

И. А. ХАРИТОНОВА

*(Омский государственный педагогический университет,
г. Омск, Россия)*

УДК 811.161.1'42:778.534.66

ББК Ш141.12-51+Щ378.7

РОЛЬ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ДИСКУРСЕ СОВРЕМЕННОГО АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА

Аннотация: В статье рассмотрены особенности дискурса современного анимационного фильма студии «Мельница». Мультфильм – это замкнутый, ограниченный, самостоятельный мир, где действуют свои правила общения между субъектами языкового сообщества. Особое внимание уделено языковой игре, которая трактуется как лингвокреативная деятельность, проявляющаяся в сознательном нарушении языковых норм для создания комического эффекта и с целью формирования яркого мультипликационного образа, отражающая знание языка, мышление говорящего (продюцента и репродюцента) и осознаваемая воспринимающим субъектом (реципиентом). Таким образом, языковая игра становится ведущим средством создания индивидуального стиля речи героя и раскрытия художественного образа. Персонажи анимационного фильма используют в своей речи всевозможные приёмы языковой игры (например, омонимия, использование синонимов-эвфемизмов, окказионализмов, прецедентных высказываний, деформация идиом), в чём реализуется её самопрезентирующая функция. В этом случае мультипликационных героев можно характеризовать как квалифицированных носителей языка и как «творческих» личностей», обладающих индивидуальной манерой речи, мышлением и поведением. Помимо этого задача анимационных фильмов не только рассмешить, но и отразить в них через вымышленное современную действительность, изменение в ценностях и мировоззрении.

Ключевые слова: языковая игра, анимационный фильм, художественный дискурс, художественный образ, прецедентная фраза

В дискурсе современного анимационного фильма языковая игра создаёт мир сказочный, но в тоже время, отражающий современную действительность. Именно благодаря уникальному языковому оформлению виртуальный мир становится в какой-то степени правдоподобным, и зритель начинает жить в нём, а значит, и говорить на языке героев.

Своеобразие языка современного анимационного фильма обусловлено смешением элементов различных стилей. Это связано с тем, что сказка (вымышленное) переплетается с действительностью (современностью): герои имеют разное происхож-

дение, разный уровень образования, что отражается в их речи. Отметим, что здесь проявляет себя самопрезентующая функция языковой игры, заключающаяся в самовыражении личности средствами языка в интересной и оригинальной форме [Куранова 2010].

Первостепенная задача мультфильма, как известно, развлечь и рассмешить, поэтому языковая игра становится ведущим средством общения субъектов анимационного дискурса – создателей мультфильма и зрителей. В процессе просмотра реципиент не только отдыхает, но и развивает мышление, воображение, лингвистическое чутье, обнаруживая подтекст, раскрывая смысл тех или иных выражений, улавливая языковую игру.

Одной из ярких функций языковой игры в анимационном дискурсе является моделирование художественного образа, характера героя. Художественный характер – это персонаж, в образе которого полно и многопланово представлена человеческая индивидуальность и её одушевленное подобие [СИЭ: 2006]. Помимо своеобразия психологических качеств и внешности, его отличает индивидуальная манера речи, особый стиль мышления и поведения.

Опираясь на работы Т.А. Гридиной, В.З. Санникова, А.П. Сковородникова, Л.В. и О.В. Лисоченко, в нашем исследовании под «языковой игрой» мы понимаем следующее: это лингвокреативная деятельность, проявляющаяся в сознательном нарушении языковых норм (в широком смысле) для создания комического эффекта и с целью раскрытия характера героя (формирования яркого мультипликационного образа), отражающая знание языка, мышление говорящего (продюцента и репродюцента) и осознаваемая воспринимающим субъектом (реципиентом).

Исследовательской базой для нас послужил речевой материал современных анимационных фильмов студии «Мельница», в которых представлены яркие образы, полюбившиеся и детям, и взрослым. На ряде примеров проиллюстрируем, как возможности языковой игры позволяют создать колоритные художественные характеры.

Главными героями, несомненно, являются русские богатыри. Все они сильные, бесстрашные, любящие свою родину. Однако

каждый имеет особенный характер и отличается своеобразной речью. Так, самый легендарный из богатырей – Илья Муромец. Он наиболее близок и понятен народному сознанию, а потому его речевой образ строится с опорой на многочисленные пословицы, поговорки, приметы. Например, из его уст можно услышать такие высказывания: *«муха в молоко попала – ждите, мама, гостей»*, *«кто духом слаб, у того животное в опале»*. Здесь используется аллюзивный принцип языковой игры, связанный «с новой ассоциативной обработкой прецедентного текста в целях создания эстетического эффекта» [Гридина 2008: 71-72]. В подобных высказываниях можно заметить иронию над множеством суеверий, а окказиональная пословица, как и большая часть узуальных, имеет назидательный характер.

Добрыня Никитич предстает перед нами как опытный, рассудительный, умудренный годами человек. В качестве примера приведем диалог богатыря с юным гонцом Елисеем:

Добрыня: *Елисей, ты зачем ко мне в попутчики навязался, забавы ради?* Елисей: *Ты всё знаешь? Ну да, я жениться на ней хочу.* Добрыня: *Вам, молодым, только забавы да веселья подавай. На ком жениться?* Елисей: *На Забаве.* Добрыня: *Вона как? Так ты не в ученики ко мне, а в палаты княжеские прописаться решил?!*

Омонимия нарицательного существительного *забава* («развлечение, потеха») и собственного – женского фольклорного имени *Забавы* – приводит к коммуникативному недоразумению, которое быстро разрешается Добрыней.

В другой ситуации Добрыня организует голосование «по старому русскому обычаю»: раздаёт участникам бумагу и следит, чтобы каждый сделал свой выбор честно и анонимно. В этот момент он напоминает строгого и справедливого школьного учителя, используя типичные фразы *«Не списывать»*, *«Попрошу сдавать»*.

Алёша Попович – самый молодой богатырь и потому чаще других попадает в нелепые ситуации. Его речевая характеристика тоже соответствующая. То он ведёт себя как капризный ребёнок и заявляет: *«Всем кони, а мне пони – не полечу на таком»*. Для создания комического эффекта используется приём рифмовки: *кони – пони*. То он становится мнительным ревнивцем,

который превратно толкует предсказание гадалки («*Дома тебя сюрприз ожидает: чужак удалой ждёт тебя, поджидает*») и слова разбойника («*Ты под парус – она чужака в дом*»). Размышляя, он приходит к выводу, что у его жены Любовы появилась другой: «*Но кто этот чужак? Брат мой? Но у меня нет брата. А если бы и был, тогда какой же он чужак? Стоп. Ещё раз. Ежели не чужак, значит, знает, что я в командировке, а зачем тогда дома меня поджидает зазря*». Монолог Алёши превращается в запутанный диалог с самим собой в процессе выяснения личности «чужака».

Не менее колоритны образы других персонажей.

Конь Юлий, знакомясь со стариком Тихоном и Алёшей Поповичем, а также со зрителями сразу заявляет о себе как о субъекте с недюжинным интеллектом: «*Зовут меня Гай Юлий Цезарь, но, делая скидку на ваше образование, для вас просто Юлий (в честь великого полководца-императора)*». Поэтому он предстаёт перед нами знатоком в разных областях:

– современной политики: «*Мы с Моисеем считаем, что лучшая битва та, которой не было: в мире сейчас всё решает дипломатия*»,

– экономики: «*Вы не имеете права, это частная собственность!*»,

– медицины: «*Я читал в книге, что голодание считается лечебным только после хорошего ужина, а недостаток пищи в молодом организме способствует скорейшему отмиранию клеток головного мозга, если таковые имеются*».

Исходя из контекста можно говорить о двуплановости данных высказываний: с одной стороны, что Конь употребляет в своей речи термины в их прямом значении (*дипломатия, частная собственность, лечебное голодание, отмирание клеток головного мозга*) и информирует собеседников в тех или иных вопросах; с другой стороны, фразы используются с другой коммуникативной целью – в первом примере завуалирована трусость персонажа, его нежелание вступать в бой, во втором случае передано возмущение действиями тех, кто прогнал Коня, а в третьем – выражено желание поесть.

Юлий знает, как манипулировать людьми в, казалось бы, безвыходной для себя ситуации, и бросает такие фразы: «*У меня*

большие связи! Да за мной весь Новгород стоит!», «Как вы смеете! Моя мама – депутат и папа – депутат», «Я выбираю звонок другу»). Использование стереотипных высказываний создаёт комический эффект, так как обычно их употребляют, желая похвастаться или запугать. Прецедентная фраза из телешоу «Кто хочет стать миллионером» усиливает этот эффект: как известно, подсказку выбирают, попадая в затруднительную ситуацию, когда участники не могут самостоятельно найти решения и их спасение зависит от способных помочь.

В некоторых ситуациях проявляется «животная» натура коня Юлия. Так, увидев большое количество золота, он воскликнул: «*Иго-го какое!*». Данная фраза представляет собой контаминацию звукоподражания *иго-го* и междометия *ого-го*, выражающего удивление и оценку. Находясь в состоянии сильного эмоционального возбуждения, образованный конь почти потерял дар человеческой речи.

Особо отметим фразу Юлия «*Не смешите мои подковы*», которая построена на метонимическом переносе и восходит к обороту «не смеши меня». Её можно часто слышать из уст подростков и молодёжи, потому что она обладает экспрессией и соответствует стилю общения данной возрастной категории. Таким образом, окказиональное высказывание, принадлежащее мультипликационному персонажу, стало прецедентным.

Князь Владимир – это образ-пародия на современных политиков: нерешительный, корыстолюбивый, склонный к обману. В его речи частотны оговорки, раскрывающие истинные намерения и помыслы нерадивого руководителя: «*Чего хочу – того и ворочу... эээ... действую в интересах державы*»; «*Не пойман – не вор... эээ... в переносном смысле*». Синонимы-эвфемизмы заставляют зрителя задуматься об оттенках значения слова и их выборе в зависимости от коммуникативной ситуации, а употребление данных поговорок самим князем работает как приём саморазоблачения.

В мультфильме языковая игра стимулирует динамику создаваемых образов и активизирует процесс восприятия, привлекая внимание к парадоксальности суждений, нестандартной речи, за которыми нередко скрывается подтекст, важный для осознания художественного смысла.

Явление языковой игры можно рассматривать, во-первых, как способ самовыражения личности средствами языка, проявления ее лингвокреативных способностей, и, во-вторых, как такой тип поведения, когда говорящий демонстрирует индивидуальный стиль исполнения, свою языковую компетенцию, в особых случаях достигающую вершин языковой виртуозности. Другими словами, языковая игра является важным способом реализации индивидуального стиля говорящего. Она всегда отсылает к личности говорящего и тем самым выполняет, даже в условиях разговорной речи, «характерологическую функцию – характеризует субъекта речи как квалифицированного носителя языка и как «творческую» личность» [Николина 1998: 552].

Таким образом, языковую игру следует рассматривать как специфический механизм создания индивидуального стиля и как жанровый признак, который определяет стилистический жанр сказки, реализуемой в дискурсе анимационного фильма.

ЛИТЕРАТУРА

Агеева Е.А., Николина Н.А. Языковая игра в современной русской прозе // Семантика языковых единиц. – М., 1998.

Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте: монография / Т.А. Гридина. – 2-е изд., испр. и доп.; ГОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т». Екатеринбург, 2008. – 165 с.

Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 4. [Электронный ресурс] URL: http://vestnik.yspu.org/releases/2010_4g/56.pdf

Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия. – М.: Росмэн. Под редакцией проф. Горкина А.П. 2006. [СИЭ]

Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта: Наука, 2006. 344 с.

© Харитоновна И.А., 2016