

Литвиненко Юлия Юрьевна

**ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КАРТИНЫ МИРА (НА ПРИМЕРЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ)**

Статья посвящена проблеме взаимосвязи языка и мышления в аспекте отражения представлений о мире языковым сознанием и влияния языка на формирование картины мира. Анализируя вербальную сторону современных анимационных фильмов, автор размышляет о креативном потенциале русского языка. В работе описаны причины и способы трансформации узуальных единиц, а также возможности окказионального словоупотребления; исследуется взаимосвязь между идейным содержанием мультипликационного произведения и преобладающими способами речевого творчества, нацеленного на реализацию эстетической функции языка.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2015/9-1/30.html](http://www.gramota.net/materials/2/2015/9-1/30.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2015. № 9 (51): в 2-х ч. Ч. I. С. 116-119. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2015/9-1/](http://www.gramota.net/materials/2/2015/9-1/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

6. Пастернак Б. Л. Заметки к переводам шекспировских трагедий // Литературная Москва. 1956.
7. Пастернак Б. Л. Заметки переводчика // Литературная Россия. 19 марта 1965.
8. Пастернак Б. Л. О Шекспире // Мастерство перевода. М.: Сов. писатель, 1968. С. 105-106.
9. Пастернак Б. Л. Общая цель переводов // Мастерство перевода. М.: Сов. писатель, 1968. С. 108-109.
10. Шекспир В. Ромео и Джульетта. Трагедия в 5-ти актах / пер. с англ. Б. Пастернака. Минск: Народная света, 1980. 143 с.
11. Шекспир У. Полное собрание сочинений: в 8-ми т. / пер. с англ. Т. Щепкиной-Куперник. М.: Искусство, 1958. Т. 3. Ромео и Джульетта. 566 с.
12. Щепкина-Куперник Т. Л. Из воспоминаний. М., ВТО, 1959. 463 с.
13. Brooke-Rose C. A Grammar of Metaphor. L.: Secker & Warburg, 1958. 343 p.
14. Richards I. A. The Philosophy of Rhetoric. N. Y., 1936. 138 p.
15. Shakespeare W. Romeo and Juliet. M.: Higher School Publishing House, 1972. 127 p.
16. Spurgeon C. Shakespeare's Imagery, and What It Tells Us. L.: Cambridge University Press, 1935. 440 p.

**METAPHORS OF THE TRAGEDY BY W. SHAKESPEARE "ROMEO AND JULIET"  
IN THE TRANSLATIONS BY B. L. PASTERNAK AND T. L. SHCHEPKINA-KUPERNIK**

**Kuchinskaya Elizaveta Aleksandrovna**, Doctor in Philology, Associate Professor  
*Vasilevsky Military Academy of the Army Air Defense Corps*  
*kuchinskaya@list.ru*

The article is devoted to the metaphorical images in the tragedy by W. Shakespeare "Romeo and Juliet". The metaphors are examined from the viewpoint of the semantic structure introduced by S. M. Mezenin. In the Shakespearean tragedy the priority belongs to the metaphors developed according to the model "human being – nature". The paper is of interest since the metaphorical imagery of the whole poetical work was not investigated earlier. The author provides comparative analysis of the artistic metaphor translations executed by the professional translators B. Pasternak and T. L. Shchepkina-Kupernik. The paper presents the evaluation of their poetical translations as they are viewed by other authors.

*Key words and phrases:* metaphor; image; nature; tragedy; translator; comparative analysis; semantic model.

УДК 811.161.1

**Филологические науки**

*Статья посвящена проблеме взаимосвязи языка и мышления в аспекте отражения представлений о мире языковым сознанием и влияния языка на формирование картины мира. Анализируя вербальную сторону современных анимационных фильмов, автор размышляет о креативном потенциале русского языка. В работе описаны причины и способы трансформации визуальных единиц, а также возможности окказионального словоупотребления; исследуется взаимосвязь между идейным содержанием мультипликационного произведения и преобладающими способами речевого творчества, нацеленного на реализацию эстетической функции языка.*

*Ключевые слова и фразы:* лингвистическое моделирование; художественное пространство; речевое творчество; трансформация; окказионализм; фразеологизм; тематическая лексика.

**Литвиненко Юлия Юрьевна**, к. филол. н.  
*Омский государственный педагогический университет*  
*julitv@mail.ru*

**ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ  
КАРТИНЫ МИРА (НА ПРИМЕРЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ)<sup>©</sup>**

Создавая художественную реальность, мультипликаторы придумывают остроумные и философские сюжеты, используют различные технологии, «вдыхая жизнь» в фантастических и почти реальных персонажей. Самобытность анимационного мира в значительной степени обеспечивается языковыми средствами. Язык формирует особую картину мира, образ этой художественной реальности, и тем самым способствует установлению взаимопонимания между автором и его аудиторией. Именно благодаря уникальному языковому оформлению вымышленный мир становится в какой-то степени правдоподобным, оказывает эстетическое воздействие на чувства и мысли аудитории. Речь персонажей, их имена, названия различных мультобъектов представляют собой не просто проекцию объективной действительности, а являются продуктом лингвокреативной деятельности автора (сценариста, переводчика, актера дубляжа), направленной на создание уникального художественного пространства. В его вербальной стороне обнаруживаются основополагающие принципы языковой игры: имитативный, аллюзивный и образно-эвристический [1].

Объектом нашего внимания стали приёмы моделирования художественной реальности в русских переводах к следующим комедийным полнометражным анимационным фильмам: «Подводная братва» (Shark Tale, 2004), «Би Муви: Медовый заговор» (Bee Movie, 2007), «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек»

(*Cloudy with a Chance of Meatballs*, 2009), «Смурфики» (*The Smurfs*, 2011), «Тачки 2» (*Cars 2*, 2011), «Гномео и Джульетта» (*Gnomeo and Juliet*, 2011), «Облачно, возможны осадки: Месть ГМО» (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, 2013). Предметом исследования явились креатемы, то есть стратегически отобранные, осознанно реализованные или преобразованные языковые единицы, а также индивидуально-авторские новообразования [2], позволяющие наиболее достоверно отразить авторский замысел.

Обратимся к описанию приёмов словообразовательного, лексического и фразеологического моделирования анимационной художественной реальности.

#### Словообразовательные приёмы

В анимационных фильмах словообразовательное речетворчество выполняет функцию стилизации черт изображаемого. Сложные неологизмы и окказионализмы демонстрируют индивидуальную творческую лингвистическую компетенцию человека и большие креативные потенции языка при порождении новых слов в процессе познавательной деятельности.

Креатемы появляются путем словосложения в разных его видах (с соединительной гласной, с нулевым интерфиксом, с наложением, с усечением, с суффиксацией). В качестве одного из компонентов нередко используется ключевое слово мультфильма. К примеру, мультипликационные пчёлы обмениваются *пчелюшутками*, смотрят телепередачу с *Пче-Ларри Кингом*, в которой упоминаются имена *Пчелоколумба*, *Пчелоганди*, *Пчелисуса* («Би Муви: Медовый заговор»).

Окказионализмы, образованные данным способом, как правило, выполняют номинативную функцию. Так, один из мультперсонажей работает на *китомойке* («кит+мойка»), а его отец по профессии был лучшим *ротомоем* («рот+моет»), хотя порой его пренебрежительно называли *губоскрёбом* («губы+скребет») («Подводная братва»).

Распространенный анимационный лингвокреативный прием – создание окказиональной единицы, образованной по прототипической словообразовательной модели, которая отсылает к прецедентному феномену, актуальному для выражения авторского замысла. Это обнаруживается, к примеру, в именовании географических объектов: *Сардиналенд* – «название города, где основной промысел жителей и основное блюдо – сардины» (сравним с реальными названиями типа Диснейленд, Брукленд, Окленд); или в именах персонажей: *Гномео* – «имя садового гнома, влюбленного в представительницу враждебного семейства» (прозрачная аллюзия на шекспировского Ромео); или в названиях предметов вещного мира: волшебная ягода *смурфеника* (сравним со словами «клубника», «земляника», «голубика»).

Типичный способ образования новой лексемы – контаминация (гибридное словообразование), то есть включение в состав известной языковой единицы компонента, тематически связанного с идеей мультфильма. Наиболее яркая и множественная реализация данного способа языкового творчества представлена в анимационном фильме «Смурфики». Ключевой компонент *смурф*, имеющий исходное значение «наименование сказочного существа», приобретает различные грамматические признаки и семантические оттенки, которые становятся понятными из ситуации или контекста. Например, *смурфечательно* – «замечательно» («*Все будет смурфечательно! – Да-да, всё будет хорошо!*»), *смурфее* – «быстрее» («*Давайте, смурфее!*»), *усмурфите* – «уберите» («*Эй, усмурфите свои руки! Я не игрушка!*»), *смурфный срыв* – «нервный срыв» («*У него смурфный срыв*»), *не смурфевайся* – «не сомневайся» («*Все помнят план? – Не смурфевайся!*»), *смурфец* – «конец» («*Теперь тебе смурфец!*»). Значение окказионализмов становится понятным благодаря созвучию с русскими словами, их типичной лексической и синтаксической сочетаемости, совпадению в морфемном составе. Единица *смурф* становится вершиной большого словообразовательного гнезда, в котором представлены слова разных частей речи. Эта лингвистическая находка используется и при создании слоганов к фильму, например: «*Какого “смурфа” мы тут делаем!*», «*Увидеть Париж и... осмурфеть!*».

Контаминация является основным речетворческим приемом для наименования фантастических персонажей в мультфильме «Облачно, возможны осадки: Месть ГМО» – *живодуктов*, представляющих собой гибрид животного и продукта, например: *шаурмадил* («шаурма+крокодил»), *бананораус* («банан+страус»), *паукбургер* («паук+гамбургер»), *свинербузы* («свиньи+арбузы»), *овцероллы* («овцы+роллы»), *дынелопы* («дыни+антилопы»), *москитосты* («москиты+тосты»). Словотворчеством занимаются непосредственно герои мультфильма в момент знакомства с фантастическими существами: «– *Смотрите, какие манго! – Это Фламинго! – Фламанго!*; *Ой, кровати на лианах. – Похожи на обезьян. – Кревезьяны!*». Вследствие этого зритель погружается в процесс языковой игры, в состоянии спонтанной вербальной креативности и оказывается способным придумывать имена для неназванных, но увиденных на экране существ.

Таким образом, словообразовательные приёмы лингвистического моделирования, главным образом, ориентированы на создание сложных окказиональных лексем, обладающих яркой внутренней формой. Она отражает оценочный и содержательный компоненты значения, вызывает эмоциональный и интеллектуальный отклик у аудитории.

#### Лексические приёмы

Имитативный и аллюзивный принципы языковой игры реализуются при использовании лексических единиц определённой тематической группы в целях номинации и создания эффекта правдоподобия вымышленной реальности. Анимационные персонажи могут носить прецедентные имена собственные. К примеру, глав враждующих семейств в мультфильме «Гномео и Джульетта» зовут *мисс Монтекки*, *мистер Капулетти*.

Нередко собственными именами становятся нарицательные существительные, связанные с тематикой мультфильма и образом персонажа. Так, мультимиллиардер, бывший нефтяной магнат и первый электромобиль в мультфильме «Тачки 2» носит имя *сэр Майлз Карданвал*.

Принцип тематической обусловленности соблюдается и при наименовании объектов художественной реальности. Например, престижные автогонки называются *Кубок Большого Поршня* («Тачки 2»), а место обитания

высшего света подводного мира – *Вершина Рифа* («Подводная братва»). При этом узуальные единицы могут реализовывать нехарактерные для них синтагматические и парадигматические связи, например: в мультипликационном прогнозе погоды упоминаются такие фантастические природные явления, как *пищевой шторм*, *макаронный торнадо*, диктор обещает, что будет *ясно и яично* («Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек»).

Диалоги между персонажами также должны быть релевантны их образам, идейному замыслу фильма. Нужный эффект достигается благодаря использованию тематической лексики. В качестве примера приведём диалог из мультфильма «Тачки 2». Добряк-тягач (Т) везёт к месту ремонта старую разваливающуюся машину (М): «(М) *Что я за машина? Ведро с гвоздями!* – (Т) *Ух ты, а масла-то налил, будь твой конструктор не ладен. Учись видеть плюсы: это же за месяц десятый раз, поэтому везу бесплатно. Не переживай ты так, это ж с кем угодно случиться может.* – (М) *Ты вот никогда не течёшь.* – (Т) *Не, ну и я не без греха. Никому не говори, но, кажись, моё днище ржавчиной поросло.* Для одушевленных машин вполне естественно обсуждать вопросы, связанные с техническими неполадками и собственным ремонтом, и выражать при этом (подобно людям, которые говорят о проблемах со здоровьем) различные эмоции – жалобы, сочувствие, иронию.

В целях имитации правдоподобия речи персонажей происходит замена узуальных единиц, традиционно употребляемых в тех или иных речевых ситуациях, на тематически обусловленные единицы – контекстуальные синонимы, значение которых вытекает из синтагматических связей слов. Так, в мультфильме «Би Муви: Медовый заговор» мама-пчела делает замечание сыну: «*Сколько говорить: не летай в доме!*» (сравним с типичной репликой любой женщины-матери «*не бегай в доме*»); а в поезде, перевозящем пчёл, звучит такое предупреждение: «*Не высовывайте лапки и антенны из вагона до конца поездки*» (подобно тому, как в общественном транспорте людей предупреждают «*не высовывать руки и головы*»).

Таким образом, к данной группе приёмов лингвистического моделирования мы относим использование тематической лексики и контекстуальные синонимические замены.

#### Фразеологические приёмы

Трансформация фразеологизмов – это яркий прием речевого творчества. Одним из наиболее продуктивных видов трансформации является замена компонента устойчивого выражения единицей определенной тематической группы (нередко с грамматическими модификациями). Так, узуальная фразеологическая единица *совать нос* в своём значении «вмешиваться» стала исходной для новообразования – *совать бампер*: «*Попался на том, что совал свой бампер куда не просят*» («Тачки 2»). Подобные случаи не единичны. Компоненты фразеологизмов, обозначающие части тела человека, заменяются контекстуальными синонимами, называющими детали машин (*нос – бампер, горло – мотор, глаза – фары*): «*Может, вам пока для аппетита сперва моторы чем-нибудь промочить?*» (исходная фразеологическая единица – *горло промочить*); «*Маккуин вас с закрытыми фарами обгонит*» (исходная фразеологическая единица – *с закрытыми глазами*).

Как известно, фразеология антропоцентрична, то есть отражает образ человека в языке и образ мира, увиденного и измеренного человеком [3]. В анимационных фильмах нередко главными героями являются не люди, а существа, представляющие другие миры (животные, растения, механизмы, вещи и т.д.). Поэтому компоненты фразеологических единиц, семантически связанные с образом человека, заменяются на тематически адекватные. К примеру, молодая пчела, обращаясь к своему другу, замечает: «*Да, ты вернулся другой пчелой!*» (исходное выражение – *вернуться другим человеком*) («Би Муви: Медовый заговор»). А мультипликационная акула-мафиози глубокомысленно замечает: «*В нашем мире рыба рыбе волк: кто не сожрал, того сожрали*» (исходное выражение – *человек человеку волк*) («Подводная братва»).

Актуализация узуального фразеологизма, насыщение его новыми смысловыми и экспрессивными оттенками происходит при переосмыслении устойчивого выражения, столкновении его прямого и переносного значения. Так, молодым пчелам – выпускникам пчелиного колледжа говорят: «*Вы с рождения, как пчёлки, упорно учились, чтобы упорно трудиться всю свою жизнь*» («Би Муви: Медовый заговор»). А болтливой лягушке – садовому фонтанчику советуют замолчать: «*Прошу тебя, Нанэ, закрой фонтан!*» («Гномео и Джульетта»).

Обнаружено небольшое количество окказиональных фразеологических единиц, актуализирующих метафорический смысл в соответствии с авторским замыслом. Их появление, как правило, детерминировано общей идеей какого-либо узуального фразеологизма. Так, в выражении «*Маккуин его на одном цилиндре объедет*» («Тачки 2») прослеживается семантическая связь с фразеологизмом *сделать одной левой* «легко, без усилий добиться результата». А в опасливых словах рыбы, задолжавшей хозяину, можно усмотреть аллюзию на выражение *не сносить головы* «жестоко пострадать, несдобровать»: «*Не расплачусь с мистером Сайксом – гнить мне с хвоста!*» («Подводная братва»).

Таким образом, при моделировании художественной картины мира в анимационных фильмах используются разнообразные приёмы лингвокреативной деятельности, которые, с одной стороны, призваны поддержать авторскую идею, придать правдоподобие образам и ситуациям, а с другой стороны, сделать продукт интересным не только детям, но и взрослым (в том числе лингвистам), способным включиться в языковую игру.

#### Список литературы

1. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: монография / Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2008. 165 с.
2. Купина Н. А. Креатемы в речи детей [Электронный ресурс] // Филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2012. № 3. URL: [http://journals.uspu.ru/attachments/article/147/%D0%92%D0%95%D0%A1%D0%A2\\_3\\_2.pdf](http://journals.uspu.ru/attachments/article/147/%D0%92%D0%95%D0%A1%D0%A2_3_2.pdf) (дата обращения: 07.06.2015).
3. Телия В. Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М.: Языки русской культуры, 1996. 288 с.

## LINGUISTIC MODELING OF AN ARTISTIC PICTURE OF THE WORLD (BY THE EXAMPLE OF THE ANIMATED FILMS)

Litvinenko Yuliya Yur'evna, Ph. D. in Philology  
Omsk State Pedagogical University  
julity@mail.ru

The article touches on the problem of interaction of language and thinking in the aspect of representation of world conceptions by the linguistic consciousness and influence of the language on the formation of a world picture. Analyzing the verbal aspect of the modern animated films the author dwells on the creative potential of the Russian language. The paper describes the causes and ways to transform the usual units and the possibilities for the occasional word usage; the researcher examines the relation between the ideological content of an animated cartoon and prevalent means of verbal creativity aimed at the realization of the esthetic function of the language.

*Key words and phrases:* linguistic modeling; artistic space; verbal creativity; transformation; occasionalism; phraseological unit; topical vocabulary.

УДК 82-313.3

### Филологические науки

*Статья посвящена изучению эволюции мифопоэтического образа корабля в литературе эпохи Просвещения на материале романа Д. Дефо «Приключения Робинзона Крузо». Цель статьи заключается в анализе основных значений образа корабля в контексте произведения Дефо в частности и в культуре восемнадцатого столетия в целом. Результат исследования заключается в определении символического содержания мифопоэтического образа корабля в сочинении Дефо. Новизна предпринятого исследования связана с попыткой проанализировать синкретический образ корабля, созданный английским писателем, в контексте глобального исследования образа корабля как компонента триады универсальных мифопоэтических образов.*

*Ключевые слова и фразы:* мифопоэтический образ; символ; корабль; Просвещение; Дефо; Робинзон Крузо.

Макарова Инна Сергеевна, к. филол. н., доцент

Научно-исследовательский университет «Высшая школа экономики»  
inna-makarova@mail.ru

### МИФОПОЭТИЧЕСКИЙ ОБРАЗ КОРАБЛЯ В РОМАНЕ Д. ДЕФО «ПРИКЛЮЧЕНИЯ РОБИНЗОНА КРУЗО»<sup>©</sup>

Образ корабля является одним из интереснейших в мировой культуре в целом и в западноевропейской в частности. Наряду с Мировым Древом и *Rosa Mundi* корабль входит в триаду так называемых универсальных мифопоэтических образов, составляющих своего рода основу мировой культуры и искусства. Будучи широко представлен в литературе, живописи, архитектуре, музыке и кинематографе, корабль представляет собой полномасштабный дискурс, история существования которого ведет отсчет со времен шумеро-аккадской мифологии. Ноев ковчег, Корабль дураков, Летучий голландец – художественные ипостаси мифопоэтического образа корабля, актуального и по сей день.

Обретя особенное значение в лоне литературы стран Западной Европы, этот образ претерпел множество изменений, выступая то в роли ладьи спасения человечества, то в качестве прогнившей посуды, что перевозит на своем борту глупцов, то проклятого судна-фатума, у штурвала которого стоит нераскаявшийся грешник. В каждую эпоху на первый план выходил новый корабль, даже если речь шла о переосмыслении ставшего классическим образа – на очередном этапе развития человеческого общества он обретал иные качества и свойства, отражавшие особенности развития сознания человека, его взглядов на мир и привычного уклада жизни.

Если проанализировать цепочку историко-культурных трансформаций мифопоэтического образа корабля на протяжении всей истории его бытования в мировом искусстве, то век Просвещения представляется, пожалуй, одним из наиболее интересных. С одной стороны, в эпоху, когда правил разум, не было и не могло быть места столь масштабным аллегориям, которые характеризовали, к примеру, античность или Ренессанс. С другой стороны, период активного освоения мирового океана, борьбы великих морских держав за превосходство на безграничных водных просторах, невероятных путешествий на край земли в поисках всевозможных чудес и диковин не мог не стать причиной пристального внимания и безмерного интереса, с которым свидетели восемнадцатого века относились к кораблю. Расцвет приключенческой литературы, повествующей о плавании героя к далеким и таинственным берегам, о страшных морских бурях и кораблекрушениях, о том, как выжить на необитаемом острове, сопровождает «Просвещенный век», оставляя в дар будущим поколениям два шедевра, без которых сейчас вряд ли можно представить мировую литературу, – Робинзонаду Дефо и Гулливера Свифта.