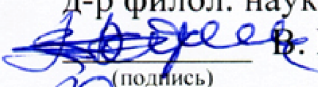
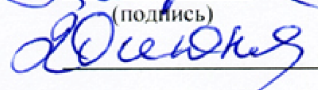


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)

**Факультет романо-германской филологии**  
**Кафедра английской филологии**

Допустить к защите  
Заведующий кафедрой  
д-р филол. наук, проф.

  
(подпись) В. И. Тхорик  
 2019 г.

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**  
**(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

**ЛИНГВОСЕМИОТИКА АМЕРИКАНСКИХ МУЛЬТФИЛЬМОВ**

Работу выполнил М. Трашоткин М.О.Грамотин  
(подпись)

Направление подготовки 45.03.01 Филология

Направленность (профиль) Зарубежная филология

Научный руководитель  
д-р филол. наук, проф. Ю. Волошин Ю.К.Волошин  
(подпись)

Нормоконтролер  
д-р филол. наук, проф. В.И.Тхорик В.И.Тхорик  
(подпись)

Краснодар  
2019

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Понятие семиотики .....	7
1.1 Семиотические аспекты взаимодействия искусств.....	10
2 Семиотика мультфильмов.....	13
2.1 Семиотика и Симпсоны.....	15
2.1.1 «Симпсоны» как философия .....	20
2.2 «Южный парк».....	31
2.2.1. О мультфильме всерьез.....	40
2.2.2 «Южный парк» как американский карнавал.....	43
Основные выводы к разделу 2.....	45
Заключение.....	46
Список использованных источников .....	49
Приложение А .....	53

## ВВЕДЕНИЕ

Мультипликация представляет собой наиболее популярный для изучения вид творчества. Такая востребованность связана с тем, что мультфильмы содержат в себе уникальные знаковые системы, позволяющие более глубоко проникнуться в смысл и понять посыл автора того или иного сюжета. Данная работа призвана рассмотреть знаковые/семиотические системы американских мультфильмов, которые являются одним из неотъемлемых компонентов, дающих возможность понять заданные персонажей и ситуаций.

Цель данного исследования заключается в выявлении лингвосемиотики в американских мультфильмах и употребления определенных знаков в определенных ситуациях и персонажах, представленных в американских мультфильмах.

Для достижения данной цели определили следующие задачи:

- 1) изучить истоки семиотики в приложении к теме исследования;
- 2) дать определение ключевым понятиям исследования;
- 3) выделить основные семиотические приемы и знаковые системы в американских мультфильмах;
- 4) проанализировать и классифицировать существующие знаковые системы.

Методы исследования. В связи со спецификой материала был применен комплексный подход к его изучению (дефиниционный, компонентный, контекстуальный). Метод классификации позволил структурировать объём выявленных знаковых единиц. Применение сравнительного метода обусловлено необходимостью выявления общих американских мультфильмов. При помощи интерпретационного и лингвокультурологического методов стало возможным выявление культурной информации, содержащейся в отобранных знаковых единицах.

Материалом для исследования послужили свыше десяти аутентичных серий американских мультфильмов. Эти сюжеты составили основу, необходимую для данной работы.

Объектом нашего исследования выступают непосредственно американские мультфильмы.

Предметом исследования является знаковая система в пространстве американской мультипликации.

Актуальность и теоретическая значимость работы определяется тем, что в нем нашли свое отражение многие явления и стороны современной культуры и творчества.

Материалом для исследования послужили свыше двадцати аутентичных серий американских мультфильмов. Эти сюжеты составили основу, необходимую для данной работы.

При отборе семиотических единиц были использованы такие мультфильмы, как «Simpsons», «South Park», «American Dad», «Family Guy».

Теоретическая база нашего исследования основывается на работах учёных по изучению знаковых систем в рамках семиотики: Г. Фреге, Ч. Морриса, Р. Карнапа, А. Тарского, Н.Б. Мечковской, М.М. Бахтина, Ролана Барта, Ю.М. Лотмана, В.В. Иванова и др.

В теоретической части данной работы рассматриваются истоки происхождения семиотики, её виды, связь с культурой и мультипликацией. Мультипликация как объект изучения семиотики представляет собой особые многоуровневые структуры.

Все процессы, связанные с передачей, хранением и обработкой всей социальной информации, будут продолжаться с использованием знаковых систем. В информационном процессе символы действуют как простой инструмент архивирования. Кроме того, сигнальная система представляет собой простую базу данных (часть мира), а половинные каталоги (отдельные базы данных) представляют собой конкретные модели

(изображения и аналоги) соответствующих частей мира. Процесс обработки данных включает в себя конкретную полуфизическую систему моделирования, а ее коммуникационная модель охватывает все части земного шара и предоставляет соответствующую информацию об этой реальности. В устной речи присутствует информация, которую собеседник выразил, без специальной цели (ненамеренно), очень часто неосознанно (безотчетно), а иногда и вопреки своему желанию. Например, человек не хотел, чтобы видели его грусть, но собеседник заметил это прокусанной губе его потемневшим глазам. Другой случай: когда интервьюер отвечает на случайный вопрос, он внезапно становится красным, и ситуацией с этим вопросом вы задеваете его за живое и эмоционально (положительно или отрицательно). Такую передачу данных можно назвать парасемиотической ситуацией, предназначенной для предоставления переменных сигналов, но включающееся в границы семиотики.

Глубокое понимание и познание в области семиотики дают возможность более четко увидеть источники и ощутить историю мира семиотики. Также информацией можно назвать: музыку, танец, гуашь на мольберте, литургию священника, а также и объемно-пространственные структуры будущего здания.. Все что можно передать, рассказать, описать, или сообщить – является информацией. Информация всегда имеет знаковую природу и передается с помощью знаков.

В практической части работы представлен подробный анализ семиотики в американской мультипликации. Данный разбор позволяет развить более глубокое понимание культуры, поскольку в целом система персонажей в американских мультфильмах является одним из элементов, заключающих в себе первичный культурный код. Сюжеты, рассмотренные в разных мультфильмах, подтверждают, что одной из

характерных черт мультипликации является стремление к универсализации и упрощённости.

Таким образом, в проблеме экранизации, как в фокусе, отражается целый ряд проблем, актуальных для современной эстетики, искусствоведения и культурологии. Базу для теоретического осмысления этих общекультурных процессов дает, с одной стороны, диалогический метод, основы которого были разработаны М.М. Бахтиным, а с другой – современная семиотика мультипликации.

## 1 Понятие семиотики

Семиотика – это исследование того, как создается значение и как оно передается. Его истоки лежат в академическом исследовании того, как знаки и символы (визуальные и лингвистические) создают смысл.

Это способ увидеть мир и понять, как окружающее и культура, в которых мы живем, оказывают огромное влияние на всех нас неосознанно.

Наши действия и мысли – то, что мы делаем автоматически – часто регулируются сложным набором культурных сообщений и условностей и зависят от нашей способности инстинктивно и мгновенно истолковывать их.

Например, когда мы видим разные цвета светофора, мы автоматически знаем, как на них реагировать. Мы знаем это, даже не задумываясь об этом.

Но это знак, который был установлен культурой в течение длительного периода времени и который мы учим в детстве, и для понимания его смысла требуется немало неосознанных культурных знаний.

Просмотр и интерпретация (или расшифровка) этого знака позволяет нам ориентироваться в ландшафте наших улиц и общества.

Каждый человек – семиотик, потому что каждый постоянно бессознательно интерпретирует значение знаков вокруг них – от светофора до цветов флагов, форм автомобилей, архитектуры зданий и дизайна упаковки зерна.

А знаки не обязательно должны быть визуальными – они также могут быть звуковыми, например, звук полицейской сирены, обычно слышимый до того, как его увидят.

Например, мы знаем, что поднятый большой палец – знак, на Западе означает, что все в порядке. Это может быть датировано его

предполагаемым использованием римскими императорами, чтобы сигнализировать, будет ли жить гладиатор (следовательно, будет в порядке). Его обратное – большие пальцы вниз – означало смерть.

Но в подводном плавании этот знак означает подняться на поверхность, а на обочине дороги означает, что вы хотите чтобы вас подвезли.

Другими словами, нам нужно понять контекст, в котором сообщается знак, чтобы понять его реальное значение и, следовательно, действовать соответствующим образом. То, что происходит вокруг знака, обычно для нас так же важно знать, как и сам знак, чтобы понять его значение.

Семиотика, или семиология — это междисциплинарная область исследований, в рамках которой изучаются знаки и знаковые системы, хранящие и передающие информацию. Семиотика рассматривает разнообразные знаковые системы, такие как, например: естественные и искусственные языки, научные теории, системы передачи информации в природе и обществе, также, машинные сигналы, сигнализации, программы, коды, алгоритмы. Со стороны знаковых систем можно наблюдать искусственные языки: музыка, театр, кино, живопись, различные знаки-указания, а также системы машинизации, схемы, биология, схема строения человека, любого другого организма, система политики в любой стране, социальные компании, да и вообще общество целиком.

Конец XIX в. – начало зарождения теории семиотики. Также она начала постепенно появляться в изучениях Аристотеля, у таких философов как Т. Гоббс, Дж. Локк и других. Изучение знаковых систем с подхода семиотики, появилось в работах ученого Г.В. Лейбница в конце XVII в., который занимался на тот момент математической логикой в своей работе «универсального исчисления» и само собой семиотики. Сама идея науки о знаках зародилась в конце XIX в. из-за потребности к



большому изучению, понятию и улучшению знака. Изначально, попытки продвинуться в данной науке были приняты Ф. де Соссюром и Ч. Пирсом. Ф. де Соссюр рассматривал естественные языки как знаковые системы, разрабатывая теорию значения знаков в рамках научной дисциплины, названной им семиологией. Он трактовал «семиологию» как науку, «изучающую жизнь знаков внутри жизни общества», в которую лингвистика должна входить как составная часть.

Основные принципы семиотики были сформулированы в явном виде Ч. Пирсом, который стремился к созданию логики науки, объясняющей процесс приобретения научных знаний, репрезентирующих реальность. Ч. Пирс ввёл сам термин «семиотика» для обозначения науки о знаковых системах (впрочем, некоторые, преимущественно французские авторы, предпочитают, и сейчас пользоваться соссюрским термином «семиология»). Ч. Пирс также выделил параметры семиотического функционирования — репрезентант, интерпретант, референт (так называемая «триадическая природа знака»), дал первую классификацию знаков (иконический знак — индекс — символ), исследовал процесс функционирования знака — семиозис. Далее подходы к изучению знаковых систем в рамках семиотики были развиты в работах Г. Фреге, Ч. Морриса, Р. Карнапа, А. Тарского, Т. Себеока, У. Эко и других исследователей.

## 1.1 Семиотические аспекты взаимодействия искусств

В настоящее время семиотика представляет собой довольно развитую теорию, методы которой позволяют анализировать разнообразные сферы человеческой деятельности. Вместе с тем, едва ли приходится говорить о существовании единой науки о знаковых системах. Семиотика, скорее, представляет собой исследовательскую парадигму или методологию анализа познавательной деятельности, связанную с весьма широким спектром научных исследований, как в естествознании, так и в гуманитарных науках. Границы семиотики подвижны, она является пограничной дисциплиной и объединяет различные подходы.

Семиотика является ключевым инструментом, гарантирующим однозначное понимание человеком предполагаемого значения (например, части сообщения или нового продукта). Обычно есть веские причины, если кто-то не понимает истинного намерения сообщения, и семиотика может помочь решить эти недопонимая, обеспечивая ясность смысла.

На протяжении почти всей истории кино и мультипликации и вплоть до настоящего времени среди искусствоведов и, в частности, киноведов широко распространенной была точка зрения, что экранизация есть своеобразный «перевод» с языка литературы на язык кино. Тогда как анализ этого феномена позволяет скорее предположить, что экранизация произведений – это новый вид художественного творчества, родившийся в XX в. и требующий еще своего тщательного исследования.

Все процессы, связанные с передачей, хранением и обработкой всей социальной информации, будут продолжаться с использованием знаковых систем. В информационном процессе символы действуют как простой инструмент архивирования. Кроме того, сигнальная система представляет собой простую базу данных (часть мира), а половинные каталоги (отдельные базы данных) представляют собой конкретные модели

(изображения и аналоги) соответствующих частей мира. Процесс обработки данных включает в себя конкретную полуфизическую систему моделирования, а ее коммуникационная модель охватывает все части земного шара и предоставляет соответствующую информацию об этой реальности. В устной речи присутствует информация, которую собеседник выразил, без специальной цели (ненамеренно), очень часто неосознанно (безотчетно), а иногда и вопреки своему желанию. Например, человек не хотел, чтобы видели его грусть, но собеседник заметил это по прикусанной губе и его потемневшим глазам. Другой случай: когда интервьюер отвечает на случайный вопрос, он внезапно краснеет, и ситуацией с этим вопросом вы задеваете его за живое и эмоционально (положительно или отрицательно). Такую передачу данных можно назвать парасемиотической ситуацией, предназначенной для предоставления переменных сигналов, но включающиеся в границы семиотики.

Глубокое понимание и познание в области семиотики дают возможность более четко увидеть источники и ощутить историю мира семиотики. Также информацией можно назвать: музыку, танец, гуашь на мольберте, литургию священника, а также и объемно-пространственные структуры будущего здания. Все, что можно передать, рассказать, описать, или сообщить – является информацией. Информация всегда имеет знаковую природу и передается с помощью знаков.

Сегодня люди большее свое время занимают просмотром фильмов, мультфильмов или поиском информации в интернете. Этим они заменяют ознакомление и прочтение печатных изданий/книг. Из-за этого огромная часть в развитии знаний об окружающем, пополнение словарного запаса и др. зависит от фильмов и анимации.

С точки зрения языкового аспекта, анимация не так проста. На первый взгляд может показаться, что мультипликация это довольно простая игра, с глупым детским юмором, и абсурдной реальностью. Но на

самом деле, мультфильмы передают зрителю совершенно новую информацию, передают новые понятия, реальность с абсолютно другой стороны.

## 2 Семиотика мультфильмов

«Фундамент кинематографа – это тот самый мифический и инфантильный под-фильм, который, в силу самой природы кино, лежит за каждой коммерческой лентой, пусть даже вполне пристойной, то есть достаточно зрелой с гражданской и эстетической точек зрения» [34, с. 51].

Так называемый под-фильм П. Пазолини обладает высшей степенью объективности, которая проникает в любую субъективность кинематографического авторства настолько, что разделить их практически невозможно. Именно в этом пространстве формируются кинематографические знаки, знаки-образы, имеющие, по Пазолини, не лингвистическую, а коммуникативно-миметическую природу.

Другой итальянский теоретик Э. Гаррони предложил собственное решение проблемы двойной артикуляции в кино и мультипликации: согласно его точке зрения, «вариативное поле» (парадигма) и «вариативная серия» (синтагма) призваны обозначать два уровня членения киноязыка.

Совершенно иначе выглядит эта проблема у У. Эко с его концепцией тройной артикуляции. Так, согласно его представлениям, «семиология действительности» Пазолини основана на убеждении в том, что кино лишь регистрирует язык предшествующий — язык действия [38, с. 90-93]. Вопрос в том, говорит Эко, как Пазолини понимает эти «действия». Очевидно, он толкует эти действия как «естественные» действия человека, комбинация которых в фильме создаёт некий текст, значимое сообщение. Эко показывает, что под «действительностью» Пазолини подразумевал действительность как бы природную, дорациональную, докультурную. Тогда как на самом деле, по Эко, всё это – культура и условность. Кино запечатлевает не природную стихийность

действий, окультуривая их, а использует уже окультуренную систему, со своими кодами, знаками и значениями.

**знак**



**денотат**

**субъект**

Рисунок 1 – семантический треугольник

Правда, кино в свою очередь трансформирует этот язык в своих целях. В качестве возможной программы семиотического исследования языка кино Эко предлагал изучать, например, в какой степени немое кино для придания экспрессивности стилизовало мимику и жестикуляцию, формируя свою вдвойне искусственную кинесику [37, с. 156-161]. В данном контексте возникает проблема изучения трансформаций, коммутаций и порога распознаваемости для докинематографических, то есть естественных, кинезических кодов, и кодов собственно кинематографических. Эко открывает возможность дальнейшего членения составляющих кинематографического кода, которые ранее казались нечленимыми, первичными. Обратим особое внимание на то, что и в этой формулировке речь идёт опять о поиске значащей единицы языка кино.

Подход У. Эко позволяет объяснить ситуации, когда мы не различаем объект и его знак: предметы, которые мы видим на экране, это не реальные предметы, а знаки реальных предметов и распознаются они не сразу, не непосредственно и не всеми одинаково, а согласно особым кодам узнавания. Пазолини не различает знак и означаемое (денотат или десигнат). Тем самым у Пазолини базовый знаковый треугольник. (см. рисунок 1)

## 2.1 Семиотика и Симпсоны

Большинство телевизионных образов, кажется, служат знаками-указаниями, естественными репрезентациями чего-либо, что действительно произошло. Но тем не менее подобные образы практически всегда диктуются условностями и широко поддаются модификациям производителями.

Исходный физический объект может быть или может не быть сфотографирован, но с помощью сложных манипуляций зрителей можно убедить, что он все же был снят. Согласно Р. Барту, кинематическая (а в более широком смысле — телевизионная) драма действует скорее как фотография, чем как знак-указание, поскольку функция нарратива, или повествования, стремится к стилизации и упорядочиванию образов, которые мы видим. Они становятся менее мотивированными, менее «натуральными», а также, более опосредованными условностями.

Телевизионные анимированные сюжеты служат знаками-указаниями. Такая знаковая система, как мультфильм, не может функционировать без хотя бы намека на правдоподобие. Сериал «Симпсоны» черпает свою силу именно из конфликта между тем, как мы опознаем означающие как высокоопосредованные и нереалистичные, и нашим пониманием их сходства со знакомой нам реальностью. Сатирическая сила этого шоу действительно зависит от порой незначительного подобия. Этот аспект любого телевизионного мультфильма, а в особенности «Симпсонов», будет выявлен в результате обсуждения, но хотелось начать анализ эпизода шоу с более традиционного структуралистского подхода и продемонстрировать как то, что он позволяет выявить в телевизионных сюжетах, так и ограничения, которые для него свойственны.

Структуралисты стремятся увидеть в сюжетах или текстах серии обобщенные бинарные оппозиции, чьи укрупненные структуры выражаются отдельными знаками, а также сделать умозаключения о специфике культурного мировоззрения и об особенностях восприятия. Эпизод *The Front* (см. прил. А [2]) непосредственно представляет несколько таких бинарностей. В этой серии Барт и Лиза после просмотра «довольно скучного» эпизода любимого телевизионного мультфильма «Чесотка и Царапка» решают, что сами могут создавать мультики намного лучше. Когда их сценарий отклоняют, они снова подают его на рассмотрение, но уже от имени бабушки, поскольку считают, что их не восприняли серьезно из-за возраста. Сразу же можно подметить несколько бинарных оппозиций, задействованных в данной ситуации. Первая — это оппозиция между реальностью и вымыслом. Когда они выражают свое недовольство по поводу эпизода «Чесотки», Лиза говорит: «Писателям должно быть стыдно». «Разве бывают писатели мультиков?» — удивляется Барт. «Что-то вроде этого бывает», — отвечает Лиза. Этот небольшой диалог предполагает, что Барт хоть и понимает разницу между придуманным сюжетом и жизненной реальностью, но очень ограниченно. В сущности, размытость границ — один из центральных тропов этого шоу.

Другая бинарная оппозиция, которая проявляется в этом начальном фрагменте, — противопоставление молодости и неопытности, с одной стороны, и возраста, опыта и мудрости — с другой. Это, вероятно, структура, на которой этот частный эпизод в основном и основывается, и ее надо рассмотреть детальнее. Более того, мы также можем видеть фундаментальную, подлинно классическую оппозицию в самом жанре мультфильма в мультике — оппозицию «кошки — мышки». Можно изучать эту традиционную структуру детских мультфильмов в рамках ее долгой истории от Тома и Джерри, через мышат Пикси и Дикси и так далее. Мы также можем заинтересоваться тем, что же лежит в основе концепции



отношений между кошками и мышками и почему традиция отдает мышке положительную роль, а коту — отрицательную.

Можно обратить внимание на подразумеваемое разграничение природного (животные) и культурного (речь и человекоподобные эмоции) и на то, как мультфильмы о кошках и мышках это разграничение размывают.

Рассмотрим центральную структуру этого эпизода — оппозицию между молодостью и опытом. С самого начала видно, что этот довольно-таки стандартный сюжет становится объектом изучения и насмешки. Еще прежде, чем Барт и Лиза занялись созданием мультиков, мы наблюдаем перевернутое видение традиционных, «прирожденных» отношений между родителями («мудрыми», «опытными») и их детьми («наивными», «неискушенными»). Это видно в момент, когда Гомер страдает от присосавшегося к его голове вантоза. Основные означающие, использованные в этой ситуации: фигура отца, которая должна олицетворять авторитет и благоразумие, и вантоз, лишаящий его этого авторитета. Фактически эта комбинация двух означающих предполагает радикальный, «копрологический» подрыв родительского авторитета. Затруднительное положение, в которое попал Гомер, никак не объясняется, за исключением того, что он восклицает: «Мардж, это снова случилось». Это наводит на мысль, что это повторяющаяся проблема, а Гомер не способен учиться на своих ошибках (действительно, в последней сцене этой серии он показан состарившимся человеком, явившимся на пятидесятую встречу выпускников той же самой проблемой). Барт и Лиза, однако, справляются с ситуацией. «Какое имя ты возьмешь, когда вырастешь?» — интересуется Барт. Дети решают, что генетическую жестокость, сделавшую их прямыми наследниками Гомера, можно преодолеть только полным отказом от любых наследственных признаков семьи. Таким образом, первая сцена эпизода представляет нам традиционную структуру и ее опровержение.

Когда дети сталкиваются с убожеством телевизионной драматургии и штурмуют крепость корпоративного мультипликационного производства, они вновь встречаются с традиционной бинарной оппозицией возраста и молодости, которая заставляет облеченных ответственностью взрослых недооценивать их усилия. При каждом повороте сюжета повествование подрывает правоту этой оппозиции. Примечательно, что дедушка, чье имя они использовали как символ возраста и авторитета, даже не может назвать собственного имени, и ему приходится глянуть на нижнее белье, чтобы вспомнить его. И снова эта пара означающих (пожилой человек и нижнее белье) производит эффект копрологического принижения традиционного противопоставления возраста и молодости. Как только дедушка (обманным путем) попадает в штат сценаристов, в телекомпанию «Чесотки и Царапки», ее президент Роджер Мейерс представляет его группе других писателей, которую сам же оценивает как кучку «яйцеголовых» из «Лиги плюща», лишенных какого-либо жизненного опыта. Один из них заикается, что написал магистерскую диссертацию по жизненному опыту, но Мейерс затыкает ему рот и просит дедушку изложить его захватывающую жизненную историю. «Ну что же... я сорок лет проработал ночным сторожем на клюквенном складе», — говорит дедушка. Мейерс впечатлен, но мы понимаем, как абсурдно пытаться найти полезность этого вида отупляющей, нудной работы. Структуралистское толкование этого эпизода сосредоточилось бы, в таком случае, на ироническом понимании этой бинарной оппозиции и пришло бы к заключению, что сюжет извлекает сатирическую силу из демонстративного поворота на 180 градусов наших ожиданий в отношении возраста и молодости. Этот подход ограничен рамками вопросов, которые он имеет право ставить. В случае «Симпсонов» мы можем извлечь пользу из более детального анализа не только структурных оппозиций, предполагаемых

означающими, но и из анализа того, каковы конкретно эти означающие и как они действуют.

Припоминая комментарии Р. Барта по поводу определяющей силы образа, можно сказать, что создание подобного «Симпсонам» характера обнаруживает высокий уровень достигнутой условности; это значит, что мы должны обладать достаточным объемом культурных знаний, чтобы эти образы наполнились смыслом [3, с. 180].

### 2.1.1 «Симпсоны» как философия

«Симпсоны» изобилуют сатирой. Большинство видят его, как обычный мультфильм про глупого отца и его семью. Но на самом деле это очень интеллектуальная комедия на телевидении. В мультфильме полно аллюзий, двойных смыслов, иронии, сатиры, юмора, пародий, а также даже «предсказаний будущего».

Я не могу жить спокойной жизнью, как ты. Мне нужно все: ужасные падения, головокружительные взлеты и жирная начинка посередине! Может, я и отравляю жизнь некоторым задирающим нос своей самоуверенной походкой и неприятным запахом. О, я никогда не стану любимцем так называемых «отцов города», что цокают языками, поглаживают бороды и рассуждают том, «что же делать с этим Гомером Симпсоном». Гомер Симпсон (см. прил. А [4])

Огромное количество телевизионных и интернет персонажей, а также эпизодов, являются отражением действительности. Того, что реально было и произошло. Телевизионная экранизация – отражает реальность, но стремящаяся к стилизации образов, которые мы видим. Они становятся менее «натуральными».

Телевизионные анимированные сюжеты являются знаками-указаниями.

У Гомера нет друзей, есть только знакомые – приятели. Нельзя проявлять доброту без друзей, невозможно жить полной жизнью. У Гомера есть только приятели по бутылке, но нет такого человека, с кем бы он мог обсудить свои проблемы, планы на будущее, да и радость в конце концов. Но также Гомер не имеет никакой цели в жизни, кроме того, как выпить в баре у Мо.

Как супруг Гомер – полный ноль. Огромное количество оплошностей и промашек, недопонимания – все это сопутствует Гомеру в семейной жизни. Однажды, Гомер купил Лизе игрушку в виде маленькой

лошадки (см. прил. А [1]). Так он хотел доказать и получить любовь своей дочери. Но Гомер выставил брата и сестру соперниками, он заставил их “воевать” друг против друга, чтобы отец видел, как дети бьются за родительскую любовь (см. прил. А [5]). Не стоит, также, забывать о том, что Гомер постоянно душит стоего сына со словами «Ах ты маленький!..». И также неоднократно забывал, что у него есть маленькая, младшая дочка Мэгги.

Он не обращает внимание на свою супругу Мардж, не слушает ее и не поддерживает в различных ситуациях, будь то радость или грусть. Жалкие попытки Гомера извиниться перед Мардж : «Слушай, Мардж, прости, что я оказался не лучшим мужем, прости, что я пытался готовить соус в ванне, прости, что я полировал машину твоим свадебным платьем, и прости... ох, да что там,— прости меня за весь наш брак с самого начала и до этого момента» (см. прил. А [3]).

Однажды Гомер понимает, что только он способен поддержать и помочь своей супруге. Но каждая его попытка помочь, лишь делает хуже. Когда у мардж был бизнес, связанный с продажей кренделей, Гомер все испортил, связавшись со спрингфилдской мафией. А Мардж пришлось, потом все это расхлебывать и разбираться с главарем этой группировки Жирным Тони (см. прил. А [6]).

Несмотря на сходство с людьми, большинство членов семейки Симпсонов представляют собой очень стилизованные изображения, являющиеся лишь намеком на человеческие формы. И, тем не менее, можно принять их как представители некоего сегмента американского общества. То есть изображения, и характеры достаточно точно прорисованы, чтобы действовать в качестве сатиры. Проблемы Гомера, связанные с весом и потреблением пива, встрепанная прическа Барта в стиле «плохой парень» и его скейтборд — узнаваемые черты пейзажа последних десятилетий XX в. И они помогают нам понять, как эти означающие будут функционировать, что будут высмеивать. Но тот факт,

что герои не совсем люди, повышает их возможность действовать в качестве сатирических означающих. Их физические черты, привычки и действия, которые мы не можем считать возможными для человека, входят в повседневный репертуар «Симпсонов». И это позволяет им продвигаться в сферу смешного дальше, чем людям-актерам или реалистичным образам.

Примером этого может послужить дедушкин метод проверки своей личности из эпизода The Front. Когда он сбрасывает нижнее белье, чтобы проверить свое имя, дед при этом не беспокоится о снятии штанов. Дети потрясенно спрашивают, как ему удался такой трюк, а он пожимает плечами и говорит: «Не знаю». Действительно, в свете того, что говорилось выше, сложно точно определить, что конкретно эта комбинация означающих может подразумевать, но совершенно очевидно, что эта сцена выдвигает статус этих означающих как означающих на передний план. В сюжете подчеркивается, что мы не должны забывать мультипликационную природу персонажей. Именно здесь ключ к риторике этих образов. Авторы достигают эффекта двумя способами: подчеркивая, что правдоподобие в данном случае не играет большой роли, и используя абсурд и фантастику, они более эффективно высмеивают американское общество. Поскольку они способны запутывать отношения между означающим и означаемым, они добиваются неограниченной свободы изображения или намека, а это делает шоу суггестивным. Освобожденная от земных ограничений, к которым приводит участие живых актеров или требование реализма, анимация постоянно актуализирует соответствующие референции. Неправдоподобно синие волосы Мардж и желтый цвет кожи всех членов семейки регулярно напоминают нам, что персонажи ненастоящие, а это усиливает наше восприятие их как означающих. Их способность представлять явления не затуманивается представлением, что они могут

быть настоящими людьми. Ссылаясь само на себя, шоу заставляет нас на некоторое время воздержаться от недоверия.

Сам статус «Симпсонов» как телевизионного мультфильма влияет на то, как действуют его означающие. Наша ответная реакция обуславливается знанием о том, что это «всего лишь» мультфильм. Такова судьба других мультфильмов «для взрослых», скажем, «Флинстонов» или «Подожди, пока твой отец доберется до дома». Изначально они были задуманы как шоу для взрослых, показываемое в прайм-тайм, но позже перекочевали в разряд детских мультфильмов в основном из-за невосприимчивости аудитории. Мы видим, как старые мультфильмы, которые когда-то показывали в кинотеатрах (например, о кролике Багзе Банни), изначально созданные для развлечения взрослых, постепенно скатились до субботних утренних шоу. «Симпсоны» (как и большинство современных постмодернистских мультфильмов: «Бивис и Батхед», «Рен и Стимпи», «Семейный парень» и другие) извлекают выгоду из подобной невосприимчивости, оставаясь незамечаемыми радаром, так сказать, нашего рационального ума. Мультфильмы безопасны, наивны, принадлежат миру игры, держась в стороне от серьезного телевидения, представленного мыльными операми и информационными передачами. Подобно вирусу, шоу притупляет нашу интеллектуальную защиту, а затем заражает сатирическими, разрушительными идеями.

Способ использования означающих в «Симпсонах» и их очевидное смещение от разрядов означаемых уводит нас далеко за пределы той области, в которой структурализм как таковой может ответить на все наши вопросы. Р. Барт в более поздней постструктуралистской фазе своей карьеры обсуждает подобную игру текстов в книге S/Z, опубликованной в 1970 г. [4, с. 21-30]. В этой работе, которая представляет собой глубокий семиотический анализ небольшого рассказа Бальзака, он определяет то, что называет «классическим текстом» — текст, закрытый для

коннотаций. Такой текст функционирует на строго денотативном уровне, и читателю не позволено раздумывать о смысле, скрытом за тем, что говорит повествователь или любой другой автор. Согласно Барту, это подразумевает своего рода закон или религию «правильного» прочтения. То есть текст не может быть «переписан» или существенно дополнен читателем. Чтение в этом случае становится в высшей степени пассивным видом деятельности, и поэтому Барт называет такой текст «текстом-чтением». Полной противоположностью классическому тексту является «текст-письмо», или «множественный» текст, вдохновляющий свободную игру читателя и писателя; он богат коннотациями и фактически не завершен, если под завершением понимать его окончательное значение.

Читать, — говорит Р. Барт, — значит выявлять смыслы, а выявлять смыслы значит их именовать; но ведь дело в том, что эти получившие имена смыслы устремляются к другим именам, так что имена начинают перекликаться между собой, группироваться, и эти группировки вновь требуют именования: я именую, отбираю имена, снова именую, и в этом-то, собственно, и заключается жизнь текста: она есть становление посредством номинации, процесс непрерывной аппроксимации, метонимическая работа. [4, с. 21-30].

Для Р. Барта, на этой стадии развития его карьеры, наиболее важно не обнаружение смысла, а забвение его: ...суть чтения состоит вовсе не в том, чтобы остановить движущуюся цепочку систем, утвердить некую истину, узаконить текст, подготовив тем самым почву для читательских «ошибок»; суть состоит в том, чтобы сопрячь эти системы, учитывая не их конечное число, но их множественность (имеющую бытийное, а не числовое измерение): я вступаю в текст, прохожу сквозь него, я его расчленяю, дроблю, но не произвожу над ним числовых операций. Если мы забываем тот или иной смысл, не стоит оправдываться; ведь забывание — это не какой-то прискорбный дефект чтения, это позитивная



ценность— способ заявить о неподсудности текста, утвердить плюрализм систем... именно вследствие того, что я забываю, я и читаю [4, с. 21-30].

«Симпсоны», строго «неподсудный» текст. Он богат ассоциациями и коннотациями и упорно не желает, чтобы эти коннотации были точно установлены. Он «постмодернистский» в том смысле, что представляет собой самопародирующую и ссылающуюся на саму себя компиляцию предыдущих текстов. Он сатиричен, потому что использует культурные означающие, которые хочет высмеять, и раздувает эти культурные слабости настолько, что доводит все до абсурда. Но он неподсуден настолько, что готов сопротивляться (одновременно насмешничая) даже такому дружественному анализу, который мы тут пытаемся провести.

Для обоснования данного утверждения давайте еще раз взглянем на серию The Front, на этот раз, уделив особое внимание эпизоду «Чесотки и Царапки», который придумывают Барт и Лиза, находя существующие серии скучными. Сценой действия они выбирают парикмахерскую, и Лиза придумывает сценарий, в котором Чесотка отрезает голову Царапки бритвой. «Э, нет, слишком предсказуемо, — говорит Барт, — вот как это вижу я: вместо шампуня Чесотка мажет голову Царапки шашлычным соусом, открывает коробку с плотоядными муравьями, дальнейшее очевидно». Но то, что происходит дальше, то есть «очевидная» часть, заслуживает большего внимания. После того как плотоядные муравьи объедают голову Царапки, оставляя только голый череп, Чесотка приводит в действие подъемник парикмахерского кресла, подбрасывая Царапку так, что тот пробивает черепом потолок и дно телевизора на верхнем этаже. Там прикинутый под Элвиса парень недолго разглядывает череп Царапки, выхватывает револьвер и со словами: «Ну, это плохое шоу» — палит в экран.

За изобилием загадочно абсурдных означающих, наибольший интерес представляет сама идея того, что вся эта сцена «очевидна», что

она самопроизвольно появляется из хранилища общих, легко узнаваемых культурных кодов.

То, что Чесотка подбрасывает Царапку сквозь потолок, вполне укладывается в ритм эскалации насилия в «Шоу Чесотки и Царапки», но появление двойника Элвиса менее предсказуемо. Комментарий Барта подразумевает, что использование Элвисами оружия в качестве телевизионного пульта составляет органичную часть культуры, в которой он сочиняет, они, как ему кажется, являются постоянными, надежными и легкоузнаваемыми означающими.

Но означающими чего? Телевизор — это привычный для «Симпсонов» образ, и то, что он занимает важнейшее место в "сознании Барта, совсем не удивительно. Каждый эпизод сериала начинается с так называемой «диванной заставки». Это сцена, в которой вся семья кидается в гостиную, чтобы приступить к вечернему ритуалу просмотра телепрограмм. Сразу же после этой сцены следуют последние кадры вступительных титров, которые вставлены в телевизор с видеомагнитофоном и усиками антенны, отчего создается полное впечатление, что и мы, и семья Симпсонов смотрим один и тот же телевизор. Это происходит в начале каждой серии и служит чем-то вроде указателя, напоминающего, что для этого шоу небезразличны роль телевидения и собственный статус как его части. В сценарии Барта для «Чесотки и Царапки» центральная роль телевидения актуализируется, когда Царапка становится телевизионным героем (котом), которому приходится играть роль телевизионного героя (образ в телевизоре двойника Элвиса). Критика шоу Элвисом, его приговор («это плохое шоу») и его решение пристрелить телевизор дает нам понять, что это отражение изначального недовольства Барта и Лизы сериалом «Чесотка и Царапка». Наш собственный статус как зрителей и критиков завершает этот круг и направляет дискурс строго в сферу телевидения и тех многих способов, какими мы его поглощаем.

Гораздо сложнее определить значение двойника Элвиса. Но можно понять его, возможно, как означающее нашей социальной готовности превратиться в предмет потребления и коммерции. Это пример того, как сила массового производства звезд продает продукцию через многочисленные средства информации. Позади этого, несомненно, аура навязчивого сумасшествия, окружающего эту икону американской поп-культуры. Элвис Пресли, исполнитель, который привлек внимание нации и всего мира к рок-н-роллу, создавал то, чему, по мнению его недоброжелателей, не хватало культурной значимости.

Его труд отметил оргиастическим беснованием поклонников поворотный момент в битве высокой и низкой культур. Спустя десятки лет после смерти, его постоянное «присутствие» в лице многочисленных подражаний и двойников свидетельствует о таинственной энергии и живучести его памяти.

Элвис, беспорядочная пальба, насилие и «ничего личного, только бизнес», наравне с вездесущностью телевидения составляют культурную концепцию Барта. Он воспринял эту культуру, как намекает сериал, в результате небрежного и неправильного воспитания, неадекватной системы образования, пребывания в среде экстатического потребительства и, конечно же, под воздействием телевидения. В конце концов, этот новый сюжет с Элвисом и его создание заставляют нас принять во внимание культурный акт создания (телевизионных) текстов: произведение — это социальная деятельность, способ подать голос. Одним из специфических означаемых этой сферы является исследование качества телевидения и последующая логическая реакция на низкосортный продукт (либо пристрелить, либо создать что-то лучше). Сам факт, что текст Барта сложнее, чем «Чесотка и Царапка», порождаемая выпускниками «Лиги плюща», заставляет задумываться. Наш структуралистский анализ эпизода *The Front* раскрывает его цель — высмеять простую бинарную оппозицию, которая ставит возраст над

молодостью. Но мы также должны подвергнуть сомнению сами означающие, а не только структуры, которые они предполагают. Мы даже могли бы заявить, что этот текст высмеивает общество, в котором эти означающие легко доступны, где Элвис — очевиден. Подразумевается, что совершенство эпизода «Чесотки и Царапки» причудливо сплетено с насилием, а именно с творческим, интригующим насилием. Просто смотреть на то, как мышка долбит кота по голове молотком — не слишком интересно, это была бы ситуация текста-читателя а не текста-писателя, это был бы классический текст. Текст же Барта более открыт для коннотаций и менее стабилен.

Возможно, в таком случае можно определить богатство текста «Симпсонов» как открытость коннотациям, открытость очарованию наплывающих означающих, которые соединяются и рассеиваются явно случайно. Информация, пишет Ролан Барт, словно бы растворена в естественном течении дискурса. Кажущаяся случайность, с которой «Симпсоны» ссылаются на отдельные означаемые, определяет их метод означения [4, с. 21-30].

Вот такая, вскользь промелькнувшая, цитация, прием скрытой и прерывистой тематизации, чередование плавной текучести и взрывной резкости как раз и характерны для коннотативного поведения; создается впечатление, что семы плавают совершенно свободно, сбиваясь в некие галактики, образованные мельчайшими, причем никак не упорядоченными, единицами информации. Повествовательная техника импрессионистична: с ее помощью означающее дробится на части вербальной материи, и только сплавившись воедино, эти частицы порождают смысл: в основе такой техники лежит принцип членения континуума (на этом принципе, кстати сказать, строятся «характеры» персонажей); чем больше синтагматическая дистанция, разделяющая две конвергентные единицы, тем искуснее рассказ.

Все зависит от степени запечатленности та или иная черточка должна проскальзывать как бы, между прочим, так, словно совершенно неважно, позабудется она или нет, а между тем, повторно, в видоизмененной форме возникнув где-нибудь в другом месте, она уже— воспоминание; эффект, производимый текстом-чтением, основан на принципе солидарности (текст-чтение «склеивает»); и однако чем больше зазор между солидарными единицами, тем искуснее выглядит искусство. Цель (идеологическая) подобной техники заключается в том, чтобы натурализовать смысл и, стало быть, удостоверить реальность рассказываемой истории [2, с. 34—35].

В «классическом» тексте, вроде «Молодоженов», или «Все в семье», или даже во «Флинстоунах», означаемое постепенно сливается со «значением». В «Симпсонах» это слияние откладывается на неопределенный срок. Классический текст теряет свою множественность, потому что ожидается, что все действия (постепенно) будут скоординированы. Как ухо, которое натренировано на то, чтобы слышать предсказуемые каденции и разрешения западной музыки, читающий глаз требует постепенной согласованности. Подобно диккенсовскому повествованию, сюжетная линия «Династии» или «Нового принца из Бель-Эйр» ведет нас по очень предсказуемому маршруту и достигает кульминации в приятном чувстве разрешения. Текст-писатель (или множественный текст), подобный «Симпсонам», однако, отвергает приспособленчество. Вынося на передний план свои означающие и весело и беспорядочно располагая их вокруг стабильных, предсказуемых означаемых, шоу позволяет более свободное, более богатое ассоциативное прочтение и достигает эффекта пронзительнейшей социальной сатиры. «Галактика мельчайших единиц информации» Барта умело описывает мир двойников Элвиса и плотоядных муравьев, мир, вместе с которым «Симпсоны» появляются перед нами с нарастающим повествовательным искусством, как предполагает Ролан Барт, из «зазора

между» единицами информацией, между денотацией и коннотацией, между означающим и означаемым [2, с. 37]. Это случайный, абсурдный мир; согласиться с тем, что он наш собственный, согласиться, что мы должны до какой-то степени утратить контроль над механизмами порядка и смысла, — это слишком стыдно. Вместо этого мы вдруг обнаруживаем, что должны смеяться, пусть даже и в целях самозащиты.

## 2.2 «Южный парк»

Кажется, западная традиция философского осмысления популярной культуры, наконец, проникает и в Россию. Хотя далеко не все отечественные исследователи эту традицию, существующую уже более десяти лет, признают, с каждым годом популярная культура обращает на себя все большее внимание философов. Вместе с тем эта область культуры все еще остается у нас практически неизученной. Данное исследование ставит своей целью наметить изучение основных принципов семиотического подхода и их применимость в одном из самых философичных мультсериалов современности — «Южного Парка».

Обращаясь к самой программе, еще до того, как мы попадаем в пригородный мир Паркер и Стоун, в котором скрытый юмор и политическая некорректность, тематическая песня Южного парка ссылается на многие уровни сатиры и пародии на сериал, высмеивая, как это делает «полезные» вводные песни для анимированных детей. «Тихий горный городок» Южного парка предположительно расположен в Колорадо. Как и в случае со «Спрингфилдом» в «Симпсонах», Саус-Парк – это везде, но и нигде. Это небольшой пригородный город, известный как своими «скромными людьми с дружелюбными лицами», так и своими «быдлами», городом, который Паркер и Стоун используют для проецирования и преувеличивания многих качеств – и особенно недостатков – которыми они видят Типизирующее общество США. Ушли в прошлое сентиментальность и мягкость Белоснежки Диснея и Семи Гномов (1937); ушли те полезные внутренние ценности Supergirl, которые были в 1950-х годах; ушел преувеличение американской концепции мужественности в Супермене; ушел упор на семью как домашнюю единицу. Лирика Кенни, чьи приглушенные слова мы не можем понять, заключает в себе пародийное воздействие Южного парка. Неразличимые

слова Кенни служат метафорами для неоднократных попыток Саут-Парка расстроить ясную и прямую передачу смысла.

Добро пожаловать в Южный парк: дом дисфункции, преступности и деградации. Коррупция и американский индивидуализм правят.

Южный Парк функционирует как миниатюрное представление всех Соединенных Штатов и, как таковой, изобилует социальной, политической и расовой напряженностью. Для всех, это кажется, типичный маленький, американский город. «Всеамериканский» фасад Южного парка «скромных людей с дружелюбными лицами» не устраивает таких персонажей, как Большой Гей Аль, Мистер Гаррисон со своей марионеткой Альтер Эго Мистер Хэнд и ряд знаменитостей от Джорджа Клуни, братьев Болдуин и Барбары Стрейзанд – Иисусу и сатане. Такое сочетание абсурда и нелепости позволяет Паркеру и Стоуну наслаждаться восхитительно производительными противоречиями, типичными для американской культуры.

По иронии судьбы, детей в Южном парке критикуют за то, что они имеют социальные голоса. Каждый персонаж создается и разворачивается как особый тип: Стэн Марш – обычный ребенок, Кайл Брофловски – еврейский ребенок, Эрик Картман – толстый ребенок, а Кенни Маккормик – бедный ребенок. Паркер и Стоун активно препятствуют восприятию своих фигур как каких-то иных, кроме общих типов, потому что через них они высмеивают произвольные обобщения, которые допускают стереотипы. Токен – это афроамериканский ребенок из Южного парка, чье имя указывает на увлечение создателей типами персонажей. Картман олицетворяет уродливого американца; он олицетворение жадности и чревоугодия. Его впечатляюще классические, расистские и сексистские высказывания резко контрастируют с исповедуемыми американскими идеалами добра, равенства и справедливости для всех. Появления Картмана в программе обеспечивают моменты удовольствия: во время просмотра зритель наслаждается



клятвами и политически некорректными выражениями, которые этот персонаж так свободно произносит.

Кенни тоже стереотип. Когда его спросили, почему Кенни должен умирать в каждом эпизоде, Паркер и Стоун в унисон отвечают на интервью: «Потому что он беден». Мало того, что этот ответ указывает на конкретные результаты, которые персонажи из определенных кинематографических, телевизионных и литературных жанров гарантированы благодаря их классу, полу и этническому статусу, выдвигается на первый план использование стереотипов. Роль Кенни в шоу и в фильме заключается в том, чтобы быть бедным, разыгрывать бедность, «исполнять» бедность, которая была широко распространена в 1990-е гг. в эпоху Буша-старшего и Клинтона. По сути, крысы, которые нападают на тело Кенни после каждой его ужасной смерти, привлекают внимание через гиперболическое, грубое преувеличение к фундаментальной деградации, которую бедному организму суждено испытать в обществе, которое, как представляется, менее заинтересовано в социальных реформах, чем в военных вмешательствах. Крысы, разоряющие труп Кенни, указывают на деградацию тела и провоцируют раскрепощающий юмор.

Всего несколько минут лёгкого обычного эпизода в Южном парке подтверждают, что мульт на самом деле процветает на стереотипах персонажей, которые воплощают одномерное мышление. Основные цвета, использованные в шоу, и более 5000 двумерных картонных вырезов, которые они впервые использовали в своем стиле анимации, визуально отображают это неискушенное мышление. Первоначально Паркер и Стоун пытались сделать их шоу как можно более примитивными, тем самым увеличивая возможности для сатирических манипуляций. Эти двумерные фигуры препятствуют любой визуальной сложности и функционируют как мелкие вырезы, подчеркивающие деревянность персонажей. Следовательно, в течение всего нескольких

секунд одного эпизода зрители могут идентифицировать персонажей как определенные типы. Таким образом, Южный парк явно отвергает попытку Диснея запечатлеть реализм, глубину резкости и трехмерность: вместо этого Паркер и Стоун наслаждаются идеологией «жлоба», которая доминирует в этом пригородном городе этими плоскими, плохо нарисованными персонажами, которые подчеркивают в первую очередь примитивность самой анимации, а во-вторых, бессмысленное мышление, которое отличает многих персонажей. Как утверждает Скотт МакКлауд в книге «Понимание комиксов», карикатура в своей тенденции визуализировать абстрактно упрощает изображение, что, в свою очередь, усиливает значение так, как реалистичное искусство не может. Таким образом, двумерные вырезы Паркера и Стоуна могут эффективно решать сложные социально-политические проблемы, с которыми сталкиваются Соединенные Штаты.

В фильме *South Park: Bigger Longer & Uncut* (1999) сатирированные знаменитости появляются с фотографиями их лиц, наложенных на их карикатурные тела, как в случае с Гитлером, Саддамом Хуссейном и Ганди – тремя несчастными, населяющими ад. Это наложение сфотографированной головы на грубо прорисованное мультипликационное тело указывает на двухмерный персонаж как образ, на который Паркер и Стоун проецируют свой специфический сатирический объект. Юмор проистекает из контраста между «реалистичным» лицом и абсурдными и неуместными действиями, которые совершают их создатели. Поскольку все персонажи узнаются по увеличенным головам, а не по телам, Персонажи становятся важными не по тому, как они выглядят, а что они говорят и как они действуют, И быстро становится ясно, что почти все персонажи преувеличены, говорящие головы, которые выражают взгляды против политики, пошлость, а порой и гомофобные, расистские сообщения. Что наиболее важно, и в соответствии с освобождением, обеспечиваемым юмором,

персонажи Паркера и Стоуна последовательно произносят невыразимое; никто не застрахован от издевательства над создателями, включая самих создателей.

Паркер и Стоун используют саморефлективную иронию, типичную для постмодернистской мысли, чтобы высмеивать творческий процесс и связь между произведением и художником. На американском карнавале сами создатели находятся в центре их юмора, как и их подданные. В одной из сцен фильма «Южный парк» четверо мальчиков обсуждают фильмы как средства обучения, в частности, образование, которое они получают из своего мультфильма.

Герои недавнего фильма Терренса и Филиппа «Орудия огня». Они оправдывают свое присутствие в фильме, утверждая, что он учит их тому, что их собственные родители не скажут, а именно вульгарности и признательности за непристойный юмор. Когда Картман отвергает серию «Asses of Fire» как «все дерьмовое», а ведущий ток-шоу Конан О'Брайен спрашивает Терранса и Филиппа о том, как они отреагируют на обвинение в том, что их «шоу – не что иное, как детские пердежные шутки», Саморефлективная ирония зависит от ассоциации зрителя между «хреновостью» анимации мультфильма «Терранс» и «Филлип» и врожденной «хреновостью» анимации самого «Южного парка». В «Террансе» и «Филлип Шоу» Паркер и Стоун намеренно создают шоу, которое зависит от «туалетного» юмора – того же уровня критики обвинений в самом Саут-Парке. Таким образом, мультфильм Терренса и Филиппа дает зрителям и ученым подсказку о том, как сценаристы и продюсеры шоу хотят, чтобы зрители думали о культурном статусе медиума и его идеологическом содержании.

Южный парк полон противоречий, и эти противоречия делают этот популярный культурный текст «многозначным», обладающим многими, часто противоречивыми значениями. В его многозначности Саут-Парк воплощает дух американской революции, свободы и страсти к

сопротивлению. Что делает Саут-парк настолько потенциально амбивалентным, так это то, что некоторые могут рассматривать фильм или отдельные эпизоды как критику предвзятого, консервативного, корыстного Американца.

Одна конкретная концепция, которая обычно подвергается нападкам в отдельных эпизодах Южного парка и в Южном парке: *Bigger Longer & Uncut*, которая демонстрирует решимость Parker и Stone высмеивать все знаковые элементы Американской культуры – идеи американского героя. Дэвид Хассельхофф, например, культовый персонаж из *Baywatch* и *Knight Rider*, появляется в эпизоде (или, по крайней мере, в его голове), в котором он и его нос выступают в качестве объектов фантазии мистера Гаррисона об исполнении желаний. Это является показателем того, как Паркер и Стоун последовательно «странствуют» над героями или иконами, пытаясь нарушить обычные параметры героизма. Сатана в «Южный парк» – еще один пример этой «странной» тенденции. Паркер и Стоун превращают антигероя Милтона в женоподобную «королеву», пассивное сексуальное присутствие которой контрастирует с гиперсексуальным аппетитом Садама Хусейна. Странствуя сатана, Паркер и Стоун позиционируют гомосексуализм сатаны как освобождение от общепринятых представлений о героизме, их юмор проявляется через гомосексуальный подтекст, который они находят в христианской фигуре.

Другая последовательность в фильме переводит американского спортсмена как невероятного супермена. Например, качества, которые обычно ассоциируются с супергероями, такими как Бэтмен, Супергерл и Человек-паук (рациональность, моральная стойкость, сверхчеловеческая сила, пронизательность и понимание), накладываются на фигуру Брайана Бойтано, известного в США фигуриста. частично за его женственность и за его «не мужской» спорт. Юмор этой серии проистекает из сопоставления вычурной розовой рубашки Бойтано и его деликатности и

грации фигуриста с супергеройскими качествами, которые дети проецируют на него. Дети рассказывают о его гиперболической находчивости в борьбе с медведями-гризли в Альпах, свержении злых королей роботов в будущем и избиении Кублы Хана в прошлом. По сути, дети превращают эту женоподобную спортивную фигуру в мужского супергероя, который «спасет девичью ярмарку». Таким образом, Паркер и Стоун воссоздают женоподобного Боитано как архетипа.

Сатана, например (изображение гипермаскулинного зверя), поет о стремлениях к лучшей жизни. В отличие от песни Диснея, в которой Зверь жаждет, чтобы Белль приняла его, несмотря на его волосатое лицо и зверское тело, сатана ставит под сомнение концепцию «зла». Фильм предполагает, что сатана заключен в ад не из-за его «Злые» еретические верования, но из-за его альтернативной сексуальности. Значок радуги (обычно используемый в анимационных мультфильмах для детей как знак счастья) переназначается в этой сцене как код для зрителей, что дилемма сатаны связана не с его этикой, а скорее с его сексуальными предпочтениями.

В работе о Рабле М.М. Бахтин выделяет «концепцию гротескного реализма», типичную для народного юмора, концепцию, которая опирается в первую очередь на этот принцип. Делая акцент на теле, Бахтин поддерживает, усиливает деградацию и определяет популярность удовольствия в теле, вместо того, чтобы повышать ожидания до «более высокого», более утонченного удовольствия. Таким образом, карнавальный смех связан с «низким» телесным принципом, который, по мнению М.М. Бахтина, одновременно ухудшает и омолаживает. Для М.М. Бахтина слова оскорбления, клятвы и ругательства отражают «гротескную концепцию тела». Клятвы или другие непечатные выражения ухудшают объект согласно гротескному методу; они отправляют его в абсолютный нижний слой тела, в зону половых органов, в могилу, чтобы уничтожить его». Опора South Park на юмор тела ясно

указывает подзаголовок их полнометражного фильма, который читается как название для гей-порно или в качестве вкладчика к этому объему. Эта последовательность приводит телесный юмор и вульгарность до такой степени, что, когда Терранс и Филлип начинают пускать газы перед офицером канадской конной полиции, персонажи выходят из своих машин в пробке, чтобы присоединиться к ним в этом!

Карнавал напоминает нам, что тело грязно по своей природе, и эта нечистота устойчива к метафорической чистоте общественного порядка. Южный парк известен своей скатологией, изучением экскрементов. Южный парк противостоит чистоте. Нет лучшего примера, демонстрирующего заботу Паркера и Стоуна о скатологии, чем мистер Хэнки, Christmas Poop, говорящий кусок дерьма, который «выходит из туалета раз в год, чтобы дарить подарки всем маленьким мальчикам и девочкам». Мистер Хэнки является воплощением экскрементов: он выпрыгивает из туалета и оставляет коричневую отметину, мазок, пятно на каждой поверхности, к которой он прикасается, чтобы напомнить зрителю о присущей ему грязи человеческого тела, независимо от того, как Мы стараемся его эстетизировать. Пятна мистера Хэнки систематически портят чистоту общественного порядка. Эта конфронтация зрителя с нежелательным, вульгарным и гротескным вызывает внутреннюю реакцию, к которой так стремятся Паркер и Стоун.

Однако, что делает мистера Хэнки таким сложным кусочком дерьма, так это тот факт, что он также является пародией на одну из самых широко известных икон.

Американская популярная культура, Микки Маус, в комплекте с пухлым коричневым телом, руками в перчатках и большими счастливыми глазами. Посмотрите на бессмысленное выражение мистера Хэнки для Кайла: «Черт возьми, Кайл, ты пахнешь цветами». Паркер и Стоун извращают эту всемирно известную культурную икону, утверждая, что он не более чем кусок дерьма; кроме того, их кодификация г-на Хэнки как

«Рождественская кашка» характеризует Рождество как дерьмо. Эта говорящая кашка раньше напоминала персонажам, что «каждый, независимо от религии, должен праздновать Рождество», – подчеркивает важность христианского праздника и высмеивает тенденции. Как коричневый мазок, мистер Хэнки неоднократно действует как Сила разрушения. Важно отметить, что в эпизоде «Мистер Хэнки, рождественская кашка» Хэнки мешает подготовке к христианскому празднику, который продвигают мэр и жители Южного парка. В эпизоде «Очень дрянное Рождество», отмеченное отсутствием мистера Хэнки в городе не оставляет жителям никакого духа Рождества, и опять же, отсутствие этого куса праздничного дерьма разрушает «обычный» коммерциализм, который Паркер и Стоун используют для характеристики рождественского сезона.

### 2.2.1. О мультфильме всерьез

Всерьез обсудим сериал, предварительно объяснив, почему он заслуживает пристального внимания к знакам мульт-языка и знакам вербального языка, на котором создаются мультипликация.

На первый взгляд художественные достоинства сериала не выдерживают никакой критики. Собственно, даже после более подробного знакомства с мультфильмом зритель, не видевший прежде ни одного эпизода, вряд ли изменит свою точку зрения, убедившись, что форма этого творения двух американцев далека от высокого искусства. Однако причина этого, как справедливо может рассудить отечественный зритель, заключается в том, что в Соединенных Штатах хорошо известно — «Южный Парк» хотя и претендует на некоторое новаторство в содержании, по форме является продолжателем дела западных анимационных сериалов, в некотором отношении подражая своим предшественникам, таким как «Флинстоуны» или «Бивис и Баттхед». Вместе с тем минимализм и нарочитый визуальный аскетизм сериала свидетельствуют о том, что его создатели делают особый акцент на содержании программы. Впрочем, и содержание шоу у многих «носителей высоких моральных устоев» вызывает если не возмущение, то очень часто неприязнь. Так, на особом виде смеха в простонародной культуре делает акцент отечественный литературный критик и философ М.М. Бахтин в книге «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса». Бахтин отмечает нарочитую оппозиционность «хорошему вкусу», стремление к гротескным изображениям тела и частое упоминание различных телесных выделений—именно те аспекты сериала, на которых его поклонники и критики всегда делают особый акцент [39, с. 127-140].



Таким образом, характерные черты сериала не только не являются априори пошлыми и глупыми, но имеют давние традиции в культуре и искусстве.

Юмор в Южном парке сильно зависит от зрелища. Он основан на смехе от «пердежных» шуток, расовых оскорблений, говорящих какашек, ребенка в костюме Гитлера на Хэллоуин и ребенка, который проявляет свою любовь к своей девушке рвотой. В августе 1997 г. журнал Time пожаловался на неполноценность Южного парка по сравнению с «Симпсонами, Бивисом и Баттхедом» из-за отсутствия у него «пустоты городской жизни или уродства юного нигилизма или пагубности поп-культуры». Наряду с демонстрацией того, что шоу Трея Паркера и Мэтта Стоуна действительно затрагивает эти три проблемы, большая часть юмора в Южном парке происходит из того, что российский литературовед М.М. Бахтин обсуждал в терминах «раблевского карнавала», потому что программа переплетает уровни Пародии и сатиры, издевается над многими фигурами и символами, которые являются символом американской культуры. Либеральная комическая энергия карнавала дает то, что многие считают желанным противовесом от устойчивых и консервативных американских социальных ценностей. Карнавальный юмор “South Park” и гордость, которую создают создатели Parker и Stone, отвергая официальную догму и насмешливую «высокую» культуру, делают South Park таким восхитительно раскрепощающим и важным как популярный текст.

Южный парк представляет собой микрокосм США. В отличие от пригородной утопии комиксов Арчи, которая характеризуется однородным населением и принципами соответствия и соблюдения правил, Южный парк изображает пригород как место лицемерия, безудержного невежества, надменного ханжества и впечатляющей непочтительности. Карнавальный смех – это метод, при котором популярная культура в целом и South Park в частности обеспечивают

освобождение от ограничений. Этот смех порождает непочтительность, которая в свою очередь поощряет свободу от ритуалов и правил, социальных ожиданий, иерархических разногласий и официальных догм. В эпоху «политкорректности» Саус Парк избегает правильности; на самом деле, он упивается социально неуместным, так как толкает, переступает и в конечном счете разрушает границы социального приличия. Подрывная сила смеха проистекает из его произвольного качества, из его способности проникать под нашу защиту и наши личные идеологии. Что такого полезного в смехе и пошлости, и особенно в ненормативной лексике в South Park, заключается в том, что они нарушают нормы официальной речи. Смех, который вызывает это шоу, происходит от освобождения от «правильной» языковой дисциплины. Карнавалы смех также связан с «низким» телесным принципом – с телом и с землей. Популярная культура и скатология Южного парка напоминают нам о том, что тело по своей природе грязно, а эта грязь, эта нечистота, этот беспорядок устойчивы к метафорической чистоте американского социального порядка. Посредством кавалевских принципов Южного парка, его допроса языка и использования гротескного реализма, Паркер и Стоун создают трансформирующее видение мира, которое «воплощает» в жизнь общественно-политический ландшафт США.

### 2.2.2 «Южный парк» как американский карнавал

В «Рабле и его мире» М.М. Бахтин исследует традицию карнавала, традицию, которая устраняет границы, разделяющие общественную и частную сферы, и устанавливает перевернутый порядок, в котором низшие категории становятся королями на один день. Народный карнавальный юмор высмеивает всю догму и авторитаризм и принимает три формы, считает М.М. Бахтин [39, с. 253]. Эти конкретные формы полностью отличаются от официальных, церковных, феодальных и политических дискурсов средневековья, а также от современной жизни. Эти формы включают в себя: ритуальные спектакли, комические словесные композиции (пародии, которые позволяют юмору проникать в самые высокие религиозные культы и мысли). В своем исследовании французского автора Рабле Бахтин объясняет принцип гротескного реализма, как отражение духа карнавала. Эта глава демонстрирует, что анимационные эпизоды и полнометражные фильмы Паркера и Стоуна используют эти элементы для характеристики Южного парка как американского карнавала.

Четыре мальчика из South Park – Стэн, Кайл, Эрик и Кенни – дебютировали в 1995 г. в пятиминутный анимационный сюжет Паркер и Стоун под названием Дух Рождества.

Эпизод изобразил злого снеговика, терроризирующего город, и завершился тем, что Иисус и Санта-Клаус нанесли удары по истинному значению Рождества.

Впечатляющая непочтительность, «политическая некорректность», а также сочетание неуместных и причудливых ситуаций и тем, которые характеризуют эстетику South Park, таким образом, присутствовали в сознании с самого начала программы. Девять 30-минутных эпизодов фильма «Южный парк» впервые транслировались на Comedy Central в кабельном телевидении в ночном телевизионном слоте с августа по

декабрь 1997 г., и программа была поразительно успешной еще до конца первого сезона. Например, к середине 1998 г. в Австралии на канале специального вещания South Park была второй популярной программой после финала чемпионата мира по футболу. Паркер и Стоун намеренно отказались от контрактов на разработку с New Line, Warner Brothers и Dreamworks до подписания контракта с Comedy Central, что гарантировало им полный творческий контроль над сериалом. Время поздней ночи также позволило им сохранить пошлость и похабный юмор, которые South Park использовал, чтобы сигнализировать об озабоченности Америки моментом. Вскоре после премьеры Comedy Central запустил рекламную кампанию, эффективно подытоживающую интересы программы: «Картман и анальный зонд».

## **Основные выводы к разделу 2**

В практической части работы представлен подробный анализ семиотики в американской мультипликации. Данный разбор позволяет развить более глубокое понимание культуры, поскольку в целом система персонажей в американских мультфильмах является одним из элементов, заключающих в себе первичный культурный код. Сюжеты, рассмотренные в разных мультфильмах, подтверждают, что одной из характерных черт мультипликации является стремление к универсализации и упрощённости.

Таким образом, в проблеме экранизации, как в фокусе, отражается целый ряд проблем, актуальных для современной эстетики, искусствоведения и культурологии. Базу для теоретического осмысления этих общекультурных процессов дает, с одной стороны, диалогический метод, основы которого были разработаны М.М. Бахтиным, а с другой – современная семиотика мультипликации.

В связи со спецификой материала был применён комплексный подход к его изучению. Метод классификации позволил структурировать объём выявленных семиотических единиц. Применение сравнительного метода обусловлено необходимостью выявления общих черт американских мультфильмов. Особенностью данной работы является широкое использование в ней семиотических методов анализа.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основе культурологического и семиотического анализа фактического и теоретического материала выявлены особенности взаимодействия знаков и мультипликации, в процессе экранизации мультфильмов.

Проводимый в работе анализ велся с помощью семиотических методов. Именно семиотика позволяет изучать различные виды искусств и вести их сравнительный анализ, не становясь на точку зрения ни одного из них, как бы пребывая «над ними», поскольку для нее, в принципе, не имеет значения та реальная сфера, где функционируют знаки. Именно поэтому она может анализировать язык различных искусств с одинаковым успехом, занимаясь проблемой языков (кодов) искусств и входящих в их состав знаков.

Эти возможности семиотики становятся особенно явными в таких случаях, когда необходимо анализировать такие сложные явления, как процесс экранизации мультипликации.

В работе были рассмотрены основные принципы семиотического подхода и их применимость к сфере искусства. Причем его применимость была раскрыта в различных аспектах (синтаксическом – в плане специфики языка кино, семантическом — в плане соотношения искусства и действительности).

Знаки киноязыка и знаки вербального языка обладают различной природой.

Дискуссия о специфике кинематографического кода позволяет сделать некоторые выводы об особенностях киноязыка по сравнению с вербальным естественным языком: с одной стороны, представление о конвенциональной природе визуальной репрезентации (то есть иконического знака) по существу означает возврат к идее о сходной структуре языка кино и вербального языка, но на новом уровне; с другой стороны,

утверждается идея многоуровневого кодирования иконического знака языка кино, тем самым оказывается, что язык кино не проще, не универсальнее (и в этом смысле — не совершеннее) естественного языка и отличается большей степенью условности.

Семиотический анализ проблемы языка кино показывает, что он, при всей своей слабости, неустойчивости, тем не менее, является особым кодом, на который громадное влияние оказывают субкоды, лексикоды, идеологемы и т.д., характерные для той культуры, в рамках которой создается мультфильм. Это характерно и для других языков, которые вырабатывают искусства, и это принципиально отличает их от вербального языка, на котором создаются литературные произведения, и который изменяется крайне медленно.

Поэтому, строго говоря, широко распространенное мнение о том, что в процессе экранизации происходит перевод на язык кино. Экранизация произведений – это новый вид художественного творчества, а мультфильм, созданный в результате экранизации, представляет собой новое художественное произведение, новый эстетический феномен, подчиняющийся своим внутренним закономерностям создания и существования.

Знаки киноязыка обладают значительным сходством с обозначаемыми объектами, но это, тем не менее, знаки, а не сами соответствующие объекты реальности. Даже когда в кадре оказывается природный, не созданный человеком объект или явление (например, скала, дождь, море и т.п.) он в мультфильме всегда несет некий смысл, работающий на целое – ту центральную идею, которую режиссер хочет донести до зрителя.

И в силу своей знаковой природы, элементы языка кино входят в определенную систему знаков, определяемую целым рядом социально-культурных факторов, среди которых большую или меньшую роль играют тип национальной культуры, «дух эпохи», господствующие

идеологемы, принадлежность фильма к тому или иному жанру, его стилистические особенности, личность, жизненный опыт и вкусы автора мультфильма.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Аронсон О. К концепции «языка реальности» П.П. Пазолини // Автобиография. К вопросу о методе. Тетради по аналитической антропологии. № 1. М.: Логос, 2001. С.195-240.
- 2 Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова.— М.: Прогресс, 1989. 616 с.
- 3 Барт Р. Третий смысл // Строение фильма. М.: Прогресс, 1984. С. 176-187.
- 4 Барт Р. S/Z. М.: Прогресс, 1994. 232 с.
- 5 Бахтин М.М. Марксизм и философия языка. М.: Лабиринт, 2000. 640 с.
- 6 Бахтин М.М. Проблема речевых жанров // Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. С. 237-245.
- 7 Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 424 с.
- 8 Беллур Р. Недостигаемый текст // Строение фильма. М.: Радуга, 1984. С. 221—230.
- 9 Бондаренко Е. Путешествие в мир кино. М.: Олма-Пресс Гранд, 2003 (ПФ Красный пролетарий). 255 с.
- 10 Борев Ю. Эстетика. М.: Просвещение, 2007. 154 с.
- 11 Вайсфельд И. Кино как вид искусства. М.: Знание., 1983. 144 с.
- 12 Габрилович Е. Кино и литература. М.: Бюро пропаганды советского киноискусства, 1965. 48 с.
- 13 Гадамер Х.Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
- 14 Гегель В.Ф. Эстетика: В 4-х т. М.: Просвещение, 1971. Т.3 С. 333-340.
- 15 Гинзбург С. Искусство мультипликации вчера, сегодня и завтра// Вопросы киноискусства. Вып. 13. М.: 1971. С. 273-274 .
- 16 Гинзбург С. Очерки теории кино. М.: Высш. школа, 1974. 128 с.

- 17 Готвальд В. Кинематография («Живая фотография»), М.: Типография товарищества И. Д. Сытина, 1909. 120 с.
- 18 Гриненко Г.В. Сакральные тексты и сакральная коммуникация. М.: Новый век, 2000. 302 с.
- 19 Громов Е.С. К понятию «язык кино»// Что такое язык кино. М.: Наука, 1989. С. 15-36.
- 20 Гуральник Д.А. Русская литература и советское кино. М.: Р. Валент, 1968. 205 с.
- 21 Гуревич П.С. Культурология. М.: Высш. школа, 1998. 183 с.
- 22 Демин В.П. Диалектика сюжета и фабулы в советском кино. М.: Высш. школа, 1973. 257 с.
- 23 Дмитриева Н. Изображение и слово. М.: Учпедгиз, 1964. 90 с.
- 24 Звонникова Л.А. Экранизация прозы А.П. Чехова. М.: Аудитория, 1980. 153 с.
- 25 Зись А.Я. Конфронтация в искусстве. М.: Высш. школа, 1980. 222 с.
- 26 Иванов Вяч. Вс. Эстетика Эйзенштейна // Вяч. Вс. Иванов. Избран-ные труды по семиотике и истории культуры. М.: Р. Валент, 1998. С. 143-271.
- 27 Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб: Изд-во ИОСО РАО, 2000. 109 с.
- 28 Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. СПб: Изд-во ИОСО РАО, 1998. 92 с.
- 29 Лингвистический энциклопедический словарь /Гл. ред. В.Н. Ярцева. М.: Сов. энциклопедия, 1990. 685 с.
- 30 Лурия А. Р. Язык и сознание. М.: Аудитория, 1979. 268 с.
- 31 Маневич И. Кино и литература. М.: Высш. школа, 1966. 289 с.
- 32 Мечковская Н.Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура. Курс лекций. 2-е изд., испр. — М.: Академия, 2007. 432 с.
- 33 Моррис Ч.У. Основания теории знаков// Семиотика. М.: Антология, 2001. С. 36-88.

- 34 Пазолини П.П. Поэтическое кино // Строение фильма. М.: Ладомир, 1984. С. 49-100.
- 35 Раппопорт С. Семиотика и язык искусства // Музыкальное искусство и наука. Вып. 2. М.: Высш. школа, 1973. С. 17–55.
- 36 Степанов Ю.С. Семиотика. М.: Р. Валент, 1971. 226 с.
- 37 Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. — СПб Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 1998. 533 с.
- 38 Эко У. О членениях кинематографического кода // Строение фильма. М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ» 1984. С. 81-156.
- 39 Bakhtin, Mikhail M. Rabelais and His World. Bloomington: Indiana University Press, 1984. 340 p.
- 40 Chandler D. Semiotics. The Basics. — NY-L., Routledge, 2007. 275 p.
- 41 Deely J. Basics of Semiotics. — Bloomington: Indiana University Press, 1999. 278 p.
- 42 Eco U. A theory of semiotics. — Bloomington: Indiana University Press, 1976. 354 p.
- 43 Hurley, James S. “Marketing Transgression, or Capital Talks Shit.” The Minnesota Review 50-51 (October 1999). P. 197-207.
- 44 Lycan W. G. Philosophy of language. — N.Y.-L.: Routledge, 2008. 169 p.
- 45 McCloud, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: Kitchen Sink Press, 1993. 210 p.
- 46 Merrel F. Sign, mind, time, space: Contradictory complementary coalescence. // Semiotica. № 1/4. De Gruyter Mouton, Vol. 177. 2009. — P. 29–116.
- 47 Morris Ch. Writings on the general theory of signs. — The Hague, Paris: Mouton, 1971. 320 p.

- 48 New directions in linguistics and semiotics. James E. Copeland (ed).  
— Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1984. 327 p.
- 49 Nixon, Helen. “Adults Watching Children Watch South Park.”  
Journal of Adolescent and Adult Literacy 43.1 (Sept. 1999). P. 12-16.
- 50 Peirce Ch. S. The Collected papers of Charles S. Peirce, 8 Vol.  
C. Hartshorne, P. Weiss, and A. W. Burks (eds). — Cambridge: Harvard  
University Press, 1958. 153 p.
- 51 Rey-Debove J. Sémiotique. — P.: 1979. 224 p.
- 52 Sebeok T. Global semiotics. — Bloomington: Indiana University  
Press, 2001. 203 p.
- 53 Semiotica. Journal of the International Association for Semiotic  
Studies. — Berlin-N.-Y.: Mouton de Gruyter. 1969–2013. 145p.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Список серий

#### “The Simpsons”

1. Lisa’s Pony [43]
2. Front [78]
3. Marge on the Lam [87]
4. Lisa’s Rival [105]
5. Lisa on Ice [111]
6. The Twisted World of Marge Simpson [164]

#### “South Park”

7. South Park: Bigger Longer & Uncut (1999)
8. The Spirit of Christmas
9. Jesus vs. Frosty
10. Cartman Gets an Anal Probe
11. A Very Crappy Christmas