

Симплификация в американском мультипликационном дискурсе

Научный руководитель – Власян Гаянэ Рубеновна

Суслова Мария Евгеньевна

Студент (магистр)

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

E-mail: igirisu@inbox.ru

Мультипликационный дискурс в целом можно понимать, как сложное образование, являющееся совокупностью вербального, выраженным текстом анимационного произведения, и невербального, представляющим собой аудиовизуальный ряд, компонентов, для которого характерны развлекательно-поучительный характер и упрощенное выражение действительности.

Рассматривая вербальный компонент, в качестве ключевой составляющей следует выделить кинодиалог, т. к. именно он имеет превалирующую значимость, занимая большую часть хронометража. В. Е. Горшкова видит под кинодиалогом вербальный компонент художественного фильма, смысловая завершенность которого обеспечивается аудиовизуальным (звукоразительным) рядом в общем дискурсе фильма [1, с. 77]. Важно понимать, что особенности вербального компонента в американском мультипликационном дискурсе наиболее заметны на лексико-семантическом уровне ввиду его обширного ряда определяющих характеристик (открытость данного уровня, взаимосвязь с разными сферами общения, семантическая организация лексики и др.). Так, в рамках лексико-семантического уровня данному виду дискурса характерна определенная симплификация: в первую очередь это связано с тем, что вербальный компонент представлен по большей части кинодиалогом, а также с особенностью возрастной категории мультипликационных картин.

Исходя из этого мы предполагаем, что американскому мультипликационному дискурсу будет свойственна низкая лексическая плотность, т. к. детям, ввиду их возрастных особенностей, будет легче воспринимать текст с низкой лингвистической сложностью, для которого будут характерны читабельность композиции, запоминаемость и легкость восприятия. И напротив, лексически богатый текст вызывал бы у детей отторжение, т. к. большое лексическое разнообразие в нем, вероятнее всего, быстро бы им надоело. Чтобы проверить это предположение, мы использовали онлайн-программу Textalyser, которая позволяет определить коэффициент лексической плотности любого текста (в нашем случае, скриптов мультфильмов): она работает на основе математической формулы и сама производит необходимые вычисления. Формула выглядит следующим образом: $Клкс = Л/С$, где Клкс – коэффициент лексической плотности, Л – количество самостоятельных частей речи в анализируемом отрывке текста и С – общее количество слов в анализируемом отрывке текста. Таким образом, чем меньше в тексте используется служебной лексики, тем более лексически плотным он является. Для анализа были использованы четыре мультипликационные картины студии DreamWorks, имеющие одинаковый возрастной рейтинг: Megamind («Мегамозг»), Shrek («Шрек»), Bolt («Вольт») и How to Train Your Dragon («Как приручить дракона»).

Результаты же получились следующими:

Shrek – 31

Megamind – 32

Bolt – 33

How to Train Your Dragon – 33

Подобные результаты действительно говорят о том, что коэффициент лексической плотности довольно низок, а также о том, что такие кинодиалоги соответствуют устной речи, которая также обладает невысоким уровнем лексической плотности и характеризуется симплификацией.

Еще одним доступным для анализа методом является индекс туманности Ганнинга (фог-индекс), определяющий показатель того, насколько простым для восприятия может считаться текст, и какой уровень образованности необходим для полного его понимания. Для данного анализа мы воспользовались онлайн-программой Gunning Fox Index, находящейся в свободном доступе, а также скриптами вышеперечисленных мультипликационных фильмов.

Для вычисления индекса туманности Ганнинга используется следующая математическая формула: $F_i = (N_{ws} + N_{wt}) \times 0,4$, где F_i – индекс туманности Ганнинга, N_{ws} – количество слов в одном предложении и N_{wt} – количество «сложных» слов в одном предложении (состоящих из трех или более слогов). Высокий коэффициент индекса туманности Ганнинга встречается, как правило, в художественной литературе и публицистике, для устной речи же характерны более низкие значения (а также, по нашим предположениям, и американскому мультипликационному дискурсу).

Результаты оказались следующими:

Megamind – 3.841

Shrek – 2.733

How to Train Your Dragon – 4.551

Bolt – 4.957

Мы можем увидеть, что коэффициент индекса Ганнинга действительно довольно низкий: это подтверждает наше предположение о том, что для американского мультипликационного дискурса характерна простота понимания, для которой не требуется высокий уровень образованности ввиду нацеленности на определенную возрастную категорию.

Таким образом, мы видим, что симплификация в американском мультипликационном дискурсе является неотъемлемой ее частью, что и находит свое отражение в низкой (от 31 до 33) лексической плотности и невысоком (от 3.841 до 4.957) коэффициенте туманности Ганнинга: подобные особенности характеризуют вербальный компонент американского мультипликационного дискурса.

Источники и литература

- 1) Горшкова, В. Е. Теоретические основы процессоориентированного подхода к переводу кинодиалога на материале современного французского кино : дис. . . . д-ра филол. наук : 10.02.05 – Романские языки / Вера Евгеньевна Горшкова. – Иркутск, 2006. – 367 с.
- 2) Соколов, А. Г. Монтаж. Телевидение, кино, видео. Учебник. В 3 частях (комплект) / А. Г. Соколов. – А. Г. Дворников, 2010. – 666 с.