4. Transcript: Melania Trump's RNC speech August 26, 2020 [Электронный ресурс]. – URL: <https://edition.cnn.com/2020/08/26/politics/melania-trump-speech-transcript/index.html> (дата обращения 01.10.2021)

© Бодулева А.Р., Салиева А.В., Салина А.С. 2021 г.

УДК 81'38

DOI: 10.33184/yevssnp-2021-11-30.4

К.Д. Войцех (*асп. БашГУ, г. Уфа*)

ПОВТОР КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

В статье рассматривается языковая игра в кинематографическом дискурсе, а именно различные виды повторов как основа создания языковой игры. Объектом исследования стали лексический, грамматический и контекстный повторы. Иллюстративный материал взят из телесериалов разных десятилетий и жанровой направленности.

Ключевые слова: языковая игра, кинематографический дискурс, кинодискурс, повтор, лексический повтор, контекст.

The article provides analysis of the use of wordplay in cinematographic discourse, namely repetition as the base for wordplay. The research is focused on different cases of lexical, grammatical and contextual repetition. The illustrative material was taken from the TV-series of different decades and genres.

Key words: wordplay, cinematographic discourse, movie discourse, repetition, lexical repetition, context.

Языковая игра (ЯИ) не одно десятилетие остаётся объектом изучения как отечественных, так и зарубежных учёных. Одни рассматривают её как проявление комического в языке [Норман 1994, Норман 2006], другие – как языковую неправильность,

отклонение от норм языка [Санников 2002: 23]. Мы придерживаемся мнения, что игра, в том числе языковая – это неотъемлемая часть жизни человека [Хейзинга 1997; Витгенштейн 1994], средство самовыражения личности [Нухов 2012: 169] и проявление её лингвокреативности [Гридина 2008:4].

В кинематографическом дискурсе представлено большое разнообразие приёмов языковой игры, в данной статье мы остановимся на разных видах повтора как одном из наиболее ярких способов создания ЯИ. Объектом изучения стали различные лексические, грамматические и контекстные повторы из британского детективного телесериала «Шерлок» (2010-2017) и американского фэнтезийного сериала «Тень и кость» (2020-по н.в.). Нашей задачей было охватить кинодискурс разных стран, десятилетий и тематической направленности.

Обратимся к примерам.

1. *JOHN: What's this about? **The case?***

*SHERLOCK: **HER case.***

*JOHN: **Her case?***

*SHERLOCK: **Her suitcase, yes, obviously!***

(“Sherlock” – телесериал, s01e01)

Следует отметить, что одной из наиболее характерных черт языковой игры в кинодискурсе мы считаем наличие сложных случаев ЯИ, которые выходят за рамки одного приёма [Войцех 2021: 244]. Так и в данном примере мы видим, что, помимо очевидного лексического повтора, здесь также обыгрываются два значения лексемы *case*: *case*¹ – «дело» и *case*² – «чемодан». Оба эти значения применимы к рассматриваемой ситуации: сыщики расследуют дело об убийстве женщины, и чемодан – недостающая улика. Тем самым, происходит обман ожиданий зрителя: они надеялись услышать доводы Холмса относительно того, кто мог оказаться убийцей, но вместо этого детектив начинает рассуждать о чемодане, которого не было при жертве в момент убийства. Данная сцена призвана продемонстрировать гениальность Шерлока, так как в дальнейшем именно чемодан приведёт его к убийце, поэтому в данном случае ЯИ служит для создания образа персонажа.

2. *MORIARTY: You can't be allowed to continue. <...> I would try to convince you but...everything **I have to say** has already crossed your mind.*

SHERLOCK Then possibly my answer has crossed yours.

(“Sherlock” – телесериал, s01e03)

Классическое противостояние Холмса и Мориарти – это битва умов столь гениальных, что они могут просчитывать действия друг друга на много ходов вперёд. Данный случай языковой игры также представляет собой сложное сочетание использования лексического повтора и иронии: Шерлок точно знает, что его дальнейшие действия, его ответ на ход Мориарти не приходили в голову последнему, так как Холмс и сам не ожидал от себя подобных действий.

3. *IRENE ADLER: Everything I said. It's not real. **I was just playing the game.***

SHERLOCK HOLMES: I know. And this is just losing.

(“Sherlock” – телесериал, s02e01)

Ирэн Адлер была единственной женщиной, которой почти удалось обхитрить Шерлока. Но в конечном итоге она поддалась чувствам, поэтому проиграла. Именно поэтому Холмс так жесток к ней после её поражения: она поставила на кон всё, что имела, и потеряла всё из-за чувств к нему. Пытаясь спасти положение, она говорит: «Я просто играла», подразумевая, что играла с чувствами детектива. Однако он использует более широкий контекст и говорит о её проигрыше в игре большего масштаба. Тем самым, помимо грамматического повтора мы также видим контекстную антонимию и имплицитную двойную актуализацию высказывания ***I was just playing the game*** для передачи всей драматичности ситуации.

Перейдём к примерам из фэнтези-сериала «Тень и кость».

4. *ROTTY: I've got a buyer lined up. Legit money. So, uh... **if you hear a whisper...***

*KAZ: **Who can hear a whisper here?***

(“Shadow and Bone” – телесериал, s01e01)

Каз Бреккер – самый известный мошенник в городе. Он проворачивает почти невозможные аферы, проникает в самые надёжные хранилища и заставляет трепетать от страха весь город. В данном отрывке мы видим его разговор с мелким мошенником

Ротти. Недавно в городе украли очень ценную картину, и, если до Каза доходили слухи, кто её украл и за сколько готов продать, то он, Ротти, уже нашёл покупателей. Однако Бреккер замечает, что «здесь ничего не слышно», используя вместе с лексическим повтором приём двойной актуализации высказывания: с одной стороны, они находятся в игорном доме, где всегда стоит невероятный шум, с другой – это явный намёк на то, что Каз не собирается иметь дела с мошенником. У этой фразы есть и ещё одно контекстуальное значение: мы как зрители знаем, что именно Каз украл картину, и перешёптываний он не услышит, потому что сам не намерен шептаться.

5. *INEJ: It was one thing when we had at least a week to find a way across the Fold. But sunrise? We have to say no.*

KAZ: No.

INEJ: That's a "no" to the job then?

KAZ: That's a "no" to saying "no".

(“Shadow and Bone” – телесериал, s01e02)

Мы видим разговор Каза и его ближайшей помощницы и шпионки Инеж. Она трезво оценивает ситуацию и понимает, что они не могут согласиться на предложенную им работу, так как им попросту не хватит времени, чтобы выполнить требуемое. Однако Каз – настоящий гений, практически волшебник, который творит невозможное, и он уже обдумывает все возможные варианты, поэтому многократное повторение лексемы **no**, как и дополнительное повторение грамматической структуры предложения лишь подчёркивает напряжённость ситуации.

6. *KIRIGAN: I'm not going to kill you, Mal. I don't need to. Time will do it for me.*

<...>

KIRIGAN: I've survived for centuries. Did you really think you could kill me?

MAL: I don't have to kill you. Your past will do it for me.

(“Shadow and Bone” – телесериал, s01e07-08)

Это, на наш взгляд, один из наиболее интересных приёмов повторов в нашем материале, так как имеет дело не со смежными репликами и сценами. В обоих случаях разговор происходит между бессмертным гришем (аналог магов во вселенной сериала) Кириганом и простым смертным парнем Малом. Они влюблены в одну девушку,

гриша Алину, и при первом противостоянии, находясь в положении победителя, Кириган сохраняет Малу жизнь, аргументируя это тем, что Алина, как и он, бессмертна, а вот Мал состарится и умрёт, оставив Алине и Киригану вечность вместе. Поэтому реплика имеет такой вес: не убивая его сейчас, гриш не оказывает парню услугу, но обрекает его на страдания от осознания неизбежности. Второй же разговор происходит серией позднее, и в выигрышном положении находится уже Мал. Он почти дословно цитирует самого Киригана, что способствует созданию его образа как человека безжалостного, не прощающего обиды. Кроме того, он адаптирует реплику под ситуацию и фраза «твое прошлое сделает это за меня» контекстно имеет два значения. С одной стороны, ошибки, которые Кириган совершал в течение нескольких сотен лет своей жизни, однажды станут причиной его гибели, с другой – сразу после этой фразы на него нападают чудовища, которых он сам когда-то создал. Тем самым, наравне со сложным приёмом повтора в данном случае дважды используется приём метафоричной двойной актуализации высказывания.

При рассмотрении языковой игры в телесериалах разной тематической направленности двух десятилетий мы выяснили, что комическая функция в данном материале практически не реализуется, однако сам феномен языковой игры встречается достаточно часто. Это лишь подтверждает наше суждение о том, что комическая функция – не основная для ЯИ, чаще она служит для создания образа персонажей, либо для передачи их эмоций. Кроме того, все рассмотренные примеры можно отнести к сложным случаям использования ЯИ, где повторы играют важную роль, однако зачастую используются вместе с другими приёмами.

ЛИТЕРАТУРА

1. Витгенштейн Л.Й. Философские исследования // Витгенштейн Л.Й.: Избр. Философские работы. М.: Гнозис, 1994, Ч. 1. – 612 с.
2. Войцех К. Д. Приёмы языковой игры в кинодискурсе (на материале телесериала «благие Знамения») // Мир науки, культуры, образования, 2021. – № 5(90). – С. 242-244.
3. Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте: Монография: Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2008. – 165 с.
4. Норман Б.Ю. Грамматика говорящего. – С.Пб.: Издательство СПбГУ, 1994. – 228 с.

5. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. – М.: Флинта., 2006. – 344 с.

6. Нухов, С.Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления // Вестник Башкирского университета, 2012. – № 1. – Т. 17. – С. 165-170.

7. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки русской культуры, 2002. – 552 с.

8. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.

© Войцех К.Д., 2021 г.

УДК 81'23

DOI: 10.33184/yevsnp-2021-11-30.5

**Д.Р.Гилязова (ст. преподаватель БашГУ),
В.Н.Попова (ст. преподаватель БашГУ)**

ВЛИЯНИЕ БЕРЛИНСКОГО ДИАЛЕКТА НА ЯЗЫКОВОЙ ФОН ГЕРМАНИИ

Статья посвящена влиянию диалектов и миграции на языковой фон в Германии, берлинского диалекта и молодежного сленга в частности. Что же в немецком языке больше подвержено изменениям под давлением исторических обстоятельств и социокультурного компонента общества? Элементы диалекта, вошедшие в немецкий язык и выполняющие роль маркера определенного слоя общества, стали неотъемлемой частью не только определенной местности, но и всей страны в целом.

Ключевые слова: берлинский диалект, развитие общества, язык определенного округа, миграционные корни, компактность и стремление к экономии, рамочная конструкция, определенный строй, молодежная среда.

The article devoted the influence of dialects and migration on the linguistic background in Germany, the Berlin dialect and youth slang in particular. What in the German language is more susceptible