

8. Сулейманова О.А. Прогнозирование переводческого «Конфликта»: истоки и пути преодоления. – М.: Вестник ПНИПУ, 2013.
9. Сулейманова О.А., Беклемешева Н.Н., Карданова К.С. Грамматические аспекты перевода. – М.: Издательский центр «Академия», 2010.
10. Федоров А.В. Введение в теорию перевода (лингвистические проблемы). – М., 1983.
11. База авторских сценариев [Электронный ресурс], 2018. Режим доступа: <http://kinoscenariy.net>, свободный.

*М.И. Ермолова (Россия, Самара)  
Научный руководитель Е.А. Тузлаева*

### **ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО СЕРИАЛА «ADVENTURE TIME»**

*Данная статья посвящена лингвистическим особенностям американского мультипликационного сериала «Adventure Time» («Время приключений») и содержит анализ своеобразия речи персонажей на лексическом и грамматическом уровнях. Отдельное внимание уделяется стилистическим приемам, использованным в репликах персонажей, и контексту, в котором они применяются. В статье приводится значительное количество примеров наиболее частотных лексических, грамматических и стилистических средств и определяется их роль в языковом оформлении мультсериала.*

**Ключевые слова:** мультипликационный сериал, «Adventure Time», лексика, грамматика, стилистические приемы.

Мультипликация (анимация) занимает особое место среди экранных искусств, будучи самобытным явлением в современной культуре. Являясь носителями данной культуры, мультипликационные произведения отражают ценности того сообщества, в котором они создаются. Традиционно мультфильмы были адресованы преимущественно детской и подростковой аудитории. Мультипликация представляет собой особый коммуникативно-социальный феномен: мультфильмы могут не только представить в доступной форме важную информацию о системе ценностных ориентиров, но и передать ребенку особые лингвокультурные представления о мире – о традициях, истории и общественных нормах. Необходимо отметить, что мультипликация оказывается востребованной в целом ряде областей: не только в сфере досуга, но и в образовании, науке и медицине; кроме того, она уже давно вышла за рамки сферы развлечений, предназначенных в основном для детской аудитории. Важно подчеркнуть, что современный рынок анимационной продукции вариативен, и его участники стараются учитывать запросы и удовлетворять «зрительские ожидания» максимально широкого круга потребителей, различающихся между собой по воз-

расту, гендерной, национальной и религиозной принадлежности, социальному положению, образовательному уровню и профессиональному признаку [1, с. 144]. Данное обстоятельство обуславливает актуальность изучения мультипликационной продукции, в том числе и с лингвистической точки зрения: несмотря на то, что мультфильм – это, в первую очередь, визуальный ряд, важная роль во многих анимационных произведениях принадлежит тексту.

Объектом данного исследования выступает мультфильм «Adventure Time» («Время приключений»). Главные герои «Adventure Time» – мальчик Финн и его друг, волшебный пес Джейк, – живут в постапокалиптическом мире. Их дом находится на дереве, произрастающем рядом с Конфетным Королевством в Землях Ооо. В детстве Финн поклялся помогать каждому, кто попал в беду, и теперь они вместе с Джейком регулярно устремляются навстречу приключениям, спасая обитателей окрестных земель. Мультсериал был создан Пендлтоном Уордом и спродюсирован компаниями «Frederator Studios» и «Cartoon Network Studios» для канала «Cartoon Network» и насчитывает десять сезонов, которые демонстрировались с 2010 по 2018 год. Официально заявленная целевая аудитория мультсериала – зрители в возрасте от 12 лет. Предметом данного исследования являются лексические, грамматические и стилистические характеристики языка мультипликационного сериала.

Обратимся к лексике. Как уже отмечалось, мультсериал «Adventure Time» ориентирован на подростков; именно этим, по всей видимости, объясняется тот факт, что особое место в репликах персонажей принадлежит разговорным лексемам, которые обеспечивают легкость восприятия. Данные единицы распадаются на несколько основных тематических групп и обозначают умственные способности (*bird-brain* «тупица», *ding-dong* «чокнутый»), качества (*rad* «радикальный», *nuts* «ненормальный», *scaredy-cat* «трус»), активные, быстрые действия (*to flip out* «беситься», *to scope out* «высматривать», *to spit out* «выкладывать, выбалтывать»). Особую экспрессивность речи персонажей придают фразеологизмы, большинство из которых, как и вышеперечисленные лексемы, имеют разговорную окраску: *spill your beans* «проболтаться», *cool it* «остынь», *to lie low* «залечь на дно». Мультипликационные произведения характеризуются особым оценочным отношением к действительности, которое выражается в «Adventure Time», к примеру, через междометия: *ham-a-cow*, *slam-a-cow* «вот это да!», *darn it* «черт бы побрал!», *golly* «боже!». Как говорилось ранее, действие мультсериала происходит в постапокалиптическом мире, большинство персонажей и событий носят отчетливо фантастический характер, что выражается на языковом уровне в обилии окказионализмов, большая часть которых образована суффиксальным способом, как, например, прилагательное *algebraic* (букв. «алгебраичный»), т.е. «выполненный на основе алгебраических вычислений, следовательно, правильный и успешный». Встречаются и более сложные префиксально-суффиксальные образования: *decorpsinator* «антитрупная мазь», – и семантические окказионализмы: *mathematic* «математический», т.е. «логичный».

Рассмотрим грамматические особенности речи персонажей. В мультсериале используются грамматические конструкции, имитирующие разговорную речь: двойное отрицание («*no one commands the Ice King to make no sandwich; I didn't mean nothin' by it*»), неполные предложения (*Must eat sugar!*), вопросительные предложения без вспомогательного глагола («*Candy people explode when they get scared?!*»). Отмечается частое использование глагола *to do* в функции усиления, что придает речи героев выразительность и помогает расставить акценты в изображаемой ситуации: *I do feel invigorated, ya did help*. В целом, преобладают простые предложения без осложняющих конструкций, что служит не только для упрощения восприятия (в том числе и слухового), но и воспроизводит разговорную речь, характерную для самих зрителей мультфильма.

Обратимся к стилистическому аспекту. Речь персонажей мультсериала «Adventure Time» приобретает выразительность и красочность за счет использования стилистических приемов, в первую очередь – сравнений (*he crumbles like a cookie* «он сыплется, как печенье», *Princess fades like a flower* «Принцесса увядает, как цветок») и метафор (*now I can see with my heart and smell with my soul* «теперь я могу видеть своим сердцем и чувствовать запахи своей душой»). Игра слов задает юмористический тон мультфильму, делая его интересным для целевой аудитории: *I'm not playing «Dodge Sock» till you stop dodging my questions* «я не играю в «Увернись от носка», пока ты уворачиваешься от моих вопросов». Большинство персонажей мультсериала имеют говорящие имена, которые отражают особенности внешнего вида и поведения этих фантастических существ: *Lady Rainicorn* «Леди Ливнерог», *Princess Bubblegum* «Принцесса Бубльгум»; имя одного из героев становится основой для образования окказиональных эвфемизмов: *Mother of Glob* «мать Глоба», *oh my Glob* «о, мой Глоб». Большинство стилистических приемов используют в своей речи главные герои, у каждого из которых есть свои узнаваемые фразы, и таким образом раскрывается характер персонажа, то, что делает его уникальным.

Проанализировав лексические, грамматические и стилистические аспекты, можно сделать вывод о том, что язык мультсериала «Adventure Time», с одной стороны, несложен для восприятия благодаря преобладанию разговорных лексических единиц и грамматических конструкций, но в то же время весьма разнообразен за счет использования целого ряда выразительных средств и стилистических приемов. Сочетание этих качеств делает мультсериал привлекательным для целевой аудитории – подростков и молодых взрослых.

## ЛИТЕРАТУРА

Лалетина А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации // Лингвокультурология. Екатеринбург. № 3. 2009. С. 142-147.