

Научная статья
УДК 8:81
DOI: 10.20323/2499-9679-2024-3-38-174
EDN: WREMLM

Лингвокультурологические особенности репрезентации американского мультипликационного дискурса

Юлия Владимировна Горохова

Кандидат филологических наук, доцент кафедры английской филологии, Тульский государственный педагогический университет им. Л. Н. Толстого. 300026, г. Тула, просп. Ленина, д. 125, кор. 4
mirada91@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0564-3086>

Аннотация. Мультипликация является частью поликодовой дискурсивной среды с определенными лингвокультурологическими особенностями, в то время как мультипликационный дискурс рассматривается как коммуникативно-социальный феномен поликодового и мультимодального характеров, содержащий в себе определенный шифр нации с характерными для него культурными, историческими, языковыми и другими чертами. Исследование мультипликационного дискурса показывает, что данный феномен является сложной, открытой, нефиксированной и динамичной системой, ориентированной на разную аудиторию в зависимости от авторского целеполагания, реализованного за счет широкого функционального спектра. Мультипликационный дискурс, как и любая система, обладает уровневой иерархией, направленной на хранение, развитие, передачу и обмен культурным компонентом. В мультипликационном дискурсе сосуществуют три уровня – визуальный, аудиосопровождение и текстуальный. Реализация синергии каждого уровня демонстрирует взаимозависимость и взаимосвязанность функционирования двух структурных компонентов – лингвистического и экстралингвистического. В процессе анализа американского мультипликационного дискурса было выявлено, что для такого явления характерны определенные тематические категории, которые репрезентируют ценностные аспекты культурологического компонента. Отдельно прослеживается интересная тенденция, что каждая тематическая категория репрезентирована согласно конкретным типам героев. Были выделены лингвостилистические особенности исследуемого феномена. Для выявления лингвокультурологической специфики американского мультипликационного дискурса предпринимается попытка разработать алгоритм анализа, апробация которого позволяет сделать несколько важных выводов: во-первых, несоответствие идейного содержания для возрастной категории, во-вторых, имплицитно выдвигается идеология феминизма, в-третьих, прослеживается наличие стереотипа о «self-made» личности. Отмечается, что американский мультипликационный дискурс формирует модель действительности с ее конкретными ценностями и мировоззрением.

Ключевые слова: мультипликационный дискурс; уровни мультипликационного дискурса; лингвостилистические особенности мультипликационного дискурса; лингвокультурологические особенности мультипликационного дискурса; концепт; информационный и образный компоненты концепта; интерпретационный компонент; стереотип; концептуальная метафора

Для цитирования: Горохова Ю. В. Лингвокультурологические особенности репрезентации американского мультипликационного дискурса // Верхневолжский филологический вестник. 2024. № 3 (38). С. 174–182. <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2024-3-38-174>. <https://elibrary.ru/WREMLM>

Original article

Linguistic and cultural features of the representation of american cartoon discourse

Yulia V. Gorokhova

Candidate of philological sciences, associate professor, department of english philology, Tula state Lev Tolstoy pedagogical university. 300026, Tula, Lenin ave., 125, bld. 4
mirada91@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0564-3086>

Abstract. Studying language as a communicative reality is currently one of the most highly demanded areas. Discourse is presented as a linguistic communication endowed with specific cultural and situational markers. This interpretation of the discourse makes it possible to identify a large number of different types, depending on the

communicative situation. Animation is a part of a polycode discursive environment with certain linguistic and cultural features, while animated discourse is considered as a communicative and social phenomenon of polycode and multimodal characters, containing a certain cipher of the nation with its cultural, historical, linguistic and other features. The analysis of american animated discourse helps to determine the totality of values, worldviews, ideologies, characteristic features of the collective image of a linguistic and cultural personality, as well as to identify the author's world modeling of the surrounding reality through verbal and non-verbal components of the above-mentioned phenomenon. The study of animated discourse shows that this phenomenon is a complex, open, unfixed and dynamic system aimed at different audiences depending on the author's goal-setting, implemented through a wide functional spectrum. Animated discourse, like any system, has a level hierarchy aimed at storing, developing, transmitting and exchanging a cultural component. Three levels coexist in animated discourse – visual, audio accompaniment and textual. The implementation of the synergy at each level demonstrates the interdependence and interconnectedness of the functioning of two structural components – linguistic and extralinguistic. While analyzing American animated discourse, it has been revealed that this phenomenon is characterized by certain thematic categories that represent the value aspects of the cultural component. Apart from that, there is an interesting tendency that each thematic category is represented according to specific types of characters. Moreover, the author has singled out certain linguistic and stylistic features of the phenomenon. In order to identify linguistic and cultural characteristics of the american animated discourse, an attempt is made to develop an algorithm of analysis, whose approbation leads to several important conclusions. Firstly, there is a discrepancy in the ideological content for the age category. Secondly, the ideology of feminism is implicitly put forward. Thirdly, there is a stereotype of a «self-made» personality. It is noted that the American animated discourse forms a model of reality with its specific values and worldview.

Key words: animated discourse; levels of animated discourse; linguistic and stylistic features of animated discourse; linguistic and cultural features of animated discourse; concept; informative and image components of concept; interpretative component; stereotype; conceptual metaphor

For citation: Gorokhova Yu. V. Linguistic and cultural features of the representation of american cartoon discourse. *Verhnevolzhski philological bulletin*. 2024;(3):174–182. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2024-3-38-174>. <https://elibrary.ru/WREMLM>

Введение

Мультипликация всегда пользовалась спросом среди детской и взрослой аудиторий одинаково, поскольку в ней всецело отражаются ценности, идеология, мировоззрение того или иного народа. Однако это лишь одна из причин постоянного интереса к культуре мультипликационных фильмов. Другая же не менее значимая причина состоит в влиянии данного дискурса на подрастающее молодое поколение, поскольку данный дискурс репрезентирует вопросы современного мира, а также формирует его «менталитет». Следовательно, мультипликационная индустрия является как своеобразным зеркалом мира, так и главной движущей силой воспитания молодого поколения.

Безусловно, мультипликационный дискурс обладает большим функциональным спектром. К первостепенным функциям можно отнести: развивающую, обучающую, образовательную, воспитательную, развлекательную. Вышеуказанные функции позволяют говорить о наличии в этом дискурсе таких ценностей как моральные, духовные, идеологические, социальные.

Информационная составляющая мультипликационного дискурса представлена сквозь призму авторского (создателей) видения и мышления. Таким образом, появляется картина мира, воплощенная посредством мультипликации.

Наш интерес вызывает изучение американского мультипликационного дискурса, поскольку это позволит определить идеологию американского континента, проанализировать его культуру и ценности, транслирующиеся сквозь призму вышеуказанного дискурса. Результаты исследования имеют значимость для развития межкультурной коммуникации, а также для расширения познаний в области лингвокультурологии и дискурсологии. Вышеперечисленное определяет *актуальность* данной работы.

В связи с вышеуказанным необходимо обозначить, что *основным терминологическим аппаратом нашего исследования* являются понятие мультипликационный дискурс, лингвостилистические особенности американского мультипликационного дискурса, лингвокультурологическая специфика американского мультипликационного дискурса, концепт.

Объектом нашего исследования являются характерные черты мультипликационного дискурса, в то время как *предметом исследования* выступает анализ особенностей американского мультипликационного дискурса.

Цель нашей работы заключается в выявлении и анализе особенностей американского мультипликационного дискурса.

Для достижения поставленной цели реализуются следующие задачи:

✓ Охарактеризовать мультипликационный дискурс, а также обозначить лингвостилистические и тематические особенности американского мультипликационного дискурса;

✓ Разработать алгоритм анализа американского мультипликационного дискурса для проведения исследовательской деятельности и апробировать его.

Методы исследования

Для реализации поставленной выше цели и задач используются следующие *методы исследования*: концептуальный анализ, метод когнитивной интерпретации, лексический анализ, стилистический анализ, контекстуальный анализ, культурологический анализ, метод дефиниционного анализа, контекстуальный анализ, лингвостилистический анализ.

Теоретическую базу исследования составили работы следующих авторов: Е. Е. Анисимовой, Ю. Хабермаса, Н. Б. Мечковской, Г. Г. Слышкина, М. А. Ефремовой, Е. А. Попова, А. А. Бернацкой, У. В. Дидика. Работы ученых посвящены изучению природы мультипликационного дискурса, рассмотрению его основных свойств и особенностей.

Материалом нашего исследования являются мультфильм «Wish» («Заветное желание»), снятый компанией Уолта Диснея в 2023 году, а также мультипликационный фильм «Hotel Transylvania. Transformation» («Монстры на каникулах. Трансформация»), вышедший на экраны кинотеатров в 2022 году. Оба анимационных фильма вызвали противоречивые отзывы во многих странах, что обусловило их популярность в СМИ.

Целевой аудиторией вышеупомянутых анимационных фильмов, безусловно, является молодежь, а транслирующиеся ценности, идеи и взгляды создателей детского кино формируют детское мировоззрение и закладывают ключевые базовые ценности, которые в дальнейшем станут характерной чертой подрастающего поколения. Выше-сказанное обусловило выбор не только темы, но и материала исследования.

Исследование и результаты

Термин «мультипликационный дискурс» обладает достаточно большим количеством интерпретаций, что обусловлено различными подходами к определению его сущности. Каждая из трактовок позволяет выделить его характерные черты. В связи с этим рассмотрим несколько дефиниций,

наиболее четко характеризующих специфику исследуемого феномена.

Е. Г. Нешкова рассматривает мультипликационный дискурс как самостоятельную организованную художественную действительность, отличающуюся смешением жанров, комбинацией трехмерной анимации и графики [Нешкова, 2017]. Данное определение выдвигает на первый план несколько аспектов. Во-первых, подчеркивается такое свойство как организованность. Во-вторых, идет речь о репрезентации авторского восприятия действительности.

Исходя из позиции ученого Ю. Хабермаса, мультипликационный дискурс является дискурсом самовыражения авторов-создателей, главной целью которого становится реализация своего посыла в массы (зрительскую аудиторию) [Хабермас, 2000, с. 54]. Такая интерпретация подчеркивает мысль о наличии функциональной составляющей у этого вида дискурса.

Н. Б. Мечковская полагает, что мультипликационный дискурс представляет собой семиотическую систему, нацеленную на передачу информации, опыта, эмоционального состояния, выработку нового знания, реализацию эмоционально-чувственной оценки сообщения сквозь призму его художественности [Мечковская, 2004]. Такое прочтение дискурса раскрывает несколько ключевых аспектов. Во-первых, подчеркивается, что данный дискурс является знаковой системой. Во-вторых, расширяется функциональный спектр.

Однако знаковым моментом в интерпретации мультипликационного дискурса становится идея о корреляции лингвистической и нелингвистической систем [Слышкин, 2004]. Согласно точке зрения Г. Г. Слышкина, характерной чертой мультипликационного дискурса является призыв к умению адресата декодировать мир [Слышкин, 2004].

Изучение различных интерпретаций понятия «мультипликационный дискурс» позволяет обозначить несколько важных его аспектов:

✓ Существует при наличии коммуникатора и реципиента;

✓ Репрезентирует огромное количество художественных образов, передающих идеи [Попов, 2011];

✓ Представляет собой совокупность вербальной и изобразительной составляющих, которые функционируют созависимо друг от друга [Анисимова, 2003, с. 15];

✓ Осуществляет функционирование семиотических кодов (аудиальных, визуальных, культурных, эстетических);

✓ Обладает поликодовой природой, так как демонстрирует текстовую гетерогенность [Бернацкая, 2000, с. 108];

✓ Характеризуется интертекстуальностью, обусловленной симбиозом кинематографических музыкальных, телевизионных, изобразительных, литературных, религиозных, литературных и других видов текстов [Иванова, 2001];

✓ Присутствует двоякая идеологическая устремленность в связи с ориентацией как на детскую, так и взрослую аудитории, следовательно, социализация и развлечение выходят на первый план [Дидик, 2013];

✓ Имеет мультимодальный характер [Горностаева, 2024].

Учитывая вышеуказанные черты, присущие мультипликационному дискурсу, можно говорить о том, что исследуемый дискурс является поликодовым и мультимодальным коммуникативно-социальным феноменом, формирующим универсальные знания об окружающей действительности, а также способным отражать национально-специфические образы той или иной культуры.

Мультипликационный дискурс, как и языковая система, содержит определенные уровни передачи информации с лингвокультурологической позиции. Существует визуальный уровень, содержащий какие-то изображения местоположений, демонстрирующий культурные элементы народов. Все это служит культурным фоном для реализации событий мультипликационного фильма. Уровень аудиосопровождения является неотъемлемым компонентом элемента культуры, поскольку национальные мелодии, песни, иностранные речи несут экстраинформацию о культуре народа. При этом взаимосвязь аудио- и видеокomпонентов позволяет спровоцировать образование эмоционально-ассоциативных связей в процессе просмотра фильма, которые в дальнейшем формируют культурный концепт [Kendall]. Уровень текста мультипликационного дискурса направлен на кодирование определенных образов, архетипов и стереотипов. Именно в интертекстуальной природе этого дискурса выделяется культурная составляющая народа. Различные упоминания реалий, отсылки к сказкам, событиям, цитаты из художественных произведений формируют определенный семиотический код мультипликационного дискурса с его культурно-маркированной спецификой.

Одной из задач нашего исследования является рассмотрение тематических и лингвостилистических особенностей американского мультипликационного дискурса. Так, исходя из тематического моделирования американского мультипликационного дискурса, в его основу входят следующие типы героев:

✓ Супергерои;

✓ Семья;

✓ Роботы;

✓ Мистические существа [The best movies of 2023 (Электронный ресурс); Disney. The official home for all things Disney (Электронный ресурс)].

Обращаясь к лингвостилистической специфике американского мультипликационного дискурса, можно выделить следующие его особенности:

✓ Наличие идиом (safe and sound);

✓ Присутствие эпитетов (wonderful, perilous, marvelous);

✓ Использование междометий (uh, oh, whoa);

✓ Употребление фразовых глаголов (check out, freak out, pop out);

✓ Применение модальных глаголов (have to, can);

✓ Употребление сокращений (gonna, wanna, gotta);

✓ Наличие простых предложений (I'll do it for you);

✓ Использование безличных предложений (it's...);

✓ Употребление сленга (fellas);

✓ Наличие двойного отрицания (I can't do nothing);

✓ Присутствие неличных форм глагола (calculating, grabbing, screaming)

✓ Наличие сравнений (life is like a challenge);

✓ Применение метафор (don't let your fears cloud feelings) [Online platform for animated films «Hotel Transylvania. Transformation» («Монстры на каникулах. Трансформация»)].

Таким образом, лингвостилистическая составляющая американского мультипликационного дискурса, в основном, представлена на лексическом и грамматическом уровнях. Принимая во внимание стилистическую составляющую, необходимо отметить наличие большого количества эпитетов, сравнений и метафор, а также тенденцию к использованию разговорного стиля (сленг, сокращения, простые предложения). Таким образом, лингвостилистическая специфика формирует каркас исследуемого дискурса с содержательными и эмоционально-образными составляющими.

Анализ лингвокультурологических особенностей американского мультипликационного дискурса состоит из нескольких этапов.

Любой дискурс состоит из концептов, которые репрезентируются в нем. Следовательно, анализ дискурса невозможен без рассмотрения концептов. Таким образом, в процессе анализа дискурса изучаются дискурсообразующие концепты, которые лежат в основе изучаемого явления (дискурса).

Концепт обладает сложной структурой в связи с его динамической ролью при осуществлении мышления. Другими словами, концепт представляется живой ментальной системой, которая постоянно функционирует, актуализируется в разных сферах и хранит определенный культурный код. В данном исследовании мы придерживаемся точки зрения ученых З. Д. Поповой и И. А. Стернина, которые полагают, что структура концепта состоит из базового слоя, информационного содержания и интерпретационного поля [Попова, Стернин, 2003].

Именно на данной концепции строится наш алгоритм анализа американского мультипликационного дискурса. На первом этапе анализа изучается информационное содержание концепта. Чаще всего такое содержание определяется за счет отличительных (дифференцирующих) признаков, заключенных в словарной дефиниции. На втором этапе анализа рассматривается базовый слой концепта, то есть рассматривается чувственный образ. Чувственный образ также многогранен, поскольку формируется посредством перцептивных когнитивных признаков, образных признаков, образованных посредством метафорических вербализаций. На третьем этапе исследуется интерпретационное поле, состоящее из структурированных предикаций, фиксирующих отдельные концептуальные признаки, реализующиеся в конкретной культуре, исходя из содержания концепта. Таким образом, интерпретационное поле представляет собой периферию концепта [Попова, Стернин, 2002].

Возвращаясь к нашему материалу исследования, а именно мультипликационному фильму «Wish», следует подчеркнуть, что главная идея зашифрована в названии фильма согласно стилистическому принципу выдвигания. Именно название несет основную авторскую мысль. Следовательно, концепт «wish» (желание) является базовым. Наш анализ будет строиться на изучении репрезентации данного концепта в соответ-

ствии с его информационным компонентом, образным и интерпретационным полем.

Для выявления дифференцирующих признаков информационного компонента концепта «wish» необходимо обратиться к анализу словарной дефиниции. Словарная дефиниция обладает следующим содержанием:

✓ To want to do smth (verb) (хотеть что-то сделать);

✓ To hope or express hope for another person's success or happiness or pleasure on a particular occasion(verb) (надеяться или выразить надежду на успех, счастье или удовольствие другого человека по определенному случаю);

✓ To hope that something you want will be made real because of good luck or magical powers(verb) (Надеяться, что то, чего вы хотите, осуществится благодаря удаче или магическим силам) [Oxford dictionary; Cambridge dictionary];

✓ to want something to happen or to be true even though it is unlikely or impossible (verb) (хотеть, чтобы что-то произошло или было правдой, даже если это маловероятно или невозможно);

✓ to think very hard that you want something, especially something that can only be achieved by good luck or magic (verb) (очень сильно думать о том, что вы чего-то хотите, особенно о том, чего можно достичь только с помощью удачи или волшебства);

✓ an attempt to make something happen by thinking hard about it, especially in stories when it often happens by magic (noun) (попытка заставить что-то произойти, хорошенько подумав об этом, особенно в историях, когда это часто происходит по волшебству);

✓ a desire or a feeling that you want to do something or have something (noun) (желание или чувство, что вы хотите что-то сделать или иметь что-то);

✓ a thing that you want to have or to happen (noun) (вещь, которую вы хотите иметь или которая должна произойти) [Oxford dictionary; Cambridge dictionary].

Рассматривая содержание словарной дефиниции, можно выделить несколько дифференцирующих признаков концепта «wish»: to hope, to want to do (to happen), a desire, a feeling. Таким образом, отличительная черта информационного компонента концепта «wish» заключается в порыве чтобы что-то произошло, однако не все имеет место для реализации (impossible). Безусловно, в основе информационного компонента изучаемого концепта лежит результат внутреннего стремления к

чему-то. Информационный компонент вышеупомянутого концепта репрезентирован с превалированием положительных языковых элементов, представленных глаголами эмоционального состояния (to hope, to want).

Следующий шаг анализа заключается в исследовании образного компонента концепта «wish», который материализуется за счет метафорических проявлений, отражающихся в языке.

Так, ядро концепта «wish» представлено вербализацией следующей концептуальной метафорой:

✓ Wish is who you are (желание – это то, что ты представляешь собой).

Обращаясь к репрезентации концептуальной метафоры «Wish is who you are», можно выделить несколько лексических единиц согласно конкретным признакам:

1. Языковые единицы, характеризующие концепт «wish»: dangerous (опасный), powerful (мощный), passionate (страстный);

2. Языковые единицы, описывающие последствия концепта «wish»: to destroy (разрушать), to create (созидать);

3. Языковые единицы, связанные с описанием концепта «you»: beautiful (красивая о женском поле), handsome (красивый о мужском поле), mature (взрослый), star (звезда).

Рассматривая вышеуказанные ядерные признаки концептуальной метафоры, необходимо выделить несколько ключевых аспектов. Во-первых, желания обладают двумя основными свойствами – разрушать / созидать. Во-вторых, концепт «you» содержит в себе информацию о поле за счет языковых единиц beautiful и handsome. Так, для описания главной героини используется понятие «beautiful», а для короля «handsome». Таким образом, физическая характеристика и свойства выходят на первый план и составляют ядро концептуальной метафоры, которое базируется на мысли, что желание либо разрушает, либо созидает, а значит человек является либо разрушителем, либо созидателем.

Следующий шаг анализа заключается в рассмотрении периферии репрезентированной концептуальной метафоры «Wish is who you are».

Периферию концептуальной метафоры можно также разделить согласно конкретным признакам языковых единиц. Отдельно отметим, что периферия дифференцирует характерные черты женского пола и мужского пола;

1. Единицы, характеризующие женский пол: strength (сила), talent (талант), can do (можешь

сделать), have to finish (должна закончить), have to stop evil (должна остановить зло);

2. Единицы, описывающие мужской пол: young (молодой), magnificent (великолепный), self-authorised (самопровозглашенный), command (приказ), vicious (порочный / злой);

3. Единицы с использованием стилистического сравнения для обозначения концепта «you»: star (звезда);

4. Единицы, указывающие на правила поведения для мужского пола: challenge accepted (вызов принят), learn to give up (учиться сдаваться), betray (предать);

5. Единицы, связанные с внутренними переживаниями женского пола: doomed (обреченная), fight (сражение), feel connected (чувствовать связь), figure out (выяснить), deceived (обманутая);

6. Единицы, обозначающие мужского отношения к женскому полу: sew the dress (шить платье), clean up mess (убирать беспорядок).

Исходя из языковых единиц, входящих в периферию концептуальной метафоры, можно выделить несколько важных аспектов. Во-первых, в описании женского пола применяется только положительная характеристика, которая связана с внутренней силой воли. Во-вторых, ярко подчеркивается женская роль, заключающаяся в уюте, креативности, рукоделии, согласно мужскому мнению. Не менее важным моментом является и детализация женского внутреннего состояния deceived, doomed, fight. Так, первые две языковые единицы выражают чувства женщины, испытываемые из-за общества. Последняя же языковая единица демонстрирует ответную реакцию женского пола в сторону общества. Перечисленные единицы характеризуются негативной эмоциональной окраской. Визуализация же мужского пола, с одной стороны, обладает положительной коннотацией (young, magnificent); с другой стороны, присутствует крайне негативные нотки (vicious, self-authorised). Последняя языковая единица и вовсе несет в себе и женское отношение к мужчине и некий риторический вопрос: «Кто сказал, что мужчина главный?». Таким образом, в периферии концептуальной метафоры имплицитно прослеживается идеология феминизма. Более того в финале мультфильма позицию лидера занимает женщина, то есть не король, а королева правит миром, и мы видим, что все жители счастливы.

Отдельного внимания заслуживает сравнение человека со звездой (star). Известно, что данное понятие обладает несколькими значениями:

✓ a very famous, successful, and important person, especially a performer such as a musician, actor, or sports player (очень известный, успешный и важный человек, особенно исполнитель, такой как музыкант, актер или спортсмен);

✓ any planet or other object in the sky thought of in astrology as influencing a person's luck (любая планета или другой объект на небе, рассматриваемый в астрологии как влияющий на удачу человека);

✓ a very large ball of burning gas in space that is usually seen from the earth as a point of light in the sky at night (очень большой шар горящего газа в космосе, который обычно виден с земли ночью как светящаяся точка в небе);

✓ If a film, play, etc. stars someone, or if someone stars in a film, play, etc., they are the main actor in it (Если в фильме, пьесе и т. д. кто-то играет главную роль, то он является главным

действующим лицом в нем) [Oxford dictionary, Cambridge dictionary].

Исходя из денотативного и коннотативного значений, понятие «звезда» может быть одушевленным, если мы говорим об известной личности, а может быть неодушевленной, если речь идет о небесном теле. Безусловно, авторское сравнение подразумевает, что цель человека в жизни – достичь успеха. А само понятие «wish» соотносится с понятием «aim».

Не менее яркой является и репрезентация еще одной концептуальной метафоры, отражающей американское видение мира «Life is not a fairytale» (Жизнь – это не сказка).

Для анализа данной концептуальной метафоры можно использовать теорию концептуальной интеграции, которая позволит обозначить ее основные идеи [Fauconnier, Turner, 2006].

Общее пространство	Первое исходное пространство	Второе исходное пространство	Смешанное пространство
Период времени, данный людям	Совокупность явлений, существование, действительность	Отсутствие чудес, проблемы, переживания, борьба	Реальность без прикрас; мир без веры и надежды в чудо, где существует борьба за свои права и жестокость

Таким образом, создатели лишают детский мир чуда, опровергая любую возможность его существования. Они сразу вводят детей в взрослый мир, отдаляя их от детства. Более того, заранее программируется негативное отношение к такой жизни. Вербализованная концептуальная метафора содержит такие понятия как *do or die*, *sink or swim* (сделай или умри, тони или плыви). Следовательно, эти понятия закладывают правила жизни для американского подрастающего поколения, где каждый должен вести борьбу за лучшую жизнь. Именно данные взгляды лежат в основе лингвокультурологической специфики американского мультипликационного фильма.

Отдельно отметим, что в процессе анализа мультипликационного фильма выявлено, что в русской версии мультфильма его название переводится не как желание, а *заветное желание*, что позволяет в другом свете интерпретировать одну из идей. Желаний может быть много, они могут быть разные. В оригинальном фильме желание приравнивается к цели, а заветное желание приравнивается к мечте, в связи с этим меняется коннотативное значение, появляется возвышенный тон в русской версии перевода.

Заключение

Таким образом, следует отметить, что американский мультипликационный дискурс направлен далеко не на детскую аудиторию, поскольку в нем затрагиваются серьезные темы. Так, в процессе анализа лингвокультурологической специфики американского мультипликационного дискурса на материале анимационного фильма «Wish» выявлено, что детям закладывают красивый, самодовольный образ мужчины, лишённого способности любить или творить добро, а образ женщины приравнивается к роли воительницы за добро. Ее внешний облик красивый, стройный, но главной ее особенностью является желание бороться за правду. В результате формируются стереотипные образы о роли женщины и мужчине в мире, где главенство отдается женскому полу. Не менее важное место в исследуемом дискурсе занимает идея важности быть успешным, идти за своей целью, которая интерпретируется как желание.

Отдельное внимание заслуживает идея, заложенная в концептуальной метафоре «Life is not a fairytale», заключающаяся не просто в отрицании сказки, а в демонстрации реальности с настоящи-

ми проблемами. Следовательно, несмотря на то, что создатели придумывают мир для героев, они наделяют его реальными чертами.

Подводя итог проведенному анализу особенностей американского мультипликационного дискурса, обозначим основные выводы. Во-первых, лингвостилистические особенности наиболее ярко представлены на лексическом и грамматическом уровнях. Наблюдается тенденция к упрощению речи и использованию разговорного стиля. Лингвокультурологические особенности репрезентированы посредством оппозиции категорий мужского пола и женского пола. Так, женский прототип рисуется положительным и принимается за некий идеал, а мужской образ является противоположностью женскому образу. Мужской прототип содержит явное противопоставление внешности и внутреннего мира. Внешность абсолютно безукоризненная, в то время как внутренний мир лишен способности любить, творить добро, сочувствовать. Таким образом проявляется идеология феминизма. Во-вторых, образ окружающего мира воссоздается без прикрас, обладает реалистичным характером. Более того, главным ценностным аспектом выступает успешность личности в мире, то есть материальная составляющая. В-третьих, прослеживается отсылка к стереотипу «self-made man» (человек, который сделал себя сам).

Таким образом, можно сказать, что американский мультипликационный дискурс репрезентирует некую модель действительности сквозь призму его авторского восприятия, отражая особенности окружающего мира, его ценности и мировоззрение. При этом следует отметить, что сформированная модель действительности основывается на стереотипных образах, в которых проявляются идеологические взгляды.

Библиографический список

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) : учебное пособие. Москва : Академия, 2003. 128 с.
2. Бернацкая А. А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение. Специализированный вестник. 2000. № 3. С. 104–110.
3. Горностаева Ю. А. Мультимодальная репрезентация Дня мертвых в мексиканском мультипликационном дискурсе // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2024. Т. 24. № 2. С. 69–80.
4. Дидик У. В. Мультфильмы в детском дискурсе // Вестник Актюбинского университета им. С. Байшева. 2013. URL: <https://articlekz.com/article/12254> (дата обращения: 10.01.2024)
5. Иванова Е. Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах. Волгоград, 2001. 16 с.
6. Мечковская Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура : курс лекций. 3-е изд., испр. Москва : Академия, 2008. 432 с.
7. Нешкова Е. Г. Функциональные особенности мультипликационного дискурса // Вестник Тверского государственного университета. Серия Филология. 2017. № 4. С. 152–155.
8. Онлайн платформа для просмотра мультипликационного фильма с субтитрами. URL: <https://ww1.m4uhd.tv/watch-movie-hotel-transylvania-transformania-2022-263595.html> (дата обращения: 20.02.2024)
9. Онлайн платформа для просмотра мультипликационного фильма с субтитрами. URL: <https://ww1.m4uhd.tv/watch-movie-wish-2023-281109.html> (дата обращения: 20.02.2024)
10. Попов Е. А. Современный этап эволюции средств выразительности анимационных произведений. // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). № 2. 2011.
11. Попова З. Д. Очерки по когнитивной лингвистике / З. Д. Попова, И. А. Стернин. Воронеж, 2001. 191 с.
12. Попова З. Д., Стернин И. А. Язык и национальное сознание: вопр. теории и методологии: науч. изд.: [монография] / [Бабушкин А. П. и др.; Науч. ред.: З. Д. Попова, И. А. Стернин]; Воронеж. межрегион. ин-т обществ. наук, Воронеж. гос. ун-т, Моск. обществ. науч. фонд, Ин-т перспектив. рос. исслед. им. Кеннана (США) при поддержке Корпорации Карнеги в Нью-Йорке (США) и Фонда Джона Д. и Катрин Т. МакАртуров (США). Воронеж : Воронеж. гос. ун-т, 2002. 313 с.
13. Рейтинг лучших американских анимационных фильмов. Top Animated Movies of 2023. URL: <https://www.ranker.com/list/best-animated-movies-2023/jason-bancroft> (дата обращения: 20.02.2024)
14. Слышкин Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. Москва : Водолей Publishers, 2004. 153 с.
15. Хабермас Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие / под ред. Д. В. Складнева. Санкт-Петербург : Наука, 2000. 377 с.
16. Fauconnier G., Turner M. Mental spaces: conceptual integration networks // Cognitive linguistics: basic readings / edited by Dirk Geeraerts. Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2006. P. 303–371.
17. Kendall R. A. Music in film and animation: experimental semiotics applied to visual, sound and musical structures // Proc. SPIE 7527, Human Vision and Electronic Imaging XV. 752703 (22 February 2010). URL: <https://doi.org/10.1117/12.849097>
18. Oxford dictionary. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/wish_2;

https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/wish_1 (дата обращения: 10.01.2024)

19. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/star> (дата обращения: 10.01.2024)

20. Disney. The official home for all things Disney. URL: <https://movies.disney.com/wish> (дата обращения: 10.05.2024)

Reference list

1. Anisimova E. E. Lingvistika teksta i mezhkul'turnaja kommunikacija (na materiale kreolizovannyh tekstov) = Text linguistics and cross-cultural communication (based on creolized texts) : uchebnoe posobie. Moskva : Akademija, 2003. 128 s.

2. Bernackaja A. A. K probleme «kreolizacii» teksta: istorija i sovremennoe sostojanie = Towards the problem of text «creolization»: history and current status // Recherche obshhenie. Specializirovannyj vestnik. 2000. № 3. S. 104–110.

3. Gornostaeva Ju. A. Mul'timodal'naja reprezentacija Dnja mertvyh v meksikanskom mul'tiplikacionnom diskurse = Multimodal representation of the Day of the Dead in Mexican animated discourse // Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Serija: Gumanitarnye i social'nye nauki. 2024. T. 24. № 2. S. 69–80.

4. Didik U. V. Mul'tfil'my v detskom diskurse = Cartoons in children's discourse // Vestnik Aktjubinskogo universiteta im. S. Baisheva. 2013. URL: <https://articlekz.com/article/12254> (дата обрashhenija: 10.01.2024)

5. Ivanova E. B. Intertekstual'nye svyazi v hudozhestvennyh fil'mah = Intertextual links in feature films. Volgograd, 2001. 16 s.

6. Mechkovskaja N. B. Semiotika: Jazyk. Priroda. Kul'tura = Semiotics: Language. Nature. Culture kurs lekcij. 3-e izd., ispr. Moskva : Akademija, 2008. 432 s.

7. Neshkova E. G. Funkcional'nye osobennosti mul'tiplikacionnogo diskursa = Functional specifics of animated discourse // Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija Filologija. 2017. № 4. S. 152–155.

8. Onlajn platforma dlja prosmotra mul'tiplikacionnogo fil'ma s subtitrami = An online platform to watch animated movies with subtitles. URL: <https://ww1.m4uhd.tv/watch-movie-hotel-transylvania-transformania-2022-263595.html> (дата обрashhenija: 20.02.2024)

9. Onlajn platforma dlja prosmotra mul'tiplikacionnogo fil'ma s subtitrami = An online platform to watch animated movies with subtitles. URL:

<https://ww1.m4uhd.tv/watch-movie-wish-2023-281109.html> (дата обрashhenija: 20.02.2024)

10. Popov E. A. Sovremennyj jetap jevoljucii sredstv vyrazitel'nosti animacionnyh proizvedenij = The modern evolution stage of expressive means in animation works // Obshhestvo. Sreda. Razvitie (Terra Humana). № 2. 2011.

11. Popova Z. D. Oчерки po kognitivnoj lingvistike = Essays on cognitive linguistics / Z. D. Popova, I. A. Sternin. Voronezh, 2001. 191 s.

12. Popova Z. D., Sternin I. A. Jazyk i nacional'noe soznanie: vopr. teorii i metodologii = Language and national identity: theory and methodology issues : [monografija] / [Babushkin A. P. i dr.; Nauch. red.: Z. D. Popova, I. A. Sternin]; Voronezh. mezhregion. in-t obshhestv. nauk, Voronezh. gos. un-t, Mosk. obshhestv. nauch. fond, In-t perspektiv. ros. issled. im. Kennana (SShA) pri podderzhke Korporacii Karnegi v N'ju-Jorke (SShA) i Fonda Dzhona D. i Katrin T. MakArturov (SShA). Voronezh : Voronezh. gos. un-t, 2002. 313 s.

13. Rejting luchshih amerikanskih animacionnyh fil'mov = Best American animated movies ranking. Top Animated Movies of 2023. URL: <https://www.ranker.com/list/best-animated-movies-2023/jason-bancroft> (дата обрashhenija: 20.02.2024)

14. Slyshkin G. G. Kinotekst (opyt lingvokul'turologicheskogo analiza) = Cinematext (experience of linguocultural analysis) / G. G. Slyshkin, M. A. Efremova. Moskva : Vodolej Publishers, 2004. 153 s.

15. Habermas Ju. Moral'noe soznanie i kommunikativnoe dejstvie = Moral consciousness and communicative action / pod red. D. V. Skljadneva. Sankt-Peterburg : Nauka, 2000. 377 s.

16. Fauconnier G., Turner M. Mental spaces: conceptual integration networks // Cognitive linguistics: basic readings / edited by Dirk Geeraerts. Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2006. P. 303–371.

17. Kendall R. A. Music in film and animation: experimental semiotics applied to visual, sound and musical structures // Proc. SPIE 7527, Human Vision and Electronic Imaging XV. 752703 (22 February 2010). URL: <https://doi.org/10.1117/12.849097>

18. Oxford dictionary. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/wish_2; https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/wish_1 (дата обрashhenija: 10.01.2024)

19. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/star> (дата обрashhenija: 10.01.2024)

20. Disney. The official home for all things Disney. URL: <https://movies.disney.com/wish> (дата обрashhenija: 10.05.2024)

Статья поступила в редакцию 22.05.2024; одобрена после рецензирования 12.06.2024; принята к публикации 20.06.2024.

The article was submitted on 22.05.2024; approved after reviewing 12.06.2024; accepted for publication on 20.06.2024