів *monkey business*, – «валяти дурня»; зустрічаємо у контексті: «*Go do your monkey business*» [7].

В анімаційному фільмі «*Бридкий Я*» у мовленні персонажів вживається велика кількість сленгових слів та виразів, зокрема:

Лексема *blow up* набуває значення «засмучуватися».

Вислів *alls hook up*, – «метушня» зустрічається багаторазово в мовленні персонажів цього фільму.

Також досить часто у цьому фільмі вживається словосполучення *chew the fat* – «точити лясси».

У реченні *Try not to fly off the handle* вислів *fly off the handle* позначає «не вміти тримати себе в руках» [8].

Найбільш частотним у мультфільмі «*Мадагаскар-2*» є вживання сленгу та його компонентів (сленгових слів, виразів, неологізмів, колоквиалізмів і т.д.), які допомагають персонажам імітувати мовлення американців.

Вираз «*Nice hat, you show off!*» у даному контексті має значення – «задавака».

А вислів «*Giddy up!*» – Но-о, поїхали!

Номінативна одиниця *bummer* – у значенні – «облом», вживається у реченні «*That's a bummer, man*».

Лексема *hoopla* набуває значення – «галас» у контексті «*What's all the hoopla about*».

Вираз «*Darn you, Darwin*» – позначає «чорт забирай!» [9].

Сценарист зображує пінгвінів найрозумнішими істотами. У мовленні самого молодшого з них спостерігаємо вживання великої кількості неологізмів:

У реченні «*I'm gonna take this itty-bitty world by storm*» лексема *itty-bitty* актуалізує значення – «крихітний, маленький».

У фразі «*Nothing to see here shufflely off-ely*» вислів *shufflely off-ely* має значення «скобзайся звідси», «відвали».

У висловленні «*There's only one like me in the world. I'm one in a krillion*» (криль – дрібна креветка) лексема *krillion* вжито замість *million*.

Мовлення персонажів анімаційного дискурсу окрім сленгу забарвлено ще й неологізмами, фразеологізмами та ідіомами. В анімаційному фільмі «*Мадагаскар-2*» виявлено приклади вживання неологізмів:

Аббревіатура *HMO* у реченні «*And I am not going HMO*» (*house in multiple occupation*) – набуває значення – «гуртожиток».

Лексема *Okizay* у висловленні «*We are going to be Okizay*» – розкриває новий смисл «гаразд!», «окей».

А вживання прислів'я «*The grass might be greener somewhere else*» додає емоційної забарвленості смислу – «краще там, де нас немає».

В анімаційній стрічці «*Льодовиковий період-1*» персонажі вживають у мовленні неологізми зокрема:

У реченні «*We'll see if brain striuph over brown tonight*» – лексема *brown* позначає – «м'язи».

Вислів «*meany-weeny*» – «вередливий», вжито в контексті – «*We don't need that meany-weeny, moth, do we?*».

За аналогією створена нова лексема *teeny-weeny*, – «крихітний».

У реченні «*The sooner we find the humans, the sooner I get rid of Mr.Stinky-drod face*; номінативна одиниця *stinky-drod* позначає – «огидний, слинявий».

Певна кількість неологізмів присутня і в анімаційному фільмі «*Pio*»:

У реченні «*No, I don't have a bird-sitter*» – лексема *bird-sitter* є неологізмом і актуалізує значення «нянька».

Неологізм «*marshmallow-to-cocoaratio*» у виразі «*This is the life. The perfect marshmallow-to-cocoaratio*» позначає «суфле».

Неологізм *birdielicious* у реченні «*I was striking, suave, ambitious feet to beak, so birdielicious*» актуалізує значення «вишуканий».

Надзвичайно цікавим засобом виникнення неологізмів, що використовується в анімаційній стрічці «*Cloudy with Meat balls-2*», є блендинг (*blending*). Цей засіб призводить до появи таких нових слів, як:

flamangos (*flamingo* + *mangos*), *shrimpanzee* (*shrimp* + *chimpanzee*), *malaphants* (*watermelon* + *elephants*), *cheespider* (*cheeseburger* + *spider*), *tacodile* (*tacos* + *crocodile*), *mosquitoasts* (*mosquitoes* + *toasts*), *foodanimals* (*food* + *animals*), *breadmarines* (*bread* + *submarine*).

Характерною особливістю розмовного мовлення, що використовується в цьому анімаційному фільмі є також уживання ідіом:

Ідіома «*You are one tough cookie*» – у даному епізоді вживається замість «міцний горіх».

Вираз – «мати успіх» актуалізовано в ідіомі «*I'll bring the house down*».

Ідіома «*Melman, why am I the parade and you're the rain*» – набуває значення: чому у мене все гаразд, а в тебе – ні?!

Ідіома «*Are you nuts?*» – позначає – «з'їхав з глузду!»

Цікавими, на наш погляд, у цьому анімаційному фільмі є приклади вживання *фразеологізмів*, які мають імпліцитні смисли.

Фразеологізм у реченні: «*Sadly the alpha lion must cast out all failures*» – вживається в значенні «викинути, вигнати».

А фразеологізм у реченні «*Go out and grab it by the horns*» – позначає «хватати бика за роги».

Вживання *термінів* в анімаційних фільмах дуже рідкісне явище. Але в аналізованій стрічці вони використовуються неологізми як *аббревіатури*:

«*AWOL*» – *absent without official leave*» – позначає «знаходитися в самовільній відпустці».

«*CAT*» – *computerized axial tomography*» – медичний термін вживається в своєму прямому значенні.

Отже, лексичними засобами, що забарвлюють мовлення персонажів в аналізованих анімаційних фільмах та створюють художню образність виступають: сленг (15%), неологізми (4,6%), ідіоми (12%), терміни (0,8%), аббревіатури (0,6%), запозичення (0,2%), фразеологізми (0,6%). Найбільш частотним є вживання сленгу і неологізмів.

Список використаних джерел:

1. Арутюнова Н.Д., Истоки, проблемы и категории прагматики / [Н.Д.Арутюнова., Е.В. Падучева.] Новое в зарубежной лингвистике – М. : Прогресс, 1985. – Вып.16: Лингвистическая прагматика. – С. 3-42.
2. Безугла Л.Р. Вербалізація імпліцитних смислів у німецькомовному діалогічному дискурсі : [монографія] / Л.Р. Безугла. – Х. : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2007. – 332 с.
3. Лотман Ю.М. Двойственная природа текста (связный текст как семантическое и коммуникативное образование) / Ю.М. Лотман // Текст и культура: общие и частные проблемы: Сб. ст. – Ия. АН СССР – М.: Наука, 1985 – С. 13-20.
4. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 72500 слов и 7500 фразеологических выражений / Рос.АН, Ин-т рус.яз., Рос. Фонд культуры. – М.: Азъ, 1992. – 955 с.
5. Шрек 2: режим доступу : <http://xasler.ru/kinosite.php?main=100429>.
6. Щасливі ніжки: режим доступу : <http://watchdisneymoviesonline.free.blogspot.com/2013/07/watch-happy-feet-2-2011-online-for-free.html>.
7. Піо: режим доступу : <http://surprised.ru/index.php?rm=4&num=128>.
8. Гидкий Я: режим доступу : <http://www.filminenglish.ru/movie/?id=4856>.
9. Мадагаскар 2: режим доступу: <http://www.filminenglish.ru/movie/?id=3804>.