

Гл. 2. ОТРАЖЕНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ПРОЦЕССОВ В ИСТОРИИ И ПСИХОЛОГИИ МЫШЛЕНИЯ СЛАВЯНСКИХ НАРОДОВ



Годуйко Людмила Алексеевна (L. A. Goduiko), кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры общего и русского языкознания Брестского государственного университета (Брест, Беларусь) (Brest, Belarus); god_lusi@mail.ru

УДК 81'367.622.12=133.1(045):811.161.3

ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ КАК СЛОЖНЫЙ ФЕНОМЕН: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ

Аннотация: В статье на материале имен собственных анимационных фильмов подтверждается, что онимы – это многогранный, сложный феномен. Фильмонимы разнообразно объективируют не только языковую, но и социальную, культурную, в т. ч. национально-маркированную, информацию; апеллируют к базовым культурным кодам.

Ключевые слова: фильмоним; культурно-маркированное имя, культурный код.

PROPER NAMES OF ANIMATED FILMS AS A COMPLEX PHENOMENON: SOCIO-CULTURAL ASPECT

Abstract: In the article based on the material of proper names of animated films, it is confirmed that onyms are a multifaceted, complex phenomenon. Filmonyms objectify not only linguistic, but also social, cultural, including nationally labeled information in a variety of ways; they appeal to basic cultural codes.

Keywords: *filmonym; culturally marked name, cultural code.*

Онимная подсистема имен собственных (ИС) мультфильмов, созданных белорусскими художниками (см. выше «Имена собственные анимационных фильмов как сложный феномен: номинативный аспект») кумулирует, бережно хранит гетерогенную информацию о социуме, культуре, в первую очередь – белорусской.

Национально-культурная информация в фильмонимах представлена по-разному. Ряд анимационных фильмов (АФ) и, соответственно, их названий функционирует на языке титульной нации: «*Беларускія прымаўкі*», «*Каму чорт дзетак колыша*» (по сказке В. Короткевича «Чертов клад»), «*Шэрая лашадка*» (по мотивам народной сказки «Старый конь»), «*Якія сны сніць мядзвездзь*» (сюжет основан на белорусские народных обрядах) и др. Обращает на себя внимание, что часть фильмов (особенно выпущенных до 1991 г.) экранизирует белорусско-язычный материал по-русски; это обусловлено, в определенной мере, ориентацией на зрителя из республик СССР / постсоветских стран: «*Музыкант-чародей*» (по мотивам белорусской народной сказки) и др. А в целом фильмонимы коррелируют с языковой ситуацией в нашей стране, с доминированием в ряде сфер – при официальном билингвизме – русского языка. Но национальная культура, как тонко замечает Н. Б. Мечковская, «не сводится к текстам и коммуникации на белорусском» [1].

Фильмонимы включают в свой состав маркированную белорусской культурой лексику, так называемые реалии:

1) ономастические реалии, а именно: а) антропонимы – личные имена в народных формах, прозвища, фамилии: «*Піліпка*», «*Вася Буслик и его друзья*» (выбор сценаристом Е. Кобец-Филимоновой антропонима объясним культурными смыслами, ассоциациями, которые вызывает птица *ауст*, ее особой «белорусскостью») и др. Особо остановимся на персонаже АФ «*Тошка и его друзья*», «*Тошка спешит на помощь*» (имя любознательного мальчика-картошки национально не столько по форме, сколько по мотивирующей базе) и др.; б) космонимы: «*Миловица*» (так белорусы, другие славяне называли звезду Венеру. В АФ, поставленном по лирической сказке В. Дубовки, простой деревенский парень влюбился в сестру Солнца; но та ответить взаимностью не может) и др.; в) топонимы: «*У Палессі на балоце*» (анимационный цикл из четырех АФ знакомит с фольклором самобытного региона Беларуси); г) мифонимы: «*Малимон*» (эта огромная рыба, по преданию, живет в подземном море-океане и держит на себе все Полесье, влияя на разливы и засухи) и др.; д) артионимы: «*Ладья отчаянья*» (по повести В. Короткевича) и др. Мультфильмы, находясь на стыке разных видов белорусского искусства, а также мифологии, фольклора, вербализуют эти связи в своих заголовках, отсылают к ИС текстов из упомянутых сфер творчества: «*Як служыў жа я ў пана*» (по одноименной народной песне), «*Як сінячок да сонца лётаў*» (по одноименной сказке В. Дубовки) и др.

Среди киноминаций отмечены прецедентные феномены, различные по типу, сферам-источникам, степени известности: а) ПФ-имена: «*Пчелка*» (социумно-прецедентное ИС. Фильм посвящен звезде белорусского балета *Пелагее Азаревич*, также известной под прозвищем *Пчелка*. Крепостная танцовщица начала свою карьеру в Шкловском театре, а вскоре ее талант покорила и Москву, и Европу); «*Як Несцёрка скарб знайшоў*», «*Як Несцёрка на кірмаш збіраўся*», «*Як Несцёрка гаршкі прадаваў*», «*Як Несцёрка з кірмашу ехаў*», «*Як Несцёрка пярсцёнак шукаў*», «*Як Несцёрка нявесту сваю шукаў*», «*Як Несцёрка небыліцы расказваў*» (национально прецедентное ИС народного героя, весельчака, балагура, защитника бедных и слабых от жестоких помещиков); «*Марк Шагал. Начало*» (универсально-прецедентное ИС) и др.; б) ПФ-высказывания: «*Я тайну*

ў глыбіні душы хаваю» (АФ выпущен к 130-летию М. Богдановича. В качестве фильмонима выбрана строчка из сонета поэта, выбор которой комментирует режиссер-аниматор Е. Петкевич: «Кстати, *anima* – в переводе ‘душа’. Пожалуй, главное слово в судьбе песняра чистой красоты» [2]; в) ПФ-тексты (их «символы»): «*Аповесць мінулых гадоў*» (серия историко-познавательных АФ про гербы белорусских городов отсылает к одному из наиболее ранних, XII в., дошедших до нас летописных сводов), «*Песнь о зубре*» (зрителя обращают к значимому памятнику Высокого Возрождения – одноименной эпичной поэме М. Гусовского (XVI в.) о жизни простых людей, о противостоянии татарской орде, о мужестве белорусского народа) и др.;

2) реалии белорусской природы, материальной, духовной жизни: «*Ерш и воробей*», «*Муха*», «*Листопадничек*», «*Сказки леса*», «*Меч*» и др.

Фильмонимы наглядно иллюстрируют **открытость белорусской культуры**, ее включенность в мировую цивилизацию, интерес к жизни других народов, к проявлениям их культуры: «*Моцарт и...*», «*Икариада*» (ироничная отсылка к античному мифу об Икаре, с которой создатели АФ сравнивают героиню последнего – ворону, погрузившуюся в приятные сновидения и свалившуюся с дерева), «*Сказки братьев Гримм: Гусятница у колодца*», «*Легенда о леди Годиве*» (старинную английскую легенду воспроизвел в своей поэме А. Теннисон), «*Корзина с еловыми шишками*» (по рассказу К. Паустовского), «*Лягушка-путешественница*» (по сказке В. Гаршина) и др.

Фильмонимы вербализуют **культурные коды (КК)** Беларуси. Коды как «таксономический субстрат» текстов культуры являют собой, по дефиниции В. Н. Телия, «ту или иную совокупность окультуренных представлений о картине мира некоторого социума – о входящих в нее природных объектах, артефактах, явлениях, выделяемых в ней действиях и событиях, ментофактах и при-сущих этим сущностям их пространственно-временных или качественно-количественных измерений» [3]. Обратимся к кодам, наиболее ярко представленным в исследуемой онимической подсистеме.

Антропоморфный КК репрезентируют семиотизированные номинации (апеллятивные/онимические) людей в биологическом статусе, в семейных, родственных отношениях, в социальных ролях, видах деятельности и т. д.: «*Сестра и брат*», «*Как дед за дождем ходил*», «*Лиса, медведь и мужик*», «*Косарь-богатырь*» (деревенский мужик Федор Набилкин одолел несметное войско Змея Горыныча. К слову, «в отличие от российской анимации, богатыри которой выглядят очень мощными, крупными и сильными..., белорусские богатыри более слабые, внешний вид у них не соответствует богатырскому “имиджу”, и победить врагов они способны лишь с помощью своего ума и врожденной хитрости» [4, с. 116]), «*Отшельник и роза*», «*Про девочку Женю 2. В розовом цвете*», «*Как Василь хозяйничал*», «*Аленкин цыпленок*» и др.

Субстантивный (вещный) код вербализует различные, обретающие в нашей культуре особую символику артефакты (музыкальные инструменты, одежду, предметы домашнего обихода и т. д.): «*Паданне пра гуслі*», «*Сказка о синей свитке*», «*Ложка для солдата*» (по мотивам рассказа Янки Мавра «Деревянная ложка». В письме с фронта сын рассказывает матери, что в одном из боев потерял ложку. А как без нее? Из белорусской деревни отправляется необычная посылка; а поскольку полк ее адресата продвигается на восток, ложка начинает путешествовать

через фронт), *«Тошка и компьютерный монстр»* (ЭВМ стал маркером современной жизни, превратившись в персональный портал в цифровой мир и в то же время выступая, по оценке культурологов, аналогом средневековой площади – места, где все собираются и с чем-то / кем-то взаимодействуют [5]) и др.

Биоморфный КК отражает представления белорусов о животном и растительном мирах, а также о находящемся на пограничье с ними мире бестиариев [6, с. 247]: *«Про вола»*, *«Сова»*, *«Легенды и сказания Беларуси. Аист»* (в основе АФ – история появления птицы, которая стала одним из символом нашей страны), *«Песня жаўрука»* (согласно верованиям белорусов, это «чистая» птица символизирует небо, свободу, рост, жизнь; жаворонка считают первым певцом весны. АФ рассказывает, как птенец искал себе *песню*, а фактически – и предназначение в жизни), *«Про Егора, про ворону...»* (ворона, верили наши предки, птица умная, вещая, а черный окрас ее ассоциируется с бедой. Вот и в АФ хитрая, завистливая ворона чуть было не завладела престолом глупого царя Егора; ср. с *объегорить*); *«Жило-было дерево»* (философская притча о том, что жизни человека и дерева нелегки и во многом похожи. Это подчеркивает и кольцевая композиция АФ: он «начинается со щебетания и карканья птиц на дереве, продолжается криками петухов, живущих в ближнем дворе, и заканчивается прилетом маленькой птички к одинокому дереву» [7, с. 33]); *«Краснолюдки»*, *«Крыжатики»* (в белорусских преданиях *краснолюдками* называют карликов, защищающих человеческое жилища; *крыжатики* (от бел. *крыж*) – духа, охраняющего кладбище) и др.

КК не остается незыблемым – под влиянием изменений в обществе, в окружающем мире он трансформируется, что демонстрирует, к примеру, ИС *«Бежал мышонок по траве»* (мама-мышь отправила из большого города к бабушке в деревню маленького сына, чтобы тот вырвался из мира компьютерных игр): в наши травы по-прежнему «лечит», а также символизирует единение с природой, правильный образа жизни.

Фильмонимы демонстрируют (порой и несколько иначе «прочитывают», расставляют акценты) сложившиеся стереотипы. Так, в АФ *«Волк и баран»* (у славян *волк*, плотоядный, сильный, быстрый, опасный, вызывал противоречивые чувства; *баран* же считался невинным, но упрямым, глупым животным, безропотно подчиняющимся судьбе) хищнику, который состарился, ослаб для охоты и попытался напасть на своего соседа барана, последний дал отпор, проявив осторожность, находчивость и незлопамятность. В ИС *«Чертополох»* актуализируется внутренняя форма мотивирующего фитонима (традиционно репейник использовали для отпугивания *черта* и иной нечистой силы): герой сказки-фэнтези, не знающий страха, приезжает к самым запуганным людям, вступает в борьбу со злым чародеем – и *переполох* в королевстве превращается в *чертополох*...

Пространственный КК связан с членением окультуренного мира: *«На заре во дворе»* (петух потерял голос – и размеренная жизнь в хозяйстве нарушилась: животные не хотели просыпаться, заниматься привычными делами), *«Ночь в театре»*, *«Волшебная лавка»* (накануне Нового года папа и сын попали в необычный магазин, в котором стирается грань между сказкой и былью), *«Чего на свете не бывает»* и др.

В фильмонимах вербализована оппозиция «свой–чужой», пронизывающая, по мнению исследователей, всю пространственную модель мира: *«Про девочку»*

Женю 3. Черта» (маленькая героиня, не спросив разрешения, взяла помаду сестры; а та, разошлись, разделила комнату чертой, за которой вскоре пропадает рыжий кот...), «*Океаны*» (Юра и Катя оказываются в необыкновенной стране знаний, где нет никаких границ, и решают узнать об океанах), «*Полет в страну чудовищ*» и др.

В пространственном КК семиотируются также космический и сакральный миры (их элементы): «*Приключения реактивного поросенка. Приключение второе. Как починить небо*», «*Куда пропала луна?*», «*Месяц*» (бел. 'луна'), «*Райский сад*» (повествование о драматической судьбе художницы Алены Киш, рисовавшей ковры на библейские сюжеты) и др.

Темпоральный КК, фиксирующий членение временной оси, движение по ней человека, кодирующий бытие последнего в материальном и нематериальном мире [16, с. 240], представлен киноминациями: «*Было лето...*», «*Вясна увосень*» (по рассказу В. Короткевича; приход весны в хмурый, дождливый день символизирует надежду, прилив сил, приносит выздоровление маленькому Янке), «*Optimus mundus 14. Осень*», «*Сновидения поздней осени*» (жизнь героя АФ, пожилого человека, была трудна, а одинокая старость подобна одному из самых трудных, нередко депрессивных периодов года), «*Удивительный ужин в сочельник*», «*Чудеса в день рождения*» и др.

Акциональный КК характеризует действия, состояния, поведение человека, его отношения к окружающим/окружающему: «*Не убий. Шестая заповедь Моисея*», «*Как лиса волка судила*» (мужик прячет от охотников волка, который пообещал ему за это лисий воротник. Когда опасность миновала, неблагодарный хищник собрался съесть своего спасителя, аргументируя тем, что у него «законы волчьих»). Мужик с ними не согласен. В поисках ответа на вопрос «Есть ли правда на свете?» герои АФ обращаются к коту, лисе. Плутовка под видом следственного эксперимента отправляет хищника в мешок, добавляя: «Из тебя, волк, тоже неплохой воротник выйдет»), «*Музыкальная шкатулка 2. Хотела ж меня мать замуж отдать*», «*Черепаха, которая заставила себя уважать*», «*Марафон*» (АФ был снят в 1988 г. как подарок Микки Маусу на его 60-летие: ребенок подходит к экрану, где видит свое отражение, а волшебная кисть превращает его в Микки Мауса. Мультгерой и ребенок начинают танцевать, а вверху кадра бегут цифры. Малыш – подросток, юноша, взрослый человек. Цифры доходят до 60. Уже старый человек, немного отдышавшись, садится в кресло. Теперь за неизменившимся, по-прежнему веселым мышонком наблюдает другой малыш... А в целом фильм манифестирует продолжение рода человеческого, вечность искусства), «*Сны*» (сновидения главного героя навеяны трагичной реальностью русских революций), «*Тошка и его друзья. Тошка и героический поступок*» (и это – неравный бой с Жужей Колорадским) и др.

Фильмонимия выразительно реализует атрибутивный, эмоционально-характерологический коды: «*Глиняная Аудотка*» (название демонстрирует игру с омономией имени жадной бабы, которая повезла на базар глиняные горшки, не дождавшись даже обжига, и апеллятива: *авдотками* называют свистульки в виде птичек, которые лепит дед-гончар и которые воодушевляют его на работу), «*Лучшее место на свете*» (маленький мышенок, услышав о волшебном амбаре, полном зерна, отправляется туда из родной норки. Вначале в амбаре он пирует, пребывает в эйфории... Но, когда приползает удав, пожирающий самых толстых, ленивых и абсолютно равнодушных мышей, герой АФ сбегает, чтобы строить

простую, наполненную трудом и семейными радостями жизнь), «*Глупая пани и “разумный” пан*», «*Квака-задавака*», «*Фантазерка*», «*Неудачник*», «*Вясёлыя літары*» (маленький зритель не только запоминает буквы, но и смотрит занимательные истории с их участием), «*Иллюзион*» (в ИС актуализируется оба значения исходного слова – ‘кинематограф’ и ‘обман чувств, мнимость’: у героя АФ появилась возможность прогуляться по длинному коридору, понаблюдать за разными этапами своей жизни; но за дверями ждут не только радостные воспоминания, но и совершенные им некрасивые поступки) и др.

Нередко КК переплетываются, делают фильмоним поликодовым, превращают его в языковую/культурную «матрешку»: «*Колдовское колесо*» (в основе кинотекста – сказка о трех братьях, которые бродят по свету в поисках счастья, подвергаясь разным соблазнам – испытаниям на духовную прочность. Олицетворением круговорота времени, его восприятия человеком становится обыденная вещь – *колесо*) и др.

Более того, все коды фактически «работают» на духовный КК (и в религиозном, и в светском аспектах его понимания), выстраивая аксиологическую систему, оценивая с позиций «добро–зло», «хорошо–плохо», «плюс–минус», «верх–низ»: «*Притча о Рождестве*» (*Рождество* – не просто точка на временной оси, не просто праздник, хотя и один из важнейших в христианском мире; это волнующая встреча со Спасителем, поскольку его рождение дарит тепло и веру, пробуждает в душах милосердие, сострадание, любовь); «*Хлеб*» (для белорусов данный продукт питания выступает также объектом сакрализации, символом достатка, благополучия. АФ рассказывает о цене хлеба, о том, каким нелегким трудом он достается), «*Тошка и его друзья*» (для коллективистской культуры белорусов дружба обладает несомненной ценностью), «*Гісторыі ад кірыліцы*» (как отмечается в аннотации к АФ, это первый шаг по стране белорусского языка, который поможет дошкольникам, первоклассникам выучить буквы родного алфавита) и др. Нельзя не подчеркнуть, что белорусские анимационные произведения фильма заметно отличаются нравственностью, духовностью, вдумчивостью, а их создатели размышляют о взаимоотношениях человека с другими людьми, с природой, о нашем месте в этом сложном мире, говорят о мире и войне, о прошлом и настоящем...

Таким образом, имена собственные белорусских мультфильмов еще раз подтверждают, что они – это многогранный, сложный феномен. В семантической структуре кинономинаций присутствует экстралингвистическое содержание, которое независимо от воли номинаторов отражает социальную жизнь, обслуживаемую языков культуру. Как знаки последней фильмонимы апеллируют к фоновым знаниям (прецедентные феномены, фразеологизмы и др.) своих адресантов и адресатов, выводят их из собственно языка в общество, в сложный мир человеческих поступков, эмоций, поисков ответов на вечные и актуальные вопросы. Имена собственные разнообразно объективируют национально-маркированную информацию, апеллируют к базовым культурным кодам. Да и сами фильмонимы, стоящие за ними произведения киноискусства стали интересной, самобытной частью нашей белорусской культуры.

Список использованной литературы:

1. Н. Мечковская. Почему в постсоветской Беларуси все меньше говорят на белорусском языке [Электронный ресурс] // Н. Мечковская / Интелрос [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.intelros.ru/readroom/nz/>

neprikosnovennyu-zapas-80-2011/12776-pochemu-v-postsovetskoj-belarusi-vse-menshe-govoryat-na-belorusskom-yazyke.html. – Дата доступа: 05.12.2022.

2. Мультфильм о Максиме Богдановиче презентовали в минском музее / [Электронный ресурс] / Общенациональное телевидение. – Режим доступа: <https://ont.by/special/list-data/pervyj-multfilm-o-maksime-bogdanoviche-prezentovali-v-minskom-muzee>. – Дата доступа: 05.12.2022.

3. Телия, В. Н. Очередные задачи и методологические проблемы исследования фразеологического состава языка в контексте культуры / В. Н. Телия // Фразеология в контексте культуры. – М. : Языки русской культуры, 1999. – С. 13–24.

4. Голикова-Пошка, Е. В. Анимационное кино в контексте мировой анимации / Е. В. Голикова-Пошка // Веснік Віцебскага дзяржаўнага ўн-та. – 2009. – № 53. – С. 114–118.

5. Сальникова, Е. Пострелигиозному человеку нужно ощущение высшей реальности. Его дает компьютер [Электронный ресурс] / Е. Сальникова // Реальное время. – Режим доступа: <https://m.realnoevremya.ru/articles/96879-kulturolog-o-svyazi-kompyutera-i-srednevekovoy-ploschadi>. – Дата доступа: 15.11.2022.

6. Красных, В. В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология : курс лекций / В. В. Красных. – М. : Гнозис, 2002. – 284 с.

7. Гаврукович, В. В. Анимационное кино в зеркале белорусской критики (на примере журнала «На экранах» / В. В. Гаврукович // 79-я научная конференция студентов и аспирантов БГУ: материалы секции «Белорусская журналистика – 2022», Минск, 18 апр. 2022 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: О. М. Самусевич (гл. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2022. – С. 31–35.



МЕДВЕДСКАЯ ЕЛЕНА ИВАНОВНА (E. I. MEDVEDSKAYA), кандидат психологических наук, доцент, профессор кафедры социальной работы БрГУ имени А.С. Пушкина (*Brest, Беларусь*); EMedvedskaja@mail.ru

УДК 159.95

ОСОБЕННОСТИ МЫШЛЕНИЯ ВЗРОСЛЫХ АКТИВНЫХ ИНТЕРНЕТ-ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Аннотация. Статья посвящена проблеме изменения познавательных процессов как психологического последствия интернет-воздействия. Уровень обобщения мышления измерялся посредством методики «Понимание смысла метафор,