

До питання інтертекстуальності та інтердискурсивності (на матеріалі мультфільму 'Shrek')

<sup>1</sup> Демидяк Іванна Романівна Аспірант, Львівський Національний Університет імені Івана Франка, м. Львів, Україна

**Анотація:** В даній статті розглядається за допомогою яких чинників, саме взаємодії інтертекстуальних та інтердискурсивних маркерів, творці мультфільму створювали додатковий комічний ефект. Розкривається переплітання фундаментального для даного фільму казкового дискурсу із соціальним, лицарським, феміністичним та гангстерського дискурсів, яке підкреслює інтердискурсивну природу мультфільму. Висвітлено питання залучення образів акторів, які озвучували героїв, у створення персонажів мультфільму. Проведено аналіз рис персонажів за допомогою яких можна провести паралелі між героями мультфільму та сценічними образами акторів. Проаналізовано інтертекстуальні та інтердискурсивні маркери, які дозволяють адресату розпізнати «тексти», які введені в мультфільм.

**Ключові слова:** Інтертекстуальність, інтердискурсивність, дискурс, маркери, взаємодія.

Ще Волт Дісней, створюючи перший повнометражний анімаційний фільм «Білосніжка», із скрупульозністю підійшов до вибору голосу для озвучування Білосніжки. Він розумів, що це впливає на сприйняття образу. Для озвучення принцеси він спершу обрав Адрієнне Казілотті, проте мультиплікатор розумів, що вона не зовсім не підходила до образу Білосніжки. Тому після довготривалого кастингу він надав перевагу Меджері Белгер, тендітній, граційній сімнадцятирічній дівчині. «Художники-аніматори вимагали для своєї роботи «мімікс», мімічної демонстрації в натурі. Белгер відтворювала епізоди мультфільму, виявляла реакції на різні обставини, розробляла відповідні етюди. В цей час художники робили точні і ґрунтовні спостереження і замальовки. Таким був метод введений Волтом Діснейем на своїй студії»[1, 84].

Саме використовуючи метод Волта Діснея, щодо озвучення та створення образу персонажів, автори мультфільму «Шрек» пішли далі у залученні образів акторів (які озвучували персонажів мультфільму) та їх ролі у популярних кінострічках. Робота над мультфільмом розпочиналася із створення зовнішнього образу персонажів. Спо-

чатку акторів знімали на камери, під час їхньої начитки тексту до мультфільму, а потім аніматори, використовуючи їхні жести, міміку і пози, малювали екранних героїв. Згодом актори стверджували, що їм було досить дивно бачити в маленьких мальованих героях свої риси, жести та манеру поведінки[3].

Звичайно, обираючи відомих Голлівудських акторів для озвучення персонажів, автори взяли до уваги, що глядач, який обізнаний з творчістю актора через різні фільми, зможе впізнати його жести чи міміку в екранному герої та завуальовані посилання на популярні фільми, в яких знімалися актори, що зумовить створення додаткового емоційного впливу на сприйняття мультфільму загалом.

Беручи до уваги зазначені вище факти, ми можемо розглядати мультфільм «Шрек» з точки зору інтертекстуальності, яку ми розуміємо як використання не лише текстових, а й екстралінгвістичних елементів. «І автор тексту і читач поділяють знання про спільні ментальні принципи, типологічні моделі текстотворення чи культурних кодів. Це їх спільний транссеміотичний універсум, їх інтертекст чи «текст в голові», згідно

з широкою концепцією інтертекстуальності.» Що на думку В.Е.Чернявської «точніше назвати інтердискурсом, оскільки мова йде про інтегровані в цілісну систему людські знання, розсіяні в багатьох дискурсивних утвореннях»[4, 211].

Проаналізувавши твердження В.Е. Чернявської щодо інтертекстуальності та інтердискурсивності як взаємозалежних категорій, вважаємо, що даний матеріал варто розглядати не лише через призму теорії інтертекстуальності, а й інтердискурсивності.

Найяскравішим прикладом інтертекстуальних та інтердискурсивних зв'язків у мультфільмі «Шрек», на нашу думку, виступає персонаж Кіт у Чоботях, запозичений із відомої казки французького казкаря XVII століття Шарля Перро, в якій кіт ходив у чоботях та був наділений людськими рисами. Кмітливий, хитрий, веселий кіт завжди ставав у пригоді своєму господареві. В мультфільмі «Шрек» кіт мав притаманний йому вигляд, а саме чоботи та капелюх, але також був наділений додатковими ознаками. Популярний голлівудський актор Антоніо Бандерас, який добре відомий глядачам із фільму «Зорро» (“The Mask of Zorro” (1998) та “The Legend of Zorro”(2005), був обраний для озвучення персонажа кота. Саме тому аудиторія, якій відомі зазначені кінострічки, могла легко провести паралель між поведінкою кота та сценічним образом Антоніо Бандераса. Шреківський кіт вже не просто кіт у чоботях, а такий собі «іспанський мачо» з капелюхом (відомим як *Cavelier hat*) та шаблею як у героя Антоніо Бандераса Зорро. Саме шабля та капелюх стають тими інтертекстуальними маркерами, які без сумніву дозволяють адресату розпізнати «тексти», які введені в мультфільм. Тут варто зазначити думки В.Е.Чернявської щодо інтертексту «як навмисного маркування діалогу «свого» і «чужого», який є завжди експліцитним, однозначно маркованим, та інтердискурсу, який виступає як прихована, імпліцитна взаємодія різних ментальних світів»[4, 228].

В другому сіквелі король шукаючи того, хто допоможе йому позбутися Шрека приходять в бар “Poisoned Apple”, де йому рекомендують кота як найманого вбивцю (персонаж характерний не для мультфільму, а для гангстерського фільму). Врешті решт, коли кіт атакує Шрека він використовує свою шаблю, щоб викарбувати букву «P» ( в оригінальному варіанті кіт у чоботях *Russ in Boots*), як ініціальну літеру свого імені. Цей епізод є ще однією проведеною паралеллю із фільмом «Зорро». А в третьому сіквелі кіт перебуваючи в подібній віслюка натомість викарбовує літеру «D» ( осел – *Donkey*). Алюзійні реалії, як

згорнутий прототекст, заміщують в свідомості реципієнта цілий текст і викликають в нього низку асоціацій.

Прототипом персонажа Кота в Чоботях був не лише Антоніо Бандерас – актор, а і як особистість. Тим самим автори транспонують в мультфільм не лише його акторську діяльність, а й біографічну канву його життя. Антоніо Бандерас – американський актор з іспанським корінням. Приїхавши в Америку актор не володів англійською, але його іспанська, а згодом і іспанський акцент, допоміг акторові стати відомим. Тому автори вирішили зберегти цю особливу деталь образу і перенести її на персонаж кота, який розмовляє в мультфільмі з іспанським акцентом. Якщо у кінострічках завдяки належному перевтіленню акторів ми бачимо не людину (біографію якої ми часто знаємо з телебачення чи газет) а саме цього героя чи героїню фільму уже з притаманними їй чи йому рисами характеру, звичками, то в мультфільмі «Шрек» через голос персонажа ми помічаємо відомого актора, особистість якого впливає на сприйняття героя, якого він озвучує. Іспанський акцент, як алюзійна реалія, допомагає глядачам провести паралелі між актором та персонажем, та правильно розпізнати інтердискурсивне посилання. Підсумовуючи зазначене вище, ми можемо стверджувати, що багатогранність образу Кота у Чоботях створено за допомогою взаємодії дискурсів (а саме основного казкового дискурсу та нанизаних дискурсів пригодницького та гангстерського фільмів), які часто проявляють себе через маркери інтертекстуальності.

Безперечним є той факт, що Антоніо Бандерас є відомим улюбленцем жінок, а озвучений ним персонаж також користується популярністю у жіночої статі. Усе це відображає багатомірність шреківського кота на відміну від його прототипу.

Розглядаючи персонажа Кота в Чоботях крізь екстралінгвістичні фактори, ми не можемо залишити осторонь тембр голосу кота, який створює довершеність образу. Автори наполягли, щоб кіт розмовляв глибоким та низьким голосом, створюючи контраст між тим як він виглядає візуально і його власним само сприйняттям себе[3]. Здійснення впливу на глядача за допомогою вербальних та невербальних компонентів, а саме їх протиставлення, створює додатковий комічний ефект.

Хоча решта персонажів не наділені таким широким спектром рис акторів, які їх озвучили, вони також перегукуються із ролями акторів з фільмів, за якими вони відомі глядачам.

За казковим дискурсом в підсвідомості глядачів закріплені асоціації з образом принцеси. Вона традиційно красива, добра, романтична, тендітна. В мультфільмі «Шрек» усі принцеси, а саме Фіона, Попелюшка, Білосніжка, Спляча Красуня ведуть себе не як романтичні створіння, а як сучасні феміністичні жінки. У цьому простежуються зв'язок між казковим та феміністичним дискурсом, а саме між образом ідеальної казкової принцеси та сильної сучасної жінки, яка може відстояти свою позицію. В мультфільмі використана сцена з бойовика «Ангели Чарлі» (2000), в якому знімалася акторка Камерон Діаз, яка озвучила героїню Фіону. Фіона як і решта принцес, володіючи східними єдиноборствами, відтворюють сцену із фільму, коли героїні, встаючи в коло, вступають у двобій із недругами. Використовуючи в даному уривку такі диференційні ознаки героїнь фільму «Ангели Чарлі», як володіння бойовими мистецтвами, автори наділяють персонажів мультфільму рисами характерними для особистостей фільму.

У третій частині мультфільму «Шрек» перед тим як принцеси прориваються в палац, принцеса Фіона подає сигнал Білосніжці. Вона робить такий рух рукою як Наталі (яку грає Камерон Діаз) в фільмі «Ангели Чарлі». Використання жесту, як екстралінгвістичного засобу, пов'язує мультфільм із популярною кінострічкою, тим самим встановлюючи зв'язок між казковим дискурсом та дискурсом пригодницького фільму.

Предметом нашої уваги є також перенесення соціальної дійсності акторки Камерон Діаз на її екранну героїню Фіону. В кімнаті принцеси Фіони в замку глядачі можуть помітити портрет, на якому зображений сучасний ідол молодіжної поп-культури Джастін Тімберлейк, який був бойфрендом Камерон Діаз в період створення мультфільму. Портрет Джастіна Тімберлейка підписаний як Сер Джастін (Sir Justin). Титул 'сер' характеризує його як лицаря. Оскільки Джастін Тімберлейк є персонажем запозиченим із реального життя, надання йому середньовічному титулу підтверджує внутрішню неоднорідність мультфільму як інтердискурсивного простору. Цей епізод вказує на взаємодію соціального дискурсу, який переплітається одночасно із лицарським дискурсом та казковим, який є фундаментальним для даного фільму, підкреслюючи міждискурсивну природу мультфільму. Адже портрет популярного співака є невід'ємною частиною сучасного життя молоді, яка обожає поп-ідолів. Використання алюзивного імені є одним із маркерів інтердискурсивності.

В мультфільмі «Шрек» ніщо не існує випадково, кожний елемент включається в загальну

систему, і тим самим створює новий сучасний мультфільм. Екстраполоючи міркування Н.В. Данилевської щодо наукового тексту на матеріал нашого дослідження, можна стверджувати, що мультфільм «Shrek» функціонує саме як інтердискурс, який вбирає в себе широкий фонд вже існуючих дискурсів [2, 124].

Глядачі англomовного варіанту можуть помітити, що Дженіфер Сондерс, яка озвучила Фею-Хресну, вживає британський сленг, який вказує на англійське походження акторки. 'He climbs the highest bloody room of the tallest bloody tower' [6], оскільки цей мультфільм є американським очікується використання американського сленгу, а фраза «bloody» в американській мові має пряме значення «заюшений кров'ю», в даному випадку американці вживали б «damn». Вживання ненормативних слів порушує канони традиційної казки, в якій Фея-Хресна характеризується лише з доброї сторони. Використання лайливої лексики служить для урізноманітнення лінгвістичної структури казкового дискурсу та підкреслює інтердискурсивність мультфільму за допомогою введення елемента гангстерського кінодискурсу. З нашого погляду саме безмежний лібералізм у мові, мовна розкутість, порушення норм, лайливі елементи мови є зумовлені змішуванням дискурсів. Фраза взята з одного дискурсу та занурена в інший часто порушує підвалини основного дискурсу і примушує його звучати по новому, руйнуючи його «ідилію». Через наявність гангстерського дискурсу в мультфільмі зникає казкова наївність та з'являється гострота непригаманна для мультиплікаційного дискурсу.

В мультфільмі зустрічається велика кількість посилок на відомі та популярні фільми. Проявом категорії інтертекстуальності є звернення до алюзивних сюжетів, в яких перегукуються ролі актора в тому чи іншому фільмі і персонажа, якого він озвучує. Алюзивні сюжети використовуються як текстова ремінісценція, яка становить іконічне відображення знайомої образної чи фразової структури з іншого твору. За допомогою таких текстових включень в твір вноситься інформація про різні прецедентні феномени і встановлюються парадигматичний зв'язок з протекстом. Такі засоби інтертекстуальності можуть служити підґрунтям до інтердискурсивної взаємодії.

Зокрема, Н.А. Фатеєва стверджує, що «стратегія інтертекстуальності стає особливо ефективною в місцях порушення лінійної логіки розповіді, коли дискурсивні аномалії можуть бути розширені лише за допомогою виходу в інший текст» [5:19]. Це можна проілюструвати на наступному матеріалі. Король, роль якого озвучу-

вав Джон Кліз, вибачаючись перед Феєю Хресною, посилається на своє старе поранення. Цей епізод є алюзією на фільм «Фолті Тауерс»(1975), головну роль в якому грав актор Джон Кліз.

Як висновок, зазначимо, що інтертекстуальність та інтердискурсивність забезпечують динамічний розвиток дискурсу сучасного анімаційного фільму, який ми можемо трактувати як полілог автора, глядача, тексту та, що є особливо

важливо для даного дослідження - акторів, які озвучували персонажів.

З огляду на зазначене, наше дослідження підтверджує думку В.Е. Чернявської, що інтердискурсивність як зміна дискурсів, як гра з дискурсами стає видимою лише в текстовому полотні, а саме через різного роду інтертекстуальні сигнали [4, 221]. Наступним етапом у вивченні даної проблематики ми вважаємо дослідження взаємодії інтертекстуальності та інтердискурсивності у генерації нового змісту.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Арнольди Э.М. Жизни и сказки Уолта Диснея. – Искусство. Ленингдское отделение. 1968. – с211
2. Данилевская Н.В. Роль оценки в механизме развертывания научного текста. Пермь: Изд-во Перм. ун-та, 2005. – 360 с.
3. Дарико Чулая. Антонио Бандерас: «Кот в сапогах лишил меня женского внимания». [WWW document]. URL <http://www.kinopoisk.ru/interview/1720361>.
4. Чернявская В.Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность. Учебное пособие. – М.:Книжный дом «ЛИБРОКОМ»,2009. – 248 с.
5. Фатеева Н.А. Интертекст в мире текстов: Контрапункт интертекстуальности. Изд. 3-е, стереотипное. – М.: КомКнига, 2007. — 280 с.
6. Steig W., Elliott T. SHREK [WWW document]. URL <http://www.imsdb.com/scripts/Shrek.html>[12/10/2006]
- 7.

#### **Demydiak I. The question of intertextuality and interdiscursivity (on the base of the cartoon “Shrek”)**

**Abstract:** The present study analyzes the factors, especially the interaction of intertextual and interdiscursive markers, which helped the authors of the cartoon to create additional comic effect. In recent years, researchers have become increasingly interested in studying of the influence of both intertextuality and interdiscursivity as means of creating new texts, the results described in the paper are rather important for further research of the problem. The diversity of the characters is achieved by combining different discourses with the main one – fairy tale discourse. The reflection of interlacement of the fundamental cartoon discourse and the social, knightly, feministic and gangster discourses underlines the interdiscursive nature of the cartoon itself. The present article deals with the attraction of the actors' appearance who added the soundtrack to the characters of the film, while creating the cartoon characters. For adding the soundtrack to the cartoon characters one of the most popular Hollywood actors were involved, thus the audience who know the actors and the films they took part in could easily recognize actors' gestures or mimics while looking at the characters. The attraction of the actors' reality and concealed references to popular films create extra influence on the cartoon perception in general. This paper focuses on analyzing of intertextual and interdiscursive markers, which help the audience to identify “texts” inserted into the cartoon. The cartoon “Shrek” is investigated within intertextuality as not only textual but also extralinguistical insertion. This paper shows the main statements of V. E. Cherniavska which she offers for the interaction of intertextuality and interdiscursivity. This article is one of the steps of learning interdiscursivity as the change of discourse and as play of discourses which becomes obvious only while investigating the text with its different sort of intertextual signals. However, the results described are fairly general this article reveals the future opportunity of investigation of interaction of intertextuality and interdiscursivity in producing of new plot.

**Keywords:** Intertextuality, interdiscursivity, discourse, markers, interaction.

#### **Демидяк І.**

#### **К вопросу интертекстуальности и интердискурсивности (на материале мультфильма «Шрек»)**

**Аннотация:** Статья посвящена вопросам взаимодействия интертекстуальных и интердискурсивных маркеров, с помощью которых авторы мультфильма создавали дополнительный комический эффект. Автор, Демидяк И., раскрывает переплетение фундаментального для данного фильма сказочного дискурса с социальным, рыцарским, феминистическим и гангстерским дискурсами, которое подчеркивает интердискурсивную природу мультфильма. Рассматривается вопрос вовлечение образов актёров, которые озвучивали героев, в создание персонажей мультфильма. Проведено анализ черт персонажей, которые разрешают провести параллели между героями мультфильма и сценическими образами актеров. Проанализировано интертекстуальные и интердискурсивные маркера, которые разрешает адресату распознать «тексты», которые введены в мультфильм.

**Ключевые слова:** Интертекстуальность, интердискурсивность, дискурс, маркеры, взаимодействие.