

СПЕЦИФІКА НАЦІОНАЛЬНИХ МОВ: СТРУКТУРНИЙ І КОМУНІКАТИВНИЙ АСПЕКТИ

УДК 81-13;81'38

С. П. Бибик
Україна, Київ

ЛІНГВОПРАГМАТИКА ДИТЯЧОГО МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ

У статті представлено лінгвопрагматичні параметри української усної літературної мови в сучасному дитячому мультиплікаційному фільмі. Диференційовано мову персонажів за соціокультурним і ситуативним планами прагматики з характерними для них ціннісним, соціально-рольовим, культуромовним параметрами. Відзначено роль стилізації у створенні мультиплікаційних діалогів, їхню орієнтацію на повсякденно-побутову практику і притаманні їй комунікати усності. Виокремлено прагматичний потенціал лексики та стереотипних висловлень у мові дитячих мультфільмів.

Ключові слова: висловлення, імплікатура, лексика, лінгвопрагматика, мова мультфільму, пресупозиція, фразеологія.

В статье представлены лингвопрагматические параметры украинского устного литературного языка в современном детском мультипликационном фильме. Дифференцирована речь персонажей по социокультурному и ситуативному признакам с характерными для них ценностным, социально-ролевым, культурноречевым параметрами. Отмечена роль стилизации в создании мультипликационных диалогов, их ориентация на повседневную-бытовую практику общения и присущие ей коммуникаты усности. Выделен прагматический потенциал лексики и стереотипных высказываний в языке детской мультипликации.

Ключевые слова: высказывание, имплицатура, лексика, лингвопрагматика, пресуппозиция, фразеология, язык мультфильма.

The paper presents the lingua-pragmatic characteristic of the Ukrainian spoken literary language in contemporary children's cartoon movie. It is the study of children's cartoon movie in terms of lingua-pragmatics that reveals the main moments of its attraction on the one hand and the linguistic and stylistic techniques and tools, reflecting the conceptual time-spatial markers of the modernity and the pragmatics of social behavior on the other hand. Language of the characters has been differentiated by the socio-cultural and situational pragmatic plans with specific valuable, socio-role, cultural-linguistic characteristics. The role of the pastiche in creating of animated dialogues, its focus on the routine home practice and specific oral communication units has been identified. The pragmatic potential of the lexicon and stereotypical expressions in the language of children's cartoons has been distinguished. The emphasis was made on the words and expressions that mark the social status of the play-characters and creature-characters with inherent fixed stereotypical patterns of language behaviour of representatives of different social layers, i.e., youth, teenagers, as well as psychotypes of lumpenized part of the society. It has been noted that such lexicon denoted the lingua-psychological symbol of the late 20th and early 21st centuries, and the influence of such aesthetics of «easy-going» communication on the younger generation is worth talking about.

The interaction between the proper language material in the animated dialogues and extralingual components, i.e. gestures, facial expressions, phrase's rhetorical manner, as well as the awareness of the legal bases for certain actions of the characters has been analyzed. It has been admitted that the lingua-pragmatic potential of the contemporary children's cartoon movie encompasses occasionalisms, the phenomena of enantiosemia, image-evaluating secondary nominations, and transformed phraseological units.

It has been noted that the jargon phenomena are becoming more actively expressed in the language of the contemporary animation,

and the role of slang words as the means of stylization of current lingual environment and social roles is strengthening.

Evidently, lingua-pragmatics of children's cartoon movies is formed by the contexts containing the socio-cultural characteristics, as well as the play on situational meanings, including culturally significant ones.

Key words: cartoon language, implicature, phrase, phraseology, pragmatical linguistics, presupposition, vocabulary.

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. Квашук, сучасне телебачення для дітей – чинник моделювання та формування системи поглядів на світ [2]. Ці важливі завдання реалізуються завдяки поєднанню аудіального, візуального й емоційно-гностичного компонентів. Натомість до сьогодні можемо відзначити лише наявність окремих невеликих досліджень, виконаних в Україні в аспектах психології (К. Дудкіна, О. Квашук, І. Кіндрат) та в Росії з погляду культури мови учнів (А. Спірідонова), лінгвокультурології (Сюй Цзюнь), лінгвопрагматики (І. Максимова). До того ж матеріалом дослідження є мультфільми «Смешарики», «Сімпсони», «Покемони», «Лунтик», «Том і Джері», «Братц», «Черепашки Ніндзя», «Льодовиковий період», «Шрек», «Лісова братія», «Маша і ведмідь», а також мультфільми про билинних російських богатирів.

Українськомовна ж мультиплікація досі не була об'єктом лінгвістичного дослідження. Із відомих причин зарубіжні мультфільми сучасною українською літературною мовою почали з'являтися відносно недавно: перші – з 1994 р., а найактивніше – приблизно з 2003 р. Один із популярних мультиплікаційних проєктів останнього часу – фільм «Історія іграшок» у трьох частинах (1995, 1999, 2010 рр.) – входить до рейтингового списку 12 найкращих фільмів Диснея. Відомим,

популярним, улюбленим цей ДМФ стає не лише завдяки вдалій роботі художників-мультиплікаторів, сценаристів, але й завдяки певній ідеї, втіленій у системі мовно-естетичних образів, близьких, знайомих, зрозумілих, сучасних глядачеві. Саме вивчення ДМФ із погляду лінгвопрагматики й розкриває вузлові моменти його привабливості, з одного боку, а з другого – ті мовно-стилістичні прийоми, засоби, які відбивають концептуальні часово-просторові маркери сучасності й прагматики соціальної поведінки.

Мета лінгвопрагматичного підходу до текстів ДМФ – вивчення мови в соціокультурному й ситуативному контексті.

Так, **соціокультурний план** складається з соціально-рольових (самогра, взаємини «батьки – діти», «керівник – старший»), ціннісних (концептуальних) і культуромовних параметрів.

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 вже 17 років. Отже, перед глядачами він постає в динаміці не лише поведінки як такої, а й як особистість, у якій змінюються зацікавлення, стосунки з рідною сестрою, мамою, варіюється ставлення до іграшок. І це виявляється, звичайно, у мові.

Узагалі гра – це своєрідна комунікативна стратегія для власника іграшок – Енді, який у кожній із частин ДМФ веде сюжетно-рольові ігри (соціально-рольовий параметр). Вони виявляють його досвід, світосприйняття, зацікавлення.

У що грає хлопчик, які сюжети створює? Це гра-бойовик, де Картопля – лиходій, принцеса Бо – особа, котра потребує захисту від ковбоя Вуді та його друга мисливського пса Жилки, до яких вона апелює: *Рятуйте нас!* Кожний із них говорить голосом Енді, який засвоїв стереотипні вислови персонажів-злодіїв із вестернів: *догори руки; нікому не рухатися; 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 Картоплян!* Картопля: *Ні, давай гроші, а то пуцу овечок на м'ясо!* Овечки: *Ні, допоможть 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 в Картоплі носа). Енді: *Ти знову переміг, Вуді* (смикає за шнурок, і Вуді промовляє: *Ти мій улюблений помічник*). (Музична заставка). Хлопчик активно грається з Вуді.

Прагматику повсякдення легко виокремити в діалогах мами й Енді. 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 типова для багатьох ситуацій: вона незадоволена розкиданими іграшками (*А це що таке? Я ж просила поприбирати?*), вона переконана, що іграшок забагато (Мама: *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 п'ятницю в коледж. Вихователька: *Ого!* Мама: *Мені самій не віриться*. Отже, ДМФ відображає типове спілкування з дітьми та розмови про дітей і опосередковано впливає на формування комунікативно-прагматичного досвіду глядачів-дітей.

Із урахуванням психології віку складено також діалоги між братом Енді й 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* (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 і його висловлення. 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 в розмові з нею підліток виявляє глибинну доброту, здатність і потребу піклуватися про когось, пор.: Енді: *Я привіз іграшки. То ти Бонні? Пташечка нацвірінькала 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... дороги*.

Із погляду лінгвопрагматики ДМФ його мова – основне джерело утвердження ціннісних параметрів. В «Історії іграшок» їх виражають наскрізні повтори концептуальних рефренів:

а) разом (Вуді: *Нічого не бійтеся – тримайтеся разом!*; Вуді: *Ми раніше знали, що головне, що ми разом з Енді*; Енді: *Вуді? Як він тут опинився?.. Це – Вуді. Ми з Вуді подружилися, мабуть, сто років тому... Він сміливий, як справжній ковбой, добрий, розумний. Та є у Вуді ще одна особливість: він ніколи не покине тебе, ніколи, він завжди буде поруч попри все. Дбатимеш про нього замість мене? От і добре*);

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*);

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

г) gratis (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*, семантичне наповнення якого контекстуально розширене, уточнене порівняно зі словниковим. Адже за ВТССУМ (с. 383), іграшка – ‘річ, призначена дітям для гри; забавка’ (Вуді: *Ти – проста 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 чийсь ‘улюбленці’ (Бо: *Не сумуй, Вуді. У Енді завжди буде особливе місце для тебе... Вуді: Слухай, відчетися від Енді. І затаям. Ніхто не забере його у мене*);

2) ‘речі, які мають бути поряд з господарем-дитиною’ (Енді загубив іграшку) 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*).

Контекстуальним антонімом до лексики *іграшка* виступають номінації *горище* – місце, де складають непотрібні речі (Вуді: *Енді занесе нас на горище, де сухо, і ми всі будемо разом. Баз: Хай там як, але ми усі будемо разом*) та *дитсадок* – місце, де трощать іграшки (Вуді: *Дитсадок – це сумне, самотнє місце для старих іграшок, у яких немає господарів*). Саме в цих словах у згорнутому вигляді зберігається «антисмисл» ролі іграшки та гри в житті дитини, коли вона в побутових жанрах гри пробує себе в «дорослих» ролях, переживає відчуття несправедливості, обігрує засвоєні стереотипи поведінки, зокрема й мовної.

Дуже важливим для оцінки ДМФ є культуромовний параметр. Він виражений у тому, що мова «Історії іграшок» відбиває сучасні комунікативні норми усного побутового неофіційного спілкування. Так зване «осучаснення» відбулося за рахунок насичення діалогів лексикою розмовного вживання, яка й робить репліки «дорослими». Висловлення з такими знаками – дзеркало сучасної побутової мови насамперед зрілих, досвідчених істот. Виходить, що мова персонажів-іграшок часом не є зразковою, еталонною з мовно-етичного та мовно-естетичного погляду, пор. уживання:

а) згрубілої лексики (*свиснути, виперти, пертисся*) – Картопля: *Де моє вухо? Не бачу вуха. Хто його свиснув?*; Гам: *Мабуть, цього року виперли раніше*; Покупець: *Я повинен пертисся 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 запустимо 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! База-рятівник. Це **кльово!!!**; Сід: Ти ба, подвійні призи!!! **Завал!!!!**; Картопля: О, це **бабки**; Гам: Якщо шукати, то **стильно** (підігнав машину). Картопля: **Прикольну тачку** підігнав. Але за кермом буде іграшка з пальцями.

Прагматичний потенціал цієї лексики пов'язаний із різними аспектами вживання. По-перше, ці слова маркують соціальний статус персонажів-іграшок і персонажів-істот, за яким закріплені стереотипні моделі мовної поведінки представників різних соціальних прошарків – молоді (Кен, Бо), дітей шкільного віку (Сід, Вуді), а також психотипів люмпенізованої частини суспільства (Картопля, Гам). По-друге, така лексика – мовно-психологічний знак кінця ХХ – початку ХХІ ст. По-третє, варто говорити й про вплив такої естетики «розкутого» спілкування на підростаюче покоління: а) колоквіалізація норм, зниження реєстрів, апеляція до так званих універсальних слів і засобів оцінки в побутовому спілкуванні; б) обмеження словникового запасу, зниження культури комунікації між ровесниками насамперед. Саме третій аспект потребує спеціальної уваги й широкої аудиторії для поглибленого опрацювання.

Ситуативний план лінгвопрагматики 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, які 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 в мовній одиниці. У такому разі комунікація перетворюється в гру – гру смислів, які відсилають одного мовця до іншого. Гра смислів породжує іронічні ефекти, в основі яких лежать різні пресупозиції й народжуються різноманітні імплікатури.

Так, 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, хто кваліфікується за рольовою та моральною ознакою 'космонавт + брехун'. Для розкодування такої імплікатури потрібне знання ситуації, 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.

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 ст.; 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*. Імплікатура цього

вислову кардинально не міняється, бо залишається суб'єкт порівняння 'тупість' (*тупий*), натомість новий складник «освіжає» її, незвичне посилює експресію висловлення.

Висловлення з такими мовно-естетичними знаками культури, як оніми, ґрунтовані на пресупозиції загальної інформації про постаті світової культури та їхню діяльність. В аналізованих мовних актах засвідчено оніми Пікассо й Гагарін. Номінацію *Пікассо* вживає потрощений маленькою Моллі Картопля з переставленими не в ті отвори очима й ротом. Він із самоіронією порівнює свій ситуативний образ із творчою манерою художника-кубіста Пікассо й 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 дозволим...* В обох випадках слововживання пресупозиція й імплікатура зв'язані на основі алюзії.

Обізнаність із юридичними підставами певний дії становить основу пресупозиції доброзичливо-іронічного діалогу між мамою й Енді, як-от: (на заправній станції) Енді: *Я заправляю 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, які 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 в 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 торедора). Джесіка: *Баз*. Баз (падає на коліна, говорить іспанською, освідчується в коханні Джесіці). Джесіка (нічого не розуміє): *Ви перемкнули База?* Рекс: *Не зовсім вдало*. Отже, перемикається мова – перемикається й код сприйняття однієї особи іншою: байдужий до цих пір до Джесіки Баз, побачивши її в національному одязі іспанського торедора, закохується, освідчується, про що підказують його жести, міміка, інтонаційний малюнок висловлення. «Прихований», бо незнайомий українському глядачеві, вербальний ряд заступає ритміко-інтонаційний, риторичний, який містить у своїй імплікатурі семантику ‘закоханість’.

Подібних ситуацій із лінгвопрагматичним наповненням можна навести ще багато, але проаналізовані вище, на нашу думку, – знакові, ключові, на них тримаються основні складники сценарію. Отже, фактичний матеріал засвідчив, що лінгвопрагматику ДМФ формують контексти, у яких закладені соціокультурні параметри, а також гра ситуативних смислів, зокрема й культурно вагомих. 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 з погляду лінгводидактичного знижують мовну естетику твору.

Бібліографічні посилання

1. Дудкіна К. А. Психологічний вплив мультиплікації на особистість дитини [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.google.com.ua/url?url=http://psypdpu.com/conferenc e2013/2/dudkina.docx&rct=j&q=&esrc=s&sa=U&ei=RRYpVOH uLca7ygPYroH4CA&ved=0CBMQFjAA&usg=AFQjCNGbKEz 6grMv_ny5fOh4-8zbREbQVA
2. Кващук О. В. Психологічні фактори впливу телебачення на становлення моральної свідомості молодшого школяра : дис. ... канд. психол. наук. : 19.00.07 / Кващук Оксана Володимирівна. – Рівне, 2008. – 192 с.