

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет
имени В.М. Шукшина» (АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Факультет отечественной и зарубежной филологии

Кафедра иностранных языков

**Языковой анализ мультипликационных фильмов на материале
английского и немецкого языков: методический аспект**

Выпускная квалификационная работа

Допустить к защите

Зав. кафедрой _____

« ____ » _____ 2017г.

Выполнил студент

Я – АН 121 группы

Купрашвили Виктория Георгиевна

фамилия, имя, отчество

подпись

Научный руководитель:

канд. филол. наук, доцент

ученая степень, ученое звание

Виноградова Н.Г.

фамилии, имя, отчество

(подпись)

Оценка _____

« ____ » _____ 2017г.

Подпись _____ **О. С. Скороход**

(Председатель ГИА)

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический
университет имени В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Факультет отечественной и зарубежной филологии
Кафедра иностранных языков

АННОТАЦИЯ
на выпускную работу бакалавра

Студентки **Купрашвили Виктории Георгиевны** группы Я-АН121

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование

Профили: Иностранный язык (английский) и Иностранный язык (немецкий)

Тема: Языковой анализ мультипликационных фильмов на материале английского и немецкого языков: методический аспект

Language analysis of cartoon films in the English and German languages:
methodological aspect

Abstract

The graduation work reviews the language of English and German cartoon films. The object is to analyse cartoon films in the English and German languages.

The relevance of the work is the absence of language analysis of cartoon films in the English and German languages. There are some researches of special language aspects as the slang in cartoons but the analysis of all linguistic means has not been done before.

This graduation work consists of three chapters, introduction, conclusion, list of references.

In the introduction the object of the work, the relevance of a chosen topic, the variety of research tasks are revealed in the work.

The first chapter considers the history of American and German cartoon films. In the second chapter it is analysed the language of American and German cartoon films and several lexical exercises are suggested.

Автор ВКР

(подпись)

(ФИО)

Руководитель ВКР

(подпись)

(ФИО)

Содержание

Введение.....	3
ГЛАВА I. Анимация как жанр киноискусства.....	6
1.1. Мультфильм как особый жанр киноискусства.....	6
1.2. Экскурс в историю анимации Америки.....	7
1.3. Экскурс в историю анимации Германии.....	12
Выводы по I главе.....	17
ГЛАВА II. Языковой анализ текстов мультипликационных фильмов.....	19
2.1. Тематические рубрики в мультипликационных фильмах.....	19
2.2. Языковой анализ текстов мультфильмов.....	20
2.3. Языковой анализ мультипликационных фильмов на материале английского и немецкого языков: методический аспект.....	34
Выводы по II главе.....	39
Заключение.....	42
Список используемой литературы	44

Введение

В настоящее время языковой анализ текстов на материале английского и немецкого языков осуществлялся преимущественно над художественной литературой. До сих пор тексты мультипликационных фильмов подробно не анализировались на наличие различных стилистических и языковых средств, в свою очередь подробному рассмотрению не подвергалась и разговорная лексика. Однако данное исследование мультипликационных кинолент поможет выявить особенности текстов и узнать ответы на такие вопросы: с помощью языковых средств передается характер персонажей или атмосфера мультфильма, какая лексика наиболее распространена и на что именно она влияет. Наряду с этим, важную роль играет сленг и жаргонные слова, употребляемые персонажами в своей речи, что помогает выявить отношения между героями и степень формальности общения.

Актуальность данной работы заключается в том, что ранее языковой подробный анализ текстов мультфильмов на материале английского и немецкого языков не осуществлялся. Проводились отдельные исследования, направленные на анализ специальных языковых сфер или явлений, как, например, употребление сленга в мультипликационных фильмах на английском языке. Но полного исследования текстов американских и немецких мультфильмов не осуществлялось.

Целью данной работы является анализ американских и немецких мультипликационных фильмов на основе материалов английского и немецкого языков.

Задачи:

- проанализировать языковой материал американских мультипликационных фильмов

- проанализировать языковой материал немецких мультипликационных фильмов
- разобрать тексты выбранных мультфильмов на стилистические составляющие
- выявить особенности использования языковых средств в текстах мультипликационных фильмов
- разработать корпус упражнений на отработку лексики на основе проанализированного материала

Методы исследования:

- метод стилистического анализа текста
- метод сплошной выборки

Материалы исследования:

- тексты мультипликационных фильмов «В поисках Немо» / “Finding Nemo” (2003), «Шрек» / “Shrek” (2001), «Как приручить дракона» / “How To Train Your Dragon” (2010), «Белоснежка и 7 гномов» / “Snow White and the Seven Dwarfs” (1937), «Меч в камне» / “The Sword in the Stone” (1963), «Переполох в Гималаях» / “Lissi und der wilde Kaiser” (2007), «3 разбойника» / „Die drei Räuber“ (2007).

Объектом исследования являются тексты мультипликационных фильмов на материале английского и немецкого языков.

Предметом исследования – стилистический анализ текстов мультипликационных фильмов на английском и немецком языках.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что анализ мультипликационных фильмов можно применять на занятиях по теоретическому курсу английского и немецкого языков и стилистике языка.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. В первой главе рассказывается об анимации как жанре

мультипликации. После этого речь идет об истории зарождения и развития американской и немецкой анимации. Вторая глава содержит в себе примеры анализа американских и немецких мультипликационных фильмов. Здесь же представлены примеры упражнений, которые могут применяться в школе.

ГЛАВА I. Анимация как жанр киноискусства

1.1. Мультфильм как особый жанр киноискусства

Стремление человека запечатлеть увиденное уходит своими корнями еще в глубокую древность. Об этом нам свидетельствуют наскальная живопись или резьба по камню. Так, в рисунках народов севера можно увидеть бегущего оленя с большим количеством ног, показывающих динамику его бега; танцующего охотника с восемью ногами и шестью руками, с помощью которых переданы различные моменты движения в танце.

Фильмы делятся на четыре жанра. Жанр – это исторически сложившаяся и достаточно устойчивая разновидность художественного произведения.

Первый жанр — художественный.

Второй жанр — документальный.

Третий — научно-популярный.

Четвертый— мультипликационный жанр.

Сама мультипликация в свою очередь подразделяется на:

- компьютерную
- рисованную
- кукольную

Термин «мультипликация» в переводе с латинского означает «умножение». Человеческий глаз способен удерживать на сетчатке любое изображение в течение одной двадцатой доли секунды. Так как в кинопроекторе за секунду показано 24 кадра, длительностью в одну двадцать пятую доли секунды, то все они сливаются в одно непрерывное изображение. На этом и основан принцип кинематографа в целом. [8]

В интернет – источниках можно найти множество определений. Согласно первому, мультипликация означает вид

киноискусства, произведения которого созданы с помощью покадровой съёмки поочередных фаз движения рисованных или объёмных объектов.

Второе определение рассматривает мультипликацию (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение), как технические приёмы получения динамичных изображений, иллюзий движения или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких неподвижных кадров. Анимация (от фр. *animation*) — оживление, одушевление. [9]

Анимация, как любой другой вид искусства, базируется на основных стандартах или принципах. В мультипликации таких принципов насчитывается 12. Это набор основных правил анимации, предложенных аниматорами студии Дисней Олли Джонстоном и Фрэнком Томасом, описываемых в их совместной книге «Иллюзия жизни: анимация Диснея». Данные принципы основаны на многолетней работе аниматоров студии Уолта Диснея, которые начали разрабатывать методы для получения реалистичной и динамичной анимации с 1930 года.

Основной концепцией данных стандартов является соблюдения основных элементарных законов физики, равным образом они рассматривают и отвлеченные вопросы, такие как эмоциональность и харизма персонажей.

1.2. Экскурс в историю анимации Америки

Попытки создать движение с помощью серии последовательных рисунков предшествуют зарождению кинематографа. Появление в середине 19 века стробоскопа было первым шагом мультипликации в самой простой форме.

Стробоскопом представлял собой бумажный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне барабана на бумажной ленте была изображена серия рисунков, иллюстрирующих последовательные этапы движения человека или животного. Каждый рисунок показывал новый момент движения. Посредством вращения зритель мог наблюдать в узком отверстии барабана короткий мультипликационный фильм. Все движения персонажа казались непрерывными.

В 1914 году художник Уинзор Маккей создал первого в истории мультипликации героя с характерными личностными качествами — динозавра Гerti. Но огромное количество рисунков для этого фильма требовали изобретения новой технологии, благодаря чему появилось разделение труда между художником – аниматором и художником, отвечающим за прорисовку фона. Для изготовления мультфильмов использовались киносъемочные аппараты, для покадровой съёмки.

Как и в истории кинематографа, первые анимационные фильмы были немыми. Мультфильмы показывались в кинотеатрах под аккомпанемент фортепиано. Анимация содержала подтекст, интересный не только детям, но и взрослым. При формировании стиля первых мультфильмов многое было взято у газетных комиксов.

Датой начала золотого века для американской мультипликации считается 1928 год – год изобретения технологии записи звука на пленку. И уже в 1932 году была применена технология цветного кино. [1]

За историю мультипликации в 1930 году был принят кодекс производства фильмов – «кодекс Хейса». [7] Кодекс назван по имени политика-республиканца Уильяма Харрисона Хейса в 1922—

1945 годах возглавлявшего Ассоциацию. Кодекс включал в себя свод правил для создания анимации:

- Запрещено изображать злодеяния и пороки таким образом, чтобы они порождали симпатию у зрителей.

- Необходимо изображать нравственно правильные и морально устойчивые модели жизни.

- Возбраняется издевательство над законом.

- Запрещается демонстрация внебрачных связей и упоминание нетрадиционной ориентации.

Данный кодекс существовал до 1968 года.

Полнометражные мультипликационные фильмы ассоциируются со студией Уолта Диснея. Полноценные полнометражные мультфильмы считаются произведения, продолжительностью не менее 40 минут, содержащие единую драматургию.

Создателем первого полнометражного звукового мультфильма является аргентинец Квирино Кристиани. Его первая полнометражная работа «Апостол» была выпущена в Буэнос-Айресе 9 ноября 1917 года. Однако политический и не развлекательный характер произведения стали преградой на пути международного признания киноработы.

Во всем мире Уолт Дисней считается основателем полнометражной анимацией в США. Дисней не был единственным аниматором своего времени. Макс Флейшер аналогично занимался полнометражными произведениями. В 1939 году под его руководством был выпущен полнометражный мультфильм «Путешествие Гулливера». Позднее, в 1942 году был показан на киноэкранах «Супермен», а в 1948 году в прокат вышла самая знаменитая его работа «Рудольф, красноносый олененок». Однако

по технике выполнения работы уступали диснеевским полнометражным фильмам.

С выходом на экраны самого первого мультипликационного фильма производства Уолта Диснея, названного «Пароходик Вилли», был понятен принцип структурирования картин. Дисней профессионально использовал звуковой материал в своих произведениях и был одним из первых, кому удалось воссоздать на экране звукозрительный синтез. Преимущество его работ было в том, что Дисней не озвучивал свои работы отдельно, а изначально создавал изображение совместно со звуковой дорожкой, так как между анимацией и музыки существует эстетический эмбиоз.

Самой первой студией, перешедшей на производство мультипликационных сериалов была студия «Ханна Барбера». Их сериалы, такие как «Где ты, Скуби – ду?», имели огромный успех. Мультсериалы полностью соответствовали кодексу Хейса. Однако, в это время анимация стала считаться развлечением для детей. Уолт Дисней по – прежнему продолжал производство мультфильмов для большого экрана, но в 1966 он ушел из жизни. Его коллеги решили придерживаться стиля, заданного Диснеем.

Позже аниматоры начали адаптацию мультсериалов для создания полнометражных фильмов. Инициатором введения этой техники выступила студия Уолта Диснея в 1980х годах. Она занималась реставрацией классических работ Диснея и выпуском нового произведения по эскизам автора, найденных в архивах.

В этот период были распространены сериалы, связанные с линиями игрушек, таких как «Черепашки – ниндзя» и другие. В это же время студии обращались с заказами в страны Азии, что позволяло улучшать технику анимации без дополнительных затрат.

Первым полнометражным мультипликационным фильмом, созданным по эскизам Уолта Диснея, являлась «Русалочка»,

показанная на экранах в 1989 году. Ее выход символизировал возрождение диснеевской анимации.

Другие студии – «Metro – Golden – Mayer», «Warner Brothers» - вдохновленные успехом Диснея, начали выпускать полнометражные ленты, подражая стилю студии Уолта Диснея. В те годы были выпущены киноленты «Все псы попадают в рай», «Дюймовочка». Студия «20th Century Fox» показал на экранах мультфильм «Анастасия».

Студия «Disney» создала дочернее предприятие «Pixar», руководителем которой являлся Джон Лассетер. Первая работа данной студии «История игрушек» вышла в свет в 1995 году. Будучи первым проектом, выполненным в компьютерной графике, работа имела грандиозный успех. Данный мультфильм отличался отсутствием музыкальных номеров и прописанной драматургией героев.

Студия Pixar — американская киностудия, которая работает в жанре компьютерной анимации. [8] Студия была основана Джоржем Лукасом в 1979 году, сразу после его успеха киноленты «Звездные войны». В 2006 году студия была куплена компанией Walt Disney Pictures. Однако это студия была не единственным «гигантом» в анимационной киноиндустрии. Главным конкурентом Pixar на рынке считалась студия Dream works.

История компании началась в 1994 году под эгидой Стивена Спилберга, Джеффри Катценберга и Дэвида Гиффена. Некоторое время спустя основатели согласились продать студию компании Viacom – владелице студией Paramount Pictures. Первой полнометражной работой под управлением Dream works была лента «Миротворец», показанная на экранах в 1997 году. Затем был выпущен мультфильм «Муравей Антц». Год за годом студия

демонстрирует прекрасные работы, такие как «Принц Египта» (1998), Шрек (2001), Шрек 2 (2004), Шрек 3 (2007), Мадагаскар (2005), Подводная братва (2004). Долгое время компания была лидером в области компьютерной анимации.

По сей день искусство мультипликации непрерывно развивается. Художники – аниматоры постоянно пробуют новые подходы и материалы: пластилин, глину, или используют новые техники: компьютерная мультипликация, основанная на электронике и применении кибернетических машин. Современные мультипликационные фильмы стали интересны не только детям, но и взрослым. Благодаря их приближенности к реальности, приковывающей к экранам анимации, но и богатым стилистическими средствами языком.

1.3 Экскурс в историю анимации Германии

Для современного зрителя история немецкой мультипликации остается неизвестной, однако особое место занимает мультипликация времен нацизма в период с 1933 по 1945 года. [10] Разумеется, существование такого вида анимации было тщательно скрыто на Западе. Даты многих мультипликационных работ были указаны годом выпуска 1932 или 1933, с целью показать, что работы были сняты не в нацистской Германии.

Первым немецким анимационным фильмом можно считать «С Новым Годом», выпущенным немецким оператором и аниматором Гвидо Зебером. Это была реклама марки шампанского, первоначально показанная в конце 1909 года. Уже тогда анимационную рекламу и мультипликационные фильмы начинали использоваться в качестве политической пропаганды.

Для создателей мультфильмов в период Третьего Рейха образцом качества являлись фильмы Уолта Диснея. К этому времени у немецкой мультипликации был накоплен определенный опыт. Уже имелись очень успешные мультипликационные фильмы, но такой мультипликационной индустрии, как в США, еще не было.

В первые года нацизма немецкая анимация могла рассчитывать на существенную поддержку. Однако у Германии не имелось настоящей мультипликационной индустрии, лишь небольшое количество операторов и аниматоров создавали свои работы на небольших производствах. Одним из первых в эпоху фашистов вышли кукольные анимации об африканце Джимми и его ослике Плиме: «Джим и Плим помогают льву» (Jim und Plim in: Hilfe ein Löwe), вышедший в 1933 и рассказывающий о странных приключениях африканца и его упрямого ослика, и его продолжение «Джим и Плим: серенада» (Jim und Plim in: Serenade). В борьбе за сердце девушки между главным героем и трубачом аниматоры использовали пиротехнические средства. Оба фильма были выпущены на студии «Trickfilm». [12]

Но на данном этапе большую часть на рынке немецкой мультипликации занимала реклама, так как в Германии анимация была поставлена на промышленный поток благодаря производству рекламы. [10] Перед Первой мировой войной в 1911 г. Юлиус Пиншевер, немецкий режиссер, начал использовать мультипликационные фильмы в качестве рекламы в кинотеатрах перед показом художественных фильмов. Над созданием он работал с такими аниматорами, как Гвидо Зебер, Вальтер Руттман, художник и режиссер, и Лотте Рейнигер, женщина – режиссер

анимационного кино. Их короткометражные анимационные фильмы обрели успех и были перепроданы в другие страны мира. Обычно их приспособляли к другим продуктам, просто изменяя формулировку рекламного лозунга.

Первые пропагандистские мультфильмы в нацистской Германии создавались в форме аллегорий и несли в себе политический посыл. Например, в работе «Маленькая королевская трагедия» (Eine kleine Königstragödie), выпущенная в 1935 году, показывается борьба между белыми и черными шахматными фигурами, которая преподносится как трагедия на шахматной доске.

Во время нацистского правления в Германии было создано большое количество экранизаций произведений Братьев Гримм, также Ганса Христиана Андерсена и Шарля Перо. Самая известная экранизация – «Бременские музыканты» (Die Bremer Stadtmusikanten), вышедшая в 1935 году на студии братьев Фердинанда, Германа и Пауля Диль, создавших семейное предприятие по выпуску мультипликационных работ в 1929 году. Сперва они делали рисованную мультипликацию, но потом обращаются к производству кукольных фильмов. Еще одним большим полнометражным мультфильмом, созданным в студии по сказке Братьев Гримм, стала работа «Семь воронов» (Die sieben Raben), вышедшая на экраны в 1937 году, рассказывающая об истории семи братьев, которые превратились силой проклятия их отца в воронов, и будут спасены только благодаря помощи их сестры. [10]

Но самым популярным мультипликационным фильмом считался «Гонки между зайцем и ежом» (Der Wettlauf zwischen dem Hasen und dem Igel), вышедший на

экраны в 1938 году по сказке Братьев Гримм о том, как с помощью хитрости еж сумел обогнать зайца. Фильм разошелся в 1600 копиях, что являлось невероятным успехом для того времени. В период с 1929 и 1970 годов братья Диль управляли самой главной студией в Германии, выпускавшей фильмы с марионетками.

В 1930-е годы многих художников – мультипликаторов вынуждали участвовать в создании немецкого варианта диснеевских мультфильмов с целью опередить американскую анимационную индустрию. Частично техника студии Диснея копировалась уже перед приходом к власти нацистов. С началом Второй Мировой Войны мультфильмы все чаще использовались в целях политической пропаганды. Например, в мультипликационной работе «Нарушитель спокойствия» (*Der Störenfried*), выпуска 1940 года, режиссера Ханса Хельда показано, как все животные леса держатся вместе, чтобы прогнать нарушителя спокойствия - лисицу. Ежи носили шлемы вермахта, а осы изображали пикирующих бомбардировщиков в немецкой летной форме. Все это должно было способствовать мобилизации немецкого населения на борьбу с врагом. В начале войны, в 1941 году, было основано общество по производству мультфильмов, расположенное в Берлине. Руководителем был назначен мультипликатор Луис Зель, приглашенный из Бразилии. Ему было поручено создать мультфильм о горном духе Рюбецале, но проект потерпел неудачу. После неудавшейся попытки было создано предприятие в 1942 году «*Deutsche Zeichenfilm GmbH*». У истоков этой студии стояли театральный критик Фридрих Люфт, художники – аниматоры Хорст фон Мёллендорф, Плауен и Манфред Шмидт. Они планировали выпустить первый полнометражный фильм к 1947 году.

На этой студии был создан пропагандистский мультипликационный фильм с антисемитскими моментами «Бедный Ганс». Мультфильм был выпущен в 1943 году и шел 17 минут. Работа по созданию проводилась 2 года, на тот момент это был один из самых масштабных немецких проектов. Сюжет состоял в том, что канарейка Ганса, сбжавшая из клетки, хотела быть свободной, как маленькая синица в небе. Но ее подстерегало множество опасностей, поэтому она вернулась в клетку, к ней присоединяется и синица. После выпуска этого проекта аниматоры студии переводятся в Мюнхен и Вену. Там они готовятся к созданию следующего фильма, однако до роспуска Deutschen Zeichenfilm GmbH в октябре 1944 года новые проекты так и не были реализованы.

Одним из самых выдающихся аниматоров Германии в период с 1933 по 1945 года считается Ганс Фишеркозен. [10] В течение военных лет под его руководством было создано три знаменитых фильма: «Мелодия, испорченная погодой» (*Verwitterte Melodie*), вышедшая на экраны в 1942 году, «Снеговик», реализованный в 1943 и «Глупый гусь», выпущенный в 1944.

С закатом нацизма анимационная индустрия была разрушена, но многие аниматоры ушли в индустрию рекламных фильмов, которая обрела особенную популярность в 1950-е – 1960-е годы.

Следует выделить студию DEFA – одну из ведущих студий Германии и по сей день. [4] Несмотря на послевоенный период, студия была основана в 1946 году. Первыми работами были пропагандистские и социальные фильмы, детские фильмы и знаменитые серии про индейцев. Однако изначально студия называлась «Киностудия Бабельсберг» (*Filmstudio Babelsberg*),

основанная в 1910 году и ставшая одной из самых крупнейших в Европе.

После окончания Второй мировой войны киностудия оказалась на территории Германии, принадлежавшей Советскому Союзу. Она получает новое название в 1945 году и уже обновленная и именуемая в дальнейшем студия DEFA – Deutsche Film AG – была вновь открыта в 1946 году. Через три года, когда страна была официально разделена на Восток и Запад, DEFA стала главной киностудией ГДР. [14]

В 1955 году было открыто анимационное отделение DEFA – Die Trick-Fabrik. Здесь создавались мультипликационные фильмы не только для детей, но и для взрослой аудитории. На студии применялись различные техники, такие, как кукольная, рисованная мультипликация, анимация с документальными коллажами.

После объединения Германии для киностудии наступили нелегкие времена, она была практически закрыта. Удалось снова вывести ее в лидеры, но под другим названием – Studio Babelsberg.

За полвека своей истории DEFA выпустила около 2000 мультипликационных фильмов, не говоря о большом количестве художественных и документальных фильмов.

Выводы по I Главе

Анимации США и Германии пережила много взлетов и падений. Самыми большими событиями в истории становления анимации можно считать период Второй Мировой Войны и начало использования компьютерных технологий. С появлением такого

термина как «компьютерная анимация», начинался новый этап в ее развитие.

Однако, несмотря на большое количество брендовых студий, имеющих известность во всем мире, студия «Walt Disney» является одной из самых влиятельных и популярных до сих пор не только в Америке, но и во всем мире. Ее основателя Уолта Диснея по праву считают прародителем анимации. Он не только привнес огромный вклад в становление мультипликации, но и вывел анимацию на новый, мировой уровень.

Для анимации Германии период нацизма играет двойную роль. С одной стороны, индустрия мультипликации широко поддерживалась государством, с другой стороны художники-аниматоры были вынуждены создавать мультфильмы с политическим посылом. Практически каждый проект того времени нес в себе нацистский или антисемитский характер. Анимация периода нацизма существовала в очень строгих рамках. Помимо этого, Германия стремилась опередить США в мультипликационной индустрии и находилась в постоянной гонке с американской анимацией. Однако, этим событиям не удалось сломить развитие немецкой мультипликационной индустрии даже после падения нацизма и полной остановки финансирования анимационных студий.

ГЛАВА II. Языковой анализ текстов мультипликационных фильмов

2.1. Тематические рубрики в мультипликационных фильмах

Мультипликационные фильмы в большинстве случаев направлены на поддержание темы дружбы, проявления смелости и отваги. Однако, мультфильмы за последние несколько лет приобрели новую направленность, а именно среди основных тематических рубрик появилась доминирующая – неподчинение традиционным укладам.

Примером послужит мультипликационная лента «Как приручить дракона» студии Dream Works, где главный герой отличался от своих соплеменников викингов и мыслил иначе, что позволило ему внести большой вклад для своего племени. Не подчинение традиционным укладам приводится в мультфильме «Храбрая сердцем» студии Pixar, в котором главная героиня благодаря своему современному взгляду на мир прекратила вражду между соседними племенами.

Данная направленность стремится показать, что быть не таким, как все – это не недостаток. Наоборот, главные герои, отличавшиеся от остальных, могут что-то изменить в своей жизни в лучшую сторону. Они проявляют смелость и отвагу для достижения своей цели. Это является положительным образцом для зрителя, так как главные герои прилагают усилия для получения результата, успех не приходит к ним просто так.

И все же в мультипликационных фильмах продолжает лидировать тема дружбы на протяжении многих лет. Главным героям приписываются новые черты характера. Персонажи становятся более самостоятельными, смелыми, неподдающиеся устоявшимся укладам общества. Несмотря на новую

направленность тематических рубрик кинолент, друзья и семья являлись и будут являться основополагающей идеей мультипликационных фильмов.

2.2. Языковой анализ текстов мультипликационных фильмов

Для анализа языкового материала мультипликационных фильмов на материале английского языка были выбраны следующие киноработы: «В поисках Немо», «Шрек», «Белоснежка», «Как приручить дракона», «Меч в камне». Проанализированные мультфильмы принадлежат к разным периодам в истории анимации, таким как этап ее становления, развитие анимации и ее состояние последних несколько лет.

Фильм «В поисках Немо» повествует о приключениях главного героя рыбы – клоуна Марлина, который разыскивает своего пропавшего сына Немо. Мультфильм был выпущен студией Pixar в 2003 году. В англоязычном тексте можно обнаружить большое количество сокращения слова because – 'cause – (потому что, так как), указывающее на неформальный стиль общения между главным героем Марлином и его сыном Немо.

В тексте встречаются такие фразы, как «Ohh. There, there, there» – (ну, ну), неформальное разговорное выражение подбадривания, или ласкательное обращение к отцу – «daddy» (папа). Ласкательные обращения употребляются не только в диалогах между отцом и сыном, но и между главным героем в разговорах с его знакомыми. Они обращаются к нему, называя «Clownie» – (производное от рыбы – клоуна, «clownfish»), данное ласкательное обращение демонстрирует неформальный стиль общения. Аналогичное ласкательное обращение применяется в

разговоре Дори, подруги главного героя, с Марлином: «It's the ocean, **silly**» – «это океан, глупышка».

Данный мультфильм содержит большое количество слов и выражений, не требующих обязательного прямого перевода в английском языке. Сюда относятся фразы «come on» – «да брось», употребляемую в контексте «come on, dad» – «да брось, пап». Выражение «oh boy!» – «ничего себе!» показывает эмоциональное состояние удивления и шока у персонажа. Глагол «see», употребляемый в речи в конце предложения, имеет значение не «видеть», а значение «понимаешь?», как, например, в контексте *there's a mollusk, see?* – (один моллюск, понимаете?), когда главный герой Марлин рассказывает другим рыбам анекдот.

Мультипликационный фильм содержит повторение слов при отсутствии такой необходимости демонстрирует взволнованность персонажа в сцене, когда маленький Немо рассказывает своему отцу интересный факт о черепахах: «he **said** that sea turtles, **said** that they live to be about a hundred years old!» – «он сказал, что морские черепахи, сказал, что они живут сотни лет!».

Опущение слов является неотъемлемой частью неделового общения: «I'm up» – «я проснулся», вместо «I'm wake up».

Широкое использование слов «Well» – «ну», «actually» – «на самом деле» присутствует в данном тексте мультфильма и подчеркивает неформальную неподготовленную речь.

Употребление более неформальных слов, таких как «kids» вместо нейтрального «children» в предложении «All right, you kids!» – «и так, детишки!», или «woozy» вместо «alright» или «ok», как в вопросительном предложении «Are you woozy?» – «ты в порядке?», когда отец интересуется состоянием своего ребенка. Такой же пример в ситуации, когда Джил – «главарь» аквариума, дал команду

своим подопечным: «be as gross as possible», используя прилагательное «gross», вместо более нейтрального «rude».

Данная замена нейтральных слов на прилагательные или существительные с более яркой эмоциональной окраской придает живость речи и делает ее более выразительной.

Для подчеркивания неграмотности в речи маленького Немо присутствует грамматическая конструкция пассивного залога: «I'm done» – «сделано». Такое же явление можно пронаблюдать в речи Дори – подруги главного героя, с целью продемонстрировать ее речевую некомпетентность: «I'm done talking to the shark» – «я уже поговорила с акулой», совершенное действие выражается особым способом с помощью глагола to be и смыслового глагола.

Следующая мультипликационная лента «Шрек» повествует о приключениях огра, жившего в своем доме на болоте. Мультфильм был выпущен студией Dream Works Pictures в 2001 году и является самой успешной работой этой студии.

В тексте данного мультфильма можно найти широкое использование жаргонных слов и выражений, например, грубое обращение «shut up» – «заткнись», или выражение «That's right, fool!» – «Совершенно верно, тупица!». Данные примеры иллюстрируют грубость хозяйки по отношению к Ослу.

В примере «go ahead, little fella» – «не упрямясь, парень» присутствует обращение «fella», которое является характерным для уличной неформальной лексики, демонстрирующую необразованность женщины – крестьянки.

Характерной языковой особенностью киноленты «Шрек» является использование местоимения «he», когда речь идет об Осле: «He's really quite a chatter box» – «Он настоящий болтун». Это является необычным явлением для английского языка, в котором местоимение «it» применимо ко всем животным.

Для выражения крайней раздражительности хозяйки используется двойное ругательство: «Talk, you bone headed dolt» – «Говори, тупоголовый дурень».

В тексте мультипликационного фильма наблюдается преобразование одной части речи в другую в несоответствии с правилами английского языка. Это явление можно увидеть в речи Осла, когда он разговаривает со стражем, в котором глагол talk стал прилагательным в превосходной степени – «talkingest»: «I'm the talkingest damn thing you ever saw» – «Я самый говорливый парень, которого вы когда – либо видели».

Еще один пример неправильного употребления части речи можно наблюдать в эпизоде, когда на Осла попадает волшебная пыльца: «I bet you ain't never seen a donkey **fly**». – «Готов спорить, вы никогда не видели летающего осла». Глагол «fly» использован в качестве причастия, получив значение «летающий».

В эпизоде спасения Шреком Осла от придворной стражи, в речи Осла используется многократное повторения для передачи его восторга: «Listen, you was really, really, really somethin' back here» – «Послушай, ты был реально, реально крут». Равным образом, в данном примере с местоимением «you» используется неопределенное местоимение «something», нежели «somebody». Переведя дословно: «Ты был чем-то нереально крутым». Данное явление характеризует речь Осла, как далекую от эталона. Как и использование глагола «to be» во второй форме – «was» с местоимением «they», когда в обычной речи глагол «to be» с данным местоимением должен употребляться во второй форме для множественного числа – «were»: «They was trippin' over themselves like babes in the woods» – «Они помчались, как испуганные детишки».

Интересные сравнения часто встречаются в тексте, как в примере «You're mean, green, fightin' machine» – «Ты отвратительная, зеленая боевая машина», когда Осел сравнивает Шрека с «боевой машиной».

В языковом тексте данного мультфильма широко употребляются гиперболы, такие как «incredible» – «невероятно», или во фразе «you was **great** back here» – «ты был великолепен», прилагательное «great» иллюстрирует восторженность Осла.

Нередко в тексте встречаются оксюмороны – сочетание противоречивых понятий: «Only a true friend would be that **cruelly honest**» – «Только верный друг будет по – настоящему честен». При дословном переводе – «безжалостно честен».

Опущение слов, аналогично, как и в тексте ранее проанализированного мультфильма «В поисках немо», указывает на небрежность речи и неформальный стиль общения: «You were saying?» - «Ты что-то сказал?». В данном случае опущен вспомогательный глагол do во второй форме, вместо него употреблен глагол to be в прошедшей форме.

Следующий мультипликационный фильм, выбранный для языкового анализа – «Белоснежка». Кинолента была отснята студией «Walt Disney» в 1937 году по мотивам одноименной сказки братьев Гримм. История повествует о девушке, чья мать давно умерла, и отец женился во второй раз на злобной женщине. После смерти отца мачеха хочет убить свою падчерицу и быть самой красивой во всем мире. Девушка спасается и живет у семи гномов.

Этот мультфильм не так разнообразен сленгом, как две предыдущих работы, выбранные для языкового анализа. Но он содержит большое количество прилагательных в превосходной степени.

Данное явление можно наблюдать в эпизоде, когда злая мачеха спрашивает у зеркала «Who is the fairest one of all?» – «Кто самая прекрасная на свете?». И аналогичное предложение встречается в речи Королевы в момент ликования из – за смерти Белоснежки: «Now I'll be the fairest in the land!» – «Теперь я самая прекрасная на свете!».

В киноленте присутствуют ласкательные обращения, такие как «girlie» – «девчушка», «dearie» – «дорогуша» в моменте, когда злая мачеха пытается обмануть Белоснежку, подарив ей отравленное яблоко.

В тексте широко употребляется гипербола: «You are **the one** who can fill the world with sunshine» – «**Только ты** можешь наполнить мир солнечным сиянием». Данная гипербола использована в сцене, где главная героиня поет вместе с птицами. Для выражения большей экспрессии в тексте используются прилагательные или наречия, придающие речи выразительность. Например, в эпизоде, когда Белоснежка просит прощения у гномов: «I'm **awfully** sorry» – «мне ужасно жаль». Или в моменте, когда героиня восторгается их домом: «It's adorable» – «Он очарователен». Наречие «too» придает эмоциональную окраску и часто встречается в тексте: «That`s too bad» – «Это очень плохо».

Данное произведение Уолта Диснея содержит намного больше сравнений, в отличие от двух первых проанализированных произведений. Например, в эпизоде, где зеркало описывает мачехе красоту Белоснежки: «Lips red as the rose» – «Губы красные, как розы», «hair black as Ebony» – «волосы темные, как эбеновое дерево», «skin white as snow» – «кожа белая, как снег». Аналогичные примеры встречаются в моменте, когда Белоснежка поет вместе с лесными птицами: «Life is just like a bright» – «Жизнь как яркий свет». Вновь в сцене, где главная героиня обнаруживает

домик гномов, снова можно увидеть такое сравнение их жилища, как «Just like a doll`s house» – «Словно кукольный домик». Это же явление возможно встретить в эпизоде, в котором гном Ворчун недоволен появлением Белоснежки в их доме: «Just standin` there sputterin` like a doodlebug» – «Просто стоять там и трещать как плавающая золотомойка». При первой встрече гномов с девушкой они сравнивают ее с ангелом: «Like a angel» – «Словно ангел». Стоит обратить внимание на неопределенный артикль «a» – в повседневной письменной или устной речи перед существительными, начинающихся на гласную букву, употребляется артикль «an», но в этом данное правило отсутствует, возможно, с целью показать некую речевую безграмотность гномов.

В речи гномов наблюдаются частые повторение, как, например, употребление глагола «dig» много раз в предложении «We dig, dig, dig in our mine the whole day» – «Мы копали, копали, копали целый день в нашей шахте». Данное явление выражает многократность действия. В добавок, это предложения является примером аллитерации – повторение одинаковых согласных на определенном отрезке текста. Из – за употребления глагола «**dig, dig, dig**» несколько раз подряд происходит повторение звонких согласных «d» и «g».

В мультфильме встречается частое сленговое употребление личных местоимений: «Let me see **thy** face» – «Покажи мне свое лик», вместо местоимения «you» употребляется местоимение «thy» более разговорного стиля. Аналогичный пример можно обнаружить в эпизоде, когда Белоснежка спрашивает у гномов: «How hard do **ya** scrub?» – «Насколько хорошо ты их помыл? (руки)». Такое употребление местоимений придает речи более неформальный характер.

Придать диалогам в тексте неформальный стиль помогает опущение некоторых частей речи, как, например, во фразе «*Might be poison*» – «**Оно** (яблоко) может быть отравлено». В данном примере отсутствует местоимение «*it*».

В тексте присутствуют и метафоры, например, в эпизоде, когда Белоснежка поет по дороге к дому гномов: «*When hearts are high*» – «Когда сердца так высоко». В данном случае наблюдается скрытая метафора – при ожидании чего – то волнующего сердца могут биться так сильно и «быть так высоко», как солнце на небе.

Мультпликационный фильм «Как приручить дракона» содержит достаточное количество интересных языковых средств. Фильм был показан на экранах в 2010 году студией «*Dream Works Animation*». Он рассказывает о приключениях мальчика Иккинга – главного героя этой истории. Он является сыном вождя племени викингов, данное племя ведет постоянную борьбу с драконами. Главный герой меняет ход истории, приручив одного дракона.

Поскольку главный герой не является ярким сторонником применения физической силы, в отличие от его соплеменников, в его речи часто можно наблюдать сарказм: «*We're Vikings. We have stubbornness issues*» – «Мы викинги. У нас есть проблемы с упрямством». Выражение «*stubbornness issues*» подчеркивает его мнение по поводу упрямства и непоколебимости его сородичей. Продолжая рассказ о своем племени, главным героем снова говорит с сарказмом и чувством иронии, подчеркивая те стереотипы, с которыми ассоциируется племя викингов: «*Viking men and women pour out into the streets, axes in hand*» – «Викинги мужчины и женщины выходят толпами на улицу с топорами в руках». Но этот пример содержит в себе не только иронию, но и метафору: «*pour out*» – дословно «выливаться». Большое количество мужчин и

женщин сравнивается с потоком льющей жидкости. Подразумевается, что людей выходит очень много.

Ирония прослеживается в речи Иккинга, когда она рассказывает о своем имени: «My name's Hiccup. Great name, I know» – «Меня зовут Иккинг. Замечательное имя, я знаю.» Его ирония объясняется тем, что «Hiccup» дословно переводится как «икота».

В тексте данного мультфильма можно увидеть гиперболы. Например, звание отца главного героя: «That's Stoick the **Vast**» – «Это Стоик Огромный». Данная гипербола подчеркивает невероятно крупные габариты его отца – вождя племени. Другой пример встречается в эпизоде, когда Иккинг хвалит работу своих сверстников: «Their job is so much cooler» – «Их работа намного круче». Несмотря на употребление прилагательного в степени сравнения «cooler», в предложении присутствует количественное местоимение «much», что подчеркивает эффект от результата проделанной работы ребят – викингов.

Обнаружить метафоры можно в реплике одного из викингов, который сообщает об угрозе приближающихся драконов: «Massive flaming braziers are raised on poles» – «Огромные пылающие жаровни поднялись в небе». Он сравнивает драконов, извергающих пламя, с жаровней. В речи главного героя прослеживается метафора, когда он сравнивает свою комплекцию с «рыбьей косточкой»: «This is a talking fish bone» – «Говорящие рыбы кости».

В диалоге между Иккингом и его главным соперником можно встретить интересное употребление существительного «Viking» – «Vikingness». Данное существительное используется с целью создания скрытой метафоры «Vikingness contained» – «викинго – содержащее». Главным герой так называет своего противника, с

целью подчеркнуть насколько тот принадлежит по поведению к своим соплеменникам.

Текст анализируемого мультипликационного фильма содержит большое количество разговорных выражений, таких как «Nah, come on!» – «Да брось!», или вместо употребления выражения «by the way» – «между прочим» можно обнаружить фразу «to be way»: «I'm way too muscular for their taste» – «Я, между прочим, слишком мускулистый для них». Такие разговорные фразы подчеркивают неформальность общения между героями. Как и употребление личных местоимений в разговорном стиле: «don't **ya** think?» – «ты так не думаешь». Аналогичное личных местоимений были приведены в качестве примера в предыдущем анализе мультфильма «Белоснежка».

В репликах вождя племени прослеживаются синекдохи, когда речь идет о жителях его племени, как в примере: «I have an entire village to feed!» – «Мне нужно накормить целую деревню!». Вместо самой деревни подразумеваются жители таковой. Применение синекдох в его речи в моментах, когда он говорит о своей деревне помогает охарактеризовать персонажа, как заботливого и внимательного вождя.

Последний мультипликационный фильм, выбранный для анализа на английском языке – «Меч в камне» производства студией «Walt Disney» 1963 года. История повествует о маленьком мальчике – будущем короле Артуре. О том, как волшебник Мерлин учил его простым вещам, окружающим их в повседневной жизни, до правления Артура Англией.

В тексте анализируемого мультфильма встречается такое олицетворение, как: «when England was young» – «когда Англия была молодым государством». В данном примере Англии приписываются свойства живого существа, способному «стареть»

или наоборот «быть молодым». Интересные олицетворения встречаются в монологе о судьбе Англии: «The land would be saved by a miracle» – «Страна могла бы быть спасена только с помощью чуда». Снова неодушевленному существительному, «miracle» – чудо, приписываются черты, свойственные одушевленному предмету, как, например, спасти кого – либо.

В тексте данного мультфильма встречаются обращения к зрителям, например, «Hang it all!» – «Забудьте!», или «Leave off!» – «Оставьте это!». Такой прием обращения к зрителям встречается один раз в данном анализируемом мультфильме, в отличие от других проанализированных кинолент.

Аналогичные примеры неформальных обращений прослеживаются в тексте не только в момент обращения автора в лице волшебника Мерлина к зрителям. Такое явление можно наблюдать в течение всего мультфильма, например, «Let me see» – «дайте подумать», или в данном примере: «that big **lad** must be close on to 20» – «этому здоровяку должно быть около 20 лет». Используется более разговорное обращение «lad» – «парень», когда Мерлин описывает одного персонажа.

В эпизоде, когда Мерлин описывает короля Артура в юности, в его речи присутствует сравнение мальчика с кузнечиком за маленький размер будущего правителя: «He is a little grasshopper» – «Он словно маленький кузнечик». Сравнения можно наблюдать в речи хозяина Артура, когда тот ругает своего подчиненного: «Quiet, **Wart**» – «Замолчи, бородавка». И снова Артур сравнивается с бородавкой благодаря своим небольшим размерам.

В тексте анализируемого мультфильма прослеживаются повторения, преимущественно в речи Мерлина с целью продемонстрировать его замешательство или растерянность в том, как объяснить тот или иной предмет своему ученику Артуру. Как

например в момент негодования Мерлина: «I, I, I beg your pardon!» – «Я, я, прошу прощения!». Или таком примере, как: «I, I've even been there» – «Я, я даже был там», когда Мерлин рассказывает Артуру, что он был в будущем.

Для анализа мультипликационных фильмов на немецком языке были выбраны работы «Переполох в Гималаях» и «3 разбойника». Оба мультипликационных фильма были выпущены на экраны в 2007 году. В первом фильме речь идет о приключениях экстравагантного императора Франца и его жены Лизи. В данном анимационном проекте приведено большое количество неформальной, в том числе и заниженной лексики. Например, в эпизоде, когда ежи переговариваются после того, как их кинули в качестве дротиков: „Ich **kotz** gleich “– я только что **блевал**. Когда Йети встречает некоего ледяного короля, он восклицает „Au **baske!**“ – Твою мать! Данный перевод фразы преимущественно используется в киноработах. Использование такого выражения демонстрирует шок персонажа и придает речи более живой характер. Когда король ругается со своим эхо, он употребляет выражение Закрой пасть! – „Halt die **Fresse** jetzt!“ . Также к использованию сленговой или заниженной лексики можно отнести слово, которым император называет свою возлюбленную: „Komm hier, du **Luder!**“ – Иди сюда, развратница/бесстыдница. Так же в этом случае происходит опускание глагола *sein* и определенного артикля, что является характерным лишь для сленга и неформального общения. Достаточно большое количество ругательств можно обнаружить в речи героев, даже тех, которые не относятся к малограмотным слоям населения, в отличие от американских мультипликационных фильмов, где используют ругательства малограмотные персонажи. Например, „**Vock!** “– козел. „**Depp!** “– Простофиля/олух! „**Drecksack**“ – говнюк, гад.

Император Франц сам пренебрежительно называет полицейских „Polypen“. В большинстве значений это переводится как полипы, но в неформальном заниженном стиле имеет значение «полицейские». Интересное разговорное выражение произносит император Франц: „Ich habe keinen Bock auf!“ – у меня нет желания. Выражение „keinen Bock auf etwas haben“ не имеет дословного перевода, т.к. слово Bock, как было переведено ранее, имеет ругательное значение «козел».

Так как в немецком языке распространено словообразование путем объединения нескольких слов, то данное явление можно встретить и в мультфильме. Когда Лизи отказывается идти с Йети дальше, он произносит „Kampfzickenrevolte“, состоящее из слов Kampf - борьба, Zicken – выходки, женские штучки и Revolte – бунт. В целом слово можно перевести как «бабский бунт». В мультфильме встречается понятие, которое используется в разговоре о представителе Франции, образованное путем составления нескольких слов, а именно „der Froschverzehrer“. Первая часть слова der Frosch переводится как «лягушка», der Verzehrer – пожиратель, следовательно, данное понятие имеет значение «лягушатник» и дает возможность высказать пренебрежительное отношение к французу, основанное на стереотипах. Когда героиня Лизи предлагает своему мужу Францу совершить прогулку по саду, она употребляет глагол „herumpanieren“, в котором отделяемая приставка herum указывает на круговое движение, движение без цели, а глагол panieren имеет значение обваливать в сухарях, панировать, т.е. в этом контексте он имеет переносное значение «валяться, бездельничать». Исходя из этого, глагол herumpanieren можно перевести как «прогуливаться, побродить». При анализе данных сложных слов можно обнаружить их отсутствие в русско – немецких и немецко – русских словарях

или в электронных переводчиках, т.к. эти понятия предположительно образованы в мультфильме, их можно считать новыми составляющими немецкого сленга.

Мультипликационный фильм «3 разбойника», являющийся экранизацией детской одноименной книги, написанной в 1961 году. Данная работа не содержит такое количество заниженной лексики в отличие от предыдущей киноработы, но здесь можно встретить интересные разговорные выражения. Например, главная героиня, девочка Тиффани, в одном из разговоров с разбойниками употребляет сленговое выражение „Das ist Spaß pur. Pur имеет переносное значение «сущий», «настоящий», следовательно всю фразу можно перевести как «это сущее веселье». Один из разбойников предупреждает хозяйку детского приюта „Finger weg!“, что можно перевести, используя русский эквивалент, как «руки прочь!». В эпизоде, когда разбойники разговаривают с Тиффани, они сообщают ей “Wie haben uns wegen dir die Hacken abgelaufen”, die Hacken переводятся как «пятки», ablaufen имеет значение «стоптать ноги», что можно перевести как «мы стерли из-за тебя ноги в кровь». В эпизоде одного из ограблений, разбойники называют проезжающий экипаж „Schickeria“, данное слово имеет только разговорное значение «сливки общества», «снобы».

В тексте мультфильма можно услышать интересное олицетворение как подвид метафоры „der Himmel weint“ – небеса плачут, которая встречается в самом начале истории и помогает подчеркнуть горе и печаль от того, что Тиффани осталась сиротой.

В свою очередь в анализируемом фильме можно обнаружить употребление слова “Unglücksrabe”, что при дословно переводе имеет значение «несчастный ворон», но в немецком языке ворон носит отрицательный характер, как предвестник чего – то плохого, поэтому данное выражение имеет перевод «бедолага», «горемыка».

2.3 Языковой анализ мультипликационных фильмов на материале английского и немецкого языков: методический аспект

Языковой анализ на материале английского и немецкого языков может быть применен на уроках иностранного языка в средних и старших классах. Разумеется, рекомендуется не просто проводить языковой анализ, а представить уже готовый проанализированный материал на основе мультипликационного фильма в виде упражнений, направленных на изучение и закрепление проанализированной лексической единицы, адаптированной для школьников. Под адаптированной лексикой имеется ввиду цензурный перевод заниженной лексики и выбор таких примеров, которые были бы интересны и понятны ученикам. Следует отметить, что под лексической единицей понимается не только отдельное слово, но и устойчивое словосочетание, идиома.

[2] Язык мультипликационных фильмов содержит достаточное количество разговорной лексики, идиом и языковых средств, подходящих для изучения школьниками. Ниже приведены примеры упражнений на английском и немецком языке, направленных на изучение и закрепление предлагаемого проанализированного материала. Некоторые упражнения основаны на фрагментах, взятых из мультфильмов. Эти фрагменты необходимо посмотреть до начала выполнения заданий.

Учителем иностранного языка могут быть разработаны удобные для него и подходящие обучаемым им школьникам упражнения на изучение лексики на основе мультипликационных фильмов.

№1) Guess the meaning of following phrases after watching an episode from “Shrek”:

To be really something back there –

To be all of that –

To trip over oneself –

To stick with somebody –

Get the job done –

To be truly honest –

Vocabulary:

Mean – неприятный

To deride – высмеивать

If you don`t mind – если ты не возражаешь

№2) Fill in the gaps using the following words:

Issues, sparrow, hazard, bone, pour, taste, way.

- 1) We're Vikings. We have stubbornness _____.
- 2) Viking men and women _____ out into the streets.
- 3) I'm _____ too muscular for their _____.
- 4) We`re Vikings. It`s an occupational _____.
- 5) He has attention span of a _____.
- 6) This is a talking fish _____.

Vocabulary:

Issues – вопросы, проблемы

Sparrow – воробей

Hazard – риск

Attention span – концентрация внимания

Stubbornness – упрямство, настойчивость

№3) Read the sentences and match them with the synonyms using the following words (change the words in bold):

Guy, it can go hang, like some, fool, show a clean pair of heels, damn it.

- 1) that big **lad** must be close on to 20.
- 2) Would you **care** for sugar?
- 3) **Blast it all!**
- 4) **Devil take it!**
- 5) One **dummy** trying to knock off another **dummy**.
- 6) You thought you could **take right off like a shot**.

Vocabulary:

Blast it all – пропади оно все пропадом

Damn it – проклятье!

Dummy – глупец, дурак

Take right off like a shot – сверкать пятками

№4) Work with your partner. Watch the episodes from “Finding Nemo” and according to these fragments make your own dialog between the characters using the following words and phrases (choose the variant a or b):

a)

Couple of bites – пары аппетитных кусочков (про рыб)

Get-together – посиделки, тусовка

That`s matters – это меняет дело

Feeding frenzy – маниакальная обжираловка

Sticking – подлый

Vocabulary:

Tempt – соблазнять

Dodgy – сомнительный, хитрый

Mindless – безмозглый

Ain`t I something – разве я не нечто?

Chopped up – порубить, покрошить

Mate – товарищ, друг

On my honor – честное слово

b)

Dude – чувак

Hurl (сленг) – тошнить

Righteous (сленг) – отпадно, классно

Kill the motor – притормози

Noggin – башка

Vocabulary:

Jelly – медуза

Awesome – чудесно

To wax – натирать воском

Shell – панцирь

№5) Translate the following phrases:

1) I'm awfully sorry –

2) Life is just like a bright –

3) Just standin` there sputterin` like a doodlebug–

4) Alas, she is more fair than thee –

5) When you smile and you sing everything is in tune and it's
spring and life flows along –

6) It's apple pies that makes the menfolks' mouths water –

Vocabulary:

Alas – увы

Thee – ты, вы

Doodlebug – плавучая золотомойка

Flow – течь

Menfolks – мужчины

№6) Lesen Sie die Erklärung der Wörter und der Phrasen (1-6) und verbinden Sie mit ihnen Definition (a-f):

- a) **Halt die Fresse jetzt!**
 - b) **Der Polyp**
 - c) **Herumpanieren**
 - d) **Servus!**
 - e) **Keinen Bock auf etw. haben**
 - f) **Der Froschverzehrer**
- 1) Keine Lust etw. zu machen haben
 - 2) Der Ausdruck der Ordnung einen Mund zu machen
 - 3) Der verächtliche Name einer Person, die aus Frankreich kommt
 - 4) Jemand, wer als Polizist arbeitet
 - 5) Einen Spaziergang machen
 - 6) Der Ausdruck der Begrüßung

№7) Sehen Sie die Ausschnitte und erklären Sie diese Definitionen in einigen Worten auf Deutsch:

- 1) Die Kampfzickenrevolte –
- 2) Herumpanieren –
- 3) Der Froschverzehrer –
- 4) Die Schickeria –
- 5) Der Speckknödel –

Wortschatz:

Die Zicke – сумасбродка, своенравная женщина, эгоистка

Der Frosch – лягушка

Der Speck – сало, жир

№8) Erfüllen Sie die Lücken mit diesen Wörter.

Backe, Hacken, halten, Finger, Spaß.

- 1) Du _____ dich für besonders schlau.
- 2) Das ist _____ pur.
- 3) Wie haben die Nachsteller immer noch an der _____.
- 4) _____ weg von meinem Beutel!
- 5) Ich hab mir wegen dir die _____ abgelaufen.

Wortschatz:

Die Backe – седалище

Die Hacke – пятка

Schlau – хитрый

Pur – чистый, настоящий

Der Nachsteller – преследователь

Der Beutel – сумка, кошелек

Ablaufen – стоптать, сбить

Данные упражнения могут проводиться в виде дополнительных упражнений на резервных уроках в конце той или иной пройденной темы или в отведенное для этого в конце урока время. В свою очередь, такого рода упражнения подойдут для активизации навыков письма, чтения, говорения и аудирования. Применение упражнений на материале языка анимации должно разнообразить ход урока и привить ученикам интерес к изучению иностранного языка актуальностью выбранного лексического материала и его подачей по средствам использования мультипликационных фильмов.

Выводы по II главе

Проведя анализ мультипликационных фильмов американского и немецкого производства, можно заметить, что язык анимации содержит большое количество стилистических средств и сленговой, и даже жаргонной, лексики. Это касается и

современных киноработ, и произведений Уолта Диснея, выпущенных на экраны несколько десятилетий назад.

Подведя итог, следует подчеркнуть, что мультфильмы последних лет содержат больше неформальной и сленговой лексики, в отличие от ранних работ. Это можно объяснить влиянием времени. Как было упомянуто в первой главе, ранее все мультипликационные работы подвергались строгой цензуре и производились исключительно согласно кодексу Хейса. В последнее время действие данного кодекса ослабло и сценаристам разрешается лишь придерживаться названного кодекса.

Мультфильмы прошлого столетия и современные отличаются живостью речи и разнообразием стилистических и лексических средств. Но в более ранних работах метафоры или сравнения употреблены с целью показать достоинство объекта, о котором персонаж говорит в данный момент, или же продемонстрировать его невысокий жизненный статус, в отличие от современных мультфильмах, в котором стилистические средства используются с целью унижить и оскорбить объект разговора.

Однако, в отличие от англоязычных мультфильмов язык анимации немецкого производства содержит намного больше заниженной лексики. В свою очередь, такая лексика употребляется не только героями, являющимися представителями малограмотного населения, но и персонажами – представителями образованного класса, чего нельзя наблюдать в англоязычной мультипликации. Помимо этого, в речи героев немецкой анимации можно заметить довольно распространенное употребление насмешек и подколов, гораздо больше чем таковые присутствуют в мультипликации на английском языке. В целом, язык анимации Германии предназначен для взрослой аудитории, несмотря на то, что мультфильмы не носят строгих возрастных ограничений.

С помощью языкового анализа на материале английского и немецкого языков было доказано разнообразие языка мультипликации и на основе этого составлены примеры упражнений, которые могут применяться на уроках среди школьников средних и старших классах. Данные упражнения активизируют навыки чтения, аудирования, письма и говорения и могут быть разработаны учителем иностранного языка удобные для него и подходящие обучаемым им школьникам упражнения на изучение лексики на основе мультипликационных фильмов.

Заключение

Американская анимация считается прародительницей анимации в целом и достигла большой популярности, пережив при этом упадок после кончины Уолта Диснея. Немецкая мультиндустрия во время периода нацизма старалась ничем не уступать мультиндустрии США, в свою очередь пережила тяжелое экономическое положение страны после окончания Второй Мировой Войны. На данном этапе в американской и немецкой киноиндустриях существует несколько крупных компаний, занимающихся производством мультипликационных кинолент. Современное производство мультфильмов значительно превосходит производство на начальных этапах. Появление компьютерной графики оказало огромное влияние на создание киноработ, это указывает на то, что анимация безостановочно продвигается в своем развитии с момента появления по сегодняшний день.

Но эти перемены заключается не только в усовершенствовании техники, но и в развитие языка самих мультфильмов. Проведя анализ языкового материала мультипликационных фильмов, можно проследить широкое использование различных языковых средств и сленговой лексики. Данные стилистические приемы помогают проиллюстрировать характер персонажа, его окружение, указывают на стиль общения. Чаще всего в текстах мультфильмов встречаются сравнения. В большинстве случаев они используются с целью указать на внешние особенности главного героя.

Как показал языковой анализ, употребление неформальной лексики является наиболее характерной чертой для современных мультфильмов. Следует отметить, что язык в немецкоязычных

мультфильмах содержит намного больше заниженной лексики, также широко распространено употребление подколов и насмешек, гораздо больше, чем таковые присутствуют в мультипликации на английском языке.

Проанализировав американские и немецкие мультфильмы, становится очевидным тот факт, что языковой материал в мультипликации является очень разнообразным с точки зрения лексики и языковых средств. Из этого следует сделать вывод, что на материале английского и немецкого языков могут быть составлены различные упражнения, направленные на изучение и закрепление лексики, которые могут проводиться в виде дополнительных упражнений на резервных уроках в конце той или иной пройденной темы. Они смогут разнообразить ход урока и привить ученикам интерес к изучению иностранного языка актуальностью выбранного лексического материала и его подачей по средствам мультипликационных фильмов. Данные упражнения могут быть разработаны учителем иностранного языка удобные для него и подходящие обучаемым им школьникам упражнения на изучение лексики на основе мультипликационных фильмов

Выбранный лексический материал можно считать актуальным, т.к. язык анимации отражает развитие общества в целом и развитие самой анимации в частности.

Подводя итог, следует подчеркнуть посредством языкового анализа выявление такого факта, что тексты мультфильмов не во многом уступают по своей выразительности художественной литературе.

Список используемой литературы

1. Ваню, И. Рисованный фильм [Текст]: монография / И. Ваню; Госкиноиздат. – Москва: 1950. – 86 с. – Библиогр.: с. 3 – 16.
2. Соловова, Е. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций [Текст]: монография / Е. Соловова; «Просвещение» - Москва: 2002. – 240 с. – Библиогр.: с. 94 – 100.
3. *Анимационные студии мира – форумы где работать* [Электронный ресурс].- animationclub.ru – Режим доступа: <https://animationclub.ru/forums/topic/365> (дата обращения: 23.11.2016 20:00)
4. *Восточногерманская «фабрика грёз»: киностудии DEFA 70 лет* – Информационный портал Germania-online.ru [Электронный ресурс].- germania-online.diplo.de – Режим доступа: <http://m.germania-online.diplo.de/Vertretung/russland-dz/ru/03-kultur/kino/geschichte/defa-70-jahre.html> (дата обращения: 15.05.2017 20:00)
5. *Категория: Мультфильмы Германии* – Википедия [Электронный ресурс].- ru.wikipedia.org – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Категория:Мультфильмы_Германии (дата обращения: 30.11.2016 20:00)
6. *История американской анимации* – Клуб аниматоров рунета [Электронный ресурс].- animationclub.ru – Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/3336/2478/>- (дата обращения: 23.11.2016 20:15)
7. *Кодекс Хейса* – Википедия [Электронный ресурс].- ru.wikipedia.org – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Кодекс_Хейса (дата обращения: 15.10.2016 11:55)

8. *Мультипликационное кино* - Юнциклопедия [Электронный ресурс].- yunc.org – Режим доступа: http://yunc.org/Мультипликационное_кино (дата обращения: 16.11.2016 18:25)
9. *Мультипликация* - Википедия [Электронный ресурс].- ru.wikipedia.org – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация#.D0.91.D0.B8.D0.B1.D0.BB.D0.B8.D0.BE.D0.B3.D1.80.D0.B0.D1.84.D0.B8.D1.8F> (дата обращения: 23.11.2016 16:35)
10. *Немецкие мультфильмы в Третьем рейхе* – Немецкие мультфильмы в Третьем рейхе [Электронный ресурс].- staroekino.narod.ru – Режим доступа: http://staroekino.narod.ru/III_reich_animation.html (дата обращения: 23.03.2017 16:30)
11. *Развитие полнометражной анимации США: широкая дорога смелых одиночек. Уолт Дисней.* – Proficinema [Электронный ресурс].- proficinema.ru – Режим доступа: <http://www.proficinema.ru/questions-problems/articles/detail.php?ID=62866> (дата обращения: 11.12.2016 11:25)
12. *Разделенная Германия: Анимация ГДР. Часть 2* – Нижегородский центр немецкой и европейской культуры [Электронный ресурс].- ncnk.ru – Режим доступа: <http://ncnk.ru/event/razdelennaya-germaniya-animatsiya-gdr-chast-2-3/> (дата обращения: 20.04.2017 16:30)
13. *Семь Воронов (1937) Sieben Raben, die* – KinoYurKo [Электронный ресурс].- kinoyurco.com – Режим доступа: https://kinoyurco.com/ct/yur_id_20392.php (дата обращения: 11.04.2017 11:00)

14. *Deutsche Film AG* – Википедия [Электронный ресурс].- ru.wikipedia.org – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Deutsche_Film_AG (дата обращения: 11.04.2017 11:25)
15. *Die Drei Räuber [German] [HD] Part 1-* YouTube[™] [Электронный ресурс].- www.youtube.com – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=z8DM8wO5o28> (дата обращения: 11.04.2017 19:00)
16. *DreamWorks* – Википедия [Электронный ресурс].- ru.wikipedia.org – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/DreamWorks> (дата обращения: 12.12.2016 21:45)
17. *Finding Nemo* – Fmovies [Электронный ресурс].- fmovies.is – Режим доступа: <https://fmovies.is/film/finding-nemo.2onq/5kvnzj> (дата обращения: 12.02.2017 21:45)
18. *FindingNemoscript* –IMSDb [Электронныйресурс].- imsdب.com – Режим доступа: <http://www.imsdb.com/scripts/Finding-Nemo.html> (дата обращения: 16.12.2016 13:20)
19. *How to train your dragon* –IMSDb [Электронныйресурс].- imsdб.com – Режим доступа: <http://www.imsdb.com/scripts/How-to-Train-Your-Dragon.html> (дата обращения: 10.10.2016 12:45)
20. *Pixar* –Википедия [Электронный ресурс].- ru.wikipedia.org – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Pixar#.D0.9A.D0.BE.D1.80.D0.BE.D1.82.D0.BA.D0.BE.D0.BC.D0.B5.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.B6.D0.BD.D1.8B.D0.B5_.D0.BC.D1.83.D0.BB.D1.8C.D1.82.D1.84.D0.B8.D0.BB.D1.8C.D0.BC.D1.8B.2C_.D0.BE.D1.81.D0.BD.D0.BE.D0.B2.D0.B0.D0.BD.D0.BD.D1.8B.D0.B5_.D0.BD.D0.B0_.D0.BF.D0.B5.D1.80.D1.81.D0.BE.D0.BD.D0.B0.D0.B6.D0

[.B0.D1.85 .D0.BF.D0.BE.D0.BB.D0.BD.D0.BE.D0.BC.D0.B5.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.B6.D0.BD.D1.8B.D1.85 .D0.BC.D1.83.D0.BB.D1.8C.D1.82.D1.84.D0.B8.D0.BB.D1.8C.D0.BC.D0.BE.D0.B2 Pixar](#) (дата обращения: 22.11.2016 22:15)

21. *Ritter Rost Eisenhart und voll verbeult -deutsch ganze folgen* - YouTube^{ru} [Электронный ресурс].- www.youtube.com – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ajyxRunxTRU> (дата обращения: 22.12.2016 22:15)
22. *Shrek* – IMSDb [Электронный ресурс].- imsdB.com – Режим доступа: <http://www.imsdb.com/scripts/Shrek.html> (дата обращения: 22.12.2016 11:45)
23. *SnowWhiteandthesevendwarfs* – wikia [Электронный ресурс].- disneyprincess.wikia.com – Режим доступа: [http://disneyprincess.wikia.com/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_\(Transcript\)](http://disneyprincess.wikia.com/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_(Transcript)) (дата обращения: 12.12.2016 15:45)
24. *Subtitles for Lisse und der wilde Kaiser* – SubsMax.com [Электронный ресурс].- subsmAX.com – Режим доступа: <http://subsmAX.com/subtitles-movie/lissi-und-der-wilde-kaiser> (дата обращения: 12.12.2016 12:00)
25. *Swordinthestone* –Springfield! Springfield! [Электронный ресурс].- springfieldspringfield.co.uk – Режим доступа: http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=sword-in-the-stone-the (дата обращения: 15.11.2016 15:45)