

ПРЕДИСЛОВИЕ

Предлагаемая читателю книга «Жизнь в мультфильмах и мультфильмы в жизни» имеет все черты традиционного пособия по русскому языку – наличие учебных текстов, вопросов к ним, лексического комментария, системы грамматических, лексических и коммуникативных заданий и др. Тем не менее в основе книги лежат определённые теоретические положения, отличающие данное учебное пособие от других. Прежде всего это понятия культурной памяти и прецедентного текста.

Преподавание иностранного языка, в том числе и русского как иностранного, непременно сопряжено не просто с необходимостью изучения культуры носителей этого языка, но и с обращением к некоторым глубинным пластам национально-культурного сознания. Оптимальное обучение предполагает учёт сигнала от подсознания к сознанию, от одной культурной памяти к другой. Поскольку культурная память разных народов обладает очевидными общими культурными кодами, то чем больше таких кодов, тем проще выучить иностранный язык, сам процесс обучения становится при этом насыщеннее и интереснее, в конечном счёте – эффективнее.

Искусство у разных народов оперирует универсальными понятиями – ‘красота’, ‘добро’, ‘зло’, ‘любовь’, ‘страх’, ‘жизнь’, ‘смерть’ и др. В процессе погружения в другую культуру, знакомясь с иностранной литературой, живописью, музыкой, кино, человек всегда сопоставляет новый опыт с накопленным ранее. Эффект узнавания («я думаю, чувствую, вижу, помню так же») приводит к обобщению и наращиванию, углублению опыта, развитию языковой личности, тогда как неузнавание («я этого не понимаю, я так не помню, не вижу, не чувствую») – к нарушению связности восприятия и коммуникации, вербальной и невербальной. Узнавание, воспоминание вообще лежит в основе понимания, и в этом отношении мультфильмы как один из важнейших и константных пластов памяти, заложенных в детстве, являются своего рода «наскальной живописью» современного человечества, где ‘человек’, ‘животное’, ‘природа’ и т. д. – это максимально абстрактные категории. Они стремятся воспроизвести детское, во многом игровое восприятие действительности, первооснову, представления о мире, общие для разных культур. В мультфильмах мы некоторым образом возвращаемся к истокам человечества, получаем возможность разговаривать о сложном и вечном, казалось бы, простыми словами. Российско-советская мультипликация в этом отношении максимально идеалистична и наивна в своих интенциях, а потому и так любима во всём мире.

Российско-советская мультипликация получила мощный толчок к развитию в начале 1960-х гг. В этот период начался последовательный процесс обновления образной и пластической формы, художники интенсивно открывали новые приёмы концентрации мысли в образе. По словам О.И. Плешковой, ориентированный изначально на детскую аудиторию мультипликационный «несерьёзный» текст часто выступал носителем «серьёзных» философских смыслов и проводником современных тенденций в искусстве, вследствие чего многие мультфильмы 1960–70 гг. стали культовыми, вошли в сферу «искусства для взрослых». Знание и понимание мультфильмов, созданных в эти десятилетия, – это понимание целой эпохи.

Начиная со второй половины 1960-х гг., на экраны выходят мультфильмы «Малыш и Карлсон» (1968), «Бременские музыканты» (1969), «Ну, погоди!» (1969–1979), «Винни Пух» (1969), «Крокодил Гена» (1969), «Маугли» (1967–1971), «Приключения кота Леопольда» (1975–1987), «Ёжик в тумане» (1975), «38 попугаев» (1976), «Трое из Простоквашино» (1978), «Жил-был пёс» (1982) и др., в основе которых далеко не всегда лежат тексты сказок, написанных на русском языке, но которые тем не менее стали своего рода символами русской культуры – отражением таких основополагающих концептов русской языковой картины мира, как ‘дружба’, ‘семья’, ‘дом’, ‘судьба’, ‘радость’, ‘тоска’ и др. Настоящее пособие, таким образом, является для

его авторов поводом для развёртывания глубинных культурно-языковых и философских смыслов, сконцентрированных в российско-советской мультипликации.

Центральной методической категорией в пособии выступает понятие прецедентного текста, введённое в научный обиход Ю.Н. Карауловым. Культуру (национальную, городскую и деревенскую, столичную и провинциальную или какую-либо молодёжную субкультуру) целесообразно рассматривать как интертекст, включающий в себя определённый набор других текстов. Собственно говоря, различиями между такими наборами текстов и обуславливаются во многом различия межкультурные. При этом под текстом понимаются не только вербально материализованные знаковые системы, но и тексты невербальные – живопись, рекламный плакат, фильм, мультфильм и т. п. Такой набор текстов, при всей его подвижности и изменчивости, непременно включает в себя и тексты, существующие достаточно длительное время, к которым носители определённой культуры в процессе коммуникации периодически обращаются посредством каких-либо отсылок – имён, высказываний, картинок и др. Такие тексты называются прецедентными, именно они, на наш взгляд, и составляют ядро культурной памяти, обладая следующими свойствами: значимостью в познавательном и эмоциональном отношении, известностью среди широкого слоя образованных носителей определённой культуры, многократной воспроизводимостью в процессе коммуникации и реинтерпретационностью, возможным воплощением в других видах искусства. Успех коммуникации часто зависит именно от наличия у её участников общего набора прецедентных текстов, умения оперировать различного типа отсылками к ним.

Назовём некоторые типы отсылок к прецедентному тексту мультфильма – аниматем:

- название мультфильма;
- имена персонажей;
- пересказ какого-л. фрагмента;
- прямая или трансформированная цитата;
- реинтерпретация, например, в анекдоте;
- кадр из мультфильма, например, изображение на каких-л. товарах, в рекламе и т. д.;
- карикатура, политический плакат, что тоже является своего рода реинтерпретацией;
- жест, мимика, запоминающаяся интонация персонажа мультфильма и др.

Одним из наиболее популярных типов аниматем последних десятилетий стал также интернет-мем, представляющий собой вербализованную и/или визуализированную информацию различного характера, которую пользователи передают друг другу через интернет. В пособии интернет-мем является материалом для предтекстового задания, его понимание проверяется, как правило, через эмоциональную реакцию, например, улыбку, отсутствие которой свидетельствует о лакунах в тезаурусе и прагматиконе языковой личности иностранного учащегося.

Основными функциями таких аниматем-констант в коммуникации являются (1) паролльность (снятие оппозиции свой/чужой); (2) пробуждение у зрителей эмпатии («внутренней» улыбки), основанной на рефлексии; (3) аргументация; (4) повышение образности, афористичности речи; (5) создание комического эффекта. Сферы общения, помимо бытового, повседневного, в которых бытуют аниматемы-константы, следующие: (1) пространство интернета (в блогах, в социальных сетях, при создании мемов); (2) тексты литературных произведений; (3) политический дискурс; (4) телепередачи; (5) музыкальные клипы; (6) реклама, нейминг и др.

Авторы пособия исходят из того, что культурная память представляет собой набор прецедентных текстов, значимым источником которых в русской языковой картине мира являются российско-советские мультфильмы. Соответственно, в процессе коммуникации на русском языке различные типы аниматем выполняют функцию актуализатора культурной памяти.

Естественным образом возникает проблема отбора материала, поскольку тексты далеко не всех мультфильмов становятся прецедентными, а многие со временем и вовсе теряют свойство прецедентности: в речи носителей русского языка исчезают отсылки к ним, в результате такие тексты перестают узнаваться в процессе коммуникации. В пособие входит 21 мультфильм, отсылки к которым в современном русском языке являются константными и однозначно декодируются современными носителями русского языка.

Учебное пособие «Жизнь в мультфильмах и мультфильмы в жизни» предназначено для иностранных учащихся уровня В2 и выше, т. е. оно носит вариативный характер. Задания и тексты повышенной сложности в пособии обозначены астериском.

В пособие входит пять разделов: «Я познаю мир», «Я ищу друга», «Дом», «Глубинный народ» и «Смех и радость». В каждый раздел входит от двух до пяти уроков, название которых соотносится с прецедентным текстом мультфильма. Своеобразным «входом» в урок являются мемы – иллюстрации-отсылки к прецедентному тексту мультфильма. Далее иностранным учащимся предлагается выполнить различного рода задания, направленные на развитие всех видов речевой деятельности:

- вопрос-задание к мему;
- анализ текста (произведение, на основе которого был создан мультфильм, текст энциклопедического характера, интервью с режиссёром и др.);
- лексико-грамматический комментарий к тексту, имеющий трёхуровневое строение, коррелирующее с трёхуровневой моделью языковой личности;

Все тексты, включённые в пособие, сопровождаются комментарием трёх типов: комментарий I (лексико-стилистический и грамматический; в тексте единицы комментирования обозначаются цифрами), комментарий II (толкование значимых для адекватного понимания комментируемого текста культурных реалий, слов-концептов, собственных имён, названий и т. д.; в тексте обозначены буквой «К» – «когнитивный») и комментарий III (объяснение эмоционально-оценочных и др. прагматических характеристик выносимых в комментарий лексических единиц; в тексте обозначены буквой «П» – «прагматический»).

Комментарий носит учебный характер, поэтому в него, как правило, выносятся слова и словосочетания в исходной форме, даётся видовая пара глаголов, факультативно представлена словообразовательная модель. Приводится только значение слова, актуализированное в комментируемом тексте, поэтому помета зд. (здесь) отсутствует.

Комментарий является многопараметровым. Помимо объяснения непонятных или малопонятных единиц текста в нём факультативно может быть представлена следующая информация: этимологическая справка, стилистические (разг., груб., жарг. и др.) и грамматические (част., мжд., прич. и т. п.) пометы (см. список условных сокращений), а также вопросы и задания, обеспечивающие диалогичность процесса восприятия и понимания как самого комментария, так и комментируемого текста. Например:

I

- ² **на цыпочках** – на кончиках пальцев ног, так, чтобы никто не заметил и не услышал
- ³ **сворачиваться/свернуться** – складываться/сложиться (кольцом); *ант.* **разворачиваться/развернуться**
- ⁴ **погоди** – разг. подожди
- ⁵ **пополам, вчетверо** – на две, четыре приблизительно равные части (половины, четверти)
- ⁸ **дёргать/дёрнуть** – взяв, ухватив край, конец чего-л., перемещать/переместить, приближать/приблизить к себе с резким движением, силой, усилием.
- ¹² **ощущение** – состояние, впечатление, чувство, вызванное чем-л., испытываемое кем-л. *Как вы понимаете сочетание **прислушаться к своим ощущениям**?*
- ¹⁸ **кувыркаться/кувыркнуться** – перевёртываться/перевернуться, перекидываться/перекинуться через голову. *Какое зн. имеет используемый в тексте окказиональный глагол **докувыркаться**?*

II

Через каждые два часа по чайной ложке, а можно принимать два раза в день перед едой – Так обычно пишут в инструкциях по приёму какого-л. лекарства.

– **Раз, два! <...>левой, правой!** – Вид команды в армии. Какие ещё армейские команды вы можете назвать? Какую функцию могут выполнять глаголы в форме инфинитива в этих командах? Какими лексико-грамматическими средствами русского языка может быть выражен приказ?

III

Ого! Ой! Ничего себе! Ну! – межд., выражают удивление. *Какие ещё слова и словосочетания, выражающие удивление с различными его оттенками, вы знаете?*

Хм... – межд., выражает сомнение, недоверие. *Как ещё можно выразить сомнение в русском языке? Как для выражения сомнения может использоваться модальная част. **ужё**?*

Ещё бы! Так! Ну конечно! – *част.*, выражает категорическое согласие. *Какие ещё способы выражения категорического согласия вы знаете?*

же – *част.* в тексте сказки 1) используется в усилительном зн. после вопросительного мест., добавляет в вопрос дополнительный оттенок удивления, негодования, замешательства и т. д.: **Как же ты будешь измерять свой рост? Когда же они начнут меня измерять? Что же они всё не измеряют и не измеряют?** 2) после вопросительного мест. добавляет в вопрос дополнительный оттенок несогласия, подчёркивая абсурдность, содержащуюся в самом вопросе. Сам вопрос здесь указывает на противоположную точку зрения: – **Зачем же глотать!**

Вопросы являются частью интерактивного комментария, они содержат фоновую информацию, необходимую для более глубокого понимания слова (текста), позволяют объяснить лексическую единицу в доступной учащимся форме, а также выполняют мотивирующую и стимулирующую функции, что способствует пробуждению читательской рефлексии.

- лексические и грамматические задания;
- текст-интерпретация, иллюстрирующий включенность прецедентного текста мультфильма в русскую культурную память;
- вопросы на проверку понимания текста, а также вопросы интерпретационного характера;
- задания коммуникативного типа, направленные на выход изученного материала в речь.