

DOI: 10.33184/dokbsu-2022.5.6

## Языковая игра как инструмент интертекстуальности (на примере телесериала «Doctor Who»)

К. Д. Войцех

*Уфимский университет науки и технологий*

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

*Email: kseniavoytsekh@gmail.com*

Интертекстуальность является одним из характерных признаков культуры постмодерна. Вместе с этим языковая игра уже не одно десятилетие привлекает внимание ученых и встречается практически в любом виде человеческой деятельности. В данной статье рассматривается языковая игра как проявление интертекстуального диалога в одном из наиболее распространенных типов дискурса современной массовой культуры – в кинематографическом дискурсе. Нами установлено, что авторы используют такие проявления интертекстуальности, как аллюзии, цитаты и реминисценции с целью игры со зрителем, а также для создания образа персонажа.

**Ключевые слова:** языковая игра, кинематографический дискурс, кинодискурс, интертекстуальность, интертекстуальный диалог, пасхальное яйцо.

Отмечается, что феномен интертекстуальности активно используется в современной постмодернистской культуре, поскольку «“Постмодернистская чувствительность” открывает заманчивую перспективу нескончаемым языковым играм: абсолютно вольному, ничем не стесненному, самодовлеющему и при том ироническому оперированию текстами, дискурсами, языковыми кодами» [1]. При этом под интертекстом понимается «особое качество определенных текстов, которые специально ориентированы на связи с какими-либо текстами, диалог с конкретной чужой смысловой позицией, выступающей как особый способ смысло- и текстопостроения» [2]. Тем самым, можно утверждать, что любой текст не существует в вакууме, а является своеобразной реакцией на уже существующие тексты [3].

У. Эко первым выводит понятие интертекстуальности за рамки сугубо литературы и говорит об интертекстуальном диалоге в кино, понимая под ним «феномен, при котором рассматриваемый текст звучит как эхо текста предшествующего» [4]. При этом следует отметить, что интертекстуальность проявляется не в копировании стилистических черт автора, но в различных цитациях, «отсылающих» нас к уже существующим произведениям. Важно отметить, что в современной культуре постмодерна цитаты и аллюзии в

качестве основы могут использовать не только литературные произведения, но также другие произведения культуры, исторические события и общеизвестные факты.

Кроме того, в современной массовой культуре существует понятие, близкой к феномену интертекстуальности по своей природе – так называемое «пасхальное яйцо» (ориг. “Easter egg”, разг. «пасхалка»). Так называемые «пасхалки» обычно обладают внеконтекстным значением: не влияя на сюжет и происходящие события, они, тем не менее, обладают скрытым смыслом – они существуют для игры авторов с наиболее внимательными зрителями. Данный феномен весьма широко распространен в современном аудиовизуальном дискурсе. Отмечается, что так называемые «пасхальные яйца» можно считать упрощенным вариантом проявления теории интертекстуальности, которые, однако, полностью отражают суть феномена: и то, и другое представляет собой «загадку художественного произведения, как правило, не вписывающуюся в его общую концепцию и зачастую являющуюся внешней ссылкой» [5].

Как было сказано ранее, языковая игра в своих наиболее сложных проявлениях (аллюзия, игра с цитатами, реминисценция) является фундаментальным средством проявления интертекстуальности в современном кинематографическом дискурсе.

Для анализа был выбран телесериал «Доктор Кто» производства Великобритании. В первую очередь, данный сериал был выбран из-за протяженности по времени: телесериал выходит на экраны с 2005 года по настоящее время. Во-вторых, данное кинопроизведение является мультижанровым, объединяя в себе такие жанры, как научная фантастика, драма, приключения, комедия, сверхъестественное и другие. Это было сделано для большей объективности получаемых выводов, чтобы оценить роль языковой игры в создании интертекстуального диалога в рамках современного кинематографического дискурса. Обратимся к примерам.

*1. JABE: The facility is purely automatic. Nothing can go wrong.*

*DOCTOR: Unsinkable?*

*JABE: If you like. The nautical metaphor is appropriate.*

(“Doctor Who”, s01e02)

«Доктор Кто» – это научно-фантастический сериал, рассказывающий о приключениях невероятно умного инопланетянина по имени Доктор в компании его земных спутников во времени и пространстве. Данный эпизод рассказывает о путешествии наших героев на мять миллиардов лет вперед и их пребывании на суперсовременном космическом корабле. Приведенный диалог произошел между Доктором и пассажиром корабля, инопланетянкой Джейб, которая провела на этом судне куда больше времени, чем наши герои. Фирменным инструментом Доктора является звуковая отвертка, и он привык доверять механическим системам куда больше, чем автоматике, поэтому спрашивает Джейб об устройстве корабля и крайне удивляется, узнав, что на корабле нет системы

для чрезвычайных ситуаций. В ответ на это звучит весьма самоуверенная фраза: «Ничего не случится», в ответ на которую Доктор называет корабль «непотопляемым». От внимательного зрителя не укроется второй, имплицитный смысл использованной лексики, ведь это – яркая аллюзия на считавшийся непотопляемым «Титаник», который потерпел крушение в своем первом плавании. Тем самым, с одной стороны, показывается широкий кругозор Доктора, с другой же зрителю дается возможность отгадать, какие события ожидают героев далее, а именно – крушение космического корабля.

2. 10<sup>th</sup> DOCTOR [first words after regenerating]: *Hello... **New teeth.** That's weird.*

<...>

14<sup>th</sup> (10<sup>th</sup>) DOCTOR [first words after regenerating]: ***I know these teeth.***

(“Doctor Who”, s01e13 – specials e03)

Перед нами пример использования феномена «пасхального яйца» – остроумной отсылки, которую зрителю предстоит отыскать, как хитро запрятанное яйцо на Пасху. Обратимся к контексту существования данного сериала: выходить на экраны так долго ему позволяет ключевая особенность главного героя, а именно способность к регенерации – обновлению всех клеток тела и появлению новой реинкарнации, за которой следует смена актера на главной роли. Зрителям телесериала очень понравилась десятая версия Доктора, и даже сейчас, спустя 15 лет, они с теплом вспоминают его. Первыми словами Десятого Доктора были: «Новые зубы, это странно», так как сразу после регенерации герою сложно привыкнуть к изменениям в его теле. Пятнадцать лет спустя, во время регенерации тринадцатого Доктора что-то пошло не по плану, и вместо нового персонажа зрителям вновь предстал Десятый Доктор, и его первая фраза опять отсылала к зубам, которые на этот раз он уже знает. Данный прием не несет в себе никакой сюжетной нагрузки, его единственная цель – порадовать самых преданных фанатов.

3. THE DOCTOR: *Are we in Scotland?*

CAPTAIN REYNOLDS: *How can you be ignorant of that?*

THE DOCTOR: *Oh, I'm, I'm dazed and confused. I've been chasing this... this wee-naked child over hill and over dale. Ain't that right, ya... **tim'rous beastie?***

(“Doctor Who”, s02e02)

Рассматриваемый сериал насыщен отсылками к известным деятелям культуры Великобритании. Так, в представленном эпизоде Доктор и его спутница Роуз оказываются в Шотландии времен правления королевы Виктории. Корабль Доктора приземляется прямо посреди поля, где их вскоре находят королевские стражники, и Доктор пытается разузнать, где и когда они оказались. Получив же нужную информацию, он старательно изображает из себя шотландца, остроумно используя не только акцент в своей речи, но также цитируя подходящее к ситуации стихотворение известного шотландского поэта Роберта Бернса. Тем самым, с одной стороны через использование цитаты проис-

ходит раскрытие образа персонажа, с другой – происходит игра с наиболее внимательными зрителями.

*4. MARTHA: It's like in the films! You step on a butterfly, you change the future of the human race!*

*THE DOCTOR: [Bemused] I'll tell you what, then: don't...step on any butterflies. What have butterflies ever done to you?*

*MARTHA: What if...I dunno! What if I kill my grandfather?!*

(“Doctor Who”, s03e02)

Данный пример интересен тем, что буквально три реплики насыщены огромным количеством аллюзий. Новая спутница Доктора, марта, отправляется в свое первое путешествие в прошлое и переживает, что своими неосторожными действиями может навредить будущему всего человечества. Первая фраза является аллюзией на фильм «Эффект бабочки», в котором герои также путешествовали в прошлое и, тем самым, изменяли будущее. В более широком контексте и сериал, и фильм являются отсылками к концепции «эффекта бабочки» в теории хаоса, которая гласит, что «взмах крыльев бабочки в Бразилии может спровоцировать торнадо в Техасе» [6]. В следующей реплике Марта вновь упоминает научную теорию, а именно – временной парадокс путешественника во времени, когда действие человека из будущего меняет прошлое и создает парадокс, так как следующие за этим события взаимоисключают друг друга. Тем самым, данный пример использования языковой игры как проявления интертекстуальности используется для раскрытия персонажа Марты как девушки с далеко незаурядными умственными способностями.

*5. JOAN REDFERN: And the Doctor has an eye for the ladies...*

*JOHN SMITH: The devil!*

*JOAN REDFERN: A girl in every fireplace.*

(“Doctor Who”, s03e10)

Данный пример вновь является иллюстрацией «внутреннего цитирования» телесериала, когда предметом отсылки является не другое произведение искусства, но более ранние эпизоды телесериала. Данный нарратив можно считать способом общения создателей телесериала с преданными фанатами. В разговоре мужчин о докторе звучит фраза «в каждом камине девушка», что является аллюзией на эпизод под названием «Девушка в камине», в котором Доктор через камин случайно открыл портал в дореволюционную Францию и общался с юной мадам де Помпадур.

Тем самым, пользуясь средствами интертекстуального диалога, авторы сериала играют со зрителями, проверяя их внимательность, заставляя внимательнее смотреть телесериал, так как неожиданная отсылка, или «пасхальное яйцо» может быть спрятано где угодно. Кроме того, нередко использование средств интертекстуальности используется для рас-

крытия образа персонажей. В целом, языковую игру можно с уверенностью назвать одним из средств проявления интертекстуальности в современном кинематографе.

### Литература

1. Хализев В. Е. Теория литературы. – М: Высшая школа, 2013. – 432 с.
2. Чернявская В. Е. Интертекст и интердискурс как реализация текстовой открытости / В. Е. Чернявская // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2004. – №1. – С. 106–111.
3. Ильин И. П. Стилистика интертекстуальности. Теоретические аспекты // Проблемы современной стилистики. – Москва: 1989. – С. 186–207.
4. Eco U. Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics. // *Daedalus*, vol. 114, no. 4. – The MIT Press, 1985. – P. 161–84.
5. Сергодеев И. В. – Интерконтекстуальность единиц поэтического текста как средство актуализации динамики их смыслового комплекса (на материале стихотворения Э. Дикинсон “I died for Beauty...”) // *Litera*. – 2019. – №5. – С. 105–112.
6. Lorenz E. The Essence of Chaos. – Seattle: University of Washington Press, 1993. – 227 p.

Статья рекомендована к печати кафедрой английского языка и межкультурной коммуникации Уфимского университета науки и технологий (д-р. фил. наук, проф. А. С. Самигуллина)

---

## Wordplay as an intertextuality tool (illustrated with “Doctor Who” TV series)

K. D. Voytsekh

*Ufa University of Science and Technologies  
32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

*Email: kseniavoytsekh@gmail.com*

Intertextuality is one of the characteristic features of postmodern culture. At the same time, wordplay remains in the centre of attention of scientists for more than a decade and is found in almost any kind of human activity. This article studies wordplay as a tool of intertextual dialogue in one of the most common types of discourse in modern mass culture, the cinematographic discourse. It was discovered that the authors use such tools of intertextuality as allusions, quotations and reminiscences in order to play with the viewer, as well as to create an image of a character.

**Keywords:** wordplay, cinematographic discourse, movie discourse, intertextuality, intertextual dialogue, Easter egg.