

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕЦЕДЕНТНЫХ ФЕНОМЕНОВ В СОВРЕМЕННОМ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОМ ДИСКУРСЕ

А.А.Кузьмина (Минск, МГЛУ)

В работе рассматривается использование различных типов прецедентных феноменов в современном мультипликационном дискурсе, а также сферы-источники культурного знания в них.

Ключевые слова: *прецедентный феномен; прецедентный текст; прецедентная ситуация; прецедентное высказывание; прецедентное имя.*

USE OF PRECEDENT PHENOMENA IN MODERN CARTOON DISCOURSE

A.A.Kuzmina (Minsk, MSLU)

The paper considers the use of different types of precedent phenomena in modern cartoon discourse, as well as the spheres-sources of cultural knowledge in them.

Key words: *precedent phenomenon; precedent text; precedent situation; precedent statement; precedent name.*

Создатели продуктов современной массовой культуры зачастую прибегают к использованию прецедентных феноменов. В. В. Красных даёт следующее определение этому явлению: «К числу прецедентных относятся феномены: хорошо известные всем представителям национально-лингво-культурного сообщества; актуальные в когнитивном (познавательном и эмоциональном) плане; обращение к которым постоянно возобновляется в речи представителей того или иного национально-лингво-культурного сообщества» [1, с. 170].

В своей работе И. В. Захаренко, В. В. Красных, Д. Б. Гудков и Д. В. Багаева выделяют 4 вида прецедентных феноменов: текст, ситуация, высказывание и имя [2, с. 107]. Под прецедентными текстами понимаются произведения художественной литературы, реклама, слова песен и музыкальные композиции в целом, названия различных творений и т.д. К прецедентным ситуациям относится «некая "эталонная", "идеальная" ситуация» [2, с. 107]. Прецедентные высказывания подразумевают цитаты как из письменной, так из устной речи, которые носители языка постоянно воспроизводят и используют в обиходе. Прецедентные имена предполагают «индивидуальное имя, связанное или с широко известным текстом, (...) или с прецедентной ситуацией» [2, с. 107].

Цель данной статьи – проанализировать соотношение типов прецедентных феноменов в современном мультипликационном дискурсе; выявить, какие сферы-источники являются наиболее популярными для заимствования; определить, какие цели преследуют создатели мультфильмов, применяя прецедентные феномены.

Для анализа было взято 15 серий 2006 – 2009 года российского мультсериала «Смешарики». В материале исследования зафиксировано 44 прецедентных феномена.

По результатам исследования было выявлено, что в мультсериале преобладают прецедентные ситуации. Они составляют 38,6% от общего числа прецедентных феноменов. Определённые события могут лечь в основу сюжета серии или являться ее отдельным небольшим фрагментом. Например, в эпизоде «Два волшебника» за основу взят библейский сюжет о грехопадении. В мультфильме женский персонаж принимает яблоко из рук статуи-дракона (как известно, драконы считаются рептилиями) и делится им с мужским персонажем. В результате герои получают возможность наколдовать себе всё, чего они желают в неограниченном количестве, что символизирует рай. Однако в наказание за алчность они остаются болтаться в пустом пространстве, откуда назад вернуться нельзя. Также создатели довольно часто прибегают к использованию знакомых всем носителям языка атрибутов, будь то волшебная палочка (часто встречаемый объект в фольклоре), созданная героиней в виде жезла ДПС или холодильник марки ЗИЛ (данные модели выпускались в СССР с 1949 года), в котором спит один из героев.

Следующими по частоте употребления являются прецедентные тексты (25%) и высказывания (23%). Они могут как проговариваться персонажами, так и служить названиями серий или надписями на плакатах. В качестве прецедентных текстов или высказываний цитируются произведения, взятые из области музыки, литературы, кинематографа и др.

Реже всего в материале исследования встречаются прецедентные имена – 14% от общего числа прецедентных феноменов. Их используют как в трансформированном (например, комикс «Капитан Колобо», герой которого своим внешним видом и именем отсылает к фольклорному персонажу Колобку), так и в нетрансформированном виде. Так, в серии «Куда приводят желания» нам показывают профессора Менделеева в образе лося, рассказывающего про свой сон о периодической таблице химических элементов.

В сериях, взятых для анализа, были выявлены следующие сферы-источники культурного знания: искусство (55%), религия (16%), общество (9%), фольклор (6,8%), наука (5%), техника (5%), мода (2,2%), видеоигры (2,2%). В мультсериале также можно обнаружить прецедентные феномены из других сфер, таких как спорт, СМИ, космос и др.

По результатам исследования, большая часть прецедентных феноменов принадлежит сфере «**Искусство**». Кинематограф составляет 21%, литература – 14%, музыка – 11%, живопись – 9%.

Прецедентные феномены, взятые из области **кинематографа**, представлены советскими и зарубежными фильмам. Среди них преимущественно представлены тексты (название серии «Забыть всё» аллюзия на фильм «Вспомнить всё» 1990 г.) ситуации (в серии «Марафонец» герой Бараш всё время бежит, на нём надета красная кепка, что отсылает к фильму «Форрест Гамп»; в серии «Диета для Ньюши» в одном из эпизодов героя Ньюши лежит в море конфет, что является пародией на фильм «Красота по-американски»; в серии «Бутерброд» повторяется сцена с ножом в ванной из фильма «Психо», только вместо ножа используется

морковка; серия «*Ёжик в туманности*», снята по мотивам мультфильма Ю. Б. Норштейна «*Ёжик в тумане*») и высказывания («*Беги, Бараш, беги!*» – «Беги, Форрест, беги!»; «*Куда ставить-то?*» – цитата из советского фильма «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещён»).

Используя в качестве сферы-источника **литературные** произведения, создатели обращаются как к русским авторам (плакат «*Красота спасёт мир*» – роман Ф. М. Достоевского «Идиот»), так и к зарубежным (героиня Совунья зависима от духов, которые называются «*Моя прелесть*» – отсылка к «Властелину колец» Дж. Р. Р. Толкина). При этом тексты произведений могут быть представлены в оригинале (герой Бараша читает по-французски «*La Cigale et la Fourmi*» Жана де Лафонтена) или подвергаться изменениям («*Люблю ватрушку с чашкой чая!..*» – Ф. И. Тютчев «Люблю грозу в начале мая...»).

В сериях герои могут наигрывать известные **музыкальные** произведения («*Канкан*» из оперетты Ж. Оффенбаха «Парижская жизнь»; «*Застольная песня*» из оперы ДЖ. Верди «Травиата»), цитировать строчки из песен («*Ведь одна награда смех*» – А. Б. Пугачёва), также была зафиксирована растаманская шапка и дреды, как у Боба Марли.

Самую малочисленную группу в сфере «Искусство» составляют прецедентные феномены, взятые из области **живописи** (пародия на картину Рембрандта «Возвращение блудного сына»; изображение героини Ньюши в виде «Витрувианского человека» Л. да Винчи, упоминание П. Пикассо).

Результаты исследования свидетельствуют о том, что основная цель, которую преследуют создатели мультфильмов, – это привлечение и объединение зрителей разных поколений. Так как это анимационный фильм, он изначально ориентирован в первую очередь на детей. Однако большая часть проанализированных прецедентных феноменов будет понятна преимущественно старшему поколению. Таким образом, авторы стремятся не только заинтересовать взрослых сюжетами историй, но и подарить им радость от узнавания тех или иных элементов массовой культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Красных, В. В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? / В. В. Красных. – М.: Гнозис, 2003. – 375 с.
2. Гудков, Д. Б. Некоторые особенности функционирования прецедентных высказываний / Д. Б. Гудков, И. В. Захаренко, В. В. Красных, Д. В. Багаева // Вестн. МГУ, Сер. 9. Филология. – 1997. – № 4. – С. 106 – 118.