

ФИЛОЛОГИЯ

(шифр научной специальности: 5.9.8)

Научная статья

УДК 81

doi: 10.18522/2070-1403-2022-93-4-99-105

АКСИОЛОГИЧЕСКАЯ СИСТЕМА АНИМАЦИОННОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОГО НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОГО ФИЛЬМА «WALL-E»)

© Роман Юрьевич Слепенчук

Армавирский государственный педагогический университет, г. Армавир, Россия

roman.91@bk.ru

Аннотация. Рассматривается аксиологическая система анимационного дискурса на материале фильма «Wall-E». Анимационный дискурс представляется как сложное структурно-семантическое образование, в котором текст выступает как продукт деятельности нескольких семиотических систем, передающих информацию визуальным и аудиоспособом; как дискурсивная практика, находящаяся в динамичных диалогических отношениях с другими практиками, образующими общий континуум. Данный тип дискурса оказывает значительное воздействие на формирование ценностных ориентиров современной молодежи. Ядром дискурса выступает система ценностей, так как в основе культуры лежит именно ценностный принцип. Анализ эмпирического материала позволяет выявить смыслы, формирующие семантическое наполнение и динамику дискурсивного пространства фильма в процессе их кристаллизации.

Ключевые слова: дискурс, анимация, культура, частотность, смысл, кристаллизация.

Для цитирования: Слепенчук Р.Ю. Аксиологическая система анимационного дискурса (на материале компьютерного научно-фантастического фильма «WALL-E») // Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 93. № 4. С. 99-105. doi: 10.18522/2070-1403-2022-93-4-99-105

PHILOLOGY

(specialty: 5.9.8)

Original article

Axiological system of animated films discourse (based on the material of the computer science fiction film "WALL-E")

© Roman Yu. Slepenchuk

Armavir state pedagogical university, Armavir, Russian Federation

roman.91@bk.ru

Abstract. The article is devoted to the study of the axiological system of animated discourse based on the material of the film "Wall-E". Animation discourse is considered as a complex structural and semantic formation in which the text acts as a product of the activity of several semiotic systems that transmit information by visual and audio means; as a discursive practice that is in dynamic dialogical relations with other practices that form a common continuum. This type of discourse has a significant impact on the formation of value orientations of modern youth. The core of the discourse is a system of values, since it is the value principle that underlies culture. A special role is currently occupied by the understanding of universal value categories, which is necessary in the context of modern intercultural communication. The analysis of empirical material makes it possible to identify the meanings that form the semantic content and dynamics of the discursive space of the film in the process of their crystallization.

Key words: discourse, animation, culture, polycode, frequency, meaning, crystallization.

For citation: Roman Yu. Slepenchuk Axiological system of animated films discourse (based on the material of the computer science fiction film "WALL-E"). *The Humanities and Social Sciences*. 2022. Vol. 93. No 4. P. 99-105. doi: 10.18522/2070-1403-2022-93-4-99-105

Введение

На современном этапе общественного и научного развития интенсивное взаимодействие аксиологии с другими областями лингвистического мышления определяется увеличивающимся интересом к ценностным категориям, получающим выражение в языке. С.Г. Павлов пишет, что возникновение лингвоаксиологии, предметом которой является неразрывный комплекс «язык – сознание – общество – культура – человек», становится исторической вехой в развитии лингвистики и общества... Обращение лингвистов к реконструкции аксиосферы в данной связи продиктовано острой социальной потребностью [9]. Исследователи отмечают связь ценностей с социокультурным потенциалом, включающим идеологию, потребности, убеждения [4, с. 117; 2, с. 129]; выделяют рациональный и иррациональный характер переживания и понимания ценностей и разделяют утилитарные ценности, моральные ценности, мировые ценности [4, с. 117]; сенсорные (включают в себя гедонистические и психологические оценки); сублимированные (объединяют эстетические и этические оценки); рационалистические (в них входят утилитарные, нормативные и телеологические оценки) ценности [1] и др.

Понятие «ценности» рассматривается в связи с категорией оценки (Н.Д. Арутюнова, Е.М. Вольф, В.И. Карасик, А.Р. Аракелова, Г.Ф. Гибатова, А.А. Ивин, Л.А. Сергеева и др.), как результата ценностно-ориентированного отношения субъекта к объекту. В.А. Мельничук считает, что оценка – познавательный акт, направленный на приписывание отрицательных или положительных свойств объекта, т.е. определение его ценности для субъекта, а оцениваемость – это свойство языковой единицы [6, с. 11]. Оценка реализуется в различных типах дискурса, согласно требованиям которых структурируется важная на конкретном историческом этапе информация, дополненная и преобразованная системой образных средств.

Анимационный дискурс занимает в данной связи особое место, так как именно этот тип дискурса оказывает серьезное влияние на формирование ценностных ориентиров современной молодежи. Следует отметить, что, несмотря на тот факт, что в настоящее время дискурс является одним из наиболее продуктивных направлений современной лингвистики (Ю.С. Степанов, В.И. Карасик, В.З. Демьянков, М.Л. Макаров, Г.Н. Манаенко, М.О. Семенов, В.И. Тюпа и др.), анимационный дискурс не получил достаточного освещения в научных работах. Наиболее значимыми исследованиями последних лет, важными для изучения данного типа дискурса, представляются работы, посвященные проблемам анимации (Н.Г. Кривуля, Г.И. Ермилова, Е.Г. Нешкова, С.П. Сторожева, Н.Л. Микиденко др.), лингвокультурологии и лингвоконцептологии (С.Г. Воркачев, В.З. Демьянков, В.И. Карасик, В.А. Маслова, Ю.С. Степанов, Г.Г. Слышкин, М.В. Пименова, И.П. Черкасова, и др.), эмоционально-экспрессивным средствам языка, воздействующим на реципиента (Н.Д. Арутюнова, Е.М. Вольф, Е.С. Гаврилова, М.Ю. Лотман, Е.В. Фурсова, И.В. Чекулай, В.И. Шаховский, J. Adamson, M. Furniss, D. Gifford и др.).

Обсуждение

Мы рассматриваем анимационный дискурс как сложное структурно-семантическое образование, репрезентирующее текст как продукт деятельности нескольких семиотических систем, передающих информацию визуальным и аудиоспособом. С.П. Сторожева, Н.Л. Микиденко отмечают, что в современной культуре произошел крутой поворот от культуры слова к культуре визуального образа. Искусство анимации – это художественно организованная реальность, в которой реальность представлена образно с определенным акцентом посредством языковых доминант и изобразительного искусства. Детские анимационные фильмы изображают широкий спектр социальных и культурных явлений, с которыми ребенок уже столкнулся или может столкнуться в будущем, включая другие культуры и языки, поэтому возможности анимации в условиях современной массовой культуры следует учитывать в рамках этнокультурной социализации детей. События, происходящие в мультфильме, развивают воображение, формируют мировоззрение и мышление, подсказывают формы поведения в различных ситуациях и служат образцом для подражания [10, с. 14–15].

Н.Г. Кривуля исследует анимацию как культурный феномен, характеризующий своеобразный процесс взаимодействий, взаимопроникновений, сопряженностей общественных и духовных ценностей. Сложность определения анимационных произведений, согласно мнению автора, заключается в том, что анимация носит синтетический характер. Она сочетает в себе элементы изобразительного искусства, литературы, театра, музыки и драмы. Разнообразие средств выражения, их неожиданные и необычные комбинации рождают различные синтетические формы анимации [5]. Г.И. Ермилова отмечает, что как часть единого социокультурного пространства анимация находит себя в общем изменении социальной культуры. Визуализируя явления информационного общества, анимационные дискурсы находятся в динамическом диалоге с другими дискурсами единого социокультурного пространства из-за синтетической природы аниматографа и значительной идентичности анимированного персонажа с постмодернистским симулякром, который заменяет его. Современный аниматограф развивается в соответствии с парадигмой постмодерна: он шлифует все стили, стирает границы между высокой и низкой культурой; анимационный дискурс, фрагментарный и децентрированный, мультилокационный и гетерохронный, разворачивается в лабиринте, где нет входа/выхода, отсутствует симметрия [3, с. 8–9].

Наиболее важную роль в системе выразительных средств анимационного дискурса выполняет антитеза, противопоставляющая образы с точки зрения ценностного наполнения, включающего оценочную составляющую, представляющую таким образом дихотомию бытия, в своей основе схожую с дихотомией иных типов дискурса [11] и основывающую мир анимационного дискурса. Понятия добра и зла в их диалектической взаимосвязи отражают содержание рационально осмысленного социально-философского, этического опыта человечества, линий прогресса и регресса. Также важным для изучения анимационного дискурса является понятие кристаллизации смысла. Кристаллизация смысла выступает одновременно как универсальная техника понимания. И.П. Черкасова справедливо рассматривает кристаллизацию смысла в системе понимания дискурса как универсальную технику понимания [12]. Как нам представляется, именно кристаллизация процессуально формирует в анимационном дискурсе базовые смыслы.

Анимационный фильм «WALL-E» занимает особое место в современном анимационном дискурсе. Аббревиатура WALL-E – waste allocation load lifter, Earth-class переводится дословно: мусоропогрузчик земного класса. Этот компьютерный анимационный фильм представляется обычно как научно-фантастический фильм 2008 г., созданный Pixar Animation Studios. Премьера фильма в США состоялась 27 июня 2008 г., а премьера в России – 3 июля 2008 г. По мнению ТАСС, мультфильм «ВАЛЛ·И» стал лидером среди любимых анимационных фильмов россиян за 20 лет: «К Международному дню анимации проект Кино Mail.ru выяснил, какие анимационные фильмы, выпущенные за последние 20 лет, больше всего любят российские зрители. Проект Кино Mail.ru изучил анимационные фильмы, выпущенные с начала 2000 года, и выявил те из них, которые зрители оценивали чаще и выше остальных. В результате рейтинг возглавил научно-фантастический мультфильм студии Pixar «ВАЛЛ·И», обладатель премий «Оскар» и «Золотой глобус», – рассказали в проекте со ссылкой на собственное исследование» [7].

В связи с тематикой фильма важными представляются размышления Н.В. Карабущенко и А.В. Нерсесянц, которые отмечают, что современное общество переживает период сложнейших социокультурных трансформаций, которые связаны с идущими во всем мире процессами глобализации, информатизации, биотехнологического развития, вторгающегося уже в природу человека, и т.д. Порождаемые этими трансформациями многоплановые и разнонаправленные (как позитивные, так и негативные) изменения социальной жизни наиболее существенным образом затрагивают соционормативную систему общества, формирующую его духовные основы [Нерсесянц, Калабущенко, 2021].

Мы провели частотный анализ лексики, в результате в качестве наиболее частотных слов следует назвать следующие: Wall-E 537, Eve – 338, captain – 208, auto – 95, plant – 88,

ship – 80, hand – 61, light – 55, robot – 51, passenger – 49, screen – 47, open – 47, trash – 45, axiom – 42, head – 41, door – 39, bridge – 38, computer – 37, deck – 37, floor – 36, button – 36, autopilot – 36. Мы использовали он-лайн сервис www.istio.com, который выделяет такие параметры текста, как длина текста, количество слов, частотность слов. С помощью данного анализа нами были определены ключевые, лежащие в основе текста и организующие контекстуальные области

В результате мы можем утверждать, что ключевой является антитеза «добро – зло», репрезентируемая противостоянием «plant» – «trash». Авторы представляют дихотомию мира, в которой главной ценностью является жизнь как духовное существование. Данная дихотомия постепенно кристаллизуется в процессе развертывания сюжета, демонстрируя многообразие и противоречивость мира, наличие и отсутствие истинной жизни в разных ее проявлениях, где все, что не способствует процветанию духовности, является бессмысленным.

Основные образы Wall-E и Eve, обладая наивысшей частотностью, также демонстрируют данную дихотомию. Рассмотрим базовые позиции кристаллизации, репрезентирующие структурную организацию аксиологической системы:

Wall-E travels alone.

Данный контекст способствует постановке большого количества вопросов, связанных с местом и ролью людей и роботов в мире будущего, уровню их развития и взаимодействия. Используемый глагол to travel указывает на неоднозначность понимания робота в данном контексте и позволяет предположить, что Wall-E – не просто механическое существо.

Passes haunting structures buried within the trash. Buildings, highways, entire cities... Everything branded with the SAME COMPANY LOGO.

Headline: "TOO MUCH TRASH!! Earth Covered!!"

В основе контекстов два противопоставления, которые подчеркиваются повторами в тексте: *Wall-E – TRASH, alone – TOO MUCH*. Эксплицитно представлены две мировые проблемы: загрязнение окружающей среды и человеческих взаимоотношений. Проблема одиночества состоит не только в потребности о том, чтобы о тебе заботились, но, в большей мере, чувствовать себя нужным кому-то. В данной связи забота робота о насекомом способствует персонификации, одушевлению Валл-Е, сближает его с человеком:

WHISTLES for his cockroach to come inside. The door shuts just as the storm hits. Obliterates everything in view.

Ценности представляемого мира будущего противостоят **современным взглядам о ценностных понятиях и категориях**. Бриллианты в мире мусора теряют ценность и значимость:

Wall-E discovers a DIAMOND RING in a JEWEL CASE. Throws out the ring. Keeps the case. The jewel case drops into the cooler, then...

Но не теряют значимости взаимоотношения, тяга к красоте, представления о которой у каждого свои:

Blue-lit eyes. Female. Eve.

Неизменно значимой, жизненно важной является любовь, образная символика которой оказывается схожей с символикой любви в наше время:

– Wall-E pries open a panel on Eve's chest. Reveals her pulsing BLUE HEART-BATTERY. Attaches JUMPER CABLES to his own HEART-BATTERY. Tries to connect the other end to hers. An automatic defense system blows him off truck

Следующей антитезой, появляющейся в процессе развертывания текста, становится **робот – человек**, в которой человек предстает как бессмысленная форма существования:

Humans have become the most extreme form of couch potatoes. Absolutely no reason to ever get up. No purpose. Every one of them engrossed in their video screens. Cocooned in virtual worlds.

Исключением, своеобразной точкой рефлексии и оценки ситуации является капитан, соединяющий мир прошлого и настоящего в пространстве анимационного фильма. Именно ему принадлежит роль выявления истинных ценностей мира, которые он впервые видит на экране, которые становятся символом жизни во вселенной:

Dozens of IMAGES OF LAND pop up on screen. Lush, green, colorful, inviting. He's fascinated. Takes it all in.

Антитеза *машины – живые существа*, является предсказуемой в анимационном дискурсе:
The mass of rejects take their cue. Robot rebellion! They bust through the steward blockade.

Контекстуально происходит сближение ценностных категорий, которыми становится жизнь во всех ее проявлениях: растения, любовь, забота, дружба:

He opens his compactor door. Pulls out the PLANT, still in the boot....

She snaps the plant up with her tractor beam. Seals it safely in her chest.

Антитеза становится формой выбора человека между критическими точками и понятиями бытия: *жить – выживать; мир Земли – мир космического корабля; любовь – спокойствие*:

AUTOPILOT On the Axiom you will survive. CAPTAIN I DON'T WANT TO SURVIVE! I WANT TO LIVE!

Взаимоотношения ВАЛЛ-И и насекомого представлены как настоящая искренняя дружба, основанная на доверии и верности.

The cockroach waits obediently on the hill.

Exactly where Wall-E told him to stay.

Через образы Wall-E и Eve представлена истинная любовь верная и жертвенная:

Wall-E's meter fully charges.

His head slowly rises from his box. Blinks.

The cockroach hops with joy.

Eve is relieved. ...She holds out her hand to him.

Растение выступает как символ возрождения жизни, возрождения чувств и взаимоотношений среди людей, которые смогли сохранить Wall-E и Eve:

This is called "farming"! You kids are going to grow all kinds of plants: vegetable plants, pizza plants! (laughs)

Завершение характеризуется эксплицитной репрезентацией истинных ценностей мира, противостоящих всем экспериментам, находкам и открытиям – вневременные ценности – жизнь, дом и любовь:

Ahh, it's good to be home...

"...To be loved a whole life long."

Выводы

Анимационный дискурс представляет собой сложное комплексное образование, репрезентирующее аксиологическую систему современного общества. Аксиологическая система, представленная в анимационном дискурсе, получает презентацию в рамках антитезы, контекстуально перерастающей в дихотомию мира. Основополагающая антитеза репрезентирует «добро» и «зло» как систему координат современного мира посредством различных образов, способных к трансформации антитезы в дихотомию, дающих возможность переосмысления и преобразования ситуации.

Список источников

1. Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений. Оценка, событие, факт. М.: Наука, 1988.
2. Гибатова Г.Ф. Аксиология в языке // Вестник ОГУ. 2011. № 2.
3. Ермилова Г.И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации // Автореф. канд. филос. наук. 2006.
4. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002.

5. *Кривуля Н.Г.* Анимация как феномен культуры // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 7–8 октября 2009 года, Москва. М.: ВГИК, 2010. 164 с. – URL: https://fictionbook.ru/author/kollektiv_avtorov/animaciya_i_multimedia_mejdu_tradicijami/read_online.html (дата обращения 17.10.2021).
6. *Мельничук В.А.* Аксиологическая динамика русской лексики (конец XVIII – начало XXI в.) // Дис. канд. филол. наук, 2017.
7. Мультфильм "ВАЛЛ·И" стал лидером среди любимых анимационных фильмов россиян за 20 лет. – URL: <https://tass.ru/kultura/9834263> (дата обращения 12.12.2020).
8. *Нерсесянц А.В., Карабущенко Н.Б.* Дихотомия добра и зла в системе ценностных ориентаций студентов-юристов в условиях негативных социокультурных трансформаций. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dihotomiya-dobra-i-zla-v-sisteme-tsennostnyh-orientatsiy-studentov-yuristov-v-usloviyah-negativnyh-sotsiokulturnyh-transformatsiy> (дата обращения 12.09.2021).
9. *Павлов С.Г.* Лингвоаксиологическая модель человека: Научно-методический аспект // Вестник Мининского университета. 2013. № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvoaksiologicheskaya-model-cheloveka-nauchno-metodicheskij-aspekt> (дата обращения 4.12.2021).
10. *Сторожева С.П., Микиденко Н.Л.* Мультипликация // Идеи и Идеалы. 2017. № 1(31). Т. 2. С. 12–21.
11. *Черкасова И.П.* Дихотомия бытия в поэтическом тексте // Герменевтический круг: текст – смысл – интерпретация. Армавир: АГПУ, 2013. С. 63–74.
12. *Черкасова И.П.* Кристаллизация смысла как универсальная техника понимания в пространстве поэтического дискурса // Герменевтический круг: текст – смысл – интерпретация. Армавир: АГПУ, 2014. С. 108–117.

References

1. *Arutyunova N.D.* Types of linguistic meanings. Assessment, event, fact. М.: Nauka, 1988.
2. *Gibatova G.F.* Axiology in language // Bulletin of OSU, 2011. No. 2.
3. *Ermilova G.I.* Postmodernism and the embodiment of its basic principles in modern animation // Abstract. cand. philos. sciences. 2006.
4. *Karasik V.I.* Language circle: personality, concepts, discourse. Volgograd: Peremena, 2002.
5. *Krivulya N.G.* Animation as a cultural phenomenon // Animation and multimedia between traditions and innovations. Materials of the V International Scientific and Practical Conference "Animation as a cultural phenomenon", October 7–8, 2009, Moscow. Moscow: VGIK, 2010. 164 p. – URL: https://fictionbook.ru/author/kollektiv_avtorov/animaciya_i_multimedia_mejdu_tradicijami/read_online.html (accessed 17.10.2021).
6. *Melnichuk V.A.* Axiological dynamics of Russian vocabulary (late XVIII – early XXI century) // Dis. Candidate of Philology. 2017
7. Cartoon "WALL·E" became the leader among the favorite animated films of Russians for 20 years. – URL: <https://tass.ru/kultura/9834263> (accessed 12.12.2020).
8. *Nersesyants A.V., Karabushchenko N.B.* The dichotomy of good and evil in the system of value orientations of law students in the conditions of negative socio-cultural transformations. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dihotomiya-dobra-i-zla-v-sisteme-tsennostnyh-orientatsiy-studentov-yuristov-v-usloviyah-negativnyh-sotsiokulturnyh-transformatsiy> (accessed 12.09.2021).
9. *Pavlov S.G.* Linguo-axiological model of man: Scientific and methodological aspect // Bulletin of Mininsky University. 2013. No. 2 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvoaksiologicheskaya-model-cheloveka-nauchno-metodicheskij-aspekt> (accessed 4.12.2021).

10. *Storozheva S.P., Mikidenko N.L.* Animation // Ideas and Ideals. 2017. No. 1(31). Vol. 2. Pp. 12–21.
11. *Cherkasova I.P.* The dichotomy of being in a poetic text // Hermeneutical circle: text – meaning – interpretation. Armavir: AGPU, 2013. Pp. 63–74.
12. *Cherkasova I.P.* Crystallization of meaning as a universal technique of understanding in the space of poetic discourse // Hermeneutical circle: text – meaning – interpretation. Armavir: AGPU, 2014. Pp. 108–117.

Статья поступила в редакцию 26.06.2022; одобрена после рецензирования 05.07.2022; принята к публикации 15.07.2022.

The article was submitted 26.06.2022; approved after reviewing 05.07.2022; accepted for publication 15.07.2022.