
УДК 81-13; 81'38

Світлана Бибикич

Інститут української мови НАН України, м. Київ

СТИЛІСТИКА І ПРАГМАТИКА УКРАЇНСЬКОМОВНОГО ДИТЯЧОГО МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ

У статті проаналізовано стилістичні й прагматичні параметри української усної літературної мови сучасного дитячого мультиплікаційного фільму. Диференційовано мову персонажів за соціокультурним і ситуативним планами, визначено текстові функції наскрізних концептуальних повторів, мовних знаків зниженого регістру. Відзначено особливості мови дитячого мультиплікаційного фільму з погляду культури мови та впливу на формування комунікативної культури дітей, їхнього комунікативно-прагматичного досвіду.

Ключові слова: мова мультфільму, лінгвопрагматика, лексика, фразеологія, пресупозиція, імплікатура, висловлення, комунікативно-прагматичний досвід.

Усім відомий жанр кіномистецтва “дитячий мультиплікаційний фільм” (далі — ДМФ) посідає важливе місце у формуванні мовної свідомості, поведінкової та комунікативної культури, емоційної та уявної сфер дитини, орієнтації в соціальній структурі спільноти. Як справедливо стверджує О.В. Квашук, сучасне телебачення для дітей, у якому велике місце посідають мультиплікаційні фільми, — чинник моделювання та формування системи поглядів на світ [2]. Ці важливі завдання реалізуються завдяки поєднанню аудіального, візуального, лінгвального та емоційно-гностичного компонентів. Натомість до сьогодні можемо відзначити наявність лише окремих невеликих досліджень ДМФ, виконаних в Україні в аспектах психології (К.А. Дудкіна, О.В. Квашук, І.Р. Кіндрат), а в Росії — з погляду культури мови учнів (А.П. Спірідонова), лінгвокультурології (Сюй Цзюнь), лінгвопрагматики (І.С. Макси-

© С.П. БИБИК, 2015

мова). До того ж як матеріал дослідження використано мову мультфільмів “Смішарики”, “Симпсони”, “Покемони”, “Лунтик”, “Том і Джері”, “Братц”, “Черепашки Ніндзя”, “Льодовиковий період”, “Шрек”, “Лісова братія”, “Маша і ведмідь”, а також мультфільмів про билинних російських богатирів.

Українськомовна ж мультиплікація досі не була об’єктом лінгвістичного дослідження. З відомих причин зарубіжні мультфільми сучасною українською літературною мовою почали з’являтися порівняно недавно: перші — з 1994 року, а найактивніше — приблизно з 2003 року. Один із популярних мультиплікаційних проектів останнього часу — фільм “Історія іграшок” у трьох частинах (1995, 1999 та 2010 роки). Він входить до рейтингового списку 12 найкращих фільмів Диснея. Відомим, популярним, улюбленим цей ДМФ став не лише завдяки вдалій роботі художників-мультиплікаторів, сценаристів, але й завдяки певній ідеї, утіленій у системі мовно-естетичних образів, близьких, знайомих, зрозумілих глядачеві. Саме вивчення ДМФ з погляду стилістики та прагматики відкриває вузлові моменти його привабливості, з одного боку, а з другого — ті мовно-стилістичні прийоми, засоби, що відбивають концептуальні часово-просторові маркери сучасності й прагматики соціолінгвальної поведінки дорослих і дітей.

Поєднання стилістичного та прагматичного підходів щодо вивчення мови ДМФ потребує відпрацювання методології “сполучення” соціокультурного та ситуативного аспектів з мовним, функціонально-комунікативним.

Соціокультурний план складають соціально-рольові (самогра, взаємини “батьки — діти”, “керівник — підлеглий”), ціннісні (концептуальні) та культуромовні параметри.

В “Історії іграшок” персонажі — діти та їхні іграшки, дорослі (батьки та ”випадкові“ перехожі). За три сезони мультиплікаційного продукту головний персонаж Енді дорослішає: спочатку йому 9, а потім уже 17 років. Отже, перед глядачами він постає в динаміці не лише зовнішніх проявів поведінки, а й як особистість, у якій змінюються зацікавлення, стосунки з рідною сестрою, мамою, варіюється ставлення до іграшок. І це відбиває, звичайно, мова.

Взагалі гра — це своєрідна комунікативна стратегія для власника іграшок — Енді, який у кожній із частин ДМФ організовує сюжетно-рольові ігри (**соціально-рольовий параметр**). Вони виявляють його досвід, світосприйняття, зацікавлення, зокрема й через мову, характерні комунікати.

У що грає хлопчик, які сюжети створює? Це гра-бойовик, у якій Картопля — лиходій, принцеса Бо — особа, що потребує захисту від ковбоя Вуді та його друга мисливського пса Жилки. І цей статус принцеса виражає у репліці: *Рятуйте нас!* Кожна з іграшок, якою грається їхній власник, говорить голосом Енді. Очевидно, він засвоїв стереотипні вирази персонажів-злочинців із вестернів: *догори руки; нікому не рухати-*

ся; давай гроші; жени бабки; краще здавайся без бою. Наведемо цей типовий ігровий діалог: Картопля: *Догори руки! Це пограбування! Нікому не рухатись! Жени бабки з сейфа! Охо-хо! Гроші, гроші, гроші!* Бо: *Негайно припини, злий Картопля!* Картопля: *Ні, давай гроші, а то пушу овечок на м'ясо!* Овечки: *Ні, допоможіть нам!* Бо: *О, ні. Тільки не моїх овечок. Рятуйте нас!* (З'являється Вуді) Вуді: *Ще не перевелися на світі герої!* (“внутрішня мова” — слоган механічної іграшки) *Я прийшов по твою душу, одноокий Бар!* Картопля: *По мою душу? Краще здавайся без бою!* Вуді: *Ти мене не візьмеш. Я приніс мисливського пса із силовим полем.* Картопля: *А я приніс динозавра, який снідає такими псами.* Вуді: *Сидітимеш у буцегарні, Бар. Прощайся із жінкою і дітками* (закинув Картоплю до ліжечка маленької сестрички Моллі, яка, нічого не розуміючи, відкусила у Картоплі носа). Енді: *Ти знову переміг, Вуді* (смикає за шнурок, і Вуді промовляє: *Ти мій улюблений помічник*).

Прагматика повсякдення легко декодується в діалогах мами та Енді. Вони насичені такими комунікатами, що з перших хвилин знайомства з цими персонажами зрозуміло, що вони в добрих стосунках: Енді — слухняний син, мама любить своє дитя (*Я рада, мій іменинничку*). Мовна поведінка мами стереотипізована: вона не задоволена розкиданими іграшками (*А це що таке? Я ж просила поприбирати?*), вона переконана, що іграшок забагато (*До речі, у тебе стільки іграшок, що дівати нікуди*) і под. Так само насичений стереотипами діалог між мамою та працівницею дитсадка: Вихователька: *А як ваші дітки?* Мама: *Вони давно вже не дітки...* Енді відправляється у н'ятницю в коледж. Вихователька: *Ого!* Мама: *Мені самій не віриться*. Отже, ДМФ відображає типологізоване за соціально-рольовим статусом комунікантів спілкування з дітьми й розмови про дітей, а також опосередковано впливає на формування комунікативно-прагматичного досвіду глядачів-дітей.

Із урахуванням психології віку складено й діалоги між братом Енді та сестрою Моллі. У дев'ять років він із задоволенням піклується про сестру, грається з нею: Енді: *Ходімо гратися, Вуді* (побіг нагору, у дитячу кімнату; до сестрички). *Вітаю Вас* (вітається із сестрою опосередковано за допомогою Вуді, який знімає капелюха під час вітання). Енді: (забирає сестричку з ліжка): *Ходімо, Моллі. О, ти вже важкенька. Ще побачимось, Вуді.* У 17-ть підліток Енді хоче відчувати свободу, оберігає свій простір, він імпульсивний, грубуваті й його висловлення зі стилістично зниженими комунікатами: Енді: *Моллі, голову відірву*. Моллі: *Я до тебе не заходила*. Енді: *А хто тоді лазив у моїх речах?* Моллі: *Це не я*. Коли ж хлопчик “за дорученням Вуді” передає іграшки іншій власниці, то у розмові з нею підліток виявляє глибинну доброту, здатність і потребу піклуватися про когось, пор.: Енді: *Я привіз іграшки. То ти Бонні? Пташечка нацвірінкала мені, що ти любиш іграшки. Це мої іграшки, але я їду у коледж і хочу... залишити їх хорошій дитині, яка ... дбатиме про них. [...] Бонні, пообіцяй, що ти берегтимеш іграшки. Вони ... дуже мені.. дорогі*. Регістр інтимності створюють пестливі словоформи,

інтимізувальні займенник та означення (*дорогі, хороша*), дієслова із семантикою турботливості (*дбати, берегти*).

З погляду прагматики мова ДМФ — основне джерело утвердження ціннісних параметрів, що вербалізовані в характерних знаках. В “Історії іграшок” це наскрізні повтори концептуальних рефренів:

а) разом (Вуді: *Нічого не бійтеся — тримайтеся разом!*; Вуді: *Ми раніше знали, що головне, що ми разом з Енді*; Енді: *Це — Вуді. Він сміливий, як справжній ковбой, добрий, розумний. Та є у Вуді ще одна особливість: він інколи не покине тебе, ніколи, він завжди буде поруч попри все*);

б) друг/друзі, дружба, сім'я (Баз: *Ми сім'я, ми нерозлучні*; Вуді: *Ми всі — брати і сестри! Так, народ? Народ!!!*; Вуді: *Щасливо, мій друже*; Енді: *Вуді? Як він тут опинився?.... Це — Вуді. Ми з Вуді подружилися, мабуть, сто років тому...*);

в) улюблений, любити (Баз: *Колись одна іграшка переконувала мене, що жити треба для того, щоб любила тебе дитина*);

г) гратися (Картопля: *Ну що, награтися?* Рекс: *Він узяв мене руками....* Картопля: *Не сміши. Йому уже 17 років, він не гратиметься з нами*).

На нашу думку, визначальним і об'єднавчим для цих рефренів є концепт *іграшка*. Семантика цього слова контекстуально розширена. За ВТССУМ (с. 383) іграшка — ‘річ, призначена дітям для гри; забавка’ (Вуді: *Ти — прос-та цяцька!!!! Ти звичайна дитяча іграшка-а-а!!!!*). Якщо проаналізувати співвідношення світу речей, світу мови та світу ідей навколо цієї реалії, то за аудіотекстом концептуальне значення іграшки можна побачити на прикладі кількох ситуацій:

1) персонажі-іграшки — це чиїсь ‘улюбленці’ (Бо: *Не сумуй, Вуді. У Енді завжди буде особливе місце для тебе... Вуді: Слухай, відчепися від Енді. І затам. Ніхто не забере його у мене*),

2) ‘речі, які мають бути поруч із господарем-дитиною’ (Енді загубив іграшки) Вуді: *Стули свою пельку. Е ти, це ти винен, що я загубився*; Вуді: *Як я піду, як я покину цих нещасних? Їх заберуть у музей... без мене*; Баз: *Який шанс? Сидіти за склом у музеї і забути про любов дітей? Не заздрю*).

Контекстуальними антонімами до лексеми *іграшка* виступають номінації *горище* — місце, де складають непотрібні речі (Вуді: *Енді занесе нас на горище, де сухо, і ми всі будемо разом*) та *дитсадок* — місце, де трощать іграшки (Вуді: *Дитсадок — це сумне, самотнє місце для старих іграшок, у яких немає господарів*). Саме у цих словах у згорнутому вигляді зберігається “антисмисл” ролі іграшки та гри в житті дитини, коли вона в побутових жанрах гри випробовує себе в “дорослих” ролях, переживає відчуття несправедливості, обігрує засвоєні стереотипи поведінки, зокрема й мовної.

Дуже важливим для оцінки ДМФ є культуромовний параметр. Мова “Історії іграшок” відбиває сучасні комунікативні норми усного побутового неофіційного спілкування. Так зване “осучаснення” відбулося за рахунок насичення діалогів лексикою розмовного вживання,

яка й надає реплікам соціокультурної маркованості: в уста іграшок — прототипів дорослих за віком істот — вкладено репліки з характерними ознаками віку комунікантів. Висловлення з такими знаками — дзеркало сучасної побутової мови насамперед старшого покоління. Виходить, що мова персонажів-іграшок часом не є зразковою, еталонною з мовно-етичного та мовно-естетичного погляду, пор. уживання:

а) згрубілої лексики (*свиснути, виперти, пертися*), пор.: Картопля: *Де моє вухо? Не бачу вуха. Хто його свиснув?*; Гам: *Мабуть, цього року виперли раніше*; Покупец: *Я повинен пертися на роботу у суботу, у суботу!!!!*;

б) вульгарно-лайливої лексики (*дурня; безкультурна свиня; плоскоголовий 'дурний', зараза*): Гам: *Дурня якась*; Картопля: *Безкультурна свиня! Чого вилупився, плоскоголовий, а?*; Сід: *Ми запусимо База-рятівника*. (на вулиці дощ, гроза) *О ні, от зараза!*;

в) молодіжних сленгізмів (*дружбан, круто, крутий, кльово, хіпово, зацінити, універ, стильно*): Вуді: *Ні, ні. Ти все переплутав. Баз зі мною. Ми — дружбани*; Вуді: *Ти — крута іграшка. Якщо чесно, дуже крута. Ну хто я проти тебе, База-рятівника, супергероя*; Сід: *Нова іграшка. «Не дозволяйте гратися дітям». Круто! Що ж ми підірвемо?*; Кен: *Заціни оце. Чемпіон з кунг-фу. Студент універу*; Кен: *Зупиніться! Життя в Дивокраї може бути хіповим і класним, якщо всі житимуть по совісті*;

г) жаргонізмів (*клас, супер, прибамбас, завал, бабки, бабосики, прикольний, тачка*): Бо: *Ти подивись. У нього більше прибамбасів, ніж у швейцарського ножа*; Картопля: *О, це лазер. Прикольно*; Сід: *О! Баз-рятівник. Це кльово!!!*; Сід: *Ти ба, подвійні призи!!! Завал!!!!*; Картопля: *О, це бабки*; Гам: *Якщо шукати, то стильно* (підігнав машину). Картопля: *Прикольно тачку підігнав. Але за кермом буде іграшка з пальцями*.

Прагматичний потенціал цієї лексики в мові аналізованого ДМФ пов'язаний з різними аспектами вживання. По-перше, ці слова маркують соціальний статус персонажів-іграшок та персонажів-істот, за яким закріплені стереотипні моделі мовної поведінки представників різних соціальних прошарків — молоді (Кен, Бо), дітей шкільного віку (Сід, Енді), а також люмпенізованої частини суспільства (Картопля, Гам). По-друге, така лексика — соціолінгвопсихологічний знак культури побутового спілкування періоду кінця ХХ — початку ХХІ століття. По-третє, така естетика “розкутого” спілкування впливає на молодше покоління, приваблюючи увагу насамперед через емоційне сприймання іншостильових вкраплень у невластивих ситуаціях вживання (мова кіно і мова побуту). Сценаристи ДМФ мимоволі впливають на: а) колоквіалізацію стильових норм, зниження реєстрів спілкування, апелюючи до т. зв. універсальних слів та засобів оцінки, притаманних побутовій сфері спілкування; б) обмеження словникового запасу дітей, що знижує культуру комунікації насамперед між їхніми ровесниками. Саме третій аспект мови ДМФ потребує спеціальної уваги та широкої аудиторії глядачів для поглибленого опрацювання.

Ситуативний план прагматики ДМФ “Історія іграшок” не менш місткий. Саме він спричинює незвичні, оригінальні моменти щодо мовного наповнення твору: неологізми, іронічне слововживання, алюзії. Усі ці особливості пов’язані з певними імплікатурами, тобто семантико-прагматичними компонентами, що не виражені прямо, а лише відсилають до того, що мається на увазі у висловленні, але не виражене прямо в ньому. Йдеться про імпліцитні смисли, закладені у висловленні чи у мовній одиниці. У такому разі комунікація перетворюється у гру смислів. Це спричинює іронічні ефекти, що ґрунтуються на різних пресупозиціях.

Наприклад, в одній із реплік зафіксовано оказіональну образно-оцінну вторинну номінацію *космобріх* (Вуді: *Ні. Не літаєш*. Баз: *А я кажу, що літаю*. Вуді: *Ну, добре, пане космобріх*). Це не лише той, хто не говорить правди, але й той, кого кваліфікують за рольовою та моральною ознакою ‘космонавт + брехун’. Для розкодування такої імплікатури потрібне знання ситуації, її опосередковане спостереження, знання пресупозиції: Вуді твердо знає, що він іграшка і всі дії може виконувати лише за допомогою того, хто з ним грається; у цьому він переконує нову гордовиту іграшку-астронавта, який уявляє себе як переможця-супергероя. Баз — новіша електронна іграшка, на відміну від механічного ковбоя Вуді, який не вірить, що Баз може літати. А тому його запевнення, що легко полетить, кваліфікує як брехливі. Отож, нова іграшка-космонавт — це брехун, космобріх.

Інший приклад ситуативного слововживання та іншої пресупозиції. Щоб зрозуміти трансформований фразеологізм *тупий як сибірський босоніжок*, треба знати його інваріант *тупий як сибірський валянок*. Що дала контексту субституція *валянок* → *босоніжок*? Реалія “валянок” маловідома й малозрозуміла глядачеві — дитині кінця ХХ — початку ХХІ століття; заміна компонентів посилює ефект контрасту, що спричинює іронічну конотацію висловлення, пор. ситуацію: Кен: *А як вам той, астронавт? Може знадобиться?* Робот: *Та ні. Він же такий тупий, як сибірський.... босоніжок*. Семантико-прагматичне наповнення цього вислову кардинально не міняється, бо залишається суб’єкт порівняння ‘тупість’ (*тупий*), натомість новий складник осучаснює його, незвичне посилює експресію висловлення, полегшує сприймання останнього.

Висловлення з такими мовно-естетичними знаками культури, як оніми, ґрунтуються на пресупозиції загальної інформації про постаті світової культури та їхню діяльність. В аналізованих мовних актах засвідчено оніми Пікассо та Гагарін. Номінацію *Пікассо* вживає потрощений маленькою Моллі Картопля з переставленими не в ті отвори очима та ротом. Він з самоіронією порівнює свій ситуативний образ з творчою манерою художника-кубіста Пікассо і звертає на себе увагу так: *Ей, Гам, дивись, я — Пікассо!* Який смисл він вкладає в ці слова? “Я — ‘смішний, чудний, неправильний, схожий на абстракцію”. *Гагарін* — вторинна номінація База-астронавта, а додатковий імпліцитний смисл —

‘герой, сміливець із космосу’ — піддається в конкретному мовному акті негативній оцінці, наближеній до лайливої образливої номінації з метою приниження особи, пор.: Баз: *Я хочу говорити з Татком!* Кен: *Заткнися, Гагарін. Будеш говорити з Татком, коли ми дозволимо...* В обох випадках слововживання пресупозиція та імплікатура зв’язані на основі алюзії.

Обізнаність із юридичними підставами певних дій становить основу пресупозиції доброзичливо-іронічного діалогу між мамою та Енді, як-от: (на заправній станції) Енді: *Я заправлю машину.* Мама: *І машину поведеш.* Енді: *Правда?* Мама: *А як же... У шістнадцять..* Енді: *Як смішно....* У такому висловленні важливий і риторичний складник, що спричинює протилежний смисл ‘мама не дозволяє заправити машину, бо дитина ще мала’. Його виражають не заперечні конструкції, що можуть спричинити конфліктну ситуацію, а енантіосемія, коли ствердження за певного інтонаційного оформлення означає заперечення.

Цікавий іронічний ефект справляє така “мовна гра”, як перемикання мовних кодів. У конкретному випадку — з української на іспанську. Пресупозицію цієї ситуації створює у прямому смислі перемикання типу поведінки База з режиму “демо” на режим “гра”. Недотримання інструкції спричинило й зміну мови: (Баз скочив і заговорив іспанською). Вуді: *Амігоси? Ми твої амігоси* (тікають. Баз зустрічає Джесіку в одязі іспанського тореадора). Джесіка: *Баз.* (Баз падає на коліна, говорить іспанською, освічується в коханні Джесіці). Джесіка (нічого не розуміє): *Ви перемкнули База?* Рекс: *Не зовсім вдало.* Отже, перемикається мова — перемикається й код сприйняття однієї особи іншою: доти байдужий до Джесіки Баз, побачивши її в національному одязі іспанського тореадора, закохується, освічується, про що підказують його жести, міміка, інтонаційний малюнок висловлення. ”Прихований“, бо незнайомий українському глядачеві, вербальний ряд заступає ритміко-інтонаційний, риторичний, що містить у своїй імплікатурі семантику ‘закоханість’.

Таких ситуацій з лінгвопрагматичним наповненням можна навести ще багато, але проаналізовані вище, на нашу думку, — знакові, ключові, на них тримаються основні складники сценарію. Саме аналіз необхідних і достатніх властивостей контексту і становить суть прагматики [3: 423], яка стимулює синтетичний підхід до мови, у результаті якого семантика, стилістика, соціологія взаємодіють [Там само: 4]. Цю взаємодію репрезентують параметри соціокультурного та ситуативного планів мови ДМФ. Завдяки прагматиці факти повсякдення об’єднуються на основі певної ідеї [Там само: 41]. В аналізованому тексті основу його прагматики склали ідеї дружби, підтримки у складних ситуаціях, щирості стосунків. Крім того, мова “Історії іграшок” відбиває на тлі позитивних за виховним потенціалом висловлень, повчальних ситуацій сучасні вподобання дорослих до вживання сленгізмів, вульгаризмів і под., що знижують естетику твору.

1. Дудкіна К. А. Психологічний вплив мультиплікації на особистість дитини [Електронний ресурс] / К. А. Дудкіна — Режим доступу: http://www.google.com.ua/url?url=http://psypdpu.com/conference2013/2/dudkina.docx&rct=j&q=&esrc=s&sa=U&ei=RRYpVOHuLca7ygPYroH4CA&ved=0CBMQFjAA&usg=AFQjCNGbKEz6grMv_ny5fOh4-8zbREbQVA
2. Квашук О.В. Психологічні фактори впливу телебачення на становлення моральної свідомості молодшого школяра : дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук. : спеціальність 19.00.07 / О.В. Квашук. — Рівне, 2008. — 192 с.
3. Новое в зарубежной лингвистике : [в 25 вып.]. — М. : Прогресс, 1960 — 1989. Вып.16: Лингвистическая прагматика : сб. : [пер. с разн. яз.] / сост. и ред. Н.Д. Арутюнова и Е.В. Падучева. — М. : Прогресс, 1985. — 500 с.

Статтю отримано 24.02.2015

Bybyk Svitlana

Institute of Ukrainian language of National Academy of Sciences of Ukraine, Kyiv

STYLE AND PRAGMATICS OF THE UKRAINIAN CHILDREN'S CARTOON FILMS

This article is devoted to the study of stylistic and pragmatic options of Ukrainian literary language spoken in today's children's cartoon films. The language characters differentiated by socio-cultural and situational plans, defined the text features cross conceptual repetition, the linguistic signs of low registers.

A sociocultural plan is social-role, value (conceptual) parameters and parameters of speech of cartoon characters.

Pragmatics of everyday life easily decoded in the dialogues of the characters. The values cartoon language settings set to the parameter of conceptual breakthrough repeat refrain. This concepts are repeated toy, together, play, love and friendship.

The article outlines the role of the parameter of speech of the characters. The language of "Toy Story" reflects modern communication norms of oral domestic scenes. The so-called "modernization" was due to the saturation of dialogue spoken vocabulary use, which also gives the replica sociocultural markedness. It is noted that this cartoon contains slang, jargon, barbarisms. These words mark the social status of the characters, toys and characters, creatures, followed by fixed stereotypical model of language behavior of different social groups. This lexicon is a social and psychological sign of everyday communication of the culture of the late XX—XXI century. Features children's cartoon language noted in terms of the culture of language and of the influence to the formation of communicative culture of children, their communicative and pragmatic experience.

The analysis of situational plan of pragmatic in the cartoon film "Toy Story" is connected with the study of hidden meaning, which contain these situations. The main emphasis is on language game, transformation phraseology, signs on the functions of culture.

Key words: cartoon language, pragmatological linguistics, vocabulary, phraseology, presupposition, implicature, saying, communicative and pragmatic experience.