

Вербальные особенности американского мультипликационного дискурса на лексико-семантическом уровне

Научный руководитель – Власян Гаянэ Рубеновна

Сулова Мария Евгеньевна

Студент (бакалавр)

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

E-mail: igirisu@inbox.ru

С развитием индустрии развлечений и технологий мультипликационной анимации уделяется все больше внимания: и со стороны детской аудитории, и со стороны более взрослого контингента.

В целом, мультипликационный дискурс можно определить, как сложное образование, являющееся результатом взаимодействия коллективного авторского замысла, сложного комплекса предполагаемых реалий зрителя и текста анимационного произведения, в рамках которого интертекстуальность прослеживается на всех уровнях [2].

Неоднородность визуальных медиатекстов, наличие как фрагментарной речи, так и сложных языковых конструкций, возможность пренебречь полным соответствием окружающей действительности — все эти особенности, присущие мультипликационному дискурсу, говорят о том, что его следует рассматривать не только как жанр кинодискурса, но и как уникальную разновидность дискурса в целом. Ю.М. Лотман также отмечает, что для дальнейшего развития мультипликации необходимо воспринимать ее, как самостоятельное искусство, во многом отличное от игрового и документального кинематографа [1].

Наше исследование посвящено анализу вербального компонента американского мультипликационного дискурса на лексико-семантическом уровне, основой для которого стали следующие анимационные фильмы: "Megamind", "How to Train Your Dragon", "Puss in Boots" и "Bolt", общей длительностью 6 часов хронометража. Данные кинокартины принадлежат к относительно одинаковому времени выхода в прокат, речь в кинодиалогах которых не является устаревшей в настоящий момент. Кроме того, все представленные материалы подходят под возрастную категорию "6+", что также помогает проанализировать вербальный компонент кинодиалога с учетом особенностей детской речи, характерной для данного возраста. Анализ предполагал исследование скриптов кинодиалогов и звучащего текста. Среди выбранных нами методов можно выделить дискурсивный анализ и лингвистическое наблюдение и описание, а также статистические методы для определения лексической плотности.

В рамках мультипликационного дискурса необходимо учитывать особенности детской речи, так как она во многом характеризуется недостаточностью как собственно речевого, так и бытового, познавательного опыта ребенка [3]. Следовательно, мультипликационная картина будет обладать привычной для детского восприятия краткостью, определенной простотой образа, а также меньшей лексической плотностью.

Так, чтобы подтвердить это предположение, при помощи программы "Textalyser" мы определили коэффициент лексической плотности для ряда мультипликационных картин, указанных нами выше: значение варьировалось от 31% до 33% для скрипта каждой кинокартины. Так как лексическое разнообразие текста снижается за счет повторения одних и тех же лексем, можно сделать вывод, что в американском мультипликационном дискурсе существует тенденция к упрощению восприятия содержания. Это, в свою очередь, обусловлено тем, что для детского дискурса в целом характерна повторяемость.

Еще одной особенностью американского мультипликационного дискурса является использование междометий, так как именно через них проще всего передать различный спектр эмоций. К тому же, детской аудитории легче воспринимать кинокартину именно через живые эмоции, которые герои выражают открыто, подчеркивая их междометиями.

Одним из наиболее часто употребляемых междометий является «oh», которое может выражать самые различные эмоции. Так, в мультипликационной картине «Megamind» мы насчитали в целом 57 реплик, в которых используется данное междометие, и многие из них употребляются в разных контекстных ситуациях:

- **Oh!** If only the world had a rest button.
- **Oh**, really?
- **Oh**, it's so scary!

В первом случае реплика выражает разочарование, сожаление о неудачно сложившейся ситуации, поэтому междометие подчеркивает грусть в состоянии персонажа: учитывая визуальный компонент мультипликационного фильма, здесь «oh» произносится с тяжелым вздохом.

Во втором же в вопросе звучит искреннее удивление: междометие помогает выделить тот факт, что какое-то событие вызвало у персонажа изумление. Опять же, в реальной жизни человек бы, скорее всего, отреагировал точно так же, используя какое-либо междометие.

В третьем примере функция уже немного другая: вся реплика целиком является саркастичной, а вкупе с особыми фонетическими средствами и междометием насмешка во фразе персонажа становится очевидной. Можно отметить, что междометие «oh» наиболее часто используется в саркастичных фразах, особенно в мультипликации.

Выделив ряд особенностей на лексико-семантическом уровне в рамках американского мультипликационного дискурса, в нашем исследовании мы смогли получить общее представление о данном жанре дискурса с точки зрения лингвистики, выделить характерные ему закономерности.

Источники и литература

- 1) Лотман, Ю.М. Диалог с экраном. Эстония; Таллинн, 1994.
- 2) Нешкова, Е.Г. Лингвокультурологический аспект интертекстуальности в мультипликационном дискурсе (на материале английского, русского и французского языков). Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Челябинск, 2020.
- 3) Степанова, И.В. Лингвокогнитивные особенности детской речи (на материале англоязычных детских высказываний) // Филология, Сер. 6, Языкознание. 2016. No. 6, С. 63-65.