

Бережна М. В.,
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри перекладу та слов'янської філології
Криворізького державного педагогічного університету

ЧЕРВОНА КОРОЛЕВА VS. БІЛА КОРОЛЕВА: МОВЛЕННЄВИЙ ПОРТРЕТ (У ФІЛЬМІ Т. БЕРТОНА *ALICE IN WONDERLAND*)

Анотація. Дослідження присвячене визначенню особливостей формування мовленнєвого портрета персонажів художнього фільму залежно від їхнього архетипу. Наразі робіт, у яких розглядається взаємозв'язок між архетипом персонажа і його мовленням, нараховується невелика кількість. Вони, як правило, концентруються на застосуванні машинних способів аналізу тексту і не застосовують розгорнутих класифікацій видів персонажів. Роботу виконано на матеріалі фентезі-фільму Т. Бертона *Alice in Wonderland* (2010 р.) за однойменною книгою Л. Керрола. Вважаємо, що кінематограф є дієвим засобом впливу на масову свідомість, а моделі, за якими побудовані діалоги у фільмах, є загальнозрозумілими та прийнятними для широкого загалу реципієнтів незалежно від країни, культури, мови, віку та інших соціальних характеристик. У роботі проаналізовано особливості мовлення Червоної та Білої Королеви загальним обсягом сто реплік. За класифікацією В. Шмідт відносимо Червону Королеву до архетипу «Горгона», а Білу Королеву – до архетипу «Спокуслива Муза». Отримані результати свідчать, що для мовленнєвого портрета Червоної Королеви характерні окличні речення для висловлювання таких емоцій, як гнів, роздратування, нетерплячість, образа; прямі реквестиви та директиви у вигляді речень з дієсловом у наказовому способі, модальним дієсловом, бездієслівних речень (їх кількість порівняно з мовленням інших персонажів значно вища); лексеми на позначення позитивних емоцій відповідно до об'єктів, що викликають у глядача страх або відразу; оцінні та неполіткоректні лексеми; займенник першої особи однини. У мовленні Білої Королеви майже відсутні окличні речення, прямі реквестиви та директиви, оцінні лексеми з негативним значенням (їх кількість порівняно з мовленням інших персонажів значно нижча); для неї характерне вираження позитивних емоцій, стриманість у висловлюваннях і оцінках; займенник другої особи однини й множини слугує проявом піклування про інших, концентрації на співрозмовнику.

Ключові слова: мовленнєвий портрет, архетип, психолінгвістичні характеристики, архетип «Горгона», архетип «Спокуслива Муза», фентезі, кінодіалог, Льюїс Керрол, Тім Бертон, *Alice в Країні Чудес*, *Alice in Wonderland*.

Постановка проблеми. Мистецтво кіно в сучасній культурі посідає важливе місце. У ХХІ столітті кінотвори виступають одним із провідних засобів впливу на масову свідомість, вони формують базові поведінкові та мовленнєві шаблони, визначають цінності та прийнятні або неприйнятні образи для наслідування. Мовленнєвий портрет персонажів художніх творів є визначним елементом створення образів героїв, рушійною

силою побудови та розвитку сюжету. В аудіомедіальних текстах, передусім художніх фільмах масової культури, мовленнєвий портрет реалізується через діалогічне (рідше – монологічне) мовлення персонажів. Діалог є невіддільною частиною соціальної поведінки, одним з основних засобів, за допомогою якого люди виражають емоції, настрої, ставлення та проявляють свою особистість. Індивідуальний вибір лексико-граматичних та стилістичних засобів, які формують інваріанти висловлювання з ідентичною прагматикою, зумовлюється психологічним портретом мовця. Оскільки персонажі відіграють провідну роль у формуванні та розвитку сюжетних ліній, розуміння способів і засобів створення мовленнєвого портрета персонажів художнього твору є необхідним у дослідженнях філологічного, літературознавчого та перекладознавчого спрямувань.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. За визначенням дослідників, дієвість впливу кіно та екранних медіа на глядацьку аудиторію має об'єктивні підстави, адже культура взагалі та екранна культура зокрема є сферою функціонування архетипів, архетипічних мотивів та міфологічних образів. Саме вони, виражені через символи й знаки культури, стають основою конструювання реальності в мистецтві. Вони ж відкривають неосяжні обшири для маніпуляцій масовою свідомістю [1, с. 118]. Кінообрази використовують енергію міфу, експлуатують архетип, створюють сучасну міфологію, що містить виразний і прагматичний образотворчий потенціал. Кінематограф маніпулює міфологічними зразками, впливаючи і на свідомість, і на підсвідомість глядача, тим самим стаючи механізмом, що сприяє самоідентифікації індивіда [2, с. 230].

Кінематограф, розрахований на масового споживача, часто оперує простими архетипами, спрощеними моделями, шаблонами, стереотипами, кліше, які є зручними для сприйняття і не потребують складного декодування представниками різних країн, культур і поколінь. Такі спрощені моделі закладають основу для формування поведінкових і мовленнєвих схем широкої глядацької аудиторії. Визначення взаємозв'язку між психотипом персонажа та засобами реалізації його в мовленнєвому портреті вбачається перспективним напрямом дослідження, адже від успішності експлуатації міфу та архетипу, моделей (форм) їхнього функціонування значною мірою залежить комерційна успішність кінопроектів, а отже й рентабельність / прибутковість усієї кінематографічної індустрії [1, с. 124].

М. Конфорті вважає, що відхилення від архетипічних основ може спричинити проблеми з написанням сценарію, створенням образів, постановкою. Дослідник зазначає: «Здат-

ність точно і креативно передавати архетипи у кіно – це те, що я називаю кінематографічною архетипічною послідовністю. Можна говорити, що фільми набувають популярності, якщо вдало схоплюють вічні сюжети, і не мають успіху, коли не можуть їх ухопити» [3, с. 119].

К. Г. Юнг, розробник типології архетипів, у своїх численних роботах виділяє переважно такі архетипи: Тінь, Герой, Мати, Аніма, Анімус, Дитя, Мудрий Старець і Мудра Стара, Діва, Его, Персона, Самість. У його розумінні архетип – образ, модель чи символ, які містяться у колективній підсвідомості і, як правило, не залежать від культури, країни, часу. На основі ідей Юнга засновано багато робіт, які досліджують архетипи в архітектурі, рекламі та маркетингу, релігії, літературі та кіно. Серед сучасних напрямів, дотичних до дослідження системи архетипів персонажів, можна відзначити побудову графічних моделей взаємозв'язків і взаємовпливів персонажів у фільмі [4] та роботи, що застосовують машинний аналіз до реплік архетипічних персонажів художніх фільмів для створення правдоподібних діалогів персонажів у комп'ютерних іграх.

Сьогодні існує багато класифікацій персонажів за психотипом. В одних роботах вони називаються архетипами, в інших – типовими, стереотипними, плоскими персонажами, тропами. Єдності серед дослідників немає. Серед різноманітних класифікацій персонажів відзначимо декілька релевантних для досліджуваного матеріалу. Перша – типологія архетипів у масмедіа М. Фабера та Дж. Майєра [5], в якій автори пропонують тринадцять образів без розподілу за гендером персонажів: Caregiver (Опікун), Creator (Творець), Everyman/Everywoman (Кожен), Explorer (Дослідник), Hero (Герой), Innocent (Дитина), Jester (Блазень), Lover (Коханець), Magician (Чарівник), Outlaw (Вигнанець), Ruler (Правитель), Sage (Мудрець), Shadow (Тінь). Друга – типологія героїв та героїнь за авторством Т. Коуден, К. Лафівер, С. Вайдерс [6], яка складається із шістнадцяти основних архетипів (восьми чоловічих і восьми жіночих): the Chief (Керівник), the Bad Boy (Поганний Хлопець), the Best Friend (Найкращий Друг), the Charmer (Чарівник), the Lost Soul (Втрачена Душа), the Professor (Професор), the Swashbuckler (Задирка), the Warrior (Воїн), the Boss (Начальник), the Seductress (Спокусниця), the Spunky Kid (Запальна Дівчинка), the Free Spirit (Вільний Дух), the Waif (Бродяга), the Librarian (Бібліотекарка), the Crusader (Хрестоносець), the Nurturer (Годувальниця). Ю. О. Зайченко пропонує три типи лінгвокультурного типового героя фентезі: герой-воїн (warrior hero), шляхетний герой (noble hero) та маленький герой (small hero) [7, с. 22]. Основною для цієї роботи є класифікація архетипів, запропонована В. Шмідт, в якій дослідниця розрізняє сорок п'ять видів персонажів за їхнім психотипом [докладніше див. 8].

Вважаємо, що діалог персонажів у художньому творі побудовано таким чином, щоб у ньому розкривалася особистість персонажа, його мотивація і сприйняття того, що відбувається навколо. Сам по собі вибір мовленнєвих форм для вербального спілкування містить досить повну інформацію щодо особистості персонажа (його гендерної, вікової, локальної, національно-расової, темпоральної характеристик, соціального статусу, зовнішності, темпераменту, емоційного стану і відносин між комунікантами) [9, с. 6].

Сприймасмо мовленнєвий портрет як засіб зображення персонажів, що полягає у підборі особливих для кожної дійової

особи художнього твору лексико-граматичних, фразеологічних, стилістичних, синтаксичних елементів, які розкривають його психотип та формують образ персонажа в уяві реципієнта художнього твору. Діалогічне мовлення сприймаємо як середовище формування мовленнєвого портрета.

Мета дослідження – встановити кореляцію між архетипом персонажів художнього фільму та особливостями їхнього мовлення. Дослідження виконане на матеріалі реплік Червоної та Білої Королеви, персонажів пригодницького фентезі-фільму Тіма Бертона 2010 року за мотивами однойменної книги Льюїса Керрола. Фільм посідає сорокове місце у рейтингу найприбутковіших англійських фільмів 21 століття, що робить його цікавим матеріалом для дослідження. Вважаємо, що фільми цієї категорії містять діалоги, максимально розраховані на широку глядацьку аудиторію, а мовленнєві моделі – зрозумілі більшості глядачів по всьому світі незалежно від віку, статі, раси, етносу, культурної приналежності тощо.

Виклад основного матеріалу. Відібравши репліки двох порівнюваних персонажів, визначаємо їхній архетип. За класифікацією М. Фабера та Дж. Майєра (2009) відносимо Червону Королеву до типу «Правитель» (Ruler), оскільки для персонажів цієї групи характерним є тяжіння до влади та контролю; вони впливові, вперті, навіть тиранічні, надають перевагу домінуванню над іншими [5, с. 309]. Білу Королеву відносимо до категорії «Коханець» (Lover), адже персонажі цієї групи романтичні, чутливі, пристрасні, приємні та грайливі; понад усе бажають отримати й дарувати любов [5, с. 309]. Схожі характерні риси та назву архетипу пропонують Т. Коуден та ін. [6, с. 59]; за цією класифікацією героїв та героїнь Білу Королеву відносимо до групи «Спокусниця» (the Seductress).

За ширшою класифікацією В. Шмідт (2007) відносимо Червону Королеву до архетипу «Горгона» (Gorgon), серед визначених характеристик якої бачимо такі: персонаж не знає докорів сумління; вершить швидко (і, як правило, несправедливо) правосуддя; буває засліплена гнівом; у відповідь на образу реагує емоційно та надмірно; поводить як диктатор; вважає, що правді та закону не місце на полі бою; має у минулому давнішу психологічну травму чи глибоку образу; легковажна, агресивна, непостійна та дратівлива [8, с. 54-55]. Звернімо увагу, як виражає своє враження від Червоної Королеви Аліса:

The White Queen: ...My sister preferred to study Dominion Over Living Things. Tell me, how does she seem to you?

Alice: Perfectly horrid [10, 1:08:26].

Білу Королеву за типологією В. Шмідт відносимо до архетипу «Спокуслива Муза» (Seductive Muse), адже для неї визначними є такі характеристики: персонаж понад усе цінує самореалізацію та творчість; любить бути у центрі уваги; вона розумна, емоційна та чутлива; неспроможна нічого робити сама, але вміє маніпулювати іншими для досягнення своєї мети. Глядачу допомагає сформувати думку щодо Білої Королеви фраза Червоної Королеви:

The Red Queen: My ugly little sister... why do they adore her and not me?

The Knave of Hearts: I cannot fathom it. You are far superior in all ways.

The Red Queen: I know. But Mirana can make anyone fall in love with her: men, women, even the furniture [10, 0:54:22].

За сюжетом Червона Королева – правителька Дивокраю. Вона має молодшу сестру – Білу Королеву – яка претендує на

трон. У далекому минулому між сестрами відбулася суперечка, під час якої старша сестра впала і вдарилася скронєю, внаслідок чого з роками її голова ставала непропорційно великою щодо тіла, а характер псувався. На час подій у фільмі Червона Королева деспотично править країною, тримаючи жителів у покорі завдяки трьом чудовиськам та армії пікінерів-карт. Образа на молодшу сестру та батьків, які любили Білу Королеву більше за неї, стали першопричиною конфлікту між сестрами та кривавої боротьби за владу у країні. Червона Королева так дорікає сестрі:

The Red Queen: I know what you're doing. You think you can blink those pretty little eyes and I'll melt just like Mummy and Daddy did [10, 1:24:42].

Розглянемо, як зазначені характеристики впливають на мовлення персонажів. У ході роботи вибрано 70 реплік, які належать Червоній Королеві, і 30 реплік, які належать Білій. Неоднакова кількість реплік визначається значущістю персонажів для сюжету. Червона Королева – головний антагоніст історії, уособлення зла, з яким необхідно боротися усім мешканцям Дивокраю; за кількістю реплік вона поступається лише Алісі (191) та Капелюшнику (72). Біла Королева – одна з центральних героїнь (за кількістю реплік п'ята) і входить до групи разом з Валетом, Сонею і Чеширом.

У роботі розглядаємо репліки персонажів у порівнянні, адже сестри-королеви є антиподами одна одної. Серед основних особливостей їхнього мовлення можна виокремити такі:

1) використання окличних речень

У репліках Червоної Королеви частотне використання окличних речень (44 зі 116), що становить 38 %. Слід зазначити, що в усіх випадках персонаж виражає негативні емоції: роздратування, гнів, нетерплячість, образу:

The Red Queen: Liars! Cheats! Falsifiers! Off with their heads! [10, 1:14:09]

Це свідчить про надмірну емоційність, агресивність та драгматичність персонажа. Для порівняння у мовленні Білої Королеви знаходимо тільки одне окличне речення з 69, що становить 1 % від кількості речень:

The White Queen: But that is exactly where she will find the Vorpil Sword. We have our champion! [10, 0:53:35]

За сюжетом Біла Королева втішена новиною, адже тепер у неї з'явилася надія, що Аліса зможе перемогти дракона. Тут бачимо вираження позитивних емоцій.

2) використання директивів

Серед реплік Червоної Королеви частотне використання ін'юнктивів (переважно у вигляді речень із дієсловом у наказовому способі, модальним дієсловом або бездієслівних наказових речень) – 34 речення зі 116, що становить 29 %. Для порівняння у мовленні Білої Королеви цей показник дорівнює 6 %. Зазначимо, що у мовленні Червоної Королеви переважають прямі мовленнєві акти, а у мовленні Білої Королеви – непрямі. Вважаємо такі показники проявом диктаторської натури Червоної Королеви, впевненістю в тому, що будь-яка її воля буде виконана. Для Білої Королеви низька частотність директивів (переважно у вигляді непрямих ін'юнктивів або реквестивів) є проявом лагідної вдачі, а також засобом отримати бажане маніпулюванням емоцій оточуючих. Поглянемо на речення з однаковою прагматикою:

The Red Queen: Go away [10, 0:48:50]. / Now get out [10, 0:49:30]. / Leave us [10, 0:52:41].

The White Queen: Would you all excuse me for a moment? Thank you [10, 0:53:05].

У усіх продемонстрованих випадках мета комунікації одна: Королева бажає залишитися сама, відсилаючи підданих з кімнати. Як бачимо, засоби досягнення мети кардинально відрізняються.

3) використання квеситивів

У мовленні Червоної Королеви частотним є використання прямих запитань, які вимагають відповіді, – 26 зі 116 речень (22 %). Це свідчить про звичку завжди отримувати бажане, нестриманість у спілкуванні, порушення норм ввічливості. У репліках Білої Королеви квеситиви становлять 10 % (7 питальних речень із 69).

4) використання займенників

У мовленні Червоної Королеви переважає займенник другої особи *you* (22 випадки), адже значна кількість її запитань спрямована до інших учасників комунікації. Також слід відзначити частотне використання займенника першої особи однини *I* (13 одиниць), що говорить про егоцентризм персонажа, концентрацію уваги на собі та власних бажаннях. Інші займенники маловживані, їх кількість не перевищує чотирьох одиниць. У мовленні Білої Королеви найбільш частотним є займенник *you* (19 випадків), який використовується у ситуаціях діалогічного спілкування у квеситивах, реквестивах і декларативах. Займенник *I* використовується порівняно мало (5 випадків), майже на рівні із займенниками *she* (4), коли йдеться про Алісу та Червону Королеву, та *we* (4), коли йдеться про наближених до королеви осіб.

5) використання оцінної лексики

Використання негативних оцінних та неpolitкоректних лексем, що реалізується в експліцитних висловлюваннях, є характерним для Червоної Королеви (*Where are my Fatboys? [10, 0:48:52]; Her name is UM, idiot! [10, 0:50:15]; My ugly little sister... [10, 0:54:22]; Oh, let her have the rabble! [10, 0:55:13]; Never mind him. He's mad [10, 1:02:17]*) і свідчить про нестриманість і неввічливість, презирливе ставлення до оточуючих. У мовленні Білої Королеви такі лексеми відсутні.

6) використання емотивних лексем

Для Червоної Королеви характерним є використання лексем на позначення позитивних емоцій стосовно об'єктів, які у середньостатистичного глядача викликають відразу чи страх (*I love tadpoles on toast... [10, 0:27:05]; What is she doing with my darling Jabberwocky? [10, 0:27:50]; I love morning execution, don't you? [10, 1:12:00]; It is far better to be feared than loved [10, 1:15:10]*). Це зумовлює формування негативного сприйняття персонажа глядачем. Тут же слід зазначити й особливості використання пестливо-зменшувальних форм до різних категорій об'єктів. Так, у мовленні Червоної Королеви бачимо використання зменшувально-пестливих форм, коли вона говорить про кровожерливого дракона:

The Red Queen: What is she doing with my darling Jabberwocky? [10, 0:27:50]

The Red Queen: She killed my Jabber-baby-wocky! [10, 0:27:59]

Натомість у мовленні Білої Королеви знаходимо використання подібної форми, коли вона звертається до сестри. За сюжетом Біла Королева намагається вмовити Червону Королеву віддати владу і корону добровільно, щоб уникнути кровопролитної битви. Для цього вона використовує в розмові пестливу форму імені сестри, намагаючись розчулити її, повернути у дитинство, коли вони були однією родиною і любили одна одну:

The White Queen: Hello, Iracebeth... [10, 1:24:17] Oh 'Racie, we don't have to fight [10, 1:24:35].

Тут же можна згадати й про використання прикметників з позитивним значенням для вираження негативного ставлення:

The Red Queen: I know what you're doing. You think you can blink those pretty little eyes and I'll melt just like Mummy and Daddy did [10, 1:24:42].

Звернімо увагу, що прикметник *pretty* «гарний, симпатичний» використано у протилежному значенні, оскільки фраза передає незадоволення Червоної Королеви, образу на сестру і батьків, задрість до Білої Королеви.

7) використання індивідуальних фраз-маркерів

До мовленнєвої характеристики відносимо випадки створення образу персонажа через використання слів- чи фраз-маркерів – лексико-граматичних одиниць, які є частотними для реплік окремого персонажа, характерними, як правило, тільки для нього (можуть бути ключовими словами, словами-паразитами). Надалі слова-маркери часто асоціюються з персонажем, переходять у розряд крилатих фраз, стають основою для численних інтернет-мемів і літературних алюзій [11, с. 13]. У досліджуваному матеріалі такою фразою-маркером є наказ Червоної Королеви *OFF WITH HIS (HER/THEIR) HEAD!* Фраза є частотною й у різних варіаціях зустрічається у 7 репліках із 70 (10 %).

Висновки. У підсумку зазначимо, що отримані результати дозволяють віднести Червону Королеву до архетипу «Горгона» і визначити серед особливостей її мовлення частотне використання окличних речень, ін'юнктивів, прямих мовленнєвих актів, квеситивів, займенника першої особи однини, негативно оцінної лексики, неполіткоректних висловлювань. Зазначені одиниці формують образ агресивної та дратівливої героїні, яка не знає докорів сумління, вершить швидке і переважно несправедливе правосуддя; охоплена гнівом, на образі реагує емоційно та надмірно; поводить як диктатор; має у минулому давнішу психологічну травму. Білу Королеву відносимо до архетипу «Спокуслива Муза», у мовленні якої відсутні (або значно нижчі за середньостатистичні для фільму) окличні речення, ін'юнктиви, прямі мовленнєві акти, квеситиви, негативна оцінна лексика. Натомість характерними є непрямі мовленнєві акти, лексика на позначення позитивних емоцій, випадки надлишкової ввічливості, використання займенника другої особи однини та множини. Такі елементи формують образ розумної та чуттєвої героїні, яка прагне до самореалізації й творчості, любить бути у центрі уваги та вмє досягати своїх цілей, маніпулюючи емоціями інших персонажів. Бачимо, що переважно характерні мовленнєві елементи збігаються, відрізняючись своєю кількісною репрезентацією. Це пояснюється тим, що за сюжетом Червона та Біла Королеви є антиподами, а різниця у мовленні слугує для увиразнення їхніх образів.

Серед перспектив – створення цілісної типології особливостей психолінгвістичного мовленнєвого портрета персонажів залежно від їхнього архетипу на матеріалі найбільш касових англомовних фільмів ХХІ століття.

Література:

1. Зубавіна І. Кіноекран як сфера репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів. *Сучасні проблеми художньої освіти в Україні*. 2014. Вип. 9. С. 118-146.
2. Мельничук М. М. Теоретичне дослідження кінематографічних образів у рамках аналітичної психології К.Г. Юнга. *Психологія і особистість*. 2017. № 2 (12). С. 223–231.

3. Conforti M. Archetypes, coherent and cinema. *Spring*. 2005. № 73. P. 115–128.
4. Han Y. Jungian Character Network in Growing Other Character Archetypes in Films. *International Journal of Contents*. Vol.15, No.2, Jun. 2019. P. 13-19.
5. Faber M., Mayer J. Resonance to archetypes in media: There's some accounting for taste. *Journal of Research in Personality*. Volume 43. Number 3. 2009. P. 307–322.
6. Cowden T. D., LaFever C., Viders S. *The Complete Writer's Guide to Heroes & Heroines: Sixteen Master Archetypes*. Hollywood, CA: Lone Eagle, 2000. 177 p.
7. Зайченко Ю.О. Герой фентезі як лінгвокультурний типаж: особливості та типологія. *Вісник НТУУ "КПІ". Філологія. Педагогіка*. № 10 (2017). С. 21-25.
8. Schmidt V. *The 45 Master characters*. Cincinnati, Ohio: Writers Digest Books, 2007. 338 p.
9. Жданович М.А. Лингвистические средства создания образа персонажа в художественном диалоге : автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. Самара, 2009. 22 с.
10. *Alice in Wonderland / Аліса в країні чудес* (2010). URL: <https://toloka.to/t100446> (дата звернення: 12.08.2021).
11. Бережна М.В. Відтворення мовленнєвої характеристики персонажів (на матеріалі англомовних художніх текстів та їх перекладів українською мовою). *Science and Education a New Dimension. Philology*. V (34). Issue: 124, 2017. BUDAPEST, 2017. P. 11-15.

Berezhna M. Red Queen vs. White Queen: Speech Portrait (in the film *Alice in Wonderland* by T. Burton)

Summary. The research is devoted to the formation of the feature film characters speech portrait depending on their archetype. Currently, there are few researches examining the interrelation between the character's archetype and their speech. The available works usually focus on the use of machine methods of text analysis and apply only basic classifications of character types. The present work investigates T. Burton's fantasy film *Alice in Wonderland* (2010), based on the book by L. Carroll. I suppose that cinema is an effective means of influencing the mass consciousness, and the models on which dialogues are built in films are common and acceptable to a wide range of recipients, regardless of their country, culture, language, age and other social characteristics. In the article, I analyze the peculiarities of the speech of the Red and White Queens, with a total number of one hundred turns. According to V. Schmidt's classification, we refer the Red Queen to the Gorgon archetype and the White Queen to the Seductive Muse archetype. The results show that the speech portrait of the Red Queen is characterized by frequent exclamatory sentences as means to express anger, irritation, impatience, resentment; direct requests and orders in the form of sentences with the verb in the imperative mood, modal verbs, or imperative sentences without verbs; lexis denoting positive emotions towards the objects which cause fear or disgust in the audience; negative evaluative and politically incorrect lexis; first person singular pronoun. In the speech of the White Queen there are almost no exclamatory sentences, direct requests or orders, negative evaluative lexis (their number is considerably lower compared to the speech of other characters); it is characterized by the expression of positive emotions, restraint in statements and assessments; the second person singular and plural pronoun serves as a manifestation of care for others, concentration on the interlocutor.

Key words: speech portrait, archetype, psycholinguistic characteristics, archetype *Gorgon*, archetype *Seductive Muse*, fantasy, film dialogue, Lewis Carroll, Tim Burton, *Alice in Wonderland*.