

DOI: 10.33184/dokbsu-2022.1.7

О языковой игре в британском и американском кинематографе (на материале телесериалов)

К. Д. Войцех

Башкирский государственный университет

Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, улица Заки Валиди, 32.

Email: kseniavoytsekh@gmail.com

Языковая игра (ЯИ) не одно десятилетие вызывает интерес отечественных и зарубежных ученых. Мы считаем языковую игру средством самовыражения личности, что позволяет нам рассматривать приемы ЯИ в телесериалах как проявление лингвокреативности их персонажей. Для анализа отобраны примеры из телесериалов Великобритании и США последнего десятилетия. Нами установлено, что языковая игра в рассматриваемом материале используется для передачи ключевых характеристик персонажей, а также для передачи их эмоционального состояния в контексте происходящего на экране.

Ключевые слова: языковая игра, кинематографический дискурс, кинодискурс, контекст, образ персонажа.

Многие ученые обращались к изучению феномена языковой игры (ЯИ), выдвигая на первый план то ее комическую функцию [1, 2], то языковую неправильность, лежащую в ее основе [3–5]. Однако мы придерживаемся мнения, что основная функция ЯИ – лингвокреативная [6], она выступает как средство самовыражения личности [7] и дает возможность индивиду раскрыться через нестандартное использование языка. В связи с этим фокус языковой игры смещается с объекта (читателя/слушателя) на субъект – говорящего. В контексте кинематографического дискурса говорящим является герой телесериала, поэтому языковая игра зачастую становится средством выражения чувств и эмоций, а также инструментом для создания образа персонажа.

Обратимся к примерам.

1. *SHERLOCK: I see you've started a blog...*

JOHN: You... you read it?

SHERLOCK: 'Imperious'. Not a word I've ever been called before. <...> 'Pompous' has a 'U' in it.

JOHN: Right. Thank you.

<...>

SHERLOCK: Sherlock Holmes is a great deal more pompous. With a ‘U’. And a great deal more... what was the word, John?

JOHN: Late.

(“Sherlock” – телесериал, s01e02)

Данный случай языковой игры отличается сложностью, поскольку повтор происходит не в рамках одной сцены, а почти через час экранного времени, поэтому от зрителя требуется особая внимательность при просмотре сериала. В первой части разговора Шерлок Холмс критикует блог Джона Ватсона об их расследованиях, указывает на орфографические ошибки и обращает внимание на то, что высокомерным (*‘imperious’*) его еще не называли, расценивая это как личное оскорбление. Через некоторое время Ватсона по ошибке принимают за Холмса и, чтобы вернуть себе имя, Шерлок описывает себя точно теми же словами, что ранее использовал Ватсон. Кроме того, в этой же сцене происходит и обман ожиданий зрителей. Помня первый диалог героев, мы ждем, что словом, которое забыл Холмс, будет *imperious*. Однако Ватсон, жизнь которого была подвергнута опасности в результате путаницы с именами, не очень настроен на добродушные подшучивания с Холмсом, поэтому использует лексику *late*, чтобы выразить свое недовольство. Тем самым, языковая игра в данном случае служит для создания образа сразу двух персонажей.

2. *JIM: I’m gonna kill you anyway, some day – don’t want to rush it, though, saving it up for something special. No, if you don’t stop prying, I will burn you. I will burn the heart out of you.*

SHERLOCK: I am reliably informed I don’t have one.

(“Sherlock” – телесериал, s01e03)

Разговор происходит между двумя величайшими умами телесериала, Джимом Мориарти и Шерлоком Холмсом. Не вступая в физическую конфронтацию, они, тем не менее, создают невероятно зрелищные сцены битв словесных, упражняясь в красноречии и изощренности угроз в адрес друг друга. Так, Мориарти угрожает «выжечь сердце» Холмсу. Однако вместо ожидаемого эффекта устрашения высказывание вызывает лишь усмешку у детектива. Он отвечает метафорой: меня заверяют, что у меня нет сердца. Это подтверждает весь первый сезон сериала, когда Холмса не заботили чувства тех, кто был рядом с ним, когда ради раскрытия очередного дела он мог подставить друга или испортить вечер миссис Хадсон. Однако этот пример интересен еще и тем, что ретроспективно, после просмотра следующего сезона сериала, мы видим второе, имплицитное значение фразы Мориарти. Угрожая выжечь сердце Шерлока, он иносказательно угрожал его близким людям. И опять же, в данном случае один диалог с использованием языковой игры помогает раскрыть характеры сразу двух персонажей.

3. *MRS HUDSON: How about a nice cuppa?*

*SHERLOCK: I need something stronger than tea. **Maybe seven per cent stronger.***

(“*Sherlock*” – телесериал, s02e02)

Пример интересен тем, что он предполагает определенные фоновые культурные знания зрителей. Для тех, кто не владеет исходной информацией, фраза «мне нужно что-то на 7% крепче, чем чай» покажется всего лишь очередным забавным капризом Холмса. Однако те, кто читал оригинальные рассказы о великом сыщике, а также зрители с широким кругозором распознают отсылку к пагубному пристрастию книжного Шерлока Холмса, а именно – к семипроцентному раствору кокаина. В рассказах раствор использовался для стимуляции мозговой активности сыщика, и в приведенном примере Холмс находится именно в такой ситуации, когда ему нужно задействовать все ресурсы мозга для решения проблемы. Языковая игра в данном случае призвана передать всю напряженность Холмса.

3. *JOHN: An enemy?*

*M: In his mind, certainly. If you asked him, he'd probably say his arch enemy. **He does love to be dramatic.***

*JOHN: **Well thank God you're above all that.***

(“*Sherlock*” – телесериал, s01e01)

Перед нами первый разговор Джона Ватсона с братом Шерлока, Майкрофтом Холмсом. Майкрофт, однако, не раскрывает свою личность, представляясь «врагом» Шерлока. Ватсону, простому военному, оба Холмса кажутся слишком экстравагантными, ему непривычен столь красноречивый стиль общения, он чувствует себя не в своей тарелке в разговоре с этим загадочным человеком. И когда Майкрофт говорит о драматизме Шерлока, Джон не может удержаться от иронии в адрес таинственного незнакомца, используя ее как оружие защиты.

4. *ALINA: Am I a prisoner?*

KIRIGAN: All of Ravka is. Until you and I have banished the Fold.

*ALINA: **So no pressure.***

(“*Shadow and Bone*” – телесериал, s01e02)

Действие телесериала разворачивается в вымышленном государстве Равка, в котором обычные люди живут бок о бок вместе с теми, кто обладает некими магическими силами. Разговор происходит между простой девушкой Алиной, которая внезапно открыла в себе такие силы, и самым могущественным представителем второго вида, именуемого гришами. Опасаясь за жизнь девушки, которая стала желанной добычей сразу для нескольких группировок, которым противостоит Равка, Кириган увозит ее в защищенный дворец. Однако Алина не желает уезжать от своих друзей, поэтому моти-

вы гриша ей непонятны, она чувствует себя пленницей. На ее прямой вопрос Кириган отвечает иносказательно, говоря, что вся страна находится в плену темных сил, и только они вдвоем смогут побороть их, объединив свою магию. Алина пережила слишком многое за этот день, и поэтому проникнутую величием речь генерала она воспринимает с усмешкой, отвечая на его слова иронией. Как и в прошлом примере, ирония служит защитным механизмом для персонажа, которому сложно принять происходящее вокруг него.

5. *DRESSEN: If you can prove that you have a way through the Fold and back, I'll put you on that ship with an advance.*

KAZ: Give me a day. I'll have a plan.

DRESSEN: You have until sunrise, then your ship will have sailed, Mr. Brekker.

(“Shadow and Bone” – телесериал, s01e01)

Разговор происходит между купцом, готовым заплатить большие деньги тем, кто согласится выполнить для него работу, и Казом Бреккером, главным мошенником вымышленного города Кеттердама. Каз не упускает возможности заработать, выдумывая невероятные схемы для получения желаемого, но зачастую ему нужно время для разработки плана действий. Так и в этом случае ему нужен день для того, чтобы придумать, как выполнить работу, однако купец Дрессен дает ему время лишь до рассвета, используя фразу *your ship will have sailed*. В контексте фраза обретает два значения: к переносному значению «поезд ушел» добавляется прямое контекстное «корабль уйдет без вас на борту». Тем самым Дрессен возвышает себя над собеседником, показывая собственное превосходство.

6. *LEO: I've totally got authority to make decisions.*

ALEC: Well, if you've totally got the authority to make decisions, totally make the decision to cooperate with our request, or we'll totally come back with a warrant.

(“Broadchurch” – телесериал, s03e01)

Перед нами разговор инспектора полиции Алека Харди и Лео, сына хозяина склада, недалеко от которого произошло преступление. Лео отказывает детективу в просьбе осмотреть склад. При этом он невероятно гордится тем, что отец доверил ему управление делами, несмотря на его достаточно юный возраст и, почувствовав власть, он не собирается уступать «какому-то там детективу», пусть даже и в безобидной просьбе. Однако Харди не намерен идти на поводу у юнца, поэтому ставит его на место, используя его собственные слова в немного измененном виде. Лексический повтор в нашем случае осложняется повтором грамматическим, что еще больше подчеркивает резкость и непримиримость в характере Алека.

Тем самым, зачастую языковая игра в диалогах персонажей телесериалов используется для передачи их эмоционального состояния, а также с целью дать зрителям представ-

ление о характере героев. Кроме того, нередко приемы языковой игры бывают усложненными либо опираются на широкий контекст (фоновые знания) зрителя.

Литература

1. Норман Б. Ю. Грамматика говорящего. – С. Пб.: Издательство СПбГУ, 1994. – 228 с.
2. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. – М.: Флинта:, 2006. – 344 с.
3. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 2002. 552 с.
4. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. 2nd ed. – Cambridge University Press, 2006. – 487 p.
5. Сковородников А. П. Языковая игра // Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты. 3-е изд. М.: ФЛИНТА, 2011. 480 с.
6. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: Монография: Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2008. – 165 с.
7. Нухов, С. Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления // Вестник Башкирского университета, 2012. – №1. – Т. 17. – С. 165–170.

Статья рекомендована к печати кафедрой английского языка и межкультурной коммуникации Башкирского Государственного университета (д-р. фил. наук, проф. С. Ж. Нухов)

On the phenomenon of word play in cinematography (based on television series)

K. D. Voytsekh

Bashkir State University

32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.

Email: kseniavoytsekh@gmail.com

Wordplay has been an object of interest for scholars in this country and abroad for over decades. We consider wordplay as a means of self-expression of a personality. Subsequently, we can analyze wordplay in TV series as cases of linguistic creativity of their characters. For the present article we selected examples of wordplay from British and American TV series of the last decade. Our empiric material gives ground to conclude that wordplay is used to create character portrayal as well as manifest the emotional state of characters in the context of the events taking place on the screen.

Keywords: wordplay, cinematographic discourse, movie discourse, context, character image.