

його як відповідне чи невідповідне мотивам та за необхідності скоректувати у плинному контексті, досягаючи більшої ефективності у намаганні керувати діяльністю партнера.

### *Література*

1. Гаспаров Б. М. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования / Б. М. Гаспаров. – М.: «Новое литературное обозрение», 1996. – 352 с.
2. Глозман Ж. М. Нейропсихологические, психопатологические и социальные механизмы нарушений перцептивной стороны общения / Ж. М. Глозман // Общение. Языковое сознание. Межкультурная коммуникация / Институт языкознания РАН. – Калуга: КГПУ им. К. Э. Циолковского, 2005. – С. 17–28.
3. Селіванова О. О. Основи теорії мовної комунікації / О. О. Селіванова. – Черкаси : Вид-во Чабаненко Ю. А., 2011. – 348 с.
4. Baylis J. The Globalization of World Politics. An Introduction to International Relations / J. Baylis, S. Smith. – Oxford : Oxford University Press. – 2006. – 810 p.

**Васильєва О. Г.**

*Чернігівський національний педагогічний університет  
імені Т. Г. Шевченка*

### **РЕАЛІЗАЦІЯ МОЖЛИВИХ СВІТІВ В АМЕРИКАНСЬКИХ АНІМАЦІЙНИХ СЕРІАЛАХ ДЛЯ ДІТЕЙ ("ВЕДМЕДИКИ ГАММІ" ТА "ЧІП І ДЕЙЛ: РЯТІВНИКИ")**

*The paper is a study of the animated text, which is treated as a complex information structure represented by a string of frames transmitting the author's message. In particular, it is the investigation of the structures of the alternative worlds which find their representation in animated texts. The analysis of the Disney's Adventures of the Gummi Bears and Chip'n Dail Rescue Rangers cartoon series has revealed that their worlds are binary as wholes as well as binary are their different domains, which is interpreted as a reflection of the binary nature of the real world. The worlds under analysis demonstrate a vivid axiological duality too, referring to a constant confrontation between the Evil and the Good, which should come to the victory of the latter.*

Сучасна лінгвістика приділяє багато уваги вивченню ментальних основ утворення різноманітних одиниць мови та мовлення. Серед них провідне місце займає текст, як одиниця, яка найчастіше використовується для опису ситуацій і подій. У зв'язку з ростом об'єму візуальної

інформації, яка стає предметом обміну в комунікації, усе активніше вивчаються тексти нового формату – гетерогенні тексти, що передбачають кодування повідомлення засобами різних семіотичних систем. До них, зокрема, відносяться *анімаційні тексти* – складноструктуровані пакети інформації, об'єктивовані засобами анімаційної мови у формі послідовності кадрів, пов'язаних єдиною ідеєю.

Вивчення концептуальної семантики анімаційного тексту передбачає, між іншим, встановлення номенклатури ментальних структур, які створюють його *альтернативний світ* – стан справ, сконструйований у творчій уяві автора шляхом об'єктивного відображення чи викривлення реального світу. У цій номенклатурі чільне місце займають фрейми, що зберігають інформацію про реальні чи уявні ситуації, та сценарії / скрипти, що фіксують реальне чи можливе розгортання подій. Зазначені структури формують інформаційні мережі, чия об'єктивація створює вербальну та невербальну тканину тексту. Аналіз цієї тканини дає змогу проникнути до концептуальної картини світу автора тексту і робити висновки про особливості його світобачення як основи концептуального простору його творів.

Починаючи сприймати художній текст, реципієнт входить до своєрідного альтернативного простору з власною будовою, логікою подій, законами. Проте властивість тексту анімаційного твору виступати в ролі провідника смислу розгортає світ художнього вимислу в його співвіднесеності зі світом реального досвіду: про що б не розповідалося у творі, яким би він не був за своїм жанром, за художнім напрямком, він є реалізацією авторського бачення реального світу, переломленого через індивідуальне сприйняття.

Зазвичай, текст твору об'єктивує собою не один альтернативний світ, але пучок світів, один із яких *базовий*, а інші *досяжні* з нього. Так, щоб потрапити до світу тварин або вигаданих істот в американських анімаційних серіалах для дітей, глядачу демонструють "шлях", вводять до незнайомих / незвичайних координат. У серіалі "Ведмедики Гаммі", наприклад, глядач (через героя Кевіна) потрапляє до лісу, де наштотується на вхід до іншого світу – світу маленьких ведмедиків, що мають надзвичайні властивості. Отже, базовий світ – знайомий СВІТ ЛЮДЕЙ, у ньому є точки доступу до інших, можливих.

Базовий світ може бути, але не обов'язково є *фокусним*. Під останнім розуміємо такий стан справ, якому приділяється найбільша увага в тексті твору. Це проявляється у деталізованій "розробці" світу: герої прописані детально як в плані зовнішності, так і в плані показу темпераменту та характеру, вони проявляють себе у найрізноманітніших ситуаціях і, як правило, демонструють неоднозначні риси, що свідчить про складність їхньої натури. Тож, фокусний світ аналізується, у той час як інші можливі світи окреслюються побіжно, як *підтримуючі* світи в тексті твору.

Аналіз американських анімаційних творів для дітей показав, що в них реалізуються два протилежні світи: СВІТ ПРИРОДИ та СВІТ ЛЮДИНИ, причому перший включає як тварин, що дійсно існують в природі (зайці, бурундуки, комахи тощо), так і вигаданих істот, які народжуються або в уяві автора твору (напр., ведмедики Гаммі), або приходять з фольклору (напр., гобліни).

Структура світів може бути зведена до бінарної за різними параметрами (влада, моральні цінності, вік тощо). Її компоненти можуть перебувати у відносинах:

- *правитель / керівник – підлеглий* (напр., король – піддані, головний гоблін – підлеглі гобліни);
- *старший – молодший* (бабуся Гаммі – онуки Гаммі, Рокфор – Гайка);
- *нападник – жертва* (герцог – король);
- *чоловік – жінка* (Кевін – принцеса Калла, Чіп, Дейл – Гайка) тощо.

Ця ж бінарність може відслідковуватися і при перетині світів. Наприклад: люди намагаються використовувати тварин чи істот у своїх корисних цілях (герцог – гобліни, скульптор – тварини); істоти допомагають людям, що стають жертвами (ведмедики Гаммі – король).

Усередині світів зустрічаємо позитивно оцінюваних героїв (Кевін, ведмедики, бурундуки) та негативно оцінюваних героїв (герцог, гобліни, Нортон Німнул), які перебувають у протиборстві одні з іншими. Це протиборство віддзеркалює притаманну людству споконвічну боротьбу ДОБРА зі ЗЛОМ, яка стає предметом аналізу у численних художніх творах. ЗЛО проявляє себе через героїв, що не задоволені своїм "місцем у суспільстві" і прагнуть до переструктурування світу через

отримання влади чи її розширення (герцог). Вони здатні застосовувати жорстокість аж до ушкодження та знищення представників як "свого", так і "чужого" світу. Так з'являється зброя у різних іпостасях та необхідність від неї захищатися.

ДОБРО присутнє у світі, де кожен виконує передбачені ролі, не порушуючи структуру світу. Таким світом керує ПОРЯДОК, зафіксований законами природи чи певними (магічними) ритуалами. Проте спокій, рівновага у світі іноді порушується, коли виникає загроза часткового чи повного знищення ДОБРА. Відповідно виникає необхідність нейтралізації ЗЛА, чому допомагають позитивні герої, використовуючи РОЗУМ, МАГІЧНІ СИЛИ, ЗБРОЮ тощо. Логіка подій розгортається за участі ГЕРОЯ / ГЕРОЇВ, що змушені діяти у НЕБЕЗПЕЧНІЙ СИТУАЦІЇ, проте продемонструвавши ХОРОБРІСТЬ та АЛЬТРУЇЗМ, вони обов'язково ведуть до ПЕРЕМОГИ ДОБРА.

Слід зазначити, що в анімаційних творах для дітей грань між світами розмита через надзвичайну персоніфікованість тварин та істот. Зазвичай саме вони є уособленням людських якостей і головними героями подій. Крім того, люди й тварини здатні спілкуватися, зокрема і за допомогою людської мови, чим транслюється ідея про те, що людина є частиною природи. Тож, не зважаючи на те, що формально більшість часу приділяється показу СВІТУ ПРИРОДИ, в американських анімаційних серіалах для дітей аналізується СВІТ ЛЮДЕЙ.

Як бачимо, об'єктивуючи різні можливі світи, американські анімаційні твори для дітей виконують функцію транслювання а) бачення світу людською спільнотою, б) моральних цінностей соціуму та в) віри в перемогу тих, хто діє за законами, узвичаєними суспільством. Таким чином, реалізується з одного боку, прагнення до встановлення "ідеального світу", з іншого, – розуміння недосконалості "існуючого світу людей" і досконалості "світу природи" та романтичне бажання підтримки надприродних сил. Зазначене проявляється не тільки через структуру показаних світів, але і через логіку розгортання подій, яка визначає особливості сценарію анімаційного твору, моделювання якого є перспективним завданням у рамках вивчення англійських анімаційних творів.