

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ О.В. Магировская

«___» _____ 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**МУЛЬТИМОДАЛЬНАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ДНЯ МЕРТВЫХ
В МЕКСИКАНСКИХ ДЕТСКИХ АНИМАЦИОННЫХ
ФИЛЬМАХ**

Научный руководитель _____ канд. филол. наук,
доц. Ю.А. Горностаева

Выпускник _____ П.М. Евстафьева

Нормоконтролер _____ М.В. Аспатурян

Красноярск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. АНИМАЦИОННЫЙ ВИДЕОВЕРБАЛЬНЫЙ ТЕКСТ И КУЛЬТУРНО-СПЕЦИФИЧЕСКИЕ РЕАЛИИ: К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ПОНЯТИЙ.....	7
1.1. Коммуникация в аспекте мультимодальности: формы и каналы речевого взаимодействия	7
1.1.1. Мультимодальный дискурс: к определению понятия	9
1.1.2. Мультимодальный анализ как методологический инструментарий анализа текста	12
1.2. Мультипликационный дискурс в фокусе лингвистических исследований	14
1.2.1. Анимационный видеовербальный текст как особый вид мультимодальных текстов в мультипликационном дискурсе	16
1.3. Культурно-специфические реалии как вид культурно-маркированной лексики	20
1.4. День мертвых как неотъемлемая часть мексиканской лингвокультуры: к истории вопроса	23
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	25
ГЛАВА 2. МУЛЬТИМОДАЛЬНАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕАЛИЙ ДНЯ МЕРТВЫХ В МЕКСИКАНСКИХ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ: «СОСО»И «EL LIBRO DE LA VIDA».....	27
2.1. Мультимодальная репрезентация концепта ПАМЯТЬ в мультфильмах о Дне мертвых	28
2.2. Мультимодальная репрезентация празднования Дня мертвых и связанных с ним культурно-специфических реалий	42
2.3. Символика цвета как средство визуальной репрезентации Дня мертвых .	58
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	66
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	71

ВВЕДЕНИЕ

Мультимодальный подход к изучению коммуникации в настоящее время активно разрабатывается лингвистами по всему миру. Языковеды делают акцент на комплексном изучении поликодового текста, предполагающем рассмотрение сразу нескольких каналов коммуникации. Ограничиваясь одним вербальным модусом, мы теряем возможность более детально интерпретировать смыслы, ведь невербальные средства дополняют вербальную составляющую высказывания, а иногда и вовсе – замещают вербальные формы.

В последнее время особую популярность приобрели мексиканские мультипликационные фильмы «Coco» и «El libro de la vida», в центре внимания которых находится главный мексиканский праздник – День мертвых, ежегодно привлекающий в Мексику миллионы туристов со всего мира. Концепт смерти является одним из ключевых в языковой картине мира представителей каждой лингвокультуры, отношение к смерти и ее восприятие формируются с самого детства и находят свое непосредственное отражение в языке – во фразеологизмах, поговорках, пословицах и эвфемизмах – и указывают на специфику восприятия смерти представителями определенной лингвокультуры.

В Мексике День мертвых – этот самобытный праздник, неотъемлемый элемент культуры, являющийся концентрацией культурно-специфических реалий и репрезентирующий смерть и отношение к ней. Так, мультимодальный анализ мексиканских детских анимационных фильмов, изображающих празднование Дня мертвых, позволит выявить вербальные и невербальные средства репрезентации культурных реалий и специфику восприятия смерти представителями мексиканской лингвокультуры.

Актуальность выбранной темы определяется следующими факторами:

1) активным развитием исследований в области мультимодальной коммуникации;

2) большой популярностью выбранных в качестве материала исследования детских анимационных фильмов «Coco» и «El libro de la vida»;

3) чрезвычайной значимостью празднования Дня мертвых для представителей мексиканской лингвокультуры и растущим интересом мирового сообщества к данной мексиканской традиции.

Новизна исследования определяется его объектом. Так, **объектом** языкового анализа впервые становятся культурно-специфические реалии Дня мертвых в Мексике, репрезентированные на вербальном и невербальном уровнях в детских анимационных фильмах на испанском языке.

Предмет исследования – мультимодальные средства репрезентации культурно-специфических реалий Дня мертвых в мексиканских детских анимационных фильмах на испанском языке.

Цель данной бакалаврской работы – описать и проанализировать мультимодальные средства репрезентации культурно-специфических реалий Дня мертвых в Мексике.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи**:

1) охарактеризовать мультимодальный подход к изучению коммуникации с описанием лингвистического и междисциплинарного инструментария проведения мультимодального анализа;

2) обобщить точки зрения, существующие относительно культурных реалий, их определений и классификаций;

3) описать мультипликационный дискурс как объект лингвистических исследований и анимационный видеовербальный текст как особый мультимодальный жанр мультипликационного дискурса;

4) описать День мертвых в Мексике как источник культурно-специфических реалий и объект научного исследования;

5) провести мультимодальный анализ детских анимационных фильмов на испанском языке «Coco» и «El libro de la vida» и выявить вербальные и невербальные средства репрезентации культурно-специфических реалий Дня мертвых в Мексике.

Теоретическую и методологическую базу исследования формируют труды по мультимодальной коммуникации (А.А. Кибрик, В.И. Подлеская, О.В. Федорова, G.R. Kress, T. Van Leeuwen), работы, посвященные культурно-специфическим реалиям (В.С. Виноградов, С.И. Влахов, С.П. Флорин, Н.А. Фененко), исследования мультипликационного дискурса (С.В. Асенин, А.Н. Зарецкая, А.Ф. Лалетина) и анимационного видеовербального текста (Н.Г. Кривуля, О.В. Пойманова, Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова), научные труды, в центре внимания которых находится День мертвых как особый культурный феномен (F.M. Aumerich, S. Brandes).

Методы исследования: мультимодальный анализ, коммуникативный анализ, контекстуальный анализ, лексико-семантический анализ, а также приемы качественно-количественного анализа.

Материалом исследования являются детские мультипликационные фильмы на испанском языке «Coco» и «El libro de la vida» общей продолжительностью 200 минут. Материал исследования отобран методом целевой выборки: отбирались детские анимационные фильмы на испанском языке, посвященные празднованию Дня мертвых в Мексике.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования результатов исследования в рамках курсов по страноведению испаноязычных стран, теории и практике межкультурной коммуникации, коммуникативной лингвистике, а также для получения наиболее глубокого и полного представления о мексиканской картине мира.

Структура работы. Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Во **введении** представлена актуальность данной работы, определяются объект и предмет исследования, его цель и задачи, излагается теоретическая и методологическая база, устанавливается структура работы, определяется практическая значимость исследования, приводится апробация работы.

В **первой главе** рассматриваются основные теоретические понятия: «мультимодальный анализ», «мультипликационный дискурс»,

«анимационный видеовербальный текст», «культурные реалии». Кроме того, репрезентируется День мертвых в Мексике как неотъемлемый элемент национальной культуры и объект научного исследования.

Вторая глава посвящена мультимодальному анализу языкового материала – детских анимационных фильмов «Coco» и «El libro de la vida», посредством которого выявляется вербальная и невербальная специфика репрезентации Дня мертвых в Мексике.

Заключение представляет собой подведение итогов, обобщение полученных результатов и обсуждение дальнейших перспектив.

Апробация: основные положения работы были изложены в докладе, представленном на XIV Международной научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникативном пространстве человека» (г. Красноярск, 18-19 апреля 2023).

ГЛАВА 1. АНИМАЦИОННЫЙ ВИДЕОВЕРБАЛЬНЫЙ ТЕКСТ И КУЛЬТУРНО-СПЕЦИФИЧЕСКИЕ РЕАЛИИ: К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ПОНЯТИЙ

1.1. Коммуникация в аспекте мультимодальности: формы и каналы речевого взаимодействия

«Коммуникация – это процесс передачи информации; составляющая актов общения, связи между людьми посредством передачи знаков и символов, целью которых является взаимопонимание партнеров» [Викулова, 2008:246]. Долгое время исследователи языка уделяли внимание лишь одному типу коммуникации – вербальной коммуникации, осуществляющейся с помощью знаковых систем (в т. ч. языка), единицами которой являются высказывание и дискурс [Шарков, 2010].

Однако невербальная форма общения, проявляющаяся во взаимодействии между людьми с помощью неречевых знаков, незаслуженно игнорировалась долгие годы. Основными каналами невербальной коммуникации являются просодика (акустический), кинесика (оптический), такесика (тактильно-кинестезический), запахи (ольфакторный) [Там же].

В настоящее время процесс коммуникации все чаще рассматривается в аспекте так называемой мультиканальности, поликодовости или мультимодальности. Сам термин «мультимодальность» опирается на понимание модальности, принятой в психологии, нейрофизиологии и информатике: модальность – это тип внешнего стимула, воспринимаемого одним из чувств человека, в том числе зрением и слухом [Кибрик, 2010: 134]. Так, по мнению лингвистов, для успешной коммуникации важны все каналы коммуникации – просодия, жесты, мимика, направление взгляда и т.д.

А.А. Кибрик выделяет два вокальных (слуховых) канала – вербальный и просодический, а также группу кинетических (зрительных) каналов [Там же: 134]. Вербальный канал коммуникации включает в себя весь речевой

материал, который сводится к последовательности фонем, а к просодическому каналу, в свою очередь, относятся несегментные аспекты звука – интонации, дискурсивные акценты, громкость тембр [Кодзасов, 2009: 272]. Отметим, что отечественными лингвистами было доказано, что самым информативным каналом является вербальный [Кибрик, 2010: 143].

Если вербальный модус коммуникации традиционно обращал на себя внимание большинства лингвистов, то невербальная коммуникация заинтересовала ученых не сразу. Так, только в середине 20 века зарубежными лингвистами предпринимались попытки описать специфику невербального поведения человека [Efron, 1972; Ekman, Friesen, 1969; Kendon, 1982; McNeill, 1992]. Д. Эфрон одним из первых предложил типологию жестов, которая впоследствии была доработана и изложена в трудах П. Экмана и У. Фризена [Ekman, Friesen, 1969]. Тогда были выделены 4 категории жестов: 1) эмблемы; 2) регуляторы; 3) иллюстраторы; 4) адапторы [Efron, 1972; Ekman, Friesen, 1969]. Затем жесты стали рассматриваться в динамике как процесс жестикуляции, что получило мощный виток развития в работах Д. Макнила, который позиционировал жесты как мысль говорящего в действии и называл их неотъемлемыми компонентами речи, предлагая уйти от традиционного восприятия жестов как простых аккомпанементов речи. Д. Макнил различал иконические (имеют прямую связь с референтом) и метафорические жесты (описывают абстрактные понятия) [McNeill, 1992]. Позицию Д. Макнила разделял и другой выдающийся лингвист А. Кендон, который писал о том, что жесты и речь существуют в неразрывном единстве, а жесты способствуют достижению желаемого коммуникативного намерения говорящего и придают речи экспрессивность [Kendon, 2004].

Отечественные лингвисты относительно недавно обратили внимание на невербальную природу языка. Так, о жестикуляции в русском мультимедийном дискурсе пишут исследователи проекта «Язык как он есть» [Федорова, 2018; Nikolaeva, 2017], основной задачей которого является разработка мультимедийных корпусов [Кибрик, Федорова, Подлеская,

2018]. Исследователи языка также изучают специфику речежестового взаимодействия [Баранов, 2020; Кудинова, 2020] и прагматические характеристики жестов [Гришина, 2014]. Невербальная семиотика рассматривает последние в контексте такого понятия, как «адаптор тела», т. е. часть тела, задействованная в выполнении жеста [Иоанесян, Дронов, 2020].

В рамках компьютерной лингвистики, в частности, разрабатываются алгоритмы и программное обеспечение, упрощающее выбор значения многозначного слова в системе компьютерного сурдоперевода [Гриф, Королькова, Мануева, 2018], производится аннотирование мультимодальных текстов [Сухова, 2017; Litvinenko et al, 2018], а также разработка специализированного программного обеспечения, позволяющего решать данную задачу [Blacheetal, 2010; Brugman, Russel, 2004].

Таким образом, научное сообщество стало все чаще говорить об особом виде дискурса – мультимодальном дискурсе, а также мультимодальном анализе, являющемся основным методом исследования поликодовых текстов и позволяющем анализировать сразу несколько каналов передачи информации.

1.1.1. Мультимодальный дискурс: к определению понятия

Само понятие «мультимодальность» появилось уже более ста лет назад; теснее всего оно было связано с философской и психологической интерпретацией, однако разработка данного понятия в коммуникативистике активизировалась только при перемещении коммуникации в интернет-пространство и освоении новых форм обмена неязыковыми сообщениями [Загидуллина, 2019].

На рубеже XX и XXI веков мультимодальные исследования стали одним из центральных аспектов отечественной лингвистики. Сам феномен «мультимодальности» начинает восприниматься в близости к понятию «поликодовости», в рамках которого под «кодом» понимается тип сообщения

– изображение, аудиофайл, видео и т. п. [Sakr, 2018]. Так, для обозначения передачи и восприятия информации посредством различных систем и каналов широко употребляются два термина «мультиmodalность» и «поликодовость». Однако Е.Д. Некрасова настаивает на строгом разделении данных понятий. Поликодовые тексты, считает она, представляют собой «разные семиотические визуальные (вербальные и иконические) знаки: инструкции, открытки, искусствоведческие описания картин, тексты газетного дискурса (статьи, репортажи и др.), интернет-коммуникации (демотиваторы, веб-сайты) и др.» [Некрасова, 2014: 45]. Мультиmodalным текстом, в свою очередь, «может быть назван текст, воспринимаемый при помощи различных modalностей – каналов восприятия информации, в частности зрительной и аудиальной» [Там же: 45].

В лингвистике изучение мультиmodalности направлено на «рассмотрение способов репрезентации с участием не только языковых, но и других типов знаков, а также на выявление взаимоотношения знаковых систем и их роли в формировании значения в пространстве вербальной коммуникации» [Волоскович, 2011: 25]. «Коммуникативно-прагматический подход к пониманию языка и текста предполагает, что осмысление реальности может осуществляться через комбинацию речевых и неречевых аспектов» [Детинко, Куликова, 2017: 33]. То есть, коммуникация не сводится к единой знаковой системе, напротив – она представляет собой специфическую форму симбиотического взаимодействия [Сорокина, 2017].

А.А. Кибрик пишет, что термин «мультиmodalный» опирается на понимание modalности как на «тип внешнего стимула, воспринимаемого одним из чувств человека, в первую очередь зрением и слухом», и выделяет 2 ведущих аспекта: вокальная или слуховая и кинетическая или зрительная мультиmodalности [Кибрик, 2010].

Согласно предложенной классификации, вокальная modalность подразделяется на два канала: сегментный (вербальный) и несегментный (просодический). В состав кинетической modalности входят как

динамический компонент – жестикуляция, так и статический – мимика и другие аспекты «языка тела» [Там же].

Зарубежные исследователи также активно изучают именно мультимодальный аспект коммуникации, представленный с использованием нескольких способов восприятия. Особенно важны исследования Г. Кресса и Т. ван Левена, которые обращают внимание на построении «визуальной грамматики», т.е. на то, как текст может быть заменен изображением, а страница книги – экраном [Kress, van Leeuwen, 2001]. Так, благодаря изучению «мультимодальности», принцип которой заключается в неразрывности формирования значения с помощью всего комплекса модусов, было продемонстрировано изменение самого способа восприятия мира: речь и письмо теряют свои центральные позиции, их заменяют другие средства конструирования смыслов [Mondada, 2016; Омеляненко, Ремчукова, 2018].

Г. Кресс и Т. ван Левен ввели понятие «мультимодальный дискурс», рассматривая использование различных органов чувств, таких как слух, зрение и осязание для общения с помощью различных символов – языка, картинки, изображения, звуков и действий [Kress, van Leeuwen, 2001].

А.А. Кибрик трактует «мультимодальный дискурс» как новый и перспективный предмет исследования, поскольку «отличие от традиционного представления о языке как вербальной структуре, предлагается более объемлющее представление, при котором в язык включается широкий спектр коммуникативных каналов» [Кибрик, 2018: 77].

Таким образом, получает развитие особое языковедческое направление – мультимодальная лингвистика, которая занимается изучением поликодовых текстов.

В рамках нашего исследования, вслед за А.А. Кибриком, мы понимаем мультимодальный дискурс как коммуникативный процесс, строящийся на основе текстуальных, звуковых, лингвистических, пространственных и визуальных компонентов [Кибрик, 2018]. В нашем случае детский мексиканский анимационный дискурс является особым типом

мультимодального дискурса, формирующим особое представление о смерти посредством нескольких каналов передачи информации.

1.1.2. Мультимодальный анализ как методологический инструментальный анализ текста

Текст можно считать мультимодальным, если он соединяет в себе «различные семиотические коды, требующий актуализации сразу нескольких перцептивных каналов, визуального и аудиального» [Сорокина, 2017: 168].

Г. Кресс и Т. ван Левен подчеркивают, что «мир, описанный вербальным языком, отличается от мира, представленного, к примеру, графическими иллюстрациями» [Kress, van Leeuwen, 2001]. Текст воспринимается линейно и последовательно, в то время как восприятие графических иллюстраций происходит одновременно, и большую роль здесь играет их расположение в пространстве. Вербальный язык имеет ограниченные возможности в области синтаксиса и почти неограниченные – в области лексики, в то время как графические иллюстрации обладают открытой синтаксической системой и неограниченным «лексиконом» [Волоскович, 2011]. Именно несовпадение семантического потенциала различных знаков побуждает автора текста остановить свой выбор на одной или более семиотической системе. Включение в текст видеоряда способствует уменьшению объема текста, поскольку изобразительный знак синкретичен, в нем «компактно» закодирована информация, для передачи которой потребовалось бы множество вербальных знаков [Пойманова, 1997].

Объектами мультимодального анализа являются макроуровневые семиотические единицы: видео, комиксы, креолизованные, поликодовые тексты, плакаты как полимодальные тексты и другие сложные знаки.

Мультимодальный анализ предполагает рассмотрение сразу нескольких коммуникативных модусов, анализ каждого из которых основывается на изучении специфических аспектов коммуникации

посредством определенной научной методологии. Так, вербальный (сегментный) модус предполагает смысловую составляющую данного сообщения. Просодический модус подразумевает под собой вокальные характеристики, такие как интонация, громкость, темп, скорость речи. При изучении визуального канала коммуникации уделяется внимание жестам, мимике и позам, проксемике и т.д. [Кибрик, 2010; O'Halloran, Smith, 2011].

Полезным подспорьем при проведении мультимодального анализа стали так называемые мультимодальные корпуса. Мультимодальный корпус – это «аннотированное собрание скоординированной информации из разных коммуникативных каналов, включая речь, направление взгляда, мануальные жесты и язык тела, которое обычно создается на материале записей человеческого поведения [Foster, Oberlander, 2007: 303–308]. Выделяются разные типы мультимодальных корпусов в зависимости от объема, характера общения, числа собеседников, среды общения [Кибрик, Федорова, Подлеская, 2018: 501–502].

Мультимодальный корпус предоставил возможность углубиться в изучение мультимодальной коммуникации. В последние десятилетия внедряется все больше интерактивных цифровых технологий, благодаря которым мультимодальный анализ может проводиться посредством вспомогательного компьютеризированного инструментария – особого программного обеспечения, позволяющего осуществлять многоуровневую аннотацию текстов, например, Praat, ELAN, MacVissta [O'Halloran, Smith, 2011].

Таким образом, мультимодальный анализ позволяет получить наиболее полное представление о вербальных, невербальных и паравербальных языковых средствах, задействованных в создании мультимодального текста, и заключается в рассмотрении специфических характеристик каждого модуса коммуникации посредством определенного методологического инструментария лингвистики и некоторых других междисциплинарных научных направлений.

1.2. Мультипликационный дискурс в фокусе лингвистических исследований

Мультипликация – это «область киноискусства, представленная фильмами, которые создаются путем покадровой съемки последовательных фаз движения рисованных, живописных (графическая мультипликация) или объемно-кукольных (объемная мультипликация) образов» [Педагогический энциклопедический словарь 2003:153]. Анимация (от лат. «anima» – душа) – одушевление или оживление картинки [Асенин, 1986: 35].

Благодаря своей синтетической природе мультипликация рассматривается как предмет интереса исследователей-лингвистов. Мультипликационный дискурс – это довольно сложный и многогранный феномен, включающий в себя «связный текст, являющийся вербальным компонентом фильма, в совокупности с невербальными компонентами – аудиовизуальным рядом и другими значимыми для смысловой завершенности фильма невербальными факторами. Одним из актуальных вопросов является реализация в кинодискурсе подтекста» [Зарецкая, 2008: 70].

Из-за задействования различных модусов в мультипликационном дискурсе возникают предпосылки для кодирования подтекста. Подтекст – динамическое явление, направлено на то, чтобы «заставить зрителя задуматься над происходящим на экране». Для того, чтобы создать микроподтексты, помимо просодических выразительных средств – ускоренный или замедленный темп речи, логические ударения, паузы, вариативность диапазона – также проводится тщательный подбор лексических единиц. Что касается кодирования макроподтекста, распространенными приемами выступают: «дистантное взаимодействие языковых средств (повтор), экономия выразительных средств, особое композиционное построение дискурса, а также приемы, побуждающие зрителя выйти за пределы дискурса, – интертекстуальные отсылки.

Декодирование подтекста осуществляется зрителем с опорой на фоновые знания» [Зарецкая, 2008: 71].

Более того, «мультипликационный дискурс представляет собой поликодовый результат взаимодействия коллективного авторского замысла, сложного комплекса предполагаемого воздействия на зрителя и текста анимационного произведения, обладающего национально-культурной спецификой и отражающего ценности, установки и поведенческие модели определенной национальной культуры» [Нешкова, 2020: 10].

Мультипликация – это произведение, «за которым скрывается образ его создателя, чье мышление представляет результат исторических, социальных, национальных, религиозных и прочих воздействий» [Кривуля, 2010: 2]. Поэтому мультфильм отражает ценности того сообщества и того времени, в котором создается [Лалетина, 2009]. Дискурсивный подход к исследованию языка мультипликационных произведений связан с его лингвокультурологической спецификой и наличием специфических реалий.

Анимация вносит бесценный вклад в знакомство публики с культурным и художественным наследием, с образом жизни людей из всевозможных уголков нашей планеты, способствуя установлению взаимопонимания и выстраиванию связей между представителями различных культур.

Однако мультфильм мультипликация – это «не просто носитель культуры, это активный носитель культуры, формирующий культуру подрастающего поколения» [Лалетина, 2009: 143]. «Положительное влияние направлено на формирование установок, нравственных критериев, развивает познавательные, психические, воспитательные процессы» [Савлущинская, Щечилина, 2017: 126]. Мультипликационные фильмы оказывают влияние на:

- 1) общее психическое развитие (развитие познавательных процессов, моторное, развитие речи);
- 2) заимствование образцов и моделей поведения и воплощаемых в них систем ценностей, взглядов;

3) формирование интересов и склонностей [Шаханская, 2013: 288].

Мультипликация формирует «в сознании детей культурно-заданные сценарии, структурируя отношения детей с социальным миром, и содержат определенные предписания для социализации, влияя на формирование идентичности» [Лалетина, 2009: 144]

Таким образом, мультипликационный дискурс является носителем человеческих ценностей, знаний и представлений о мире, моделей поведения, эстетических образцов. Центральной единицей мультипликационного дискурса выступает особый вид мультимодальных текстов – анимационный видеовербальный текст, речь о котором пойдет в следующем параграфе.

1.2.1. Анимационный видеовербальный текст как особый вид мультимодальных текстов в мультипликационном дискурсе

Анимационный видеовербальный текст относится к «семиотически предельной форме экранных текстов – поликодовых-полимодальных текстов, под которыми понимается «техно-сенсорное единство, поддающееся перцептивному восприятию при помощи различных модальностей (каналов восприятия информации), сочетающее аудиальные и визуальные семиотические средства и передающееся проецированием на экран. В нём обнаруживается синкретическое единство движущегося изображения, фонетического звука (речь), шумов, музыкального сопровождения и письма (вступительные титры, субтитры и т. п.)» [Евграфова, 2019: 14].

Анимационный видеовербальный текст соотносится с кинотекстом, под которым, в свою очередь, понимают «связное, цельное и завершённое сообщение, выраженное при помощи вербальных (лингвистических) и невербальных (иконических и /или индексальных) знаков, организованное в соответствии с замыслом коллективного функционально дифференцированного автора при помощи кинематографических кодов, зафиксированное на материальном носителе и предназначенное для

воспроизведения на экране и аудиовизуального восприятия зрителями» [Слышкин, Ефремова, 2004: 37].

Анимационный видеовербальный текст обладает свойствами и чертами, присущими кинотексту. Так, Г.Г. Слышкин и М.А. Ефремова с опорой на основные текстовые категории художественных тестов, предложенные В.А. Кухаренко, выделяют следующие черты кинотекста:

1. **Информативность** – обязательный признак текста. Данная категория «должна быть обозначена как категория гетерогенной многоканальной информативности, которая, несмотря на свою неоднородность, имеет единую направленность на раскрытие концепта произведения» [Кухаренко, 1988: 77]. Многоканальность информативности кинотекста обусловлена тем, что «с одной стороны, информационный поток разделяется по способу восприятия информации, с другой – по типу воспринимаемой информации» [Слышкин, Ефремова, 2004: 35]. Среди способов восприятия кинотекста выделяются: зрительный и слуховой. Вслед за И.Р. Гальпериным, отмечают типы воспринимаемой информации: содержательно-фактуальную (то, что мы видим и слышим), содержательно-концептуальную, отражающую отношение автора, и содержательно-подтекстовую (для понимания того, что требует знаний пресуппозиции) [Гальперин, 1981].

2. **Целостность и завершенность.** Целостность – это смысловое и стилевое единство содержательной информации. «Целостность кинотекста заключена в тесной интеграции его *вербальной* и *невербальной* составляющих» [Голубева, Будник, 2015: 59]. Завершенность текста выступает в роли функции «замысла, положенного в основу произведения и разворачиваемого в ряде сообщений, описаний, размышлений, повествований и других форм коммуникативного процесса. Когда, по мнению автора, желаемый результат достигнут самым поступательным движением темы, ее разворачиванием – текст завершен» [Гальперин, 1981: 131].

3. **Модальность** – это выражение в тексте отношения автора к сообщаемому, его концепции, точки зрения, позиции, его ценностных ориентаций [Гальперин, 1981]. По мнению В.В. Виноградова, отношение автора интерпретируется как «концентрированное воплощение сути произведения, объединяющее всю систему речевых структур» [Виноградов, 1971: 118]. Анимационный видеовербальный текст, в свою очередь, представляет собой «продукт субъективного осмысления действительности коллективным автором, отражение мира, увиденного глазами группы людей» [Голубева, Будник, 2015: 59].

4. **Связность** обеспечивает структурную и содержательную целостность текста [Гальперин, 1981]. О связности всех эпизодов кино текста может свидетельствовать самостоятельность каждого из них.

5. **Членимость** (или дискретность) – возможность разделения текста на части [Гальперин, 1981]. В составе кинотекста возможно выделять знаки различного рода. Анимационный видеовербальный текст «делится на эпизоды, обладающие формальной и содержательной самостоятельностью» [Слышкин, Ефремова, 2004: 33].

6. **Прагматическая направленность.** «Все тексты всех жанров и функциональных стилей рассчитаны на ответное действие адресата, на перлокутивный (наступающий после иллокуции – речевого акта) эффект» [Кухаренко, 1988: 79]. В случае с любым продуктом киноиндустрии «в качестве ответной реакции предполагается имплицитное действие – изменения в чувствах, мыслях, воззрениях зрителя, которые не обязательно находят вербальное выражение» [Слышкин, Ефремова, 2004: 36].

7. **Системность.** В анимационном видеовербальном тексте «каждый элемент включается в общую систему, которая создается коллективным автором как результат множественных семиотических трансформаций и функционирует для выполнения общей единой цели» [Слышкин, Ефремова, 2004: 35].

8. **Проспекция и ретроспекция.** «Направленность развития

событий в кинотексте может быть как движущейся вперед (в соответствии с ходом событий в реальном мире), так и возвращающейся назад. Имеют место также проспекция и ретроспекция в узком смысле – предвосхищение будущего, забегание вперед (*flashforward*) и воспоминание о прошлом (*flashback*)» [Там же: 34].

9. **Локальная и темпоральная отнесенность.** Категория характеризуется наличием пространственных (городской пейзаж, панорама Нью-Йорка, интерьер и ландшафт т. д.) и временных маркеров (год, время года и суток), которые представляют собой единое целое.

10. **Антропоцентричность.** В центре любого продукта кинематографии, вне зависимости от его темы и сюжета, всегда стоит человек [Там же].

Так, анимационный видеовербальный текст – это разновидность кинотекста, представляющая собой дискурсивную практику, которая находится «в динамически диалогических отношениях с другими практиками, образующими общий континуум» [Дидик, 2013: 62]. Невербальные компоненты, используемые в анимационном видеовербальном тексте, необходимы для более точной его интерпретации. В связи с тем, что мультипликация полагается на аудиовизуальные эффекты, вербальные и невербальные компоненты, как правило, функционируют вместе, одновременно воздействуя на различные чувства и когнитивные каналы [Roell, 2010].

Таким образом, под анимационным дискурсом понимается сложная система, соединяющая разного рода мультисемиотические аудиовизуальные тексты, благодаря которым проецируемая на экране оживленная картинка может быть интерпретирована адресатом.

1.3. Культурно-специфические реалии как вид культурно-маркированной лексики

Язык является основой мышления каждого человека, «которое всегда протекает в вербальных формах, даже если оно достигает чрезвычайно высокого уровня абстракции» [Верещагин, Костомаров, 1983: 15]. Лексика любого языка образует систему, так как каждое слово и соответственно каждое понятие занимают в ней определенное место, очерченное отношениями к другим словам и понятиям. Сам характер вычленения конкретных звеньев реального мира, их группировки, а также передачи в другом языке зависит от наличия в языке соответствующих наименований.

Над трактовкой такого феномена, как реалия работали многие отечественные лингвисты. На сегодняшний день существует множество его определений, что, в свою очередь, может быть связано с тем, что на данном этапе изучения проблемы, ученые не смогли сформировать единый подход к изучению данного понятия.

В.М. Россельс под реалией понимает «предмет, понятие, явление, характерное для истории, культуры, быта, жизни того или иного народа страны, которое не встречается у других народов» [Россельс, 1955: 14]. В качестве реалий могут выступать и слова родного языка, обозначающие объекты или явления, не бытующие в обиходе того народа, на язык который произведения проводятся [Там же].

М.Л. Вайсбурд подходит к данному вопросу с точки зрения страноведения, географической дисциплины, которая занимается обобщением и систематизацией разнообразных данных о природе, нациях, и их культурах в целом. Основывая на этом, он рассматривает реалии как «события общественной и культурной жизни страны, общественные организации и учреждения, обычаи и традиции, также множество разрозненных фактов, не поддающихся классификации» [Вайсбурд, 1972: 98].

По мнению Г.Д. Томахина, исследовавшего в большинстве своем

американизмы, реалии – это «названия присущих только определенным нациям и народам предметов материальной культуры, фактов истории, государственных институтов, имена национальных и фольклорных героев, мифологических существ и т.п.» [Томахин, 1997: 69]. Согласно данному определению, в понятие реалии входят названия отдельных предметов, явлений быта, культуры, истории народа или страны. Исходя из этого, можно сделать вывод, что автор концентрировался на так называемых реалиях-предметах. То есть он не брал во внимание вопрос о переводе культурно-маркированных единиц.

С.И. Влахов и С.П. Флорин определяют реалии как слова, которые называют объекты культуры и быта, государственного устройства, исторического периода, социального строя и т.д. Другими словами, реалии называют специфические особенности одного народа, которые чужды другим народам [Влахов, Флорин, 2009].

Как отмечает Л.И. Комарова, отражение культуры в языке определяют его национально-культурную специфику [Комарова, 2010]. В своей работе «Непереводимое в переводе» С.И. Влахов и С.П. Флорин подчеркивают, что объекты культуры и быта чрезвычайно многообразны, в связи с чем, классификация реалий оказывается целесообразной [Влахов, Флорин, 2009]. В каждом языке насчитывается огромное количество реалий, поэтому возникает необходимость в том, чтобы их упорядочить, т.к. их классификация позволит охарактеризовать данную группу безэквивалентной лексики [Мосиенко, 2005].

Давайте обратимся к классификации, предложенной В.С. Виноградовым. Он разделил реалии на несколько групп: бытовые реалии; этнографические и мифологические реалии; реалии природы; реалии государственно-административного устройства и общественной жизни; лексика, называющая ономастические реалии; лексика, отражающая ассоциативные реалии [Виноградов, 2001].

К бытовым реалиям относятся: жилище и имущество; одежда и

головные уборы; пища, напитки; различные виды труда и занятия; денежные знаки, единицы меры; музыкальные инструменты, народные танцы и песни, национальные праздники, игры и развлечения; обращения [Там же].

Этнические и социальные общности и их представители; божества, сказочные существа, легендарные места были отнесены к группе этнографических и мифологических реалий [Там же].

Реалии природы включают в себя названия животных и растений; ландшафт и пейзаж. К реалиям государственно-административного устройства и общественной жизни состоят из государственных институтов, административных единиц; общественных организаций, партии, их функционеров и участников; промышленных и аграрных предприятий, торговых заведений; основных воинских и полицейских подразделений и чинов; гражданских должностей и профессий, титулов и званий [Там же].

Антропонимы (индивидуальные или собственные имена) и топонимы (названия географических объектов); имена литературных героев названия компаний, музеев, магазинов являются лексикой, называющей ономастические реалии [Там же].

Лексика, отражающая ассоциативные реалии: вегетативные символы, анималистские символы, цветовая символика, фольклорные, исторические аллюзии, языковые аллюзии [Там же].

Таким образом, реалии представляют собой языковые единицы, обозначающие уникальные предметы и явления, характерные для жизни, быта, культуры, социального и исторического развития одного народа и чуждые другой лингвокультурной общности, то есть являются вербальным выражением специфических черт национальных культур.

Так, Мексика, богатая своими традициями и обычаями, знаменита одним из самых красочных праздников в мире – Днём мертвых. Этот национальный праздник славится яркими карнавалами, большим количеством цветов и декораций, а в центре внимания находится концепт СМЕРТЬ, находящий свое непосредственное отражение в языке. Культурно-

специфические реалии Дня мертвых не только передают национальный колорит праздника, но и позволяют выявить специфику репрезентации смерти и отношения к ней в мексиканской лингвокультуре.

1.4. День мертвых как неотъемлемая часть мексиканской лингвокультуры: к истории вопроса

«Для жителя Нью-Йорка, Парижа или Лондона “смерть” является словом, которое нельзя произносить вслух, потому что слово оно обжигает губы. Мексиканец же, напротив, часто дразнит ее, ласкает, засыпает с ней, устраивает в её честь праздники. Смерть – одна из его любимых игрушек, и его любовь к ней непоколебима» [Paz, 1999: 63].

День мертвых корнями уходит на тысячелетия в прошлое Мексики, в языческие верования коренных народов страны: ацтеки и майя почитали смерть и ушедших предков, проводили ритуалы в их честь. С 31 октября по 2 ноября мексиканцы прибираются на могилах своих усопших родственников, украшают их композициями из цветов, свечей и яств, ставят их фотографии на алтарь [Brandes, 2000].

Испаноязычные ученые в разное время обращали внимание на День мертвых как особый культурно-языковой феномен. На первый взгляд, День мертвых непрерывно отмечается с колониальных времен, может показаться аполитичным событием, связанным лишь с чествованием умерших родственников. Однако в последние годы этот праздник приобретает некоторый политический «оттенок», непосредственно связанный с мексиканской национальной идентичностью. День мертвых помог создать представление об уникальном мире Мексики, который бесспорно отличается от культуры двух доминировавших держав: Испании и США [Там же].

Так, рассматривалась активная репрезентация празднования Дня мертвых в мексиканском кинематографе, обусловленная желанием мексиканцев отстоять национальную идентичность из-за попытки навязать

им американский праздник Хэллоуин [Aumerich, 2017]. Авторами статьи подчеркивается стремление мексиканских властей возродить традиции Дня мертвых, который воспринимается ими как привлекающее миллионы туристов развлечение, самобытная местная достопримечательность, позволяющая зарабатывать деньги. Более того, в 70-80-е годы, благодаря развивающемуся туризму, празднование Дня мертвых привлекало все больше туристов с разных уголков планеты, которые хотели насладиться фестивалями, наполненными яркими красками и бушующими эмоциями [Brandes, 2000; Delgado, 2007].

Режиссеры старались в своих работах уделять больше внимания истории Мексики. Это нашло отражение как в отечественном, так и в зарубежном киноискусстве. Кинематограф того времени изображает все культурно-специфические реалии Дня мертвых – цветы-семпасучил, свечи, сахарные черепа и другие атрибуты праздника, типичные угощения, алтарь, животных-проводников в мир мертвых [Aumerich, 2017].

Языковой аспект Дня Мертвых еще не становился объектом исследования отечественных и зарубежных ученых, что, на наш взгляд, указывает на актуальность и новизну настоящей работы.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Изученная и представленная в первой главе данной бакалаврской работы теоретико-методологическая база позволяет заключить, что средства конструирования смыслов лежат далеко за пределами исключительно вербального модуса коммуникации, а различные способы восприятия информации диктуют потребность рассмотрения сразу нескольких коммуникативных кодов. Так, на современном этапе развития лингвистики на первый план выходит мультимодальный подход к исследованию коммуникации, а научное сообщество акцентирует свое внимание на мультимодальном дискурсе, который, в свою очередь, представляет собой коммуникативный процесс, фокусирующийся на комбинации естественного языка и специфических характеристиках других модусов коммуникации.

В качестве метода исследования мультимодального дискурса выступает мультимодальный анализ, предполагающий рассмотрение нескольких коммуникативных модусов (вербального, невербального, паравербального), анализ каждого из которых основывается на изучении специфических аспектов коммуникации посредством определенной научной методологии. Объектами мультимодального анализа являются макроуровневые семиотические единицы – мультимодальные или поликодовые тексты.

Мультимодальный аспект коммуникации ярко проявляется в мультипликационном дискурсе, под которым понимается связный текст, являющийся вербальным компонентом фильма, в совокупности с его невербальными компонентами – аудиовизуальным рядом и другими значимыми для смысловой завершенности невербальными факторами. Так, в мультипликационном дискурсе задействованы различные коммуникативные модусы, что, в свою очередь, открывает огромный потенциал для кодирования подтекста. Кроме того, мультипликационный дискурс представляет собой поликодовый результат взаимодействия коллективного

авторского замысла, сложного комплекса предполагаемого воздействия на зрителя и текста анимационного произведения, обладающего национально-культурной спецификой и отражающего ценности, установки и поведенческие модели определенной национальной культуры.

В рамках настоящего исследования анализируемый мультипликационный дискурс и относящиеся к нему анимационные видеовербальные тексты, представляющие собой техно-сенсорное единство, поддающееся перцептивному восприятию при помощи различных модальностей, сочетающее аудиальные и визуальные семиотические средства, и в центре внимания которых находится День мертвых, формируют модели культурно-специфических образов в сознании детей и отражают специфику восприятия смерти представителями мексиканской лингвокультуры, которая находит отражение в мультимодальной репрезентации связанных с данным праздником культурных реалий.

Культурно-специфические реалии представляют собой языковые единицы, обозначающие уникальные предметы и явления, характерные для культуры, социального и исторического развития одного народа и чуждые другой лингвокультурной общности, то есть являются вербальным выражением специфических черт национальных культур. Культурно-специфические реалии Дня мертвых не только передают национальный колорит праздника, но и позволяют определить специфику репрезентации смерти и отношения к ней в мексиканской лингвокультуре.

Вторая глава настоящего исследования посвящена мультимодальному анализу детского мультипликационного дискурса, репрезентирующего День мертвых в Мексике и связанные с ним культурно-специфические реалии.

ГЛАВА 2. МУЛЬТИМОДАЛЬНАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕАЛИЙ ДНЯ МЕРТВЫХ В МЕКСИКАНСКИХ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ: «COCO» И «EL LIBRO DE LA VIDA»

Визуальный ряд в анимационных фильмах «Coco» и «El libro de la vida» содержит в себе изображения празднования Дня мертвых, посвященного памяти умерших предков. Своими корнями традиция уходит в поверья майя и ацтеков, но со временем древние обычаи причудливым образом перемешались с христианскими традициями. Согласно поверьям и специфической философии, в этот день души умерших могут посетить родные дома и провести время с живыми родственниками, даже если те не имеют возможности ощутить их присутствие. Антураж, придуманный создателями мультфильмов, со всей его иерархией потустороннего мира знакомит зрителей с культурой Мексики. Это становится возможным благодаря демонстрации на экране различных культурных феноменов: обрядов и церемоний, традиционных костюмов, музыкальных инструментов, национальной кухни и т. д.

Подобные изображения культурных реалий могут служить фоном для основного действия мультфильма, быть задействованы героями или выступать ключевым звеном в сюжете. Уровень аудио сопровождения мультипликационного произведения является не менее важным компонентом, в котором могут отражаться отличительные особенности данной лингвокультуры. Национальные мелодии и песни, звуки музыкальных инструментов выступают в роли аудиальных компонентов, которые, наряду с видеорядом, несут в себе дополнительную информацию о национальной культуре.

«Coco» – американский полнометражный мультипликационный музыкальный фильм 2017 года производства студий *Walt Disney Pictures* и *Pixar Animation Studios*, призванный на 90-й церемонии вручения премии «Оскар» лучшим анимационным фильмом. «Coco» был режиссирован Ли

Анкричем по сценарию Эдриана Молины и Мэттью Олдрича. Невероятная, красочная и трогательная история Мигеля Риверы, гитариста-самоучки, который, несмотря на строгий запрет собственной семьи, мечтает пойти по стопам своего давнего кумира, Эрнесто де ла Круса, и стать настоящим музыкантом. На День мертвых, мальчик Мигель внезапно для себя, открывает одну семейную тайну, которая приведёт к чудесному и удивительному воссоединению его семьи.

«El libro de la vida» – это американский анимационный приключенческий музыкальный комедийный фильм 2014 года производства студии *Reel FX Creative Studios*. Фильм получил номинацию на «Золотой глобус» как лучший полнометражный анимационный фильм. «El libro de la vida» – это путешествие главного героя Маноло, который разрывается между оправданием ожиданий своей семьи и следованием своему сердцу. Прежде чем выбрать путь, он отправляется в невероятное приключение, которое охватывает три фантастических мира, где он должен столкнуться со своими самыми большими страхами. Все миры полыхают яркими красками, и это неудивительно, ведь действие происходит в солнечной Мексике. Место действия является не только декорацией, но и определяет собой весь сюжет мультфильма, основанного на мексиканском фольклоре. Работали над «El libro de la vida» мексиканские создатели – режиссёр Хорхе Гутьеррес и продюсер Гильермо Дель Торо.

2.1. Мультимодальная репрезентация концепта ПАМЯТЬ в мультфильмах о Дне мертвых

В мексиканской культуре концепт ПАМЯТЬ имеет огромное значение. Согласно мексиканской традиции, души умерших продолжают существовать только тогда, когда живые люди помнят о них, поэтому в Мексике с размахом отмечается такой праздник, как День мертвых.

Ключевой идеей, которую продвигают создатели мультфильмов «Сосо» и «El libro de la vida», является убеждение в том, что человек жив, пока его помнят. Только когда уйдет из жизни последний человек, который помнит ушедшего, он исчезнет, наступит финальная смерть. После смерти у души два пути: отправиться в Страну незабытых или же – в Страну забытых. К сожалению, душа не может сама выбрать, куда именно ей направиться, поскольку все зависит от людей из Мира живых.

Так, при описании Страны незабытых (*La Tierra de los Recordados*) визуальный ряд соответствует вербальному модусу коммуникации: преобладают лексические единицы с семантикой «праздник» и «радость» (примеры 1–2): *vibrante* (яркий), *alegre* (радостный), *colorido* (красочный), *bonito* (красивый), *festivo* (праздничный), *fiestas interminables* (бесконечные вечеринки) и *desfiles espectaculares* (зрелищные парады), а видеоряд представлен яркими зданиями, украшенными красивыми узорами и черепами, цветными фонариками и костюмами (рис.1–2). Таким образом, сразу по нескольким каналам коммуникации Страна незабытых репрезентируется как волшебное (*mágico*), праздничное место, которое является лучшим миром для тех, кто продолжил жить в памяти своих близких (*segúan viviendo en la memoria de sus seres queridos*).

1. *La Tierra de los Recordados. Es un lugar festivo y mágico para aquellos que seguían viviendo en la memoria de sus seres queridos.* Страна незабытых – это **праздничное** и **волшебное** место для тех, кто остался жить в памяти своих близких (4:26).



Рисунок 1. Страна незабытых (El libro de la vida, 4:26)

2. *¡La Tierra de los Recordados era vibrante y alegre! Todo era como en la tierra de arriba, pero más colorido y más bonito, ¡era más festivo! Y el Día de los Muertos, ese lugar era una explosión de fiestas interminables y desfiles espectaculares.* Страна незабываемых была яркой и радостной! Все было как на земле наверху, но еще красочнее, красивее и праздничнее! А в День мертвых это место становилось центром бесконечных вечеринок и зрелищных парадов (48:55).



Рисунок 2. Страна незабываемых (El libro de la vida, 48:55)

С другой стороны, Страна забытых представляет собой тусклый, серый и безжизненный мир, наполненный жалостью и грустью. На вербальном уровне коммуникации (примеры 3–4) это место представлено печальной и одинокой участью (*triste y solitario destino*) для бедных душ (*pobres almas, pobrecitos*), о которых уже никто не помнит (*nadie recordaba*). На невербальном модусе коммуникации Страна незабываемых раскрашена в серые краски, повсюду высохшие деревья и заброшенные здания, вокруг которых скитаются безжизненные персонажи (рис. 3–4).

3. *La Tierra de los Olvidados. El triste y solitario destino para aquellas pobres almas a las que ya nadie recordaba.* Страна забытых – это печальная и одинокая участь тех бедных душ, о которых больше никто не вспоминает (4:33).



Рисунок 3. Страна забытых (El libro de la vida, 4:33)

4. *Bienvenidos a la Tierra de los Olvidados. Qué triste, ¿eh? Pobrecitos. Eso nos pasará a nosotros si no nos damos prisa.* Добро пожаловать в **Страну забытых**. Как **грустно**, да? **Бедняжки**. Это случится с нами, если мы не будем торопиться (01:04:18).



Рисунок 4. Жители Страны забытых (El libro de la vida, 01:04:25)

Мексиканская культура учит нас не бояться смерти, а воспринимать ее как естественный процесс жизни. Мексиканцы верят в то, что души умерших продолжают жить после смерти. Во время празднования Дня мертвых люди собираются на кладбищах, чтобы почтить память своих ушедших родственников. Так, Маноло с отцом и бабушкой находится около могилы своей матери, украшенной цветами, свечами и памятными вещами, а фотография Кармен, мамы Маноло, находится в центре алого монумента в форме сердца (рис. 5). Главный персонаж задается вопросом, навестит ли их мама этой ночью, на что его отец отвечает, что у Маноло станет тепло на душе, когда его близкие окажутся рядом (*sientes una cálida sensación cuando tus seres queridos están contigo*) (пример 5). Однако для того, чтобы почувствовать присутствие родных этой ночью, нужно помнить о них

(mientras los recordemos, podremos sentir su presencia una noche al año)
(пример 6).

На рисунках 6–7 представлен момент воссоединения семей: души усопших наблюдают за живыми и дают понять, что они будут здесь, пока их родные помнят о них (*mientras los recordemos, seguirán con nosotros*). Как только о них забудут, они уйдут по-настоящему (*en cuanto les olvidemos, se irán de verdad*). Поминание умерших помогает сохранить историю семьи и культуры народа. Это позволяет новым поколениям помнить своих предков.

1.

–*¿Crees que vendrá esta noche?* Как ты думаешь, она придет сегодня ночью?

– *Carmen está aquí. Pero más bien sientes una cálida sensación cuando tus seres queridos están contigo.* Кармен здесь. Но скорее ты испытываешь теплое чувство, когда твои близкие с рядом (8:45).



Рисунок 5. Маноло, его отец и бабушка на могиле его матери (El libro de la vida, 8:45)

6. *Todas estas familias han perdido a alguien. Pero mientras los recordemos, podremos sentir su presencia una noche al año.* Все эти семьи кого-то потеряли. Но пока мы помним о них, мы сможем ощущать их присутствие одну ночь в году (9:01).



Рисунок 6. Предки, пришедшие навестить свои семьи в День мертвых (El libro de la vida, 8:54)

7. *Tu madre está aquí con nuestros ancestros. Mientras los recordemos, seguirán con nosotros. En cuanto les olvidemos, se irán de verdad.* Твоя мама здесь, с нашими предками. Пока мы их помним, они остаются с нами. Как только мы забудем о них, они уйдут по-настоящему (9:42).



Рисунок 7. Маноло со своей семьей (El libro de la vida, 9:43)

Фотографии играют важную роль в мультфильме «Сосо», они являются формой репрезентации памяти о близких. Это отпечаток прошлого, который необходимо оставить на память для нового поколения.

Благодаря наличию фотографий на алтаре у предков есть возможность попасть в Мир живых и провести единственную ночь в году в кругу семьи. Каждый в Мире мертвых переживает о том, чтобы их фотография стояла на офренде (*estar en la ofrenda*), чтобы их дети и родственники не забыли поставить ее туда (*poner su foto en la ofrenda*) (пример 8–9, рис. 8). Если этого не происходит, некоторые из них злятся. Так, например, Имельда, узнав, что она не может перейти по мосту в Мир живых, теряет рассудок. Она спрашивает своих родных, которые тоже находятся в Мире мертвых, стоит ли ее фотография на алтаре (пример 10). Не дождавшись ответа, она начинает угрожать женщине, которая пропускает усопших в Мир живых (рис. 9), снимает туфлю и несколько раз ударяет по монитору компьютера. Когда Имельда узнает о том, что Мигель убрал ее фото (*quitar la foto*) с офренды (пример 11, рис. 10), она выходит из себя и готова на все, чтобы ее фотографию вернули на место, чтобы она смогла пересечь мост и навестить живых (*cruzar el puente y visitar a los vivos*) (пример 12).

Авторами мультфильма «Сосо» транслируется идея о том, что при отсутствии фотографии (*no tener fotos*) наступает самое страшное – забытьё (*olvidado*) (пример 13, рис. 12), которое неуклонно влечет за собой исчезновение (*desaparecer*) и финальную смерть (*la muerte final*) (примеры 14–15).

Показывая своей сестре алтарь (рис.15) и рассказывая о такой семейной традиции, Мигель упоминает, что это не просто старые фотографии (*fotos viejas*), это их семья, каждый член которой хочет, чтобы его помнили (*recordar*) (пример 20).

8. *Sus fotos están en la ofrenda de su hijo. Que tengan una gran visita. Y recuerden volver antes del amanecer. ¡Disfruten de su visita!* Ваш сын **выставил фотографии на офренду**. Счастливого пути. Просим вернуться до рассвета. Приятного визита (26:22).



Рисунок 8. Предки проходят из Мира мертвых в Мир живых (Сосо, 26:22)

9.

– *Lo siento, señora, dice aquí... que nadie puso su foto.* Мне очень жаль, госпожа, но тут сказано, что **никто не поставил вашу фотографию**.

– *Mi familia siempre, siempre ponía mi foto en la ofrenda.* Моя семья всегда, всегда **ставила мою фотографию на алтарь!** (28:31)

10. *Díganle a esta mujer y a su caja del diablo... que mi foto está en la ofrenda.* Скажите этой женщине и ее дурацкой коробке, что **моя фотография стоит на офренде!** (28:49)



Рисунок 9. Имельда приходит в ярость, узнав, что ее фотография не стоит на алтаре (Сосо, 28:31)

11. *¡¿Quitaste mi foto de la ofrenda?! Ты убрал мою фотографию с алтаря?*



Рисунок 10. Мигель признается, что это он убрал фотографию Имельды с офренды (Сосо, 29:55)

11.

– *Escucha, Miguel. Este lugar está lleno de recuerdos. Cuando te recuerdan bien, la gente pone tu foto y consigues cruzar el puente y visitar a los vivos el Día de Muertos. Al menos que seas yo.* Видишь ли, Мигель, здесь важно, чтобы тебя помнили. Если тебя помнят и **ставят твоё фото на алтарь**, то **можно навестить** родных в День мертвых. Если, конечно, ты не я.

– *¿No puedes cruzar?* Ты не можешь **пересечь мост?**

– *Nadie ha puesto mi foto .¡Pero tú puedes cambiar eso!* **Никто не ставит мою фотографию**, но ты можешь изменить это! (35:53).



Рисунок 11. Гектор просит Мигеля поставить его фотографию на офренду (Сосо, 35:52)

13. *Todos somos los que no tenemos fotos, ni ofrendas. No hay familia con la que ir a casa. Casi olvidados, ¿sabes? Así que todos nos llamamos primo, tío o lo que sea. Наши фотографии не стоят на алтарях. Нет родных, чтобы навещать. Мы все тут почти забыты. Потому и зовём друг друга «кузен» или «дядюшка» (42:45).*



Рисунок 12. Мигель и Гектор на «Земле Забытых»(Сосо, 42:40)

14.

– *¿Estás bien, amigo?* С тобой все хорошо, дружище?

– *Desaparezco, Héctor.* Я исчезаю, Гектор (Сосо, 43:55).



Рисунок 13. Чич, друг Гектора, почти забыт (Сосо, 43:55)

На Рисунках 13–14 продемонстрировано, что происходит в Мире мертвых с теми, кого забыли в Мире живых – они исчезают, превращаясь в золотую пыль, которая рассеивается на горизонте. Они исчезают, потому что

не оставили после себя никакого следа, возможно, у них не было друзей или родственников, которые могли бы поставить их фотографию на алтарь. «Почти забытые» (*casi olvidados*) проживают в дали от всех в Мире мертвых, доживая свои последние мгновения в кругу тех, кого тоже не вспоминают:

15. *Cuando no queda nadie en el mundo de los vivos que te recuerde, desapareces de este mundo. Lo llamamos «La Muerte Final».* Когда в Мире живых тебя больше никто не помнит, ты исчезаешь и отсюда. Вроде как «**Финальная смерть**» (46:30).



Рисунок 14. Финальная смерть (Сосо, 45:48)

16. *No sólo son fotos viejas, son nuestra familia. Y cuentan con nosotros para que los recordemos.* Это не просто старые фотографии, это наша семья. И они рассчитывают на то, что мы будем их помнить (1:33:57).



Рисунок 15. Мигель показывает своей младшей сестре их семейный алтарь (Сосо, 01:33:57)

В мексиканской культуре память играет важную роль, особенно когда речь идет о Дне мертвых. Этот праздник напоминает о важности сохранения связи с предками, близкими и любимыми, которые ушли из этого мира.

При репрезентации Дня мертвых на вербальном уровне коммуникации создается лексико-семантическое поле с доминантой (ядром) ПАМЯТЬ

(*recuerdo*, от глагола *recordar* – помнить), в которое входят лексико-семантические группы, связывающие концепт памяти с:

1) родными людьми: *familia* (семья), *ancestros* или *antepasados* (предки), *seres queridos* (близкие);

2) и чувством близости к ним: *sentir su presencia* (чувствовать их присутствие), *seguir con nosotros* (продолжать находиться рядом с нами), *estar contigo* (быть рядом с тобой), *visitar a los vivos* (навещать живых), *tener una cálida sensación* (испытывать теплое чувство).

Так, становится понятно, что в мексиканской лингвокультуре память имеет первостепенное значение, поскольку она является связующим звеном между Миром живых и Миром мертвых. Кроме того, в анализируемых мультфильмах память противопоставляется забвению, которое выражено при помощи таких лексических единиц, как *olvidar* (забыть), *desaparecer* (исчезнуть), *la muerte final* (финальная смерть, смерть после смерти). Таким образом, сохранение памяти о близких и предках является неотъемлемой частью культурной идентичности мексиканцев.

В мультфильме «Сосо» главный персонаж исполняет песню *Recuérdame* (Помни меня) (пример 17), которая также актуализирует концепт ПАМЯТЬ посредством лексических единиц с семантикой «память» и некоторых метафорических выражений, выражающих аналогичные смыслы: *recordar* (помнить), *llevar en corazón* (носить в сердце), *soñar en regresar* (мечтать вернуться), *ella con su triste canto te acompañará* (она будет сопровождать тебя своим печальным пением).

С данной композицией мы встречаемся несколько раз на протяжении всего мультфильма. На аудиальном уровне коммуникации мы можем отметить несколько моментов, связанных с данной песней. Впервые мы ее слышим на старой записи в исполнении де ла Круса, из уст которого она звучит как непримечательная поп-песня. Де ла Крус лишил эту песню души, он хотел исполнять ее всему миру, выступая на большой сцене (рис. 16). Знаменитый певец исполнял её вместе с хором, превратив её в типичный

шлягер. Эрнесто де ла Крус уничтожил замысел песни, пропала лиричность и интимность первоначального варианта.

«Помни меня» – повторял отец героини, в честь которой назван данный мультфильм (рис. 17). Строки песни пронизывают все анимационное произведение, подчеркивая главную идею создателей мультфильма – не забывать тех, кто тебе дорог. Гектор, выступающий в роли автора данного музыкального произведения, объясняет, что песня имеет огромное значение для него, он постоянно исполняет ее своей дочери (пример 18).

После того, как Мигель открывает свою любовь к музыке и попадает в Мир мертвых, он начинает исполнять эту песню иначе. Главный герой возвращает ей душу, и теперь эта мелодия звучит гораздо более глубоко и эмоционально.

В конце мультфильма, вернувшись в Мир живых, Мигель прибегает к прабабушке с обрывком фотографии её отца Гектора. В начале разговора кажется, что бабушка никак не реагирует на Мигеля и смотрит в пустоту (рис. 18). Однако стоит ему только начать исполнять *Recuérdame* (помни меня), как Коко преображается, оживает и улыбается, начинает подпевать до боли знакомую ее сердцу песню (рис. 19).

В целом, стиль и манера исполнения песни *Recuérdame* в мультфильме «Сосо» менялись в зависимости от того, кто ее исполнял и какое значение она имела в контексте сюжета. От типичного шлягера до эмоциональной баллады, эта песня была трансформирована и преобразована в соответствии с эмоциональным состоянием персонажей и сюжетным развитием.

17. *Recuérdame, hoy me tengo que ir, mi amor.* **Вспоминай меня,** сегодня я должен уехать, милая.

Recuérdame... no llores por favor. **Вспоминай меня...** только прошу тебя, не плачь.

Te llevo en mi corazón y cerca me tendrás, Ты всегда в моём сердце, а я с тобой незримо рядом.

A solas yo te cantaré soñando en Уединившись, я буду петь тебе,

regresar.

Recuérdame, aunque tenga que emigrar.

Recuérdame si mi guitarra oyes llorar;

Ella con su triste canto te acompañará...

Hasta que en mis brazos estés.

Recuérdame...

мечтая о возвращении.

Вспоминай меня, даже если мне придётся уехать далеко.

Вспоминай меня, если до тебя донесётся плач моей гитары;

Её печальная песнь непрестанно будет сопровождать тебя...

Пока ты не окажешься наконец в моих объятиях.

Вспоминай меня...



Рисунок 16. Эрнесто де ла Крус исполняет песню (Coco, 05:37)

18. – *Incluso si nunca llegara a ver a Coco en el mundo de los vivos... Pensé que al menos un día la vería aquí. Darle el abrazo más grande. Pero es **la última persona que me recuerda.** En el momento en que se haya ido del mundo de los vivos...*

– ***Desaparecerás. De éste. Nunca llegarás a verla. Nunca más.***

– Даже если я бы никогда не увидел Коко в Мире живых, я надеялся встретиться здесь и крепко её обнять. **Она последняя, кто меня помнит.** Когда она покинет Мир живых...

– Ты **исчезнешь** из этого мира. И никогда её не увидишь (01:12:16).



Рисунок 17. Гектор исполняет песню *Recuérdame* для маленькой Коко (Coco, 1:12:57)

19. *¡Vi a tu Papá! ¿Recuerdas? ¿Papá? Por favor. Si lo olvidas. Habrá desaparecido. Para siempre.* – Посмотри на своего папу! **Помнишь его?** Это ведь твой папа? Пожалуйста. Если ты его забудешь, он исчезнет навсегда (01:29:53).



Рисунок 18. Мигель старается напомнить своей прабабушке о её отце (Coco, 01:29:36)



Рисунок 19. Коко вспомнила отца (Coco, 01:33:04)

20. *Y el mundo sigue girando y los relatos siguen... Las personas vienen y se van pero **nunca se olvidan.** Y la única verdad que conocemos sigue siendo cierta. Que el amor, el amor verdadero, **ese tipo de amor sincero nunca muere.*** Мир продолжает вращаться, истории продолжают... Люди приходят и уходят, но их **никогда не забывают.** И единственная известная нам правда остается

правдой: *любовь, настоящая любовь, искренняя любовь никогда не умирает* (El libro de la vida, 01:26:31).

Один из способов сохранить память о людях – это любовь. Когда мы любим, мы никогда не забываем (*nunca se olvidan*). Искренняя любовь никогда не умирает (*ese tipo de amor sincero nunca muere*), она продолжает жить в нашем сердце, освещая наш путь. Мы можем любить людей, которых уже нет с нами, и это поможет нам сохранить их образ в нашей памяти. Любовь – это мощное оружие в борьбе с забвением. День мертвых – это традиции, которые помогают сохранить память о людях и связь с ними. Люди верят, что в этот день души умерших возвращаются на землю, чтобы пообщаться со своими близкими.

2.2. Мультимодальная репрезентация празднования Дня мертвых и связанных с ним культурно-специфических реалий

I. Алтарь (офренда). При описании праздника визуальный ряд соответствует вербальному модусу коммуникации: преобладают лексические единицы с семантикой «волшебство/магия» и «единение», а видеоряд представлен красочными картинками (рис. 20–21), изображающими алтарь со свечами, цветами, угощениями и фотографиями членов семьи, расположенными рядом друг с другом. Так, сразу по нескольким каналам коммуникации День мертвых репрезентируется как нечто волшебное, праздничное, объединяющее всю семью. Вводится центральная культурно-специфическая реалия праздника – алтарь или офренда (примеры 21–22).

21. *En este día **mágico** y **festivo** las familias se llevan comida y ofrendas a los altares de sus seres queridos.* В этот **волшебный** и **праздничный** день семьи относят еду и дары на алтарь своих близких (3:07).



Рисунок 20. Алтарь (Сосо, 03:03)

22. *Día de Muertos es la única noche del año... en que nuestros **ancestros pueden venir a visitarnos**. Ponemos sus fotos en la **ofrenda** para que sus **espíritus puedan cruzar**. Eso es muy importante. Si no las ponemos, **no pueden venir**. Preparamos toda esta comida. Formada de las cosas que amaban en la vida, **mijo**. Todo este trabajo para **unir a la familia**. День мертвых – это единственная ночь в году... когда **предки могут навестить нас**. Мы ставим их фотографии на офренду, чтобы духи смогли перейти мост. Это очень важно. Если мы забудем сделать это, они **не смогут прийти**. Мы готовим угощения – любимые блюда родных при жизни. Все это делается, чтобы **собрать семью вместе** (10:09).*



Рисунок 21. Мигель стоит около офренды, организованной им и его семьей (Сосо, 10:09)

Однако на алтарь вставляют не только фотографии семьи и близких, некоторые организуют офренду, чтобы почтить память своих кумиров (рис. 22). Так сделал и Мигель, главный персонаж мультфильма *Coco*, на чердаке, в маленьком, укромном местечке разместил фотографии, статуэтки, музыкальные диски и афиши своего главного вдохновителя, Эрнесто де ла Круса. В связи с тем, что вся его семья была против музыки, этот уютный уголок наполнял его силами и не давал сдаваться на пути к своей мечте.

Приходя туда, он зажигал свечи, включал старые записи с концертов де ла Круса, смотрел отрывки фильмов с ним, строки которых он знал наизусть, после чего брал в руки гитару и растворялся в музыке. Таким образом, становится понятно, что алтарь – это место силы, где размещается то, что близко нашему сердцу, что приносит радость и приятные воспоминания.



Рисунок 22. Алтарь, сделанный Мигелем, в память об Эрнесто де ла Крусе (Coco, 12:07)

Примеры выше демонстрируют то, как позиционируется День мертвых создателями мультфильма. Посредством ряда прилагательных создается атмосфера волшебства и праздника: *mágico* (волшебный), *festivo* (праздничный). Смерть у мексиканцев не ассоциируется с чем-то мрачным и трагическим, а День мертвых – это не традиционные поминки и оплакивание усопших. Напротив, ночь в канун празднования Дня мертвых описывается как единственная ночь в году, когда семья может собраться вместе. Таким образом, вводится ключевой сценарий «объединение семьи», находящий свое языковое выражение в виде соответствующих лексических единиц: *unir a la familia* (объединять семью), *ancestros pueden visitarnos* (предки могут прийти к нам в гости) (примеры 21–22).

Считается, что души усопших, проделывая долгий путь из потустороннего мира, возвращаются во время празднования Дня мертвых. Чтобы встретить своих близких и почтить их память, мексиканцы организуют алтарь (офренду), на который ставят фотографию покойного, его любимую еду, напитки, фрукты, сладкие черепа, свечи и памятные вещи. Так, вводится важнейшая культурно-специфическая реалия Дня мертвых – *la ofrenda* – ключевой атрибут праздника, его центральная часть, нередко упоминаемая персонажами мультфильма и представленная в видеоряде.

II. Важной культурно-специфической реалией Дня мертвых являются алебрихес (*alebrijes*) – магические существа, проводники усопших в Мире мертвых. В мультфильме они изображены в виде красочных волшебных созданий, что коррелируют с вербальным модусом коммуникации, поскольку для описания данных персонажей используются следующие лексические единицы: *misterioso* (загадочный), *poderoso* (могущественный), *pueden tomar muchas formas* (могут принимать разные формы). Алебрихес, согласно поверьям, выступают в роли защитников от нечистой силы и духовных наставников, которые были изображены в 20-дневном цикле сапотекского календаря. Алебрихес предназначены для того, чтобы направлять людей на их пути и помогать стать тем, кем они должны быть. На языковом уровне это выражено, в основном, глаголом *guiar* (направлять) и другими однокоренными лексемами (*guía, guiador*) в сочетании с существительными *alma* и *espíritu*: *guían a las almas en su viaje* (направляют души в своем путешествии), *verdadero guía espiritual* (настоящий дух-проводник), *buen guía espiritual* (хороший дух-проводник), *guiador de espíritus errantes* (проводник блуждающих духов), *huella* (след) (примеры 23–27).

В видеоряде алебрихес представляют собой оживленных разноцветных существ. Цвета играют важную роль, поскольку они находят отражение в культуре и истории Мексики и связаны с религиозными обрядами, традициями и обычаями, а также являются неотъемлемым аспектом повседневной жизни мексиканцев. При изображении алебрихес используются следующие цвета: зеленый, голубой, фиолетовый, розовый и желтый.

Цветовая палитра символична. Каждый из использованных цветов имеет свою историю и непосредственную связь со смертью в мексиканской лингвокультуре. В очередной раз подчеркивается, что смерть в представлении мексиканцев не раскрашена в темные тона, все её атрибуты красочны и являются напоминанием о том, какой яркой и насыщенной была жизнь тех, кто покинул этот мир.

Более того, данные магические создания совмещают в себе элементы богатой флоры и фауны (обезьян, змей, тигров, павлинов и т.д.), а также элементы волшебства.

В первый раз мы встречаем алебрихес в начале мультфильма, когда Мигель пробегает мимо ярмарки, на которой выставлены данные фигурки (рис. 23). Эти ярко раскрашенные мексиканские скульптуры народного искусства, сделанные из бумаги, картона и металла, изображают фантастических мифических существ, которыми украшают офренду в День мертвых.



Рисунок 23. Мигель на ярмарке (Coco, 4:34)



Рисунок 24. Алебрихес в Мире мертвых (Coco, 25:50)

23. *Verdaderos Alebrijes. Criaturas espirituales. Guían a las almas en su viaje.* Это настоящие духи-проводники. Направляют души в своем путешествии (22:55).



Рисунок 25. Пипита – дух-проводник Имельды (Сосо, 35:03)

24. *¡El poderoso perro Xolo! Guiador de espíritus errantes.* Могучий пес Ксоло! Проводник блуждающих духов (38:22).



Рисунок 26. Данте, пёс Мигеля – проводник блуждающих душ (38:22)

25. *Los Alebrijes de este mundo pueden tomar muchas formas. Son tan misteriosos, como poderosos.* Волшебные существа в этом мире принимают разные формы. Они загадочны и могущественны (Сосо, 38:35).



Рисунок 27. Фрида и её алебрихе (Сосо, 38:35)

Выступая в роли проводников, алебрихес помогают своим хозяевам найти правильный путь. Так, Пепита, животное-химера, которое сочетает в себе черты тигра и орла, выступает в роли поводыря. Это создание не раз приходило на помощь и всегда оказывалось рядом в нужную минуту (рис. 9).



Рисунок 28. Пепита в поисках Мигеля (Coco, 41:42)

26. *¿Lo has encontrado, Pepita? ¿Has encontrado a nuestro niño? ¡Una huella!* Ты нашел его, Пепита? Ты нашел нашего мальчика? А вот и след! (Coco, 41:42).

27. *Eres un verdadero guía espiritual. ¿Quién es un buen guía espiritual? ¡Tú lo eres! ¡Dante!* Ты **настоящий дух-проводник**. Кто это у нас **хороший дух-проводник**? Ты, Данте! (01:15:37).

III. Еще одной мексиканской реалией выступают бархатцы (семпасучил), главный атрибут Дня мертвых. Это цветы ярко-оранжевого или желтого цвета с сильным, притягательным ароматом. Они расцветают в конце сезона дождей в Мексике к празднованию Дня мертвых. Считается, что яркий желтый цвет символизирует солнце, которое в мифологии ацтеков направляет духов на их пути в подземный мир. Резкий аромат цветов привлекает духов, которые возвращаются в Мир живых, чтобы навестить свои семьи, направляя их к домам, чтобы те не заблудились.

Из видеоряда мы понимаем, что цветок семпасучила является магическим элементом в мультфильме. Помимо того, что жители Мексики прокладывают цветами дорожку к домам для своих предков (рис. 29), мост, через который проходят умершие из Мира мертвых в Мир живых, также сделан из бархатцев (рис. 30–32). Благодаря лексическим единицам: *camino* (дорога, путь), *punte* (мост), *guíen a nuestros antepasados a casa* (направляют предков домой) становится ясно, что семпасучил является связующим звеном между двумя мирами (примеры 28–29).

Примеры 30–31 также на лексическом уровне подтверждают вышесказанное – бархатец представлен магическим атрибутом: *recibir tu bendición* (получить благословение), *te doy mi bendición* (я даю тебе благословение), при помощи которого предки главного героя Мигеля дают ему благословение на то, чтобы мальчик смог вернуться в Мир живых и поставить их фотографии на алтарь памяти. Когда Имельда протягивала лепесток семпасучила Мигелю, он загорался как маленькая лампочка, после чего Мигель прикасается к заветному бархатцу, чтобы получить благословение, тогда его окутывают лепестки этого цветка с ног до головы. Благодаря этому магическому перевоплощению он перемещается из Мира мертвых в Мир живых (рис. 33–34).

28. *No, no, no, no, no. Tenemos que hacer un camino. Que los pétalos guíen a nuestros antepasados a casa.* Нет, нет, нет, дорожка должна быть ровной. Лепестки **направляют наших предков домой** (14:31).



Рисунок 29. Прокладывание дорожки из семпасучила (Coco, 14:31)



Рисунок 30. Мост из Мира мертвых в Мир живых (Coco, 24:29)

К сожалению, мост из лепестков семпасучила пересечь может не каждый. Для того, чтобы это удалось, должно быть выполнено единственное условие – фотография усопшего должна быть выставлена на алтарь в День

мертвых. Так, Гектор предпринимал многократные попытки побывать в Мире живых, но никак не мог попасть туда. Каждый раз ступая на мост, он утопал в лепестках бархатцев, эти магические цветы не давали ему возможности оказаться по ту сторону моста – в Мире живых (пример 29, рис. 31).

29. *¡Tonto puente de flores! – Дурацкий цветочный мост!* (27:31)



Рисунок 31. Гектор утопает в бархатцах, пытаясь пересечь мост (Сосо, 27:20)



Рисунок 32. Мост из лепестков семпасучила в Мире мертвых (Сосо, 26:04)

30. *Puedes recibir tu bendición ahora mismo. Cempasúchil, cempasúchil.*
Тебя могут **благословить** прямо сейчас. Семпасучил, семпасучил (29:15).



Рисунок 33. Имельда дает свое благословение Мигелю в начале мультфильма (Сосо, 31:11)

31. *Miguel, te doy mi bendición de ir a casa para poner nuestras fotos y para nunca... olvidar lo mucho que tu familia te quiere.* Мигель, **благословляю**

тебя. Иди домой, поставь наши фото и никогда... Не забывай, как твоя семья тебя любит (01:24:20).



Рисунок 34. Имельда благословляет Мигеля в конце мультфильма (Сосо, 01:24:23)

IV. Calavera (череп) – это еще одна реалия, присущая мексиканской лингвокультуре. Череп – неотъемлемый элемент главного народного праздника мексиканцев. На улицах Мексики улицы и дома украшены черепами всевозможных форм и размеров, но это не вызывает страх. По традиции в это время устраиваются ярмарки и праздничные шествия, обязательным атрибутом которых является Калавера Катрина – скелет в женской одежде, украшенный цветами и красками. Данная реалия Дня мертвых в мультфильме «Сосо» выражена только на невербальном модусе коммуникации (рис. 35–39).

В мультфильме калавера, ключевой атрибут праздника, не отталкивает и не ужасает зрителя, напротив – представлена как нечто пленительное и праздничное. В канул Дня мертвых черепа повсюду: они выставлены на ярмарке в виде деревянных скелетов в шляпе с гитарой в руках (рис. 35). Повсюду расклеены листовки с изображением черепов, украшенных причудливыми узорами с приглашением на шоу талантов, приуроченным к празднованию Дня мертвых и почтению памяти знаменитого певца – Эрнесто де ла Круса (рис. 36). Дети бегают по городу с бенгальскими огнями в руках и с загримированными лицами, радуясь тому, что празднование долгожданного всеми праздника вот-вот начнется (рис. 37). Раньше черепа умерших родственников мексиканцы хранили дома как семейную реликвию, и доставали в День мертвых. Сегодня съедобные сладкие черепа (*calaveras de*

azúcar) являются неотъемлемым элементом офренды. Сахарные, шоколадные, марципановые, покрытые разноцветной глазурью черепа украшают алтари в домах мексиканцев, чтобы души родственников приходили на угощение (рис. 38). Яркая, расписанная узорами калавера, установленная на сцене в концертном зале Эрнесто де ла Круса, не вызывает чувство страха, напротив, создает праздничное настроение и радует глаз (рис. 39).

Так мексиканцы выражают глубокое почтение Богине смерти (*Santa Muerte*) и уважение умершим близким. Такая, на первый взгляд ужасающая, атрибутика помогает понять культурные особенности данной общности, а также дает возможность погрузиться в самую атмосферу главного мексиканского праздника.



Рисунок 35. Деревянные скелеты на ярмарке (Сосо, 06:23)



Рисунок 36. Приглашения на шоу талантов (Сосо, 08:38)



Рисунок 37. Загримированные дети (Сосо, 14:30)



Рисунок 38. Сахарный череп (Coco, 23:48)



Рисунок 39. Декорация на сцене в виде черепа (Coco, 47:54)

Катрина из мультфильма «Книга жизни» – это таинственная женщина, олицетворение смерти. Она является повелительницей Царства забытых, куда отправляются человеческие души после смерти. Она добра, любит всех и верит, что их сердца чисты и правдивы (*ama a toda la humanidad y cree que todos los corazones son puros y verdaderos*) (пример 32).

Катрина одета в красное платье и шляпу. Красный цвет в мексиканской культуре считается символом крови, а ее наряд и волосы украшены желтыми бархатцами. Желтый цвет – это цвет солнца, который, в свою очередь, олицетворяет жизнь. Таким образом, Катрина наряду со своим красным нарядом, представляет собой гармоничное сочетание жизни и смерти (рис. 40–41).

Катрина – одна из самых влиятельных фигур в мексиканском мировоззрении, ее уважают и почитают. Это замечательный образ, который напоминает нам о том, что смерть – это не конец, а всего лишь начало новой жизни, которая будет продолжаться в загробном мире. Катрина – это символ бесконечности жизни и перерождения.

32. *Es La Catrina. Está hecha de azúcar candi. Ama a toda la humanidad y cree que todos los corazones son puros y verdaderos.* Это Катрина. Она сделана

из сахарной пудры. Катрина любит все человечество и верит, что все сердца чисты и истинны (4:53).



Рисунок 40. Повелительница страны Забытых (El libro de la vida, 4:53)



Рисунок 41. Картина (El libro de la vida, 6:08)

V. Традиционная выпечка к празднику также является реалией, которая ярче всего выражена на невербальном модусе коммуникации. В Мексике принято считать, что в День мертвых, когда души усопших возвращаются из Мира мертвых в Мир живых, им необходимо утолить голод. Мексиканцы организуют офренду», на которой помимо любимой еды покойного всегда присутствует *pan de muerto*, или хлеб мертвых – обычный сладкий хлеб (*pan dulce*), часто содержащий семена аниса и украшенный костями и черепами из теста.

Кроме того, что хлеб оставляют на алтаре и на кладбище, его также подают на стол во время празднования Дня мертвых (рис. 42–47). Из видеоряда мы можем понять, что каждая деталь мультфильма имеет свое значение. Фон мультфильма – фиолетовый (цвет скорби), в то время как большинство из атрибутов праздника, в том числе и хлеб – желто-оранжевые. Помимо шлейфа бархатцев, неисчислимого количества свечей, освещающих

путь, в это день предков в Мир живых также манит аромат свежеспеченного хлеба мертвых.



Рисунок 42. Хлеб мертвых на кладбище (Coco, 00:54)



Рисунок 43. Предок, пришедший утолить свой голод (Coco, 23:06)



Рисунок 44. Хлеб мертвых на праздничном столе (Coco, 01:35:32)



Рисунок 45. Могилы украшенные хлебом мертвых (El libro de la vida, 5:57)



Рисунок 46. Хоакин держит в руках хлеб мертвых (El libro de la vida, 10:42)



Рисунок 47. Хлеб мертвых на праздничном столе (El libro de la vida, 53:14)

VI. Папель пикадо (*papel picado*) – проколотая бумага – вид национального народного творчества Мексики, которое подразумевает под собой вырезание из цветной бумаги флажков замысловатой форм. Данная реалья выражена только на невербальном модусе коммуникации, однако имеет немаловажное значение при репрезентации Дня мертвых. При помощи этого искусного ремесла можно рассказать целую историю, что и делают создатели в начале анимационного фильма, показывая отрывки из жизни семьи главного героя мультфильма «Сосо» (рис. 58).

В Мексике папель пикадо используют в качестве украшения офренды (алтаря), а также для декорирования домов и оформления улиц, можно также увидеть целую цепочку из вырезанных флажков, соединенных вместе (рис. 49–50).



Рисунок 48. Папель пикадо (Coco, 01:07)



Рисунок 49. Улицы города украшенные флажками из папиросной бумаги (Coco, 04:54)



Рисунок 50. Улицы Баия-де-лос-Анхелес, украшенные папель пикадо (El libro de la vida, 16:31)

Так, культурно-специфические реалии – это элементы культуры, при помощи которых отражаются особенности национального быта, традиций, обычаев и мировоззрения. Они играют важную роль в мультфильмах «Coco» и «El libro de la vida», знакомя зрителей с культурой и погружая их в атмосферу празднования Дня мертвых. Репрезентация реалий на вербальном и невербальных уровнях коммуникации позволяет зрителю лучше понять мексиканскую культуру, способствует её сохранению и развитию. Реалии не только обогащают мультфильмы, но и помогают сформировать интерес к культуре и истории других народов.

2.3. Символика цвета как средство визуальной репрезентации Дня мертвых

Визуальное представление Дня мертвых имеет свои особенности, одной из которых является использование символики цвета. Цвет в изображении может передавать как буквальное содержание, так и модусное, передающее эмоционально-оценочные коннотации. Кроме того, цвет является носителем прецедентных смыслов.

Так, **зеленый** цвет является символом мистической связи природного и сверхъестественного – как смесь желтого и синего. Это коррелирует с визуальной составляющей, поскольку большинство продемонстрированных алебрихес (духов-проводников) облечены в зеленый (рис. 51–52).



Рисунок 51. Пепито – зеленый дух-проводник Имельды (Сосо, 35:02)



Рисунок 52. Алебрихес с зелеными узорами (Сосо, 25:49)

История **голубого** цвета началась еще со времен существования племен доколумбовой Мезоамерики майя и ацтеков. Этот цвет даже так и прозвали

azul maya (маянский голубой). Согласно текстам XVI века, голубой у древних майя являлся цветом жертвоприношения. Настенные фрески, ароматные смолы, изделия из древесины или керамика – все это расписывалось или раскрашивалось голубым цветом до того, как быть принесенным в жертву богу дождя и молнии Чаку. В жертву приносили и людей: обреченных на смерть раскрашивали в маянский голубой. Этот цвет имеет непосредственную связь с загробным миром (рис. 53–54).



Рисунок 53. Страна Незабывтых (El libro de la vida, 47:34)



Рисунок 54. Духи из потустороннего мира в голубом обличие (El libro de la vida, 9:39)

Фиолетовый цвет также является неотъемлемым атрибутом Дня мертвых. Чтобы почтить память усопших, мексиканцы зажигают фиолетовые свечи на алтарях в своих домах. Фиолетовый цвет репрезентирует боль, страдание, горе и траур, связанные с потерей близкого человека (рис. 55–56). Фиолетовые цветы и початки кукурузы часто используются для украшения могил.



Рисунок 55. Мир мертвых в фиолетовых огнях (Сосо, 34:51)



Рисунок 56. Имельда в фиолетовом платье (Сосо, 01:21:47)

Оттенок **розового**, который сейчас известен как «мексиканский розовый» (*rosa mexicano*), используется в традиционной одежде, изобразительном искусстве, ремесленном промысле, архитектуре, пронизывая все сферы жизни Мексики и считаясь элементом национальной идентичности и одним из символов страны. Празднование Дня мертвых также не обходится без розового цвета: его используют, чтобы выразить радость, которую испытывает персонаж мультфильма, когда думает о жизни любимого человека. Розовый создает атмосферу праздника, его часто можно увидеть в качестве основного цвета в костюмах, украшениях и платьях (рис. 57–58). Для многих он также символизирует веру в то, что члены семьи однажды воссоединятся со своими умершими близкими.



Рисунок 57. Фрида в розовом платье и с розовыми цветами на голове (Coco, 39:36)



Рисунок 58. Музыканты в розовых костюмах, выступающие на сцене, украшенной розовыми декорациями (Coco, 49:07)

Желтый и оранжевый цвета в День мертвых символизируют свет. Согласно древней ацтекской традиции, этот свет направляет дух умерших на протяжении всего их путешествия из Мира мертвых в Мир живых. Во время празднования Дня мертвых, мексиканцы украшают могилы и прокладывают тропинку лепестками цветка *cempasúchil* (бархатца) для усопших (рис. 59–60).



Рисунок 59. Могилы, украшенные оранжевыми бархатцами (El libro de la vida, 8:33)



Рисунок 60. Оранжевая дорожка цветов семпасучила (Coco, 24:37)

Использование определенных цветов в мультфильмах «Coco» и «El libro de la vida» неслучайно, поскольку при создании атмосферы Дня мертвых были использованы цвета, которые имеют непосредственную связь с культурой Мексики и ее представлениями скорби.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Проведенный мультимодальный анализ мексиканских детских анимационных фильмов позволил выявить специфику репрезентации смерти и связанного с ней празднования Дня мертвых в рамках различных модусов коммуникации – вербального, визуального, аудиального.

1. Так, было установлено, что центральное место в проанализированных видеовербальных текстах занимает концепт ПАМЯТЬ. Для мексиканцев память является неотъемлемой частью мексиканской лингвокультуры. Они верят, что память о предках поможет сохранить связь между прошлым и настоящим. В Мексике верят, что человек продолжает жить после смерти, если о нем помнят. Средствами мультимодальной репрезентации данного концепта **на вербальном уровне** являются лексические единицы с ядром ПАМЯТЬ (*recuerdo*, от глагола *recordar* – помнить). Вокруг данного ядра выстраиваются лексико-семантические группы, которые, в свою очередь, подчеркивают связь памяти с родными людьми: *familia* (семья), *ancestros* или *antepasados* (предки), *seres queridos* (близкие); и чувством единения с ними: *sentir su presencia* (чувствовать их присутствие), *seguir con nosotros* (продолжать находиться рядом с нами), *estar contigo* (быть рядом с тобой), *visitar a los vivos* (навещать живых), *tener una cálida sensación* (испытывать теплое чувство), *llevar en corazón* (носить в сердце), *soñar en regresar* (мечтать вернуться), *ella con su triste canto te acompañará* (она будет сопровождать тебя своим печальным пением). Так, мексиканцы убеждены в том, что если о человеке помнят и говорят, он продолжает жить в сердцах родных и близких. Если о тебе продолжают вспоминать, то «жизнь» после смерти представляется яркой (*vibrante*), радостной (*alegre*), красочной (*colorido*), красивой (*bonito*) и праздничной (*festivo*), ее наполняют бесконечные празднования (*fiestas interminables*) и зрелищные парады (*desfiles espectaculares*). Однако те бедные души (*pobres almas, pobrecitos*), о которых уже давно никто не вспоминал (*nadie recordaba*),

ожидает печальная и одинокая участь (*triste y solitario destino*). Так, создатели мультфильмов транслируют идею о том, что самым страшным после смерти является забвение (*olvidado*), которое влечет за собой исчезновение (*desaparecer*) и финальную смерть (*la muerte final*). На **визуальном модусе** коммуникации концепт ПАМЯТЬ репрезентирован при помощи многочисленных фотографий на алтарях и могилах усопших. Фотографии становятся своего рода мостом между прошлым и настоящим, позволяя живым помнить тех, кто уже не с ними. Благодаря фотографиям мексиканцы получают возможность сохранить в памяти образы своих близких, друзей и знакомых, которые стали для них незаменимыми. Более того, в обоих мультфильмах усопшие родственники предстают перед своими родными в виде духов и скелетов, тем самым указывая на то, как память сближает Мир живых и Мир мертвых. На **аудиальном уровне** данный концепт был репрезентирован посредством песни *Recuérdame* (Помни меня) в мультфильме «Сосо». Было отмечено, что мотив и манера исполнения композиции претерпевали изменения согласно тому, кто являлся ее исполнителем и какое значение она имела в его жизни. Так, знаменитый Эрнесто де ла Крус мечтал о том, чтобы его помнил весь мир, в то время как автор этой песни хотел лишь одного – продолжать жить в памяти своей дочери, для которой он и сочинил песню.

2. Второй основополагающий вывод связан с визуальной репрезентацией праздника: в мультфильмах «Сосо» и «El libro de la vida» атмосфера Дня мертвых передается при помощи ряда атрибутов мексиканского праздника. С первых минут зрителя знакомят с мексиканскими городами в преддверии празднования одного из самых красочных дней в году. Вокруг все украшено яркими гирляндами, изображениями цветов и скелетов.

3. Можно также заключить, что ключевыми культурно-специфическими реалиями Дня мертвых являются: *ofrenda* (другими словами, алтарь), *alebrijes* (алебрихес, духи-проводники), *sempásuchil* (семпасучил,

бархатец), *calavera* (череп), *pan de muerto* (хлеб мертвых), *papel picado* (папель пикадо, резная бумага). На вербальном модусе коммуникации данные реалии репрезентированы с помощью лексических единиц, описывающих данные атрибуты праздника. Так, алтарь (*ofrenda*) организуется для того, чтобы позволить семье собраться вместе, *unir a la familia* (объединить семью). Духи-проводники (*alebrijes*) направляют души усопших в своем путешествии (*guían a las almas en su viaje*) из Мира живых в Мир мертвых. Бархатцы (*cempasúchil*) служат проводниками в Мир живых, они указывают умершим путь домой (*guién a nuestros antepasados a casa*). Экстралингвистические (визуальные) изображения реалий Дня мертвых также представлены различными символами и предметами. Одними из наиболее узнаваемых символов являются черепа (*calaveras*) и скелеты, кроме того, в декорациях часто можно заметить использование хлеба мертвых (*pan de muerto*) и резной бумаги (*papel picado*). Мультиmodalные средства репрезентации культурно-специфических реалий Дня мертвых помогают погрузить зрителя в атмосферу праздника.

4. Цвета играют немаловажную роль при визуальном конструировании смыслов. Символика цвета в анализируемых мультфильмах обусловлена особенностями мексиканской лингвокультуры и нередко уходит корнями к древним цивилизациям майя и ацтеков, отражая отношение мексиканцев к смерти и скорби.

Синхронная работа вербального модуса, визуальной составляющей и видеоряда позволяют более точно распознать скрывающиеся экстралингвистические аспекты, упомянутые в мультфильме. Так, можно сделать вывод, что опущение одного из семиотических кодов может усложнить интерпретацию культурного контекста. При рассмотрении анимационного произведения как комплексного культурного явления, необходимо принимать во внимание его глобальное значение, а также культурные особенности конкретной этнолингвистической группы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной выпускной квалификационной работы стало описание мультимодальных средств репрезентации Дня мертвых в мексиканских детских анимационных фильмах.

В первой главе представленной бакалаврской работы охарактеризован мультимодальный подход к изучению коммуникации с описанием лингвистического и междисциплинарного инструментария проведения мультимодального анализа, предполагающего рассмотрение вербального, просодического и визуального модусов коммуникации и имеющего в качестве объекта исследования специфические макроуровневые семиотические единицы – мультимодальные тексты. Теоретическую базу настоящего исследования составили труды таких отечественных и зарубежных лингвистов, как А.А. Кибрик, В.И. Подлесская, О.В. Федорова, В.С. Виноградов, С.И. Влахов, С.П. Флорин, Н.А. Фененко, С.В. Асенин, А.Н. Зарецкая, А.Ф. Лалетина, Н.Г. Кривуля, О.В. Пойманова, Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова, F.M.Aymerich, S.Brandes, G.R. Kress, T. Van Leeuwen.

Мультимодальный аспект коммуникации находит свое отражение в мультипликационном дискурсе, который, будучи многогранным социокультурным феноменом, помимо вербального компонента (связного текста), включает в себя невербальные элементы, т. е. аудиовизуальный ряд, а также другие важные для смысловой завершенности фильма экстралингвистические факторы. Мультипликационный дискурс способен влиять на формирование мировоззрения зрителей и передавать определенные культурные ценности и нормы, одновременно выступая в качестве инструмента межкультурного диалога и позволяя представителям других лингвокультур получить представление о картине мира определенного народа.

В рамках нашего исследования материалом стали анимационные видеовербальные тексты, представляющие собой особый мультимодальный

жанр мультипликационного дискурса – экранные полимодальные тексты, которые сочетают в себе аудиальные и визуальные семиотические средства, передающиеся проецированием на экран. Анализируемые детские анимационные фильмы «Coco» и «El libro de la vida» посвящены празднованию главного мексиканского праздника – Дня мертвых.

Мультимодальная репрезентация ключевых традиций и обычаев мексиканского народа в анимационных видеовербальных текстах формирует базу культурно-специфических образов в сознании подрастающего поколения и отражает особенность восприятия смерти представителями мексиканской лингвокультурной общности. При помощи культурно-специфических реалий Дня мертвых отражается специфика мировоззрения и религиозных убеждений мексиканской культуры, а также ее отношения к смерти как неотъемлемой части жизни. Так, проанализированные реалии (атрибуты праздника) являются важным элементом культурного наследия Мексики и ее национальной идентичности, они репрезентируют традиции, обычаи, общественные отношения, исторические события, научные и технические достижения, кулинарные и культурные особенности. Культурно-специфические реалии непонятны представителям других лингвокультур, поскольку они связаны не только с конкретными объектами, но и с определенными концептами, которые актуализируются в языковом сознании конкретной лингвокультурной группы.

Во второй главе посредством мультимодального анализа исследован языковой материал, представляющий собой в совокупности 200 минут видео на испанском языке. Выявлены вербальные, невербальные и экстралингвистические средства репрезентации Дня мертвых – лексические, аудиальные и визуальные компоненты, изображающие празднование главного мексиканского праздника и конструирующие особое отношение мексиканцев к смерти.

Так, было установлено, что в мексиканских детских анимационных фильмах День мертвых изображается в ярких цветах, их символика уходит

корнями в культуру древних племен майя и ацтеков и католические традиции. Смерть репрезентируется как естественный переход на следующую ступень существования в яркий мир вечного праздника.

День мертвых представлен как день, посвященный воспоминанию умерших и объединению семьи. Таким образом, ключевую позицию занимает концепт ПАМЯТЬ, создателями мультфильма отмечается важность сохранения воспоминаний об усопших. Данный концепт вербализуется посредством лексических единиц с семантикой «память» и «близость» и лексико-тематической группы «семья и близкие»: *recuerdo* – память, воспоминание (от глагола *recordar* – помнить), *familia* (семья), *ancestros* или *antepasados* (предки), *seres queridos* (близкие); *sentir su presencia* (чувствовать их присутствие), *seguir con nosotros* (продолжать находиться рядом с нами), *estar contigo* (быть рядом с тобой), *visitar a los vivos* (навещать живых), *tener una cálida sensación* (испытывать теплое чувство), *llevar en corazón* (носить в сердце), *soñar en regresar* (мечтать вернуться), *ella con su triste canto te acompañará* (она будет сопровождать тебя своим печальным пением).

Представители мексиканской лингвокультуры уверены в том, что человек продолжает жить, если о нем помнят. В таком случае, «жизнь» после смерти представляется яркой (*vibrante*), радостной (*alegre*), красочной (*colorido*), красивой (*bonito*) и праздничной (*festivo*), она наполнена бесконечными вечеринками (*fiestas interminables*) и зрелищными парадами (*desfiles espectaculares*). Данная идея на языковом уровне находит выражение в виде положительных оценочных прилагательных с семантикой «праздник»/«веселье». Однако те бедные души (*pobres almas, pobrecitos*), о которых все забыли (*nadie recordaba*), ожидает печальная и одинокая участь (*triste y solitario destino*). Таким образом, быть забытым (*ser olvidado*), по мнению создателей мультфильмов, это самое страшное наказание после смерти, душа человека перестает существовать, исчезает (*desaparecer*), и наступает финальная смерть (*la muerte final*). Таким образом, положительным

оценочным прилагательным противопоставляются отрицательные прилагательные и глаголы с семантикой «исчезновение»/ «забыть».

При изображении Дня мертвых на вербальном и невербальном модусах коммуникации посредством определенных лексико-семантических единиц и визуальных компонентов анимационного текста репрезентируются ключевые атрибуты праздника – культурно-специфические реалии: алтарь (*ofrenda*), духи-проводники (*alebrijes*), бархатцы (*cempasúchil*), вырезанные из бумаги фигурки (*papel picado*), черепа (*calaveras*), хлеб мертвых (*pan de muerto*).

В процессе анализа мультимодальной репрезентации Дня мертвых в представленных мультфильмах было выявлено, что наиболее эффективным способом репрезентации празднования Дня мертвых является синхронная работа вербального и невербального модусов коммуникации. Однако визуальный уровень является наиболее репрезентативным, поскольку видеоряд позволяет наглядно показать множество культурно-специфических реалий, связанных с празднованием Дня мертвых. Кроме того, экстралингвистические средства играют важную роль при репрезентации персонажей – их внешность и одежда могут отражать их личность и культурный бэкграунд. Тем не менее необходимо учитывать, что только благодаря задействованию нескольких семиотических кодов становится возможным считать культурный контекст произведения. При изучении мультфильма в качестве комплексного культурного феномена необходимо также учитывать особенности конкретной лингвокультурной общности.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования результатов исследования в рамках курсов по страноведению испаноязычных стран, теории и практике межкультурной коммуникации, коммуникативной лингвистике, а также для получения наиболее глубокого и полного представления о мексиканской картине мира.

В качестве перспектив исследования отметим возможность расширения языкового материала и анализ мультипликационных фильмов на других иностранных языках, посвященных смерти и памяти усопших. Таким

образом, представляется возможным обнаружить специфику репрезентации смерти в языковом сознании представителей различных лингвокультур.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. Искусство, 1986. 288 с.
2. Баранов А.Н. Слово и жест в лингвистических экспертизах по делам о взятках: к семантике и прагматике «закрытых» дискурсов // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. 2020. Вып. 19 (1). С. 64–76.
3. Вайсбурд М.Л. Реалии как элемент страноведения // Русский язык за рубежом, 1972. С. 98–100.
4. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура. Изд., 3-е, перераб. и доп. М., 1983. 246 с.
5. Викулова Л.Г. Основы теории коммуникации / Л.Г. Викулова, А.И. Шарунов. М.: АСТ МОСКВА: Восток-Запад, 2008. 316 с.
6. Виноградов В.В. О теории художественной речи: Учеб. пособие. М., 1971. 240 с.
7. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
8. Влахов С.И., Флорин С.П. Непереводимое в переводе. Издание 4-е. М.: Р. Валент, 2009. 360 с.
9. Волоскович А.М. Иконотекст как разновидность полимодальной гибридизации // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2011. Вып. 5. С. 25–35.
10. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.: Наука, 1981. 139 с.
11. Голубева Ю.Н., Будник Е.А. Кино как предмет лингвистического интереса. Москва, Электронный сборник статей по материалам XXV студенческой международной заочной научно-практической конференции, 2015. Вып. 6 (24). С. 56–60.

12. Гриф М.Г., Королькова О.О., Мануева Ю.С. Разработка алгоритмического и программного обеспечения выбора значения многозначного слова и омонима в системе компьютерного сурдоперевода русского языка на основе семантической модели // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. Вып. 16 (3). С. 32–44.
13. Гришина Е.А. Жесты и прагматические характеристики высказывания // Мультимодальная коммуникация: теоретические и эмпирические исследования. М.: Буки-Веди, 2014. С. 25–47.
14. Детинко Ю.И., Куликова Л.В. Политическая коммуникация: опыт мультимодального и критического дискурс-анализа: монография. Красноярск: Сиб. федер. ун-т. 2017. 168 с.
15. Дидик У.В. Мультфильмы в детском дискурсе // Вестник Актыбинского университета им. С. Баишева. [Электронный ресурс]. 2013. URL: <https://articlekz.com/article/12254> (дата обращения: 19.02.2023).
16. Евграфова Ю.А. Язык экранности и экранная «речь» в статике гетерогенных текстов: дискретные единицы континуума движения // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. Вып. 2. С. 13–24.
17. Загидуллина М.В. Мультимодальность: к вопросу о терминологической определенности // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. Вып. 1 (31). С. 181–186.
18. Зарецкая А.Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе // Вестник ЧелГУ. 2008. Вып. 16. С. 70–74.
19. Иоанесян Е.Р., Дронов П.С. Естественно-языковые номинации жестов с адапторам // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». 2020. Вып. 30 (6). С. 959–967.
20. Кибрик А.А. Мультимодальная лингвистика // Когнитивные исследования. Вып. 4. 2010. С. 134–152.
21. Кибрик А.А., Федорова О.В. // Образы языка и зигзаги

дискурса: сборник научных статей к 70-летию В.З. Демьянкова / В.В. Фещенко (ред.). М.: Культурная революция, 2018. С. 180–191.

22. Кодзасов С.В. Исследования в области русской просодии. М.: ЯСК, 2009. 496 с.

23. Комарова Л.И. Культурологическая маркированность лексических единиц в тексте // Вестник Томского государственного университета. 2010. Вып. 1. С. 181–186.

24. 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.

25. Кудинова Е.С. Современные методы исследования речежестового взаимодействия // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2020. Вып. 1 (830). С. 122–133.

26. Кухаренко В.А. Интерпретация текста: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. Вып. 2103 «Иностр.яз.». 2-е изд., перераб. М.: Просвещение, 1988. 192 с.

27. Лалетина А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации // Лингвокультурология. 2009. Вып. 3. С. 142–147.

28. Мосиенко Л.В. Лингвокультурологическая проблема классификации реалий // Вестник Оренбургского государственного университета. 2005. Вып. 11. С. 155–160.

29. Некрасова Е.Д. Взаимозависимость модальной семантики слова и перцептивного канала предъявления информации // Вестник Томского государственного университета. 2016. Вып. 402. С. 10–17.

30. Нешкова Е.Г. Лингвокультурологический аспект интертекстуальности в мультипликационном дискурсе (на материале английского, русского и французского языков). Челябинск, 2020. 192 с.

31. Омеляненко В.А., Ремчукова Е.Н. Поликодовые тексты в аспекте теории мультимодальности // Коммуникативные исследования. 2018. Вып. 3 (17). С. 66–78.
32. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б.М. Бим-Бад. М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. 528 с.
33. Пойманова О.В. Семантическое пространство видеовербального текста: дис. канд. филол. наук. М., 1997. 237 с.
34. Россельс В.М. Перевод и национальное своеобразие подлинника. Вопросы художественного перевода. М.: Международные отношения, 1955. 173 с.
35. Савлучинская Н.В., Щечилина А.В. Освоение мультипликации младшими школьниками в системе дополнительного образования как средство развития воображения // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2017. Вып. 4 (17). С. 125–128.
36. Слышкин Г.Г., Ефремова М.А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М.: Водолей Publishers, 2004. 153 с.
37. Сорокина Ю.В. Понятие мультимодальности и вопросы анализа мультимодального лекционного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2017. Вып. 10–1 (76). С. 168–170.
38. Сухова Н.В. Значения жестовых единиц: к вопросу об аннотировании жестов головы. А.Д. Кривоносов (Ред.) // Российская психология-4: тренды и драйверы: сборник трудов в честь профессора Л.В. Минаевой. Изд-во СПбГЭУ, 2017. С. 82–87.
39. Томахин Г.Д. Реалии-американизмы. М.: Высшая школа, 1988. 239 с.
40. Федорова О.В. О русской жестикюляции с лингвистической точки зрения (к выходу монографии Е.А. Гришиной) // Вопросы языкознания. 2018. Вып. 5. С. 114–123.

41. Фененко Н.А. Лингвистический статус термина реалия // Вестник Воронежского государственного университета. 2007. Вып. 2 (1). С. 5–8.
42. Шарков Ф.И. Коммуникология: социология массовой коммуникации. М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2010. 320 с.
43. Шаханская А.Ю. Влияние мультипликационных фильмов на развитие детей младшего школьного возраста // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2013. Вып. 22 (313). С. 286–289.
44. Aymerich F.M. La representación de la festividad de Día de Muertos en el cine mexicano de la década de los ochenta. Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada. 2017. 48. P. 173–187.
45. Blache P. Multimodal annotation of conversational data // The Fourth Linguistic Annotation Workshop. ACL. 2010. P. 186–191.
46. Brugman H., Russel A. Annotating Multimedia. Multi-modal resources with ELAN // Proceedings of the Fourth International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC'04). European Language Resources Association Publishing, 2004. P. 2065–2068.
47. Efron D. Gesture, Race and Culture: A Tentative Study of the Spatio-Temporal and Linguistic Aspects of the Gestural Behavior of Eastern Jews and Southern Conditions (Approaches to Semiotics). The Hague: Mouton & Co, 1972. 226 p.
48. Ekman P., Friesen W.V. The Repertoire of nonverbal behavior: categories, origins, usage, and coding // Semiotica. 1969. 1 (1). P. 49–98.
49. Foster M.E., Oberlander J. Corpus-based generation of head and eyebrow motion for an embodied conversational agent// Language Resources and Evaluation. 2007. 41 (3–4). P. 305–323.
50. Kendon A. The study of gesture: Some observations on its history // Recherches Sémiotiques /Semiotic Inquiry. 1982. 2 (1). P. 45–62.

51. Kendon A. *Gesture: Visible action as utterance*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. 400 p.
52. Kress G.R. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*, London, Routledge. 2010. 232 p.
53. Kress G.R., van Leeuwen T. *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication*, London, Edward Arnold Publ. 2001. 152 p.
54. Litvinenko A.O. et al. Annotating hand movements in multichannel discourse: Gestures, adaptors and manual postures // *Российский журнал когнитивной науки*. 2018. 5 (2). P. 4–17.
55. McNeill D. *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*. Chicago: Chicago University Press, 1992. 423 p.
56. Mondada L. Challenges of multimodality: Language and the body in social interaction // *Journal of sociolinguistics*. 2016. 20 (3). P. 336–366.
57. Nikolaeva J.V. Pragmatic gestures in Russian Retellings of “The peer stories” // *The Russian Journal of Cognitive Science*. 2017. 4. P. 6–12.
58. O'Halloran K.L., Smith B.A. *Multimodal Studies: Exploring Issues and Domains*. London, Routledge. 2011. 270 p.
59. Paz O. *El laberinto de soledad*. México, 1999. 92 p.
60. Roell C. Intercultural training with films. // *English Teaching Forum*. 2010. 2. P. 2–15.
61. Sark M. Multimodal participation frameworks during young children's collaborative drawing on paper and on the iPad // *Thinking Skills and Creativity*. 2018. 29. P. 1–11.
62. Brandes S. El Día de Muertos, el Halloween y la búsqueda de una identidad nacional mexicana. *Alteridades*. 2000. 10 (20). P. 7–20.
63. Delgado A.A. A lo gozoso por lo funéreo: Turismo y Comercio de la muerte en dos pueblos amerindios: Mayas Man (Guatemala) y Purépechas (México). V Coloquio Internacional de Religión y Sociedad Congreso ALER. 2007. P. 1–14.

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

 О.В. Магировская

« 23 » июня 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**МУЛЬТИМОДАЛЬНАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ДНЯ МЕРТВЫХ
В МЕКСИКАНСКИХ ДЕТСКИХ АНИМАЦИОННЫХ
ФИЛЬМАХ**

Научный руководитель



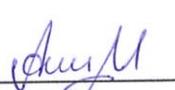
канд. филол. наук,
доц. Ю.А. Горностаева

Выпускник



П.М. Евстафьева

Нормоконтролер



М.В. Аспатурян

Красноярск 2023