

Стеценко Д. В.,
студентка магістратури
спеціальності «Філологія: германські мови та літератури
(переклад включно)»
Херсонського національного технічного університету

Подвойська О. В.,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії та практики галузевого перекладу,
завідувач кафедри іноземних мов
Херсонського національного технічного університету

КОГНІТИВНО-ПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ТЕКСТІВ АНГЛОМОВНОГО АНІМАЦІЙНОГО ДИСКУРСУ

Анотація. У статті проаналізовано когнітивно-прагматичні особливості текстів англomовного анімаційного дискурсу. Основну увагу зосереджено на визначенні понять «дискурс», «концепт», «класифікація концептів», «комунікативні стратегії». З'ясовано термінологічний статус таких найменувань, уточнено дефініції цих понять. У контексті дослідження анімаційний дискурс розглядається як особливий різновид кінодискурсу за жанром і цільовою аудиторією, адже мультиплікаційний текст, як і кінотекст, також характеризується єдністю вербального та візуального компонентів. Доведено, що сьогодні анімація є своєрідним віддзеркаленням найбільш актуальних процесів у суспільстві. Мова анімації буває буденною, життєвою, розповідною, а також буває повчальною, навчальною, а частіше – складною метафоричною, коли показано одне, а мається на увазі зовсім інше. Когнітивні особливості текстів анімаційного дискурсу полягають у специфічному функціонуванні концептів різних типів у мультиплікаційному просторі. У сюжетній тканині анімаційних стрічок було виявлено 33 концепти, які за класифікацією А.М. Приходька поділяються на 7 груп: концепти логіко-філософського порядку, концепти морального порядку, концепти телеомного порядку, концепти антропоморфного порядку, концепти гуманітарного порядку, концепти культурно-специфічного порядку та група специфічних концептів. Розуміння того, що концепт зумовлений авторським задумом і формується на основі інтенціональної природи ментальних процесів, та аналіз виокремлених у проаналізованих стрічках інтенцій авторів (сценаристів) надають змогу висновувати, що в англomовному анімаційному дискурсі переважають висловлювання спонукального або заохочувального характеру, що робить апелятивну стратегію домінантною.

Ключові слова: анімаційний дискурс, концепт, класифікація концептів, комунікативні стратегії.

Постановка проблеми. Сьогодні кіно становить значну частину нашого життя. Воно нас розважає, навчає, заохочує та заспокоює, але перш за все воно відображає наше власне життя, побут, мову, культуру. Драми, комедії, пригодницькі фільми, детективи та анімаційні фільми заглядають в усі куточки світу, роблять героями людей будь-яких прошарків суспільства.

Мега статті – встановити найпоширеніші групи концептів, виокремлені серед двадцяти анімаційних кінострічок, і дослідити авторські прагматичні сентенції, побудовані на досліджених когнітивно-прагматичних особливостях текстів.

Актуальність дослідження зумовлена загальною спрямованістю сучасних філологічних студій на вивчення дискурсу, зокрема анімаційного дискурсу, в когнітивному та комунікативному вимірах. Актуальність зумовлена потребою визначити когнітивно-прагматичні властивості цих текстів у зв'язку з популярністю анімації як виду мистецтва, її впливом на аудиторію, пропагандою засобами анімації певного світобачення та цінностей.

Світ кінострічок наповнений алюзіями, метафорами та невербальними компонентами, що тісно взаємодіють між собою. Їх синтез спонукає глядачів до постійного декодування авторських сентенцій і задумів для глибшого розуміння прагматичної спрямованості анімаційних текстів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зараз дискурс є одним із найбільш досліджуваних напрямів світової лінгвістики. У цій сфері працюють такі науковці, як Е. Бенвеніст, Т. ван Дейк, В.Г. Бороцько, Д. Мамалига, Г.Г. Почепцов, К.С. Серажим, О.Е. Духнич, І.С. Бутова та інші.

За Н.Д. Арутюновою: «Дискурс – це зв'язний текст у сукупності з екстралінгвістичними – прагматичними, соціокультурними, психологічними та іншими – факторами; це текст, що узятий у подієвому аспекті; це мовлення, яке розглядається як цілеспрямована соціальна дія, як компонент, що бере участь у взаємодії людей та механізмах їхньої свідомості (когнітивних процесів)» [1].

Метафора насамперед є однією з рушійних сил анімаційного універсуму та основою концептуального простору текстів мультиплікації. Вивчення та аналіз концепту як ментального утворення посідає одне з провідних положень у сучасній лінгвістиці. Дослідженням концепту як ментальної одиниці та елемента свідомості займалися такі відомі мовознавці, як Н.Д. Арутюнова, С.О. Аскольдов, А. Вежицька, С.Г. Воркачов, С.А. Жаботинська, В.В. Жайворонок, О.С. Кубрякова, М.М. Положин, А.М. Приходько, Ю.С. Степанов, Р.М. Фрумкіна та інші.

Виклад основного матеріалу. Когнітивні особливості текстів анімаційного дискурсу полягають у специфічному функціонуванні концептів різних типів у мультиплікаційному просторі. У контексті нашого дослідження визначаємо концепт усвідомленого за О.С. Кубряковою як оперативну одиницю пам'яті, ментального лексикону, концептуальної системи й мови розуму, всієї картини світу, квант знання [3].

У процесі нашого дослідження виокремлюємо 33 концепти, що актуалізуються у прикладах анімаційних текстів, та, спираючись на класифікацію концептів А.М. Приходька, розподіляємо їх за 7 групами, встановлюючи частоту їх функціонування у проаналізованих анімаційних стрічках і визначаючи ключову роль концептів антропоморфного порядку [4].

За допомогою кількісного аналізу встановлюємо, що найбільш насиченою є група **концептів антропоморфного порядку** (28 %), до неї входять концепт біовітальної та біосоціальної підгрупи, такі як: ДИТИНА, МАТИ, БАТЬКО, СЕСТРА, РОДИНА. Концепт ДИТИНА експліковано в мультфільмах “Rise of the Guardians” та “Storks”: “*It’s our sacred duty to deliver babies*” (“Storks”). Концепти МАТИ та БАТЬКО реалізуються в анімаційних фільмах “Home”, “Brave”, “The Croods” у відповідних номінаціях: “*Mom, I never would have stopped looking until I found you*” (“Home”); “*Dadda! I love you Dad*” (“The Croods”). У контексті аналізу концептуального простору анімаційних фільмів “Strange Magic” та “Frozen” релевантним постає концепт СЕСТРА: “*She’s my sister. She would never hurt me*” (“Frozen”). Концепт РОДИНА виступає домінуючим майже у всіх проаналізованих мультфільмах: “Finding Dory”, “Inside out”, “The Croods”: “*And this is my family, the Croods. And I struggled to survive my family*” (“The Croods”). Також до цієї групи належать концепти емоційного підтипу, а саме такі як: СМУТОК, СТРАХ, ГНІВ, ВІДРАЗА, які репрезентовані у мультиплікаційній стрічці “Inside out”: “*Look at you! You are a little bundle of joy*” (ЩАСТЯ); “*He cares very deeply about things being fair*” (ГНІВ); “*She basically keeps Riley from being poisoned – physically and socially*” (ВІДРАЗА).

Другою за кількістю є група **концептів логіко-філософського порядку** (18 %). До неї належать теософські концепти ЖИТТЯ, СМЕРТЬ, ДОЛЯ, ВІРА, ЗЕМЛЯ, які експлікуються в мультиплікаційних стрічках “Zootopia”, “Home”, “Frozen”, “The Croods”, “Wall-E”, “Strange Magic”, “Minions” номінативними одиницями *life, to live; destiny, fate; believe; planet, Earth*. Категоріальний концепт ЧАС найяскравіше репрезентований у мультфільмі “Free birds”: “*The space between time where the past, present and future intersect*”.

Концепти **гуманітарного порядку** становлять 15 % від загальної кількості та репрезентовані концептами ЛЮДИНА, ДРУГ, ВОРОГ, ХАЗЯЇН, БОС, що об’єктивуються в анімаційних стрічках “Home”, “Zootopia”, “Up”, “The Secret Life of Pets”, “Minions”, “Strange Magic”, “Free Birds”, “Storks”: “*Humans are more complicated than it is said in the pamphlet*” (“Home”); “*Where’s your elderly friend? None of your mailman friends can hear you*” (“Up”); “*We are safe from our enemy*” (“Home”); “*If my owner comes...*” (“The Secret Life of Pets”); “*You know how your boss, my son. Need any help, sire?*” (“Strange Magic”).

Специфічна група концептів становить також 15 % та репрезентована концептами ПОДОРОЖ (“The Croods”, “The Secret Life of Pets”, “Finding Dory”, “Home”, “Trolls”, “Minions”): “*Son, which one of us travelled across the entire ocean*” (“Finding Dory”); УНІКАЛЬНІСТЬ (“Frozen”, “Finding Dory”, “Home”): “*And my sister is not a monster*” (“Frozen”); МРІЯ (“Turbo”): “*No dream is too big, and no dreamer is too small*”; СПОГАДИ (“The Rise of the Guardians”, “Inside out”, “Penguins of Madagascar”): “*The teeth hold the most important memories of childhood*” (“The Rise of the Guardians”); та ОБИЙ-МИ (“Finding Dory”): “*Cuddle party!*”.

Концепти, що належать до **телеономного порядку**, становлять лише 12 %, до них входять концепти ДРУЖБА і СВОБОДА, які актуалізуються в анімаційних стрічках “Inside out”, “Home”, “Frozen” та “Brave”. Наприклад, концепт ДРУЖБА вербалізовано прямою номінацією *friendship*: “*Friendship Island. She’s got great friends. Goodbye, friendship! Hello, loneliness!*” (“Inside out”). Концепти КОХАННЯ та ЩАСТЯ експліковано в анімаційних стрічках “The Secret Life of Pets”, “Strange Magic” та “Trolls”: “*Save my true love! I love him with all of my heart!*” (“The Secret life of pets”); “*Everybody deserves to be loved. Falling in love with you. Love is strange*” (“Strange Magic”).

Концепти **морального порядку** становлять 9 % та містять такі концепти: ДОБРО, ЗЛО, ОБОВ’ЯЗОК, які реалізовані в анімаційних стрічках “Trolls”, “Secret Magic”, “The Rise of the Guardians”, “Storks”. Наприклад, концепт ОБОВ’ЯЗОК експліковано в мультфільмі “Storks” у рядках: “*It was an honor and a privilege to serve. It was our duty, our core belief, the driving force of our very lifeblood*”.

Остання група репрезентована лише єдиним концептом СВЯТО, який належить до групи концептів **культурно-специфічного порядку** та наявний у мультиплікаційних фільмах “Rise of the Guardians” та “Free Birds”.

Серед 33 виокремлених концептів домінують концепти антропоморфного порядку. Домінування цієї групи підтверджує антропоцентричну спрямованість сучасної анімації. За таким принципом побудовано більшість мультфільмів: “Brave”, “Rise of the Guardians”, “Frozen”, “The Croods”, “Inside out” та інші. В останні роки, однак, з’являються мультфільми, героями яких є тварини, які, втім, мають людську подобу та риси. Тож можемо говорити про принцип антропоморфізму, згідно з яким людина і природа мисляться як невід’ємні сутності. 2015 та 2016 роки стали роками антропоморфних тварин в анімації: “Home”, “Minions”, “Zootopia”, “Finding Dory”, “The Secret Life of Pets”, “Sing”, “Storks”.

Виокремлені у роботі концепти зумовлені закладеними у проаналізованих анімаційних стрічках інтенціями їхніх авторів (сценаристів), що виникають на основі потреб людства. У деяких мультиплікаційних фільмах ці інтенції не є імпліцитними, а виражені безпосередньо, утворюючи у такий спосіб певні мотиваційні сентенції – короткі фрази, що повчають, спонукають і заохочують.

На думку К. Бюлера, мова виконує три основні функції: експресивну, апелятивну та репрезентативну, які представляють різні призначення мовленнєвих висловлень: репрезентативна – повідомлення, експресивна – вираження емоцій, апелятивна – спонукування до дії [2]. Вилучені нами сентенції, окрім об’єктивації відповідного концепту, актуалізують ту чи іншу комунікативну стратегію. Кількісний аналіз уможливило ствердження, що в англійському анімаційному дискурсі переважають вислови спонукального або заохочувального характеру, що робить апелятивну стратегію домінуючою.

Репрезентативна стратегія представлена в таких прикладах: “*Love is putting someone else’s needs before yours*” (“Frozen”); “*Nobody is perfect. Your mistakes is what makes you human*” (“Home”);

Натомість спонукальна стратегія реалізується в інших сентенціях за допомогою такого:

– імперативних конструкцій, наприклад: “*We all have limitations. We all make mistakes. Which means, hey, glass half full, we all have a lot in common. And the more we try to understand*”.

one another, the more exceptional each of us will be. But we have to try. So no matter what type of animal you are ...from the biggest elephant to our first fox... I implore you... Try. Try to make the world a better place. Look inside yourself and recognize that change starts with you. It starts with me. It starts with all of us" ("Zootopia");

– модальних дієслів, наприклад: "Our fate lives within us. You only have to be brave enough to see it" ("Brave"); "Happiness is inside of all of us. Sometimes you just need someone to help you find it" ("Trolls");

Отож прагматичні властивості текстів анімаційного дискурсу виявляються у наявності сентенцій, які зумовлені інтенціями сценаристів і забезпечують реалізацію відповідних комунікативних стратегій – репрезентативної та апелятивної.

Висновки. Отже, анімаційний дискурс постає складним когнітивно-комунікативним цілим, де події дійсності відтворюються з певною достовірністю, пародійністю та іноді у метафоричній формі, що й зумовлює основні характеристики анімаційного дискурсу. Взаємодія гетерогенних знакових систем робить анімаційний текст легким для сприйняття та унаочнює соціальні проблеми, до яких звертаються сценаристи анімаційних стрічок.

Перспективи подальших досліджень убачаємо у вивченні мовних засобів вираження виокремлених концептів і способів їх відтворення під час перекладу українською, німецькою та російською мовами.

Література:

1. Арутюнова Н.Д. Дискурс: Лингвистический энциклопедический словарь. Москва: «Советская энциклопедия», 1990. С. 136–137.
2. Бюлер К. Теория языка. Репрезентативная функция. Москва, 1993. 230 с.
3. Кубрякова Е.С. О связях когнитивной науки с семиотикой. *Язык и культура: факты и ценности: к 70-летию Ю.С.Степанова*. Москва: «Языки славянской культуры», 2001. С. 90–92.
4. Приходько А.М. Концепти і концептосфери в когнітивно-дискурсивній парадигмі лінгвістики. Запоріжжя: «Прем'єр», 2008. 332с.
5. Zootopia. URL: <http://english-films.com/luchshie-filmy-2016-goda/612-zootopia-2016-hd-720-ru-eng.html>
6. The secret life of pets. URL: <http://english-films.com/luchshie-filmy-2016-goda/786-the-secret-life-of-pets-2016-hd-720-ru-eng.html>
7. Brave. URL: <http://english-films.com/comedies/248-hrabraja-serdcm-brave-2012-hd-720-ru-eng.html>
8. The Croods. URL: <http://english-films.com/comedies/238-semeyka-kruds-the-croods-2013-hd-720-ru-eng.html>

Стеценко Д. В., Подвойская О. В. Когнитивно-прагматические особенности текстов англоязычного анимационного дискурса

Аннотация. В статье проанализированы когнитивно-прагматические особенности текстов английского анимационного дискурса. Основное внимание сосредоточено на характеристике понятий «дискурс», «концепт», «классификация концептов», «коммуникативные стратегии». Определен терминологический статус этих понятий, уточнены некоторые дефиниции. В контексте нашего исследования анимационный дискурс характеризуется как разновидность кинодискурса по жанру и целевой аудитории, так как мультипликационный текст, как и кино-текст, также обусловлен соединением вербального и визуального компонентов. Есть основания утверждать, что сегодня

анимация является своеобразным отражением наиболее актуальных процессов в обществе. Язык анимации бывает обыденным, жизненным, повествовательным; бывает также поучительным, образовательным, но чаще всего он бывает сложным и метафоричным, когда сказано одно, а имеется ввиду совершенно другое. Когнитивные особенности текстов анимационного дискурса заключаются в специфичном функционировании концептов разных типов. В сюжетном пространстве анимационных фильмов реализуются 33 концепта, которые по классификации А.М. Приходько мы разделяем на 7 групп: концепты логико-философского порядка, концепты морального порядка, концепты телеономного порядка, концепты антропоморфного порядка, концепты гуманитарного порядка, концепты культурно-специфического порядка и группа специфических концептов. Понимание того, что концепт обусловлен авторским замыслом и формируется на основе интенциональной природы ментальных процессов, также как и анализ выделенных в проанализированных мультфильмах интенций авторов (сценаристов), дает возможность утверждать, что в англоязычном анимационном дискурсе преобладают высказывания повелительного или поощрительного характера, что делает апелятивную стратегию доминантной.

Ключевые слова: дискурс, концепт, классификация концептов, коммуникативные стратегии.

Stetsenko D., Podvoiska O. Cognitive and pragmatic peculiarities of English animation discourse texts

Summary. The cognitive and pragmatic features of English animation discourse are characterized and investigated in the article. The main point is dedicated to providing the definitions of the notions "discourse", "concept", "concepts' classification", "communicative strategies". These notions are described according to terminological essence and are specified due to some nuances of their definitions. In the context of our investigation we consider the animation discourse as a peculiar kind of cinema-discourse because of genre and target audience. The cartoons scripts, so as film texts, are stipulated by a coherence of verbal and visual components. There are some points to argue that today the animation discourse is exploited as a peculiar reflection to the up-to-date processes in society. The language of animation discourse can be casual, worldly or narrative; it can be also didactic, educational, but most of all – it is complicated and metaphorical, when a thing is described in one way, but it means completely different. The cognitive peculiarities of animation texts consist in a particular functioning of different types concepts in animation universe. In the plots of investigated cartoons 33 concepts are distinguished, which by Prichodko's classification can be divided into 7 groups: the concepts of logical and philosophic rank, the concepts of moral rank, the concepts of teleonomic rank, the concepts of anthropomorphic rank, the concepts of humanitarian rank, the concepts of cultural-specific rank and the specific group of concepts. Taking into consideration that concept is conditioned by some author's design and is formed based on the intentional nature of mental processes, we can assume from analyzed cartoons some intentions, composed by the authors (scriptwriters). They give us the right to propound that in English animation discourse the incentive or encouraging utterances are the most numerous, which make the appealing strategy the most dominant one.

Key words: animation discourse, concept, concepts' classification, communicative strategies.