

Библиографический список

1. Власова, Е. В. Социолингвистический аспект изучения недооценки и переоценки в речи современного англичанина (на материале художественных произведений начала XXI века): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Е. В. Власова. – ВГПУ. – Волгоград, 2005. – 169 с.
2. Ларина, Т. В. Англичане и русские: Язык, культура, коммуникация / Т. В. Ларина. – М. : Языки славянских культур, 2013. – 360 с.
3. Fallon J. "Queen Bee" / J. Fallon . – Penguin books, 2020. – 391 p.

ПРИЁМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В КИНОДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕЛЕСЕРИАЛА WEDNESDAY)

К. Д. Войцех (Уфа, Россия)

Несомненно, кинематографический дискурс можно считать доминирующим типом массовой культуры эпохи постмодерна [9, с. 4]. В связи с этим видится необходимость в более глубоком изучении кинодискурса с точки зрения средств языка. Одним из наиболее сложных и малоизученных явлений языка можно считать языковую игру (ЯИ). Более узкий подход рассматривает языковую игру как средство создания шутки путём неконвенционального использования языковых средств [3, 10-12]. Однако мы придерживаемся более широкого взгляда на языковую игру, подразумевая под ней способ самовыражения языковой личности, проявление её лингвокреативности [2, 6]. Целью нашего исследования является рассмотрение случаев языковой игры в конкретном произведении с целью анализа способов и функций ЯИ в определённом жанре телесериала. Ранее [1] мы уже изучали функции языковой игры в кинодискурсе, поэтому данное исследование дополнит картину форм и функций языковой игры в кинематографическом дискурсе.

Материалом исследования послужили примеры использования языковой игры в кинематографическом дискурсе, а именно – в его малой форме, телесериале «Уэнсдей» (Wednesday, 2022 – наст.вр., США, жанр: фэнтези, комедия, детектив, ужасы). Данный сериал является своеобразным переосмыслением классической истории о семейке Аддамс, «ненормальной» семье вампиров, которым были посвящены комиксы, телесериалы, фильмы и мультфильмы. Обратимся к примерам, снабжая их минимальным внутренним контекстом телесериала для понимания языковой игры.

MARTISHA: That boy's family was going to file attempted murder charges. How would that have looked on your record?

WEDNESDAY: Everyone would know I failed to get the job done. Terrible (Wednesday, season 01 episode 01).

Перед нами одна из начальных сцен телесериала. Аддамсы – жутковатая семейка с садистскими наклонностями, которая находит радость в бытии «ненормальными» по стандартам общества. Однако, при ближайшем рассмотрении, оказывается, что это самое общество оказывается более «ненормальным» и испорченным изнутри, чем нечеловечески бледные члены семьи Аддамс. Уэнсдей – старшая дочь семейства. Её исключают из школы за то, что она чересчур агрессивно заступилась за своего младшего брата, который подвергнулся буллингу со стороны недалёких одноклассников. На справедливое замечание матери, Мартиши, о том, что она могла случайно убить парня и родители могли обратиться в полицию, Уэнсдей отвечает буквализацией значения высказывания. Очевидно, что вопрос Мартиши был риторическим, но Уэнсдей воспринимает его буквально и раскрывает свои садистские наклонности во всей красе: жалеет, что люди могли подумать, что она не достигла успеха в задуманном. Данный

пример языковой игры очень важен, так как через буквализацию реализуется характерологическая (индивидуализирующая) функция ЯИ, которая помогает в раскрытии персонажа.

MS. KINBOTT: Part of this journey requires us going to uncomfortable places emotionally.

WEDNESDAY: I don't travel well (Wednesday, season 01 episode 01).

На протяжении всего сериала Уэнсдей продолжает полагаться на буквализацию значения высказывания либо для самовыражения, либо для утверждения в доминирующей позиции в диалоге. После инцидента в предыдущей школе Уэнсдей обязана посещать сеансы психотерапии, так как её поведение рассматривается обществом как девиантное. Тем не менее сама героиня так не считает, поэтому для неё визиты к психотерапевту – не что иное, как пустая трата времени. Она пытается всеми доступными способами показать своё отношение к происходящему и одновременно своё неоспоримое превосходство перед мисс Кинботт, психотерапевтом. Выбранная стратегия для этого – метафорическое обыгрывание её собственных слов через буквализацию значения высказывания, что вновь говорит о характеризующей функции в сочетании с функцией самоутверждения, которая представляет собой «триумф из-за исправности собственного интеллекта <...> что пробуждает в нём... довольство собой» [8, с. 27].

MS. THORNHILL: Wednesday, perhaps you can identify the ghost orchid's greatest qualities.

WEDNESDAY: Resilience and adaptability. It's able to thrive in even the most hostile environments.

BIANCA: But its mere presence can change the ecosystem, causing the established plants to reject it.

WEDNESDAY: Usually because the native species are allowed to thrive unchecked. Nothing a Weedwhacker couldn't fix.

BIANCA: You can most certainly try.

XAVIER: Are we still talking about flowers? (Wednesday, season 01 episode 02).

Уэнсдей чувствует себя чужой в новой школе. Она перевелась в неё в середине года, что делает процесс её адаптации ещё сложнее. Непримируемый характер и привычка быть одиночкой также не помогают общению с новыми одноклассниками. Напряжённость общения достигает апогея на уроке биологии, когда учитель просит Уэнсдей ответить на вопрос, и, казалось бы, обычный обмен репликами имеет второй план содержания – Уэнсдей и королева школы, самая популярная девушка Бьянка под предлогом обсуждения растений говорят о роли Уэнсдей в экосистеме школы. Данная расширенная метафора в сочетании с двойной актуализацией значения высказывания создаёт динамичный диалог, в рамках которого реализуется компрессивная функция, или же «реализация закона экономии речевых усилий» [4, с. 274]. Однако мы также хотим отметить, что финальная фраза третьего участника диалога, Ксавьера, снижает ценность данного случая использования языковой игры, так как не даёт возможности зрителю самому расшифровать ЯИ, буквально напрямую говоря о том, что в диалоге заложен второй смысл.

SHERIFF GALPIN: Listen, Velma, why don't you and the Scooby gang stick to your homework and leave investigating to the professionals (Wednesday, season 01 episode 04)

Ещё одним сложным приёмом использования языковой игры по праву можно считать аллюзию, так как, в отличие от цитации, ещё одного способа реализации интертекстуальности в дискурсе, аллюзия представляет собой лишь намёк на другое художественное произведение [5, 7], что требует особого внимания и фоновых знаний зрителя для дешифровки языковой игры. Вернёмся к контексту телесериала. В школе происходят загадочные события: пропадают ученики, Уэнсдей находит следы древнего существа, но местная полиция не хочет верить в сверхъестественное. Когда героиня приходит к шерифу с доказательствами, он в ответ советует ей заняться своими делами, называя её Велмой – имя персонажа из комедийно-детективного мультсериала «Скуби-Ду», намекая на то, что все её попытки заняться детективной деятельностью попросту смешны и несерьёзны. Данный телесериал достаточно

редко прибегает к использованию подобного способа создания языковой игры, что обычно несвойственно телесериалам подобного жанра.

ENID: How the hell did you get that oversized violin out the window?

WEDNESDAY: I had an extra hand (Wednesday, season 01 episode 01)

Данный пример интересен тем, что работает только в сочетании с визуальной информацией в сочетании с внутренним контекстом произведения, поэтому снабдим пример кадром из сериала для лучшего понимания происходящего.



Рисунок 1 – Кадр из телесериала Wednesday

Разговор происходит между соседками по комнате, Уэнсдей и Энид. Последняя находит новую соседку на балконе играющей на виолончели и удивляется, как ей удалось вытащить такой объёмный инструмент из окна. Уэнсдей не расположена к общению, поэтому предпочитает прибегнуть к буквализации значения высказывания, говоря, что у неё «была дополнительная рука». Языковая игра работает в сочетании с визуальной информацией, так как у Уэнсдей буквально была дополнительная рука – сверхъестественная сущность в виде руки, обладающей собственным сознанием и имеющей возможность общаться с людьми и даже выполнять их поручения. Тем самым языковая игра в данном случае существует исключительно при наличии визуальной информации.

WEDNESDAY: You must be self-appointed Queen B. Interesting thing about bees. Pull out their stingers, they drop dead (Wednesday, season 01 episode 01).

Как упоминалось ранее, Уэнсдей не особо ладит с одноклассниками. Для неё все они – соперники, но лишь номинальные. Ей не нужно превосходство, чтобы управлять другими, для неё важен лишь сам результат – доказать, что она самая умная/сильная/отважная и т. д. Так, по приезде в школу у неё сразу же разгорелось соперничество с самопровозглашённой королевой школы Бьянкой. Уэнсдей вновь использует умело вплетённую в речь языковую игру, которую можно по праву считать частью её речевого портрета и индивидуализирующей чертой персонажа. Арсенал средств также достаточно широк. В данном случае перед нами расширенная метафора, имеющая своей основой языковую игру, основанную на омофонии. Мы обратили особое внимание на данный случай ЯИ, потому что обычно языковая игра на омофонии является наиболее примитивным способом создания ЯИ и используется в основном либо не наделёнными особыми интеллектуальными способностями персонажами, либо для создания примитивной шутки. В данном же случае языковая игра на омофонии является составной частью более сложного случая использования ЯИ как способа характеристики персонажа и установления превосходства в диалоге.

Тем самым арсенал средств создания языковой игры в кинематографическом дискурсе весьма обширен. В качестве основы ЯИ может использоваться омофония, аллюзия, буквализация и двойная актуализация значения высказывания и другие языковые феномены. Как показывает анализ примеров использования языковой игры в телесериале «Уэнсдей», основные функции, реализуемые в данном произведении, – характерологическая и функция самоутверждения. Кроме того, нам встретился нехарактерный способ использования омофонии.

Наконец, иногда реакция участников коммуникации, т.е. персонажей телесериала на использование языковой игры снижает её ценность, так как мешает коммуникации авторов произведения и зрителя через ЯИ.

Библиографический список

1. Войцех, К. Д. Языковая игра в англоязычном кинематографическом дискурсе (на материале телесериалов США и Великобритании) : дис. ... канд. филол. наук / К. Д. Войцех. – Уфа, 2022. – 152 с.
2. Гридина, Т. А. Языковая игра в художественном тексте : монография / Т. А. Гридина; Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2008. – 165 с.
3. Земская, Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. / отв. ред. Е. А. Земская. – М., 1983. – С. 172–214.
4. Куранова, Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте / Т. П. Куранова // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 4. – С. 272–277.
5. Михалева, И. М. Типы прецедентных текстов и их цитирование / И. М. Михалева // Деятельностные аспекты языка. – М., 1988. – С. 137–143.
6. Нухов, С. Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления / С. Ж. Нухов // Вестник Башкирского университета, 2012. – № 1. Т. 17. – С. 165–170.
7. Саблина, М. В. Интертекстуальность заголовков современной российской прессы / М. В. // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2009 Саблина. – Т. 2. – № 5. – С. 94–100.
8. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М. : Языки русской культуры, 2002. – 552 с.
9. Слышкин, Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. – М. : Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
10. Шаховский, В. И. Лингвистическая теория эмоций / В. И. Шаховский. – М. : Гнозис, 2008. – 416 с.
11. Chiaro, D. The Language of Jokes: Analysing Verbal Play. – L.-N.Y.: Routledge, 1992. – 129 p.
12. Crystal, D. The Cambridge Encyclopedia of Language. 2nd ed. – Cambridge University Press, 2006. – 487 p.

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ КОРНЕВОЙ МОРФЕМЫ -ВОД- В СМОЛЕНСКИХ ГОВОРАХ: ЛИНГВОГЕОГРАФИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Е. А. Воропаева (Смоленск, Россия)

Исследование говоров той или иной территории при помощи лингвогеографического метода является одним из основных наряду с картографическим и описательным. Использование картографии для изучения языковых явлений позволяет исследователю выстроить определенную систему их функционирования на заданной территории, причем, что особенно значимо, как в синхронии, так и в диахронии.

Длительное время особый интерес для лингвогеографов представляла диалектная фонетика, позволяющая охватить широкий перечень слов. К тому же на фонетическом уровне ярче всего прослеживаются диалектные различия. «Лексический атлас русских народных говоров» (ЛАРНГ) включает в себя слова, относящиеся к различным тематическим группам, которые анализируются системно: в фонетическом, в словообразовательном и лексическом аспектах. Одна из основных задач ЛАРНГ – свести воедино большое количество слов для того, чтобы