К.Д. Войцех

БашГУ, Уфа, Россия

kseniavoytsekh@gmail.com

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ОСНОВА ОБРАЗА ПЕРСОНАЖА (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕЛЕСЕРИАЛА «ШЕРЛОК»)

Аннотация. Статья рассматривает феномен языковой игры через призму создания образа персонажа в кинематографическом дискурсе. Материалом исследования послужил британский телесериал «Шерлок». В работе рассматривается, как именно языковая игра помогает раскрыть характер персонажа.

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

WORDPLAY AS A KEY FEATURE OF THE CHARACTER IMAGE (BASED ON THE TV-SERIES “SHERLOCK”)

Abstract. The article provides analysis of the use of wordplay as a key part in image-making in cinematographic discourse. The illustrative material was taken from the popular BBC TV-series “Sherlock”. The author poses a problem of what wordplay contributes to the overall image of the main character.

Key words: wordplay, cinematographic discourse, movie discourse, character image.

Языковая игра (ЯИ) не одно десятилетие привлекает внимание отечественных и зарубежных исследователей. Под языковой игрой мы понимаем проявление лингвокреативного мышления, проявляющегося в способности нестандартного подхода говорящих к использованию языковых единиц с целью самовыражения личности [3, с.169].

Следует отметить, что исследования последних лет в области языкознания делают акцент на изучении разнообразных видов текстов, в том числе и семиотически осложнённых, т.е.

креолизированных. В качестве примеров креолизированных текстов традиционно приводят кинотексты, тексты радиовещания и телевидения, плакатов, средства наглядной агитации и пропаганды, рекламные тексты [5, с.180-181]. Наше исследование сосредотачивается на изучении кинотекста, мы разделяем мнение о том, что «среди восторжествовавших в культуре креолизированных текстов ведущее место принадлежит кинотексту. Кино стало «самым массовым из искусств», поставщиком моделей поведения для среднего носителя современной культуры» [4, с.4]. Рассмотрение телесериала как креолизованного кинотекста позволяет нам реализовать методы и терминологический аппарат, применяемые к художественным текстам. Также это позволяет нам использовать категории анализа образа литературного персонажа к персонажам телесериалов различных жанров и направленностей.

Речевые характеристики персонажей являются предметом многочисленных исследований, поскольку речь смело можно назвать одной из важнейших составляющих образа героя. Именно речь персонажа позволяет получить представление о его умственных способностях, культурном уровне, социальном статусе, профессии, душевном состоянии и т.д. [1, с.223].

При этом необходимо помнить, что основой речевого портрета служат «манера речи, её стилистическая окрашенность, характер лексики, построение интонационно-синтаксических конструкций и т.п.» [2, с.124].

Важно понимать, что языковая игра в речи персонажа является одним из наиболее действенных способов характеристики героя, поскольку «языковая игра понимается как варьирование плана выражения и плана содержания языковых знаков <...> с целью самовыражения, эмоционального воздействия на адресата и для получения гедонистического эффекта от языковой импровизации» [6, с.353]. Тем самым, выделяется экспрессивная функция языковой игры, а также функция самовыражения и получения гедонистического эффекта, что выдвигает на передний план адресанта высказывания.

Предметом анализа послужили реплики Шерлока Холмса, героя телесериала «Шерлок», вольной адаптации культовых рассказов сэра Артура Конана Дойла. Следует отметить, что авторы

не следуют тексту произведений, берут за основу лишь общую канву дел великого детектива. Это даёт нам право анализировать данный телесериал как отдельное произведение.

Обратимся к примерам и рассмотрим, как использование языковой игры героем служит для создания его образа.

1. *MOLLY: Listen, I was wondering, maybe later, when you're finished --*

SHERLOCK: Sorry, you were saying?

MOLLY: I was wondering if you'd like to have coffee?

SHERLOCK: Black, two sugars, please I'll be upstairs.
("Sherlock" – телесериал, s01e01)

Шерлок – гений, он мастерски умеет находить скрытые от других глаз улики, делать логические выводы и раскрывать самые запутанные и безнадёжные дела, но ничего не смыслит в человеческой натуре – по крайней мере, так считает его окружение. Однако это не так, иначе он не раскрыл бы и половины своих дел. Скорее всего, он не ценит столь высоко не относящиеся к делу чувства и не уделяет им должного внимания. Поэтому в ответ на предложение «выпить кофе» от влюблённой в него патологоанатома Молли (которое явно подразумевало романтическую встречу за чашкой кофе) он отвечает максимально сухо, используя такой приём языковой игры, как буквализация значения высказывания. Делает он это неслучайно и не потому, что не понимает намёка, а с целью показать, что посторонние эмоции не заслуживают его внимания.

2. *SHERLOCK Serial killers, always hard. You've got to wait for them to make a mistake...*

LESTRADE We can't just wait!

SHERLOCK Oh, we're done waiting. Look at her! Really, look! Houston, we have a mistake!

("Sherlock" – телесериал, s01e01)

В течение всего сериала Шерлок не упускает ни единой возможности блеснуть своим гениальным умом перед недалёким инспектором Лестрейдом. Так и в этой сцене он дразнит инспектора, говоря о том, как сложно вычислить серийного убийцу, так как они редко ошибаются. Но, оказывается, преступник уже ошибся, просто Лестрейд этого, как обычно, не заметил. Холмс наслаждается собственным превосходством и даже использует

остроумный приём языковой игры, обыгрывая известную фразу «Хьюстон, у нас проблема». Эту фразу впервые произнесли астронавты Аполлона-13 в коммуникации с базой в Хьюстоне, однако позднее её стали использовать в неформальном общении, часто с ироничным подтекстом. Функция языковой игры в данном случае явно гедонистическая, и сама ЯИ явно направлена на адресанта, так как никакой дополнительной информации высказывание не несёт.

3. *SHERLOCK: Nicotine patch, helps me think! Impossible to sustain a smoking habit in London these days – bad news for brain work!*

JOHN: Three patches??

SHERLOCK: It's a three patch problem.

(“Sherlock” – телесериал, s01e01)

Неотъемлемый атрибут Шерлока Холмса в умах людей – это трубка, которую он курил в рассказах и почти в каждой экранизации. Однако действие рассматриваемого нами сериала происходит в современном Лондоне, и авторы подошли к адаптации с оригинальным видением и большой любовью к деталям. Так, в наши дни Шерлок не курит, так как в Лондоне почти повсеместно запрещено курение, но пользуется никотиновыми пластырями. Тягу к курению он объясняет тем, что никотин стимулирует работу мозга. Когда Ватсон замечает на руке Холмса сразу три никотиновых пластыря, его это очень удивляет. Но Шерлок в присущей ему манере и здесь пользуется языковой игрой, иносказательно сообщая: «Это проблема на три пластыря», имея в виду, что всё очень и очень серьёзно.

4. *ANDERSON: Never mind that. We found the case <...> in the hands of our favourite psychopath.*

SHERLOCK: I'm not a psychopath, Anderson. I'm a high-functioning sociopath. Do your research.

(“Sherlock” – телесериал, s01e01)

Скотланд-Ярду трудно уживаться с Шерлоком, они работают с ним от безысходности, лишь потому, что сами не в состоянии разобраться с некоторыми из наиболее сложных и резонансных дел. И если Лестрейд в основном стойчески переносит все эксцентричные выходки Холмса, его театральность и самодовольство, то остальные не готовы молча терпеть его. Так, во

время одного из преступлений полиция находит важную улику на Бейкер-стрит, так как Холмс ведёт собственное расследование и нашёл чемодан раньше полиции. Однако ввиду не лучшего отношения криминалиста Андерсона к нашему детективу он пытается обвинить Холмса в совершении преступления: детектив мешает расследованию полиции (по мнению полиции), в его доме нашли главную улику, да и вообще его все считают психопатом. Шерлоку не понравилось, что кто-то сомневается в его намерениях, поэтому он умышленно буквализирует значение реплики Андерсона, поправляя: он не психопат, а высокоактивный социопат. Эта сцена показывает, насколько острым на язык бывает Холмс, если его разозлить, и как он относится к идиотам, к коим он, конечно же, причисляет и Андерсона.

Как мы убедились, будучи инструментом самовыражения личности, языковая игра служит неотъемлемым способом создания образа персонажа не только в художественной литературе, но также и в области телесериалов. С помощью ЯИ могут передаваться эмоции персонажа, раскрываться черты его характера и особенности личности.

Литература

1. Борисова Е.Б. Художественный образ в английской литературе XX века: типология – лингвопоэтика – перевод: дис. ... д-ра филол. наук. – Самара, 2010. – 383 с.
2. Есин А.Б. Принципы и приёмы анализа литературного произведения. – М: Флинта, Наука, 2000. – 248 с.
3. Нухов, С.Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления // Вестник Башкирского университета, 2012. – № 1. – Т. 17. – С. 165-170.
4. Слышкин Г.Г, Ефремова М.А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). – М.: Водолей Publishers, 2004 – 153 с.
5. Сорокин Ю.А, Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. – М., 1990. – С. 180-186.
6. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций. – М.: Гнозис, 2008. – 416 с.

© К.Д. Войцех, 2021