



You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Struktura komunikatu audiowizualnego a wartościowanie : (na materiale filmu animowanego)

Author: Jaśmina Śmiech

Citation style: Śmiech Jaśmina. (2018). Struktura komunikatu audiowizualnego a wartościowanie : (na materiale filmu animowanego). W: A. Charciarek, A. Zych, E. Kapela (red.), "Jednostki języka w systemie i w tekście. T. 2" (S. 193-202). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.

Jaśmina Śmiech

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Struktura komunikatu audiowizualnego a wartościowanie (na materiale filmu animowanego)

Struktura komunikatu audiowizualnego zasługuje na zainteresowanie jako obiekt badań językoznawczych, ponieważ właśnie komunikat audiowizualny ze względu na ekspansję mediów pełni we współczesnej kulturze rolę wzorcotwórczą. Warstwa językowa nie jest w nim jedynym nośnikiem znaczeń, lecz pozostaje zespolona z obrazem, z którym tworzy nierozzerwalną całość znaczeniową. Wzorce komunikatu audiowizualnego są rozpowszechniane przede wszystkim za pośrednictwem telewizji i internetu. Media te stanowią dla współczesnego człowieka jedno z głównych źródeł informacji o otaczającej rzeczywistości, a kreowany przez nie obraz świata jest odzwierciedleniem oraz źródłem zmian kulturowo-społecznych. Jedną z cech pragmatycznych wyróżniających komunikaty medialne jest perswazyjność, która z kolei nierozzerwalnie wiąże się z interpretacją rzeczywistości, oceną pewnych zjawisk jako ważne, dobre lub pożyteczne albo nieważne, złe czy bezużyteczne.

Zachowanie językowe polegające na ocenie elementów rzeczywistości według szeroko pojętego kryterium *dobry/zły* to wartościowanie, któremu poświęcony został niniejszy artykuł. Może ono wyrażać się na różnych poziomach tekstu, a także mieć różny stopień jawności i jednoznaczności. Leksyka wyspecjalizowana w przekazywaniu wartościowań to przede wszystkim przymiotniki, przysłówki i rzeczowniki. Niewiele jest leksemów, których znaczenie ogranicza się do wartościowania, do wyrażenia stosunku oceniającego wobec czegoś. W języku rosyjskim należą do nich przysłówki *хорошо*, *плохо* oraz przymiotniki *хороший*, *плохой*. Występują także wyrazy ekspresywne, popierające ocenę emocjami, ale pozbawione elementów deskryptywnych, np. *замечательный*, *превосходный*, *прелестный*, *чудесный*. Znacznie liczniejsza

jest grupa leksemów, zawierająca pojęcie tego, co w jakimś sensie dobre lub złe, jako element treści. Do wartościujących pozytywnie można zaliczyć środki leksykalne, które charakteryzują coś jako korzyść (*полезный, выгодный*), obiekt potrzeby lub pragnienia (*нужный, желанный*), cel działania, ideał czy normę postępowania (*правильный, честный*). Mogą to być także nazwy dóbr materialnych czy duchowych ważnych i pożądaných w pewnej kulturze (*успех, семья*), nazwy wartości etycznych (*добро, правда, красота*) lub osób posiadających cechy uważane za cnoty (*герой, знаток*). Trudniejsze do uchwycenia w ramach semantyki jest wartościowanie w znaczeniach czasowników. Ujawnia się ono przede wszystkim w analizie pragmatycznej. Jako wartościujące można rozpatrywać czasowniki, z użyciem których budujemy wypowiedzi o funkcji ekspresywnej — dajemy wyraz swoim sądom, odczuciom i woli (*хочу, нравится*). Odnalezieniu sensów wartościujących sprzyja analiza aktów mowy. Akty prośby, groźby, ostrzeżenia, rady, a także przeprosiny, podziękowania, pochwały czy nagany odwołują się do norm i ideałów, wskazują na cele i korzyści. Przekłada się to na znaczenie czasowników performatywnych, którym zostają przypisane pewne oceny — np. to, czym grozimy, rozpatrujemy jako złe, a to, za co dziękujemy, uważamy za dobre. Na pograniczu semantyki i pragmatyki znajduje się także analiza konotacji wartościujących, które nie są obowiązkowym komponentem znaczenia wyrazu lub wyrażenia, lecz mogą aktualizować się w kontekście. Tradycyjnie nie wchodzą one w skład definicji słownikowych, a więc ich wykrycie opiera się jedynie na analizie tekstu.

Wartościowanie będą rozumieć za Jeleną Wolf, która w monografii *Функциональная семантика оценки* (1985) dokonuje charakterystyki elementów obowiązkowych i fakultatywnych obecnych w strukturach wartościujących¹. Autorka wyodrębnia następujące elementy struktury wartościowania: subiekt i obiekt wartościowania, związane ze sobą przez predykat wartościujący (wyrażony przymiotnikiem, przysłówkiem, czasownikiem lub całym zdaniem), aspekt wartościowania, stereotyp i skalę. Elementy te występują w każdym wartościowaniu, choć nie zawsze i nie wszystkie eksplicytnie (implicytny charakter ze swej natury mają aspekt oceny, stereotyp i skala). Struktura wartościowania prócz elementów obowiązkowych może zawierać również składniki fakultatywne, np. motywację (uzasadnienie) czy intensyfikację.

W kwestii audiowizualności przyjmują tęzę Maryli Hopfinger:

„Stosunki między dźwięczącym słowem a ruchomym obrazem wewnątrz przedmiotów audiowizualnych polegają na wzajemnym dopełnianiu się oraz wzmacnianiu znaczeń. Zarówno słowo, jak i obraz pełnią zarazem funkcje znaczeniowe i funkcje przedstawiające”².

¹ Е. Вольф: *Функциональная семантика оценки*. Москва 2002.

² М. Хоппингер: *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*. Warszawa 2003, s. 72—73.

Zakładam, że w komunikacie audiowizualnym sens wartościujący mogą przekazywać elementy niejęzykowe — wizualne, audialne lub fabularne. Mogą one wzmacniać sens komunikatu językowego, uzupełniać go, interpretować, pozostawać z nim w sprzeczności lub przekazywać samodzielnie niezależną treść³. Zadaniem, które stawiam sobie w niniejszym artykule, jest analiza tych zależności.

Jako przykład komunikatu audiowizualnego wybrałam film animowany. Jego specyfika polega na tym, że nie opiera się ona na technice rejestracji elementów realnej rzeczywistości, lecz na kreacji, zarówno obrazu, jak i dźwięku. Dzięki temu dysponuje szerokim wachlarzem rozwiązań formalnych, które ułatwiają przedstawianie rzeczywistości zgodnie z wolą twórcy. Przykłady czerpię z dwóch współczesnych rosyjskich animowanych filmów seryjnych dla dzieci — *Лунтик* (2006—2016) oraz *Смешарики* (2003—2012). Pierwszy z nich przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i obecnie liczy ponad 450 odcinków, drugi (208 odcinków) gromadzi przed ekranem i dzieci (w wieku przedszkolnym oraz szkolnym), i dorosłych⁴. Analizie poddałam po 50 odcinków każdego z filmów, a zamieszczone w artykule przykłady mają służyć ilustracji tendencji charakterystycznych dla serii jako całości. Czynienie tego rodzaju uogólnień uważam za uzasadnione ze względu na to, że cechą filmów seryjnych jest podporządkowanie odcinków wspólnej koncepcji artystycznej oraz obecność stałej grupy bohaterów pierwszoplanowych, których wygląd i charakter co do zasady nie ewoluje w ramach serii.

W wybranych do analizy filmach komunikacja językowa ma strukturę dialogową i przybiera postać dźwiękowego zapisu mowy. Dialogi w filmie mogą mieć różny stopień realizmu (zniekształcone głosy, bardziej lub mniej naturalny sposób prowadzenia rozmowy), lecz nawet jeśli jest on wysoki, wypowiedzi w filmie należy rozpatrywać jako komunikat artystyczny, czyli poporządkowany potrzebom dzieła filmowego, a nie zasadom pragmatyki czy etykiety językowej obowiązującym w realnej komunikacji⁵. Dialogi wprowadzają do filmu wielość punktów widzenia, dlatego warto zwrócić uwagę na problem subiektu oceny. To, która postać wypowiada sąd wartościujący, oraz sposób, w jaki to robi, może być ważną wskazówką interpretacyjną, co w przypadku filmu dla dzieci

³ T. Tomaszkievicz: *Przekład audiowizualny*. Warszawa 2006, s. 58—63.

⁴ W tym miejscu wydaje się zasadne poczynienie uwagi na temat kryteriów wyodrębniania serii, ustalania jej początku i końca. Odcinki filmu *Лунтик* do odcinka 130 zostały wykonane w technice 2D, a kolejne w 3D, mimo to traktuję wszystkie jako jedną serię, ze względu na to, że nie zmienił się adresat filmu ani ogólna koncepcja artystyczna. W przypadku filmu *Смешарики* nowe odcinki (*Смешарики. Новые приключения*) wykonane w technice 3D traktuję jako nową serię, której w niniejszym artykule nie włączam do analizy. Wynika to ze zmian w treści filmów — ukierunkowania ich na najmłodszą widownię, uproszczenia fabuły, ograniczenia aluzyjności i żartów językowych.

⁵ Różnice między realną komunikacją a dialogami filmowymi ujmuje w kilku punktach Teresa Tomaszkievicz w: T. Tomaszkievicz: *Przekład audiowizualny...*, s. 151.

może wyraźnie zwiększać jego czytelność i jednoznaczność. Dzieje się tak w serii *Лунтик*.

Bohaterowie filmu dzielą się na pozytywne i negatywne, a także na dzieci i dorosłych. Niektórzy spośród dorosłych (Баба Капа, Корней Корнейч) obdarzeni są szczególnym autorytetem, i to do nich na ogół należy rozstrzygnięcie sytuacji oraz pouczanie:

Корней Корнейч: *Эти прогульщики? Эх, ты! Прежде чем что-то сделать, обдумай все хорошенько, а гусеницам вообще доверять нельзя*⁶. (*Лунтик*, 4)

Postać ciesząca się szczególnym poważaniem dyskredytuje bohaterów negatywnych i przestrzega głównego bohatera, aby nie postępował pochopnie. Główny bohater, tytułowy *Лунтик*, spadł na Ziemię z Księżyca i uczy się zasad życia społecznego od mieszkających na łące przyjaciół oraz przybranych dziadków (Баба Капа, Генерал Шер). Chętnie korzysta z ich rad, a oni cierpliwie tłumaczą mu różne pojęcia, na przykład, na czym polega niespodzianka (сюрприз):

Паук Шнюк: *Разве это сюрприз?*

Лунтик: *А разве нет?*

Паук Шнюк: *Ты меня напугал, а сюрприз это что-то приятное.*

[...]

Корней Корнейч: *Если хочешь сделать сюрприз, не нужно делать перед этим что-то плохое.*

Лунтик: *Да?*

Корней: *Надо сразу делать хорошее.* (*Лунтик*, 78)

Wartościowanie powiązane jest w tym filmie z wyjaśnianiem i nazywaniem. Wyjaśnienia formułowane są prosto i znajdują potwierdzenie w fabule, która je konkretyzuje i ilustruje. W przytoczonym przykładzie główny bohater zostaje wprowadzony w błąd przez gąsienice, które straszą go, a następnie wyjaśniają, że w ten sposób zrobiły mu niespodziankę. Wraz z kolejnymi doświadczeniami bohater dowiadyuje się stopniowo, jak robić miłe niespodzianki.

Zasadniczo fabuła wzmacnia i uzupełnia komunikat językowy. Do wyjątków należą sytuacje, kiedy warstwa fabularna stoi z nim w sprzeczności. Wtedy obrazy mają większą wiarygodność niż słowa, lecz oprócz tego komunikat językowy sformułowany jest w charakterystyczny sposób, podpowiadający zakwestionowanie danego sądu wartościującego. Osobliwością omawianej serii

⁶ Wszystkie wyróżnienia w cytowanych dialogach są wprowadzone przez autorkę. W nawiasie podano numer odcinka, z którego pochodzi cytat.

jest zjawisko polegające na tym, że pozytywne sądy wartościujące wypowiediane przez bohatera o samym sobie zostają zakwestionowane przez następujące po nich lub uprzednie zdarzenia:

Пескарь Иванович: [...] *Я только что **пострадал** от чьего-то огромного детеныша. Наверное, жука плавунца. Он хотел украсть у рака домик. **Хорошо, что по близости оказался такой герой как я.*** (Лунтик, 1)

Мила: *Я **милая, хорошая** божья коровка Мила. Ты все сломал! Уходи, ты не умеешь играть!* (Лунтик, 12)

W pierwszym przykładzie bohater przypadkowo został poturbowany przez uciekającego wystraszonego Łuntika, a więc jego zachowanie nie miało nic wspólnego z bohaterstwem. W drugim przypadku biedronka, która mówi o sobie, że jest miła i dobra, nie potrafi zdobyć się na wyrozumiałość i opanowanie i już po chwili przegania Łuntika, nie zauważając jego dobrych intencji. Brak przykładów wiarygodnego mówienia o własnych zaletach może mieć znaczenie podczas wyciągania wniosków natury pedagogicznej na temat tego, jaki wzór mówienia o samym sobie prezentuje film.

Inny sygnał podważający wiarygodność sądu wartościującego to jego podwyższona emocjonalność oraz kategoryczność idąca w parze z nieuzasadnionymi uogólnieniami:

Лунтик: ***Как хорошо!***

Пиявка: ***Ааа! Все плохо, плохо, плохо!***

Лунтик: ***Всё плохо?***

Пиявка: ***Это что же все такие бессердечные? Никто не придет на помощь!*** (Лунтик, 8)

W cytowanym przykładzie pijawka znalazła się w kałuży oddzielonej od sadzawki, w której mieszkała. O tym, że jej reakcja była nieadekwatna, mówią zdarzenia z filmu zestawione na zasadzie kontrastu — Łuntik zachwyca się pięknym dniem, a pijawka woła, że wszystko jest nie tak, pijawka narzeka, że nikt nie chce jej pomóc, gdy tymczasem Łuntik biegnie ją ratować.

Struktura filmu sprzyja jednoznaczności i eksplicytności sądów wartościujących. Wartościowanie dokonuje się podczas definiowania i wyjaśniania pojęć — w sąsiedztwie pojęć zawierających wartościowanie jako komponent znaczenia (*герой, помощь*) dodatkowo pojawiają się wyrazy *хорошо/плохо* (*хороший/плохой*). Podział bohaterów na pozytywnych i negatywnych oraz mądrych i niedoświadczonych wskazuje, czyj punkt widzenia należy przyjąć, aby właściwie zrozumieć pouczenie płynące z filmu. Warstwa fabularna może wzmacniać wartościujący sens komunikatu językowego lub demaskować jego

niesłuszność, zawsze jednak zwiększa jednoznaczność wypowiedzi. Konflikty wartości, jeśli występują, przedstawiane są na zasadzie kontrastu i w finale odcinka uzyskują rozstrzygnięcie.

Odmienną strukturę mają odcinki serii *Смешаруки*, w których konflikty wartości są jednym z podstawowych sposobów organizacji treści filmu. Istotną różnicą jest brak podziału bohaterów na pozytywne i negatywne oraz równoprawność przedstawianych w filmie punktów widzenia. Różne systemy wartości wyznawane przez bohaterów, po pierwsze, określają ich osobowości, po drugie, pozwalają skonstruować przekaz, którego zasadnicze przesłanie nie będzie prostym powtórzeniem sądów wartościujących wypowiedzianych w filmie. W przekazywaniu tego przesłania aktywnie uczestniczy obraz, lecz nie jest on prostą ilustracją lub dopełnieniem przekazu werbalnego. Typowymi zabiegami audiowizualnymi są podważenie wiarygodności słów oraz uruchamianie dodatkowych konotacji za pomocą obrazu. Oba te zabiegi dają efekt zabawnej ironii, która wprowadza element gry oraz współgra z satyryczną wymową filmu.

Przyjrzyjmy się odcinkowi pod tytułem *Что нужно всем*, w którym para głównych bohaterów i zarazem najlepszych przyjaciół — królik Krosz o cholerycznym usposobieniu oraz melancholijny jeżyk — nie znajduje wspólnego języka w kwestii wyznawanych wartości. Odcinek rozpoczyna się od dialogu, w którym Krosz przekonuje przyjaciela do swojej nowej inicjatywy:

Крош: *Мы будем делать гвозди! Ёжик! Ёжик! Я всё просчитал! Гвозди нужны всем! Смотри! Она! [...] Лучшие не бывает! Меня вчера буквально осенило! Гвозди, всем нужны гвозди!*

Ёжик: *Я сейчас не могу делать гвозди, я делаю пирамидку.*

Крош: *Да ты чего? Кому нужна пирамидка? А гвозди нужны всем!*

Ёжик: *Пирамидка нужна мне. Когда я её закончу и она будет красивая-прекрасивая, я буду смотреть на неё и ко мне будут приходить хорошие мысли, а хорошие мысли не менее полезны, чем гвозди.*

Крош: *Ну ты горазд нули отливать! Ты меня почти убедил. Интересно, клюнут ли на это другие?*

Królik podkreśla wartość użytkową i, co za tym idzie, rynkową gwoździ, podczas gdy jeżyk mówi o wartościach estetycznych i duchowych płynących z tworzenia i kontemplowania „piramidki”, czyli stosu rozmaitych drobnych przedmiotów. Królik nie widzi sensu w aktywności języka, lecz zwraca uwagę na wartość przekonującej argumentacji — *Ну ты горазд нули отливать!*. Użyty przez Krosza frazeologizm *отливать нули*, którego znaczenie to *лгать*,

*рассказывать небылицы*⁷ (kłamać, opowiadać niestworzone rzeczy), zawiera negatywną konotację, lecz zostaje wypowiedziany w entuzjastycznym tonie komplementu, królika nie interesuje bowiem prawda czy dobro, lecz korzyść: *Интересно, клюнут ли на это другие?*. Przy tym jest to korzyść własna, a nie dobro wspólne, o czym świadczy użycie czasownika *клюнуть*, który w znaczeniu podstawowym oznacza dziobanie (przez ptaka) lub chwytanie przynęty (przez rybę), w znaczeniu przenośnym zaś ma znaczenie *поверить во что-либо*⁸ (uwierzyć w coś). Czasownik ten jest częścią składową frazeologizmu *клевать/клюнуть на приманку/наживку/удочку*⁹, któremu odpowiada polski frazeologizm *polknąć haczyk* i który sugeruje naiwność lub łatwowierność osoby, która uwierzyła pozorom i dała się oszukać lub skusić na coś. Z kolei to, czym osoba została skuszona, nosi ocenę negatywną jako coś atrakcyjnego jedynie powierzchownie, a w rzeczywistości bez wartości.

Konflikt bohaterów łatwo zinterpretować na poziomie wartości uniwersalnych — materialnych i duchowych, utylitarnych i absolutnych. Jednocześnie przekonania każdego z bohaterów zostały przedstawione w groteskowy sposób na zasadzie zabawnych kontrastów. Scenom przedstawiającym języka budującego „piramidkę” towarzyszy melodia przywodząca na myśl buddyjskie świątynie. Język wpatruje się w swoje dzieło z błogim wyrazem twarzy, jak gdyby przeżywał duchowe uniesienia, tymczasem patrzy na zbiór drobiazgów (guzików, nakrętek, szpułek nici, fragmentów sprzętów domowych), które kojarzą się z odpadkami lub niepotrzebną starzyzną. Warstwa muzyczna i wizualna filmu uruchamiają sprzeczne konotacje (sztuka vs. śmieci, duchowość vs. dziwactwo), osiągając efekt ironii i niejednoznaczności. Podkreślają one subiektywność lub wręcz nieadekwatność oceny zawartej w określeniu *красивая-прекрасивая* odnoszącym się do „piramidki”. Podobnie zakwestionowane przez warstwę wizualną zostają sądy królika. Bohater, zachwalając pożytek płynący z gwoździ, dla przykładu łamie krzesło języka, a następnie zbija je gwoździami. Kiedy wykrzykuje triumfalnie: *Лучше не бывает!*, w centrum kadru widzimy zdezelowany mebel, który chwilę później rozpada się na części pod ciężarem siadającego na nim języka. Zamiast podpowiedzi, który z bohaterów ma rację i czyj w związku z tym punkt widzenia należy przyjąć, widz otrzymuje sugestię, że żadnego z przedstawionych sądów nie należy traktować poważnie. Kategoryczność oraz emocjonalność wypowiedzi z jednej strony odzwierciedla osobowość bohaterów, z drugiej — hiperbolizuje konflikt, doprowadzając go do absurdu i wzmacniając efekt ironii.

⁷ *Фразеологический словарь современного русского литературного языка*. Ред. А. Тихонов. Москва 2004, s. 170.

⁸ *Новый словарь русского языка*. Т. 1. Ред. Т. Ефремова. Москва 2001, s. 677.

⁹ *Большой фразеологический словарь русского языка*. Ред. В. Телия. Москва 2006, s. 411—412.

Podobnie rozwój wydarzeń nie zmierza w stronę rozwiązania konfliktu lub przyznania racji jednej ze stron. Bohaterom nie udaje się znaleźć wspólnego języka, każdy z nich koncentruje się na własnych sprawach, umniejszając wagę cudzych. Żaden z nich nie dokonuje rewizji poglądów ani zmiany postawy. Historia kończy się tym, że język pod wpływem impulsu spontanicznie niszczy swoje dzieło, czym przekreśla plany biznesowe swojego przyjaciela:

Крош: *Ёжик, неси пирамидку!*

Ёжик: *А я её сломал.*

Крош: *Что?*

Ёжик: ***Творческий кризис.** Я смотрел на неё, смотрел и мне в голову пришла мысль сломать её.*

Крош: *Ёжик... Ты не пирамидку сломал, ты мою **жизнь** сломал. Ты меня **уничтожил**.*

Ёжик: *Не говори **ерунду**. Подумаешь, пирамидка.*

Крош: *Это не ерунда, это совсем не ерунда! **Моей репутации конец!** Стойте, никуда не уходите, сейчас будет, будет пирамидка! [...] **Стойте!** У меня же есть гвозди! Ну конечно же! **Всем нужны гвозди!** [...] **Берите гвозди! Отдам дешевле!** Первому покупателю **скидка! Ночью дешевле!***

Spór bohaterów jest karykaturalnie wyolbrzymiony. Błahe wydarzenie — budowa i zniszczenie „piramidki” — opisywane jest raz w kontekście tworzenia sztuki, raz jako utracona szansa na sukces. Na początku filmu dyskusję o piramidce wyprowadzał na poziom pojęć abstrakcyjnych język, a teraz czyni to królik, wykorzystując wieloznaczność wyrazu *сломать* (*сломать пирамидку* — *сломать жизнь*). Bohater nazywa naczelną wartość, którą utracił — bycie dobrze postrzeganym przez innych (*Моей репутации конец!*). Rozwiązanie problemu upatruje w powrocie do pierwotnej idei sprzedaży gwoździ, a nie w zmianie swojej postawy. To w gruncie rzeczy pesymistyczne zakończenie przedstawione jest komicznie — bohater stosuje klisze językowe wykorzystywane w handlu, by zachęcić kupujących, jednak sytuacja, w której ich używa jest jawnie nieadekwatna (*Ночью дешевле!*).

Strategie wartościowania w obu filmach są spójne i dostosowane do możliwości percepcyjnych oraz upodobań docelowego odbiorcy. Warstwa wizualna jest w nich ściśle powiązana z komunikatem werbalnym, jednak w każdym z filmów przeważają innego typu relacje między słowem a obrazem. W filmie *Лунтик*, adresowanym do dzieci w wieku przedszkolnym, obraz przede wszystkim wzmacnia i uzupełnia przekaz werbalny. W filmie tym wartościowanie ściśle powiązane jest z wyjaśnianiem, które dotyczy aktualnie przedstawianych

postaci i zdarzeń, można więc przyjąć, że obraz uczestniczy w kształtowaniu stereotypu pojęć zawierających komponent wartościujący, takich jak *прогульщики, помощь*. Dla serii *Смешарки* typowym zjawiskiem jest interpretowanie warstwy werbalnej przez wizualną wskutek uruchamiania konotacji o charakterze wartościującym, a także przedstawianie sprzeczności między słowem a obrazem wywołujące efekt komiczny i satyryczny. Aby zrozumieć satyryczny sens filmu, należy znać stereotypy, do których nawiązują poszczególne kadry, obraz nie uczestniczy w ich kształtowaniu, lecz dekonstruuje je w humorystyczny sposób.

Fabula w filmie *Лунтик* minimalizuje wieloznaczność lub niejasność przekazu. Po pierwsze, podział bohaterów na pozytywnych (wiarygodnych) i negatywnych (niewiarygodnych) podpowiada, czyj punkt widzenia należy przyjąć, aby zrozumieć dydaktyczny przekaz. Po drugie, w finale odcinka problem, z którym mierzył się główny bohater, zostaje ostatecznie i konstruktywnie rozwiązany. Natomiast w niektórych odcinkach filmu *Смешарки* fabuła ma typowo satyryczny charakter, a więc nie podaje konstruktywnych rozwiązań. Płynące z niej pouczenie nie zostaje wypowiedziane wprost i należy je samodzielnie wyinterpretować.

Ясмина Смех

К вопросу о структуры аудиовизуального текста и его оценочности (на материале мультипликационных фильмов)

Резюме

В данной статье рассматривается вопрос оценочности аудиовизуального текста. Объектом исследования являются мультипликационные фильмы для детей. На материале двух современных российских мультфильмов изучаются стратегии передачи оценочного смысла с использованием визуального ряда, который может усиливать значение сообщения, дополнять его, интерпретировать, противоречить ему или передавать независимую информацию.

Ключевые слова: оценочность, аудиовизуальный текст, мультипликационный фильм для детей

Jaśmina Śmiech

The Structure of Audiovisual Announcement and Evaluation
(Based on Animated Motion Picture Material)

Summary

This article concerns the issue of evaluation in announcements. The object of studies is animated motion picture for children. Based on two contemporary Russian animations, evaluative strategies that use the visual aspect to strengthen, complement, interpret, or invalidate evaluation and to convey the independent content are analyzed.

Key words: evaluation, audiovisual text, animated motion pictures for children