

glitry, glitch, untermensch – з німецької; favela, favelado – з португальської; roman, auteur, frisee, visagist – з французької. Ці слова часто відрізняються нестійкою вимовою: restaurant, formula, corps. Останній склад в словах вимовляється по-різному [3, с. 9].

Без всякого сумніву, можна констатувати, що подальше дослідження запозичень-неологізмів в мас-медіа, шляхів їх адаптації і зв'язків з різними галузями діяльності людей буде доцільним та допоможе розкрити суть процесу формування і особливості функціонування неологізмів в англійському мас-медійному просторі.

Література

1. Арбекова Т.И. Лексикология английского языка (практический курс) / Арбекова Т.И. – М.: Высшая школа, 1977. – 240 с.
2. Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка / Арнольд И.В. – М.: Высшая школа, 1986. – 296 с.
3. Биховець Н.М. Запозичення серед англійських неологізмів / Биховець Н.М. – Мовознавство – 1988, № 6. – с. 16.
4. Зацний Ю.А. Мова і суспільство: збагачення словникового складу сучасної англійської мови / Ю.А. Зацний, Т.О. Пахомова – З.: ЗДУ. 2001. – 243 с.
5. Мостовий М.І. Лексикология английской мови // Підруч. для ін-тів і фак. інозем. мов / Мостовий М.І. – Х.: Основа, 1993. – 256 ст.

Васильєва О.Г.

Чернігівський національний педагогічний
університет імені Т.Г. Шевченка

ДИСКУРС ЯК ІНСТРУМЕНТ АНІМАЦІЇ

Анімація (анімаційне кіно) – це вид мистецтва, твори якого з'являються шляхом зйомки послідовних фаз руху мальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів.

Анімація є феноменом екранної культури. Вона зобов'язана своїм виникненням зміні концепцій бачення та розвитку видовищних форм у мистецтві; розвитку технологій оптики та появі способів поєднання образотворчих і виражальних засобів з можливостями моделювання образів у віртуальних (електронних) середовищах; а також формуванню індустріального суспільства. Статусу виду мистецтва анімація набула на зламі ХХ-ХХІ ст., що активізувало дослідницький інтерес до неї, перш за все у сфері мистецтвознавства (див. напр., О.М. Орлов, Н.Г. Кривуля, Є.О. Попов тощо).

Обрання анімації об'єктом наукового дослідження ставить питання про тлумачення відповідного терміну та відмежування поняття *анімація* від суміжних понять, зокрема від поняття *мультиплікація*. Терміни часто ототожнюються, проте вчені-мистецтвознавці вказують на відмінність не тільки їх мотиваційної

бази, але й диференційних семантичних складників. З огляду на це вважаємо за можливе розуміти під *анімацією* вид художньої творчості, що відноситься до категорії синтетичних (аудіо)візуальних мистецтв і має своєю відмітною рисою анімування, "оживлення" вигаданого світу образів, який існує в особливій просторово-часовій системі координат, за допомогою різних технік і засобів виразності.

Одиницею анімації є *анімаційний твір* – послідовність кадрів, створених засобами анімації та пов'язаних єдиною ідеєю. Серед анімаційних творів вирізняють анімаційну телевізійну заставку, анімаційну рекламу, анімаційний музичний кліп, анімаційну картину тощо. Звісно, не всі жанрові різновиди можна назвати художніми творами, але ті, що відрізняються художньою значущістю, вибудовуються за допомогою притаманних художньому твору складників: героїв, проблеми, ідеї тощо.

Інструментом анімації є особливий тип дискурсу. Дискурс анімації (ДА) є семіотично ускладненим дискурсом, що виникає як результат потреби сучасного суспільства в отриманні інформації за посередництва технічних засобів комунікації. Він постає як складна єдність тексту, інтертексту та контексту, уможливлена взаємодією широкого спектру вербальних і невербальних засобів комунікації. При цьому в ньому виділяємо:

- 1) *внутрішній дискурс* – дискурс, який розгортається в альтернативному світі, породженому уявою адресанта й анімованому за допомогою засобів візуалізації та аудіації створювачами конкретного анімаційного твору;
- 2) *зовнішній дискурс* – дискурс, що розгортається в реальному світі між адресантом (автором ідеї) та адресатом (споживачем ідеї, глядачем).

У кожному з шарів ДА виокремлюються компоненти зі своїми власними характеристиками, що з необхідністю веде до окремого вивчення зазначених шарів. Причому текст та інтертекст актуалізуються у внутрішньому дискурсі, у той час як контекст є складовою зовнішнього дискурсу. Таким чином, ДА постає як персональний дискурс, що експлуатується у просторі авторсько-глядацької комунікації. У такому розумінні внутрішній ДА виступає *засобом* створення повідомлення в діалозі автора та глядача. Цей засіб, як будь-який знак, має свою семантику (авторську ідею, втілену у вербально-невербальну тканину анімаційного твору), синтактику (побудову твору) і, звісно, прагматику (здатність переструктурування концептуальної картини світу глядача в інформаційному, ціннісно-нормативному й оцінно-мотиваційному планах).

Текст внутрішнього ДА розуміємо як інформаційне повідомлення, закодоване для зчитування органами чуттів. Він

кваліфікується як креолізований, полікодовий текст – комунікативний феномен, в якому інформація об'єктивується одиницями різних семіотичних систем, утворюючи структурну, семантичну, функціональну єдність, що комплексно діє на адресата.

Вписаний у контекст сучасності, він являє собою вторинний мовленнєвий твір, між формою і змістом якого складаються непрості взаємовідношення. З одного боку, засоби реалізації змісту обираються та поєднуються заради комунікації порції інформації – *створення оповіді про події*. З іншого боку, ці засоби наразі перетворилися на самостійні культурно- та психологічно-значущі знаки, які поряд з функцією репродукції, відтворення повідомлення, отримали здатність виконувати функцію продукції, *створення вторинного повідомлення, що нашаровується на першопочатковий зміст*. Такими є мовна символіка, символіка кольору, здатність кольору та мелодії впливати на психіку, психологічний вплив композиції кадру, підсвідомий вплив відтворюваних у ДА міміки, жестів та інших невербальних знаків на інтерпретацію повідомлення та ситуації комунікації тощо.

Зазначений текст створюється за допомогою коду, роль якого виконує *анімаційна мова*, здатна передавати зміст за допомогою образів, створених шляхом покадрової фіксації намальованих, сконструйованих чи віртуальних об'єктів у реальному чи альтернативному (намальованому, побудованому, віртуальному) просторі. Ця мова являє собою розгалужену знакову систему, семантичний простір якої, як вважається, містить серед іншої інформації ціннісні орієнтири, образи, ментальні конструкції, архетипи, симулякри, символи, колективне безсвідоме тощо. Вона є унікальною, самобутньою і такою, що не трансформується, а тому її використання стає єдиним способом взаємодії глядачів з анімаційним середовищем.

Великорода Ю.М., Петрущак Я.М.

Прикарпатський національний університет ім.В.Стефаника

КОНЦЕПТУАЛЬНО-МЕТАФОРИЧНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ НАЦІОНАЛЬНИХ СТЕРЕОТИПІВ У МЕДІЙНОМУ ДИСКУРСІ (НА МАТЕРІАЛІ АМЕРИКАНСЬКОЇ ПЕРІОДИКИ)

Стереотипи відіграють важливу роль у житті людини: дають змогу вийти за обмежені географічні рамки, допомагають ефективно здобувати, організовувати та володіти мінімальними знаннями в