

## РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ АНИМАЛИСТИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ В КУКОЛЬНОМ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ Т. БЕРТОНА “JAMES AND THE GIANT PEACH”

Ю.Е. Кочнева

Челябинский государственный университет, г. Челябинск, Россия

Анималистические персонажи выполняют важную смыслообразующую функцию в кино- и мультипликационном дискурсах. Они отражают культурные, социальные, политические, географические и иные реалии жизни общества, способствуя легкому восприятию и усвоению информации зрителем/читателем. В работе рассматриваются способы репрезентации анималистических образов в мультипликационном дискурсе на основе кукольного мультипликационного фильма Тима Бертона “James and the Giant Peach” («Джеймс и гигантский персик»). Автор заключает, что репрезентация происходит 4 способами: животное как животное, животное как человек, человек как животное и животное как природное явление или проявление волшебного начала. Выделяются особенности каждого из способов, и определяется символическая значимость животных/насекомых, которые встречаются в мультипликационном фильме. Автор отмечает, что репрезентация осуществляется благодаря зрительно-аудиальным образам и использованию языкового знака (анималистической метафоры).

*Ключевые слова:* мультипликационный фильм, образ, анималистический образ, символ, животное, зооморфная метафора, трансформация.

В сюжетах народных сказок и классических произведений важную смыслообразующую нагрузку и поучительную функцию выполняют анималистические персонажи. Обладая определенным набором качеств, близким к чертам характера человека, данные образы не только помогают понять неразрывную связь человека и животного мира, постулируя истины о добре и зле, о благочестивых поступках, о правильном выборе и ответе за свои слова и действия, но и отражают культурные, социальные, политические, географические и иные реалии жизни общества. В современных видах художественного творчества, а именно кинематографии и мультипликации, обращение к анималистической тематике не теряет своей актуальности. Целевой аудиторией мультипликации чаще всего выступают дети, чья картина мира отмечена «...оптимизмом, антропоморфизмом, условностью, преобладанием игрового и сказочно-фантастического начала над объективно-реалистическим» [1]. Анималистические образы, которые так любят дети, способствуют легкому восприятию и усвоению информации.

Данная работа посвящена изучению анималистических образов в кукольном мультипликационном фильме Тима Бертона “James and the Giant Peach” («Джеймс и гигантский персик») [7]. Мультипликационный фильм повествует о том, как Джеймс, маленький мальчик, находящийся на попечении своих алчных и тираничных тетюшек после смерти своих родителей, не теряет веру, а сохраняет душевное тепло и продолжает верить в добро. Однажды Джеймсу удается спасти паука от смерти, за что тот дарит мальчику волшебное зе-

лье. Благодаря этому происходит неожиданная трансформация: персик, на который попадает зелье, приобретает огромные размеры. Маленький герой случайным образом попадает внутрь плода и знакомится с его (также увеличившимися) обитателями: Божьей Коровкой, Сороконожкой, Дождевым червяком, Светлячком и Кузнечиком. Вместе они отправляются в большое путешествие.

В ходе изучения мультипликационного фильма мы пришли к выводу, что анималистические образы репрезентируются разными способами. Так, выделяются следующие группы:

- 1) животное как животное;
- 2) животное как человек;
- 3) человек как животное (анималистическая метафора; сравнение);
- 4) животное как природное явление или проявление волшебного начала.

### Группа 1. Животное как животное

К данной группе относятся животные, птицы и насекомые, обитающие в своей естественной среде и не обладающие какими-то специфическими особенностями, которые наблюдаются в других группах. Так, в мультипликационном фильме встречаются петух, сидящий на изгороди одного из загородных домиков, паук, огромный носорог, убивший родителей Джеймса, громкие чайки, которые кружатся над океаном, акулы и другие обитатели океана. Эти животные не обладают смыслообразующей нагрузкой, а служат в качестве образов, необходимых для функционально-изобразительного «наполнения» фона, благодаря которому более понятно и ярко выстраивается и разворачивается сюжетная линия.

Группа 2. Животное как человек

Животные, которых можно причислить к этой группе, сочетают в себе анималистическое и человеческое начало. Животные живут в своей естественной среде обитания, однако они обладают речью, способностью мыслить, чувствовать, сопереживать и сосуществовать с человеком. Выбор тех или иных животных в этом случае чаще всего несет неслучайный, а функционально-обоснованный характер. Во многом этот эффект связан с поучительно-развлекательной функцией мультипликационного фильма. Юных зрителей привлекают детские персонажи (в основном их возраста) и животные персонажи, благодаря которым зрители могут познавать окружающий мир, интерпретировать происходящие в нем события и явления, формировать представление о добре и зле, трансформировать положительные и отрицательные качества животных и переносить их на человека. Однако помимо явного значения, которое легко декодируется ребенком, есть и более глубокое, связанное с историческими вехами, поверьями, обычаями и обрядами, существующими с давних времен. Так, в мультипликационном фильме «Джеймс и гигантский персик» встречаются следующие персонажи:

А) Божья Коровка (Miss Ladybug) – внимательная и заботливая, ее чрезмерная опека распространяется на всех героев. Издревле это насекомое считается символом удачи и благополучия, вестником Божиим. Олицетворяет семью.

Б) Мисс Паук (Miss Spider) – рассудительная и приземленная. Видит вещи такими, как они есть, всегда готова дать дельный совет. Паук является «древним символом созидания, творчества и трудолюбия... Он выступает в качестве защитника людей, чудесным спасителем, хранителем очага» [5]. Паутина, которую плетет паук, является спасительной нитью, которая помогает найти выход из сложной ситуации.

В) Кузнечик (Mr. Grasshopper) – элегантный джентльмен, ценитель музыки и искусства. Во многих странах кузнечик является символом удачи, мужества. Может олицетворять собой совесть (внутренний голос) [3].

Г) Червяк (Mr. Earthworm) – из-за того, что живет в земле и редко выбирается на поверхность, плохо видит и боится всего неизвестного, легко впадая в панику. Согласно многим культурам, червь символизирует распад и разложение [6]. Так, пессимистический настрой и резкие замечания Червяка могли бы являться «тормозящей» силой, однако герои мультипликационного фильма противостоят этой силе и в итоге достигают своих целей.

Д) Сороконожка (Mr. Centipede) – оптимист и весельчак, который никогда не падает духом. Мечтатель и отважный путешественник. Большое количество чего-то (в данном случае ног) символизирует многоплановость, разносторонность. Это та многослойность, которая свойственна характеру

человека. Сороконожка испытывает эмоции, сопереживает, фантазирует, борется со своими страхами и в итоге действует, чтобы достичь желаемого.

Е) Светлячок (Miss Glowworm) – в китайской традиции жук-светляк символизирует упорство и трудолюбие [2]. Мисс Светлячок – внимательная, держится в тени, никогда не выражает недовольство или усталость, но при этом освещает путь своим друзьям.

Группа 3. Человек как животное

Основу данной группы составляют поведенческие особенности, благодаря которым происходит концептуальная транспозиция качеств, присутствующих животным (насекомым), на человека. Эти транспозиционные трансформации происходят вследствие употребления зооморфных метафор, а именно «перенесение отрицательного или положительного качества животного, подмеченного или выдуманного человеком, на людей, животных, предметы окружающей действительности. При этом роль семантического посредника между исходным и метафорическими значениями может выполнять одна или множество сем (обычно нерасчлененные), которые скрыты в глубине семантической структуры и извлекаются из нее при помощи метафоризации» [4].

Яркими примерами зооморфных метафор являются: *“Get up, you lazy little bug!”*, *“...you little worm!”*, *“...you little maggot!”*, *“Where are you, you detestable worm?”*, *“So kind of you to look after our little lost lamb”*. Все они употребляются алчными тетушками при обращении к Джеймсу и транслируют истинное и адаптивное отношение к мальчику. В своем доме, без посторонних глаз, они используют отрицательно-окрашенные сравнения, доминанту которых составляют насекомые (*«Просыпайся, ты, ленивый жук!»*, *«Ты, маленький червяк!»*, *«Ты, жалкая личинка!»*, *«Ты где, отвратительный червяк?»*). Адаптивность проявляется в ситуации, когда мальчик наконец оказывается в Нью-Йорке и, окруженный толпой зевак, пытается объяснить, кто он и откуда. Мечтая о славе, тетушки начинают проявлять себя в несвойственной им манере, пытаясь убедить всех, что они искренне рады встрече с пропавшим Джеймсом, и называют его «заблудившимся ягненком».

Группа 4. Животное как природное явление или проявление волшебного начала

В предыстории к мультипликационному фильму зрителю сообщают о том, что родителей Джеймса убивает огромный носорог, сбежавший из зоопарка. Однако появление животного, которое происходит дважды – в начале и конце истории – сопровождается сильной грозой. Зритель наблюдает громкие раскаты грома на фоне мрачного черного неба над бушующим океаном. Несколько туч плывут друг к другу и соединяются в форме носорога, из самого сердца которого сверкает молния. Взрослой аудитории становится ясной истинная причина гибели родителей. Для ре-

бенка, который еще не понимает происходящие в мире природные явления, гроза является одним из главных страхов. Его фантазия может разыграться из-за ярких вспышек света и раскатистого грохота, который вполне вероятно может оказаться ревом дикого животного или другого неизвестного существа.

Главная магия происходит благодаря зелью, капли которого попадают на персик и Джеймса с его друзьями-насекомыми. Когда Паук только дарит Джеймсу волшебное зелье, он сообщает ему о том, из каких «ингредиентов» оно состоит: “One thousand long, slimy crocodile tongues, boiled in the skull of a dead witch for days and nights. Add the fingers of a young monkey, the gizzard of a pig, the beak of a parrot and three spoonfuls of sugar” («Тысяча длинных, слизких языков крокодилов, которые варили в черепе ведьмы несколько дней и ночей. Плюс пальцы молодой обезьяны, желудок свиньи, клюв попугая и три столовые ложки сахара»). Такой ведьминский состав, основу которого составляют ярко-зеленые крокодилы языки, не пугает главного героя, потому что он находится в предвкушении чуда, обещанного Пауком: “...and marvelous things will happen, things you never dreamt of” («...и с тобой произойдут невероятные вещи, о которых ты даже не мечтал»).

Таким образом, анималистические персонажи обладают функционально-значимой, смыслообразующей нагрузкой. В мультипликационном фильме «Джеймс и гигантский персик» анималистические образы представлены в 4 группах: животное

как животное; животное как человек; человек как животное (анималистическая метафора; сравнение) и животное как природное явление или проявление волшебного начала. Репрезентация животных (насекомых) осуществляется на основе аудиовизуальных образов, а также благодаря использованию языкового знака (метафоры).

### Литература

1. Дидик, У.В. *Мультфильмы в детском дискурсе* / У.В. Дидик // *Научные статьи Казахстана*. – 2013. – <http://articlekz.com/article/12254> (дата обращения 04.02.2019)
2. Жук-светляк. – <http://www.symbolarium.ru/index.php/%D0%A1%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%BB%D1%8F%D1%87%D0%BE%D0%BA> (дата обращения 15.02.2019)
3. Кузнечик. – <http://sigils.ru/signs/kuznechik.html> (дата обращения 15.02.2019)
4. Огдонова, Ц.Ц. *Зооморфная лексика как фрагмент русской языковой картины мира: дис. ... канд. филол. наук* / Ц.Ц. Огдонова. – Иркутск, 2000. – С. 46.
5. Паук. – <http://sigils.ru/signs/pauk.html> (дата обращения 15.02.2019)
6. Червь. – <http://www.symbolarium.ru/index.php/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%B2%D1%8C> (дата обращения 15.02.2019)
7. *James and the Giant Peach*. – <https://gostream.site/james-and-the-giant-peach/> (дата обращения 20.01.2019)

**Кочнева Юлия Евгеньевна**, кафедра английского языка, институт Лингвистики и перевода, Челябинский государственный университет (Челябинск), [julia\\_kochneva@list.ru](mailto:julia_kochneva@list.ru)

*Поступила в редакцию 25 марта 2019 г.*

DOI: 10.14529/ling190312

## REPRESENTATION OF ANIMALISTIC CHARACTERS IN THE PUPPET ANIMATED CARTOON “JAMES AND THE GIANT PEACH” BY T. BURTON

*I.E. Kochneva, Julia\_kochneva@list.ru  
Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russian Federation*

Animalistic characters play a very important role in the process of meaning formation both in film and animated cartoon discourses. They reflect cultural, social, political, geographical and other realities of public life, thus, contributing to perception and easy uptake of the content by a viewer/reader. The work is dedicated to the study of means of representation of animalistic characters based on the puppet animated cartoon “James and the Giant Peach” by Tim Burton. It is concluded that there are four different means of representation: an animal as an animal, an animal as a person, a person as an animal,

and an animal as a natural phenomenon or magical manifestation. The author characterizes the peculiarities of each of the means, and identifies the symbolic importance of animals/insects which are present in the animated cartoon. It is marked that the representation occurs due to the introduction of visual and audio images and the usage of the linguistic sign (animalistic metaphor).

*Keywords: animated cartoon, character, animalistic character, symbol, animal, animalistic metaphor, transformation.*

#### References

1. Didik U.V. *Multifilmy v detskom diskurse* [Cartoon in Childs' Discourse]. Nauchnye statji Kazakhstana [Scientific Articles in Kazakhstan], 2013. URL: <http://articlekz.com/article/12254> (accessed 04.02.2019).
2. *Zhul-svetlyak* [Firefly Beetle] URL: <http://www.symbolarium.ru/index.php/%D0%A1%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%BB%D1%8F%D1%87%D0%BE%D0%BA> (accessed 15.02.2019).
3. *Kuznechik* [Grasshopper]. URL: <http://sigils.ru/signs/kuznechik.html> (accessed 15.02.2019).
4. Ogdonova T.T. Zoomorfnyaya leksika kak fragment russkoy yazykovoy kartiny mira: Dis... kand. philol. nauk [Zoomorphic Lexis as a Fragment of the Russian Linguistic Worldview: Cand. Sci. Diss.]. Irkutsk, 2000. P. 46.
5. *Pauk* [Spider]. URL: <http://sigils.ru/signs/pauk.html> (accessed 15.02.2019).
6. *Cherv* [Worm] URL: <http://www.symbolarium.ru/index.php/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%B2%D1%8C> (accessed 15.02.2019).
7. *James and the Giant Peach*. URL: <https://gostream.site/james-and-the-giant-peach/> (accessed 20.01.2019).

**Iuliia E. Kochneva**, Head Teacher of the English Department, Faculty of Linguistics and Translation, Chelyabinsk State University (Chelyabinsk), [Julia\\_kochneva@list.ru](mailto:Julia_kochneva@list.ru)

*Received 25 March 2019*

---

#### ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Кочнева, Ю.Е. Репрезентация анималистических образов в кукольном мультипликационном фильме Т. Бертон "James and the Giant Peach" / Ю.Е. Кочнева // Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика». – 2019. – Т. 16, № 3. – С. 68–71. DOI: 10.14529/ling190312

#### FOR CITATION

Kochneva I.E. Representation of Animalistic Characters in the Puppet Animated Cartoon "James and the Giant Peach" by T. Burton. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Linguistics*. 2019, vol. 16, no. 3, pp. 68–71. (in Russ.). DOI: 10.14529/ling190312

---