

УДК 81'42

DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2020.2.27

**ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ
В КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ**

© С. Ж. Нухов*, К. Д. Войцех

*Бакирский государственный университет
Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.**Тел./факс: +7 (347) 273 28 42.***Email: nukhov-s@yandex.ru*

В статье дается описание и анализ приемов языковой игры (ЯИ) в кинематографическом дискурсе. Рассматриваются особенности построения и функционирования ЯИ в кинодискурсе. Статья содержит краткий обзор существующих лингвистических работ о природе дискурса, а также особенностях кинематографического дискурса. Обилие форм и разнообразие приемов языковой игры в этой сфере делает необходимым ее более глубокое изучение. В статье рассматриваются подходы к определению языковой игры и описываются выявленные особенности ЯИ в исследуемом материале как в плане построения, так и в плане функционирования, такие как необходимость контекста для понимания ЯИ, снижение роли ЯИ на фонетическом уровне, повышение значимости гедонистической функции, обширное использование фразеологизмов с трансформированной структурой. Проведен контекстуальный анализ использования приемов ЯИ.

Статья содержит богатый иллюстративный материал.

Ключевые слова: *языковая игра, кинематографический дискурс, кинодискурс, кинотекст, контекст, гедонистическая функция, трансформация фразеологических единиц.*

Современная лингвистика в своих исследованиях все чаще ориентируется на понятие дискурса и дискурсивного анализа. Дискурс стал объектом пристального внимания ученых еще в 1970-е гг., но до сих пор само понятие обретает все новые смыслы. Наиболее общее понятие дискурса включает в себя совокупность текстовых проявлений с учетом влияния экстралингвистических и коммуникативных факторов [1–3].

При более узком подходе дискурс определяется как «конкретное коммуникативное событие, фиксируемое в письменных текстах и устной речи, осуществляемое в определенном, когнитивно и типологически обусловленном коммуникативном пространстве» [4, с. 75]. Данный подход иллюстрирует классическое высказывание Н. Д. Арутюновой: «Дискурс – это речь, погруженная в жизнь» [2, с. 136].

Кроме того, существует также структурно-синтаксический подход, согласно которому дискурс – это образование выше уровня предложения, т.е. два или несколько предложений, находящихся друг с другом в смысловой связи [5, с. 85].

Дискурс может также рассматриваться как совокупность тематически соотнесенных текстов, «язык в языке», отличающийся особой грамматикой и лексикой, обусловленными социально-контекстуальными условиями существования дискурса [4, с. 76; 5, с. 43–44].

В силу многозначности самого понятия «дискурс» существует несколько типологий данного явления. Многие ученые в своих трудах затрагивали данную проблему, основываясь в своих классификациях на тех или иных аспектах понятия.

Классификация В. И. Карасика основывается на коммуникативном ориентировании высказыва-

ний: выделяются **личностный** (лично-ориентированный) и **институциональный** (статусно-ориентированный) дискурсы. Участники личностного дискурса «выступают во всей полноте своих качеств», в то время как в институциональном дискурсе на первый план выходят качества, обусловленные статусом участника коммуникации. При этом отмечается, что институциональный дискурс подразумевает под собой общение посредством клише, когда коммуникация осуществляется для нормального функционирования общества [7].

В. И. Карасик выделяет также еще одну классификацию дискурса, основывающуюся на прагматическом подходе, суть которого состоит «в освещении способа общения в самом широком смысле». В рамках этой классификации противопоставляются такие типы общения, как «серьезное – несерьезное, ритуальное – неритуальное, информативное – фасцинативное» и другие. Следует также отметить, что категории, выделяющиеся на основе данного подхода, могут пересекаться в разных видах дискурса.

Е. В. Михайлова расширяет классификацию В. И. Карасика, добавляя еще один уровень деления дискурса – в рамках дискурса одного типа, который она предлагает назвать жанровой классификацией дискурса. Критериями для выделения жанров являются «параметры текста, сформировавшегося под влиянием коммуникативной дистанции и намерения участников общения, а также сложившихся социальных институтов». При этом один из признаков может оказываться жанрообразующим в пределах данного дискурса. Так, например, объем работы – основное различие между монографией и научной статьей в рамках научного

дискурса. Кроме того, в ситуациях живой речи нередко происходит смешение форм и размывание границ жанров. Так, на границе научного дискурса и дискурса СМИ возник новый жанр – «научно-популярная статья», обладающая признаками обоих дискурсов [8, с. 27].

Перечисленные выше определения и подходы к классификации позволяют выделить кинодискурс, или кинематографический дискурс, как отдельный вид дискурса. При этом, как и любое сложное понятие, кинематографический дискурс выходит за рамки одного определения.

В широком понимании кинодискурс, по определению С. С. Назмутдиновой, – это «семиотически сложный, динамичный процесс взаимодействия автора и кинореципиента, протекающий в междисциплинарном и межкультурном пространстве с помощью средств киноязыка, обладающего свойствами синтаксичности, вербально-визуальной сцепленности элементов, интертекстуальности, множественности адресанта, контекстуальности значения, иконической точности, синтетичности» [9, с. 11], при этом акцент делается на взаимодействии адресанта и адресата.

Похожей интерпретации придерживается и А. И. Казакова, определяя кинодискурс как «... кинотекст, а также как сам кинофильм, интерпретация фильма кинозрителями и тот смысл, что вложили в него создатели кинофильма, режиссеры и сценаристы» [10, с. 28].

Более узкие трактовки термина рассматривают кинодискурс как связанный текст, являющийся вербальным компонентом фильма, в совокупности с невербальными компонентами: аудиовизуальным рядом этого фильма и другими значимыми для смысловой завершенности фильма экстралингвистическими факторами, к которым относятся разнообразные культурно-исторические фоновые знания адресата; экстралингвистический контекст: обстановка, время и место, к которым относится фильм; различные невербальные средства: рисунки, жесты, мимика, которые важны при создании и восприятии кинофильма [11–12], – почти отождествляя кинодискурс и кинотекст [13].

В нашей статье предметом рассмотрения являются характерные особенности языковой игры в кинодискурсе как сложном когнитивно-коммуникативном образовании, включающем в себя как лингвистические, так и экстралингвистические факторы [14].

В широком понимании языковая игра – это умение использовать языковые единицы соответственно коммуникативной ситуации, способность использовать языковые средства в соответствии с выполняемой задачей (коммуникативной, экспрессивной, и т.д.), то есть это любой вид деятельности, связанный с языком [15]. Под языковой игрой понимается «некоторая языковая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно

допускаемая» [16, с. 23], неканоническое использование языковых единиц для создания эстетического, стилистического эффекта [17]. Тем самым, не каждый случай нарушения языковой нормы может считаться случаем языковой игры, но только тот, когда говорящий намеренно играет с формой речи для создания определенного эффекта [16–18].

В ходе изучения явления было проанализировано более 70 ч. видеоматериала: телесериалы различной направленности и временных промежутков. Выбор материала для исследования обусловлен практическим отсутствием работ, рассматривающих языковую игру в данном виде дискурса.

НЕОБХОДИМОСТЬ КОНТЕКСТА ДЛЯ ПОНИМАНИЯ ЯИ

Одной из главных отличительных черт ЯИ в кинематографическом дискурсе является необходимость контекста для понимания языковой игры. Рассмотрим примеры.

1) *AZIRAPHALE: Then let me tempt you to... Oh, that's your job.*

(“Good Omens” – телесериал, s01e03)

Комический эффект производит обыгрывание двух значений полисемантического глагола ‘tempt’ в разговоре ангела с демоном. “To induce to do something” – первоначальное значение, которое вкладывает ангел Азирафаэль в свои слова, а значение “to entice to do wrong by promise of pleasure or gain” – работа, приписываемая демонам, коим и является собеседник ангела, Кроули. Таким образом, языковая игра не будет понятна без минимального контекста ее употребления, а именно без знания статусных ролей героев.

2) *ROSE: It's killing me!*

DOCTOR: I think you need a doctor.

(“Doctor Who” – телесериал, s01e13)

Значение отрывка можно понять только при знании контекста. Диалог происходит между обыкновенной девушкой Роуз и Доктором, путешественником во времени, пришельцем с планеты Галифрей. На протяжении всего сезона он показывает себя как тот, кто может решить любую проблему и прийти на помощь в подходящий момент. Кроме того, мы видим в нем бесконечно умного и остроумного человека, который не упускает случая напомнить всем окружающим о своем превосходстве. И, когда в финале сезона Роза оказывается в смертельной опасности, Доктор знает, как спасти ее в очередной раз, пусть даже рискуя собственной жизнью. С одной стороны, его фраза “I think you need a doctor” – констатация факта, а с другой – намек на то, какой именно доктор ей нужен – он сам, Доктор. Таким образом, данный пример хорошо выполняет свою функцию, он разряжает обстановку в напряженный момент конца сезона.

3) *ELLIE: Seriously, don't be stupid, especially not in your condition.*

ALEC: It's not a condition.

ELLIE: It totally is a condition.

(“Broadchurch” – телесериал, s02e04)

Приведенный пример иллюстрирует использование сразу нескольких значений многозначного слова *condition*. Изначально Элли проявляет заботу о своем коллеге, замечая, что он выглядит неважно, т.к. уже несколько ночей не спит, и в ее высказывании *condition*¹ используется в значении “a state of being”. В то же время и зрители, и герои знают, что Алек серьезно болен, и в последующих высказываниях мы имеем дело со вторым значением слова *condition*²: “a usually defective state of health”. Данный прием хорошо передает эмоциональное состояние персонажей, он также недоступен для понимания без минимального контекста использования.

СНИЖЕНИЕ ФУНКЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ НА ФОНЕТИЧЕСКОМ УРОВНЕ

Одной из отличительных особенностей языковой игры в кинодискурсе можно назвать негативные коннотации при использовании ЯИ на фонетическом уровне. Такой тип ЯИ встречается в основном в детских шутках, поэтому неудивительно, что, вложенная в уста киногероев, такая шутка характеризует их как людей недалеких. Например:

1) *DIANA GODDARD: We arrested two intruders, 53 floors down. We don't know how they got in.*

MR. HENRY VAN STATTEN: I'll tell you how they got in. In-tru-da window.

(“Doctor Who” – телесериал, s01e06)

В данном примере представлен разговор глуповатого миллиардера Генри ван Статтена и его помощницы Дианы. В ответ на информацию о посторонних, вместо каких-либо указаний ван Статтен решает пошутить, строя свою шутку на созвучии фразы “into the window” и слова “intruder”. При этом контекст как бы говорит о том, что данный способ построения шуток слишком простой и остается уделом только таких недалеких людей, как ван Статтен, и языковая игра в данном случае используется исключительно для создания комического эффекта.

2) *JOHN: [After a signature Sherlock monologue] Fantastic.*

SHERLOCK: Meretricious.

LESTRADE: And a happy New Year.

(“Sherlock” – телесериал, s01e03)

Этот пример взят из телесериала «Шерлок», одного из самых популярных сериалов Великобритании 2010-х гг. Шутка строится на созвучии слова “meretricious” и фразы “Merry Christmas”, но до конца понятной становится только благодаря контексту: действие разворачивается под новый год. Продолжает диалог один из персонажей сериала – Грег Лестрейд, детектив. Последний фрагмент текста придает шутке большую глубину и одновременно характеризует героя как не самого умного человека.

РЕАЛИЗАЦИЯ ГЕДОНИСТИЧЕСКОЙ ФУНКЦИИ ЯИ

Некоторые ученые выделяют такую функцию языковой игры, как гедонистическая [19–20]. Она подразумевает использование ЯИ для получения удо-

вольствия от произнесенного не только реципиентом, но и самим адресантом высказывания, что коррелирует с мнением о том, что ЯИ является формой лингво-креативного мышления личности [21]. При этом о гедонистическом эффекте обычно говорится в связи с бытовым дискурсом в повседневном общении. Однако так как кинематографический дискурс обладает некоторыми характеристиками бытового дискурса, в частности общение в большинстве случаев происходит в форме диалога и на повседневные темы, то мы считаем возможным говорить о проявлении гедонистической функции в данном типе дискурса. Заметим также, что говорить о данной функции возможно только при знании социально-коммуникативных условий общения, а именно информации о характере и статусно-ролевых характеристиках персонажей. Обратимся к примерам.

1) *DOCTOR: Doctor Constantine, who never left his patients. Back on your feet, constant doctor.*

(“Doctor Who” – телесериал, s01e10)

Пример взят из культового научно-фантастического британского сериала «Доктор Кто». Он особенно интересен тем, что языковая игра в данном случае строится не на собственно лексическом повторе, а на этимологическом. Обращаясь к доктору Константину, который до последнего оставался рядом со своими пациентами, герой Доктор использует искусную игру слов, обыгрывая значение имени – слова *Constantine* и *constant* этимологически связаны. Из сериала мы знаем, что Доктор – бесконечно умный персонаж, обладающий знаниями за гранью человеческого представления и не упускающий случая блеснуть интеллектом перед благодарной аудиторией. Тем самым, учитывая контекст употребления и характер героя, можно утверждать, что функция языковой игры в данном случае – гедонистическая.

2) *AZIRAPHALE: We may have both started off as angels, but you are fallen.*

CROWLEY: I didn't really fall. I just, you know ... sauntered vaguely downwards.

(“Good Omens” – телесериал, s01e03)

В приведенном примере мы имеем дело с сериалом «Благие знамения» по одноименному роману Терри Пратчетта и Нила Геймана. Их авторский стиль хорошо известен в мире, равно как и юмор их произведений. Так как над адаптацией работал сам автор, то сериалу удалось сохранить все лучшее, что было в первоисточнике, в т.ч. и искрометный юмор и сатиру.

В данном случае мы видим разговор ангела Азирафаеля и демона Кроули. Ангел напоминает своему падшему собрату о том, что он упал с небес. Прекрасно понимая, о чем идет речь, Кроули, тем не менее, отмечает, что он не совсем «упал», а, скорее, «тихонечко спустился». Тем самым Кроули отрицает очевидный факт падения и как бы подчеркивает, что сделал это добровольно, что на самом деле правдой не является. Следует отметить,

что эта фраза стала одной из ключевых для характеристики персонажа, а также одной из самых популярных среди поклонников сериала. В данном случае языковая игра служит для создания комического эффекта, а также, учитывая характер персонажа, можно считать, что и для гедонистического.

2) *ELLIE: And there's your view of the world. I don't know how you sleep.*

ALEC: Who says I sleep?

(“Broadchurch” – телесериал, s02e04)

Пример из британского телесериала “Broadchurch” в полной мере раскрывает сущность взаимоотношений инспектора Алека Харди и его коллеги Элли Миллер. Она открыто не одобряет его чрезмерную подозрительность и в принципе его взгляд на жизнь, и брошенная в его адрес фраза используется явно в метафорическом значении: она не понимает, как все эти тяжелые мысли дают ему уснуть ночью. Алек же в ответ отвечает в привычном язвительном тоне, обыгрывая высказывание в прямом значении: «Кто сказал, что я сплю?». Учитывая специфику характера героя и контекст использования высказывания, данный случай языковой игры можно также рассматривать как реализацию ее гедонистической функции.

3) *ROSE: It's killing me!*

DOCTOR: I think you need a doctor.

(“Doctor Who” – телесериал, s01e13)

Данный пример уже упоминался при описании важности контекста в понимании ЯИ, но он также служит иллюстрацией гедонистической функции высказывания. Однако интерпретировать его в таком ключе невозможно без привлечения контекста и экстралингвистических средств передачи информации. Зная характер героя, о котором идет речь, можно предположить, что он доволен собой не только потому, что нашел выход из, казалось бы, безвыходной ситуации, но и потому, что сумел остроумно пошутить. Однако окончательно убедиться в верности рассуждений можно только посмотрев видеоряд, при котором происходит данный диалог: самодовольная улыбка Доктора подтверждает, что он наслаждается происходящим. Тем самым, только с помощью контекстного анализа можно сделать вывод, что функция ЯИ в данном случае действительно гедонистическая для автора высказывания.

4) *DOCTOR: Look at these people. These human beings. Consider their potential. From the day they arrive on the planet, and blinking step into the sun, there is more to see than can ever be seen, more to do than... – No, hold on. Sorry, that's the Lion King, but the point still stands. Leave them alone.*

(“Doctor Who” – телесериал, s02e00 “The Christmas Invasion”)

В этом примере в напряженный момент противостояния Доктора и инопланетных захватчиков герой произносит речь о потенциале человеческой расы и ее будущих возможностях. Однако позднее он прерывает себя сам, признаваясь, что это цитата

из культового мультфильма «Король лев». В данном случае создается аллюзия на широко известную культурную единицу, и именно из-за источника цитирования языковая игра в полной мере выполняет комическую функцию.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАНСФОРМИРОВАННЫХ ФЕ

Одним из самых распространенных способов создания языковой игры в кинодискурсе можно по праву считать ЯИ, основанную на трансформации фразеологических единиц. Как отечественные, так и зарубежные ученые уделяют большое внимание трансформациям структуры фразеологических единиц и отмечают следующие функции трансформации ФЕ: комическую, экспрессивную, а также функцию уточнения [22–25]. Почти половина случаев ЯИ в исследуемом материале привлекают ФЕ как основу для создания языковой игры. Можно считать, что наличие или отсутствие данного типа ЯИ обусловлено характером конкретных фильмов и телесериалов, однако в исследовании были рассмотрены сериалы разных временных промежутков (2005–2019), жанров (комедия, детектив, драма, научная фантастика) и стран производства (Великобритания, США), и во всех встречались примеры трансформации фразеологизмов. Рассмотрим конкретные примеры.

1) *MICKEY: See, they've known about aliens for years. They just kept us in the dark.*

DOCTOR: Mickey, you were born in the dark.

(“Doctor Who” – телесериал, s01e02) (keep sb in the dark – держать в неведении)

Данный пример служит иллюстрацией приема фразеологического повтора с заменой компонента фразеологической единицы. Трансформация ФЕ использована для усиления речевой характеристики персонажа и для передачи его эмоционального состояния через языковую игру. Доктор – один из наиболее популярных и узнаваемых персонажей британского кинематографа, и известен он, не в последнюю очередь, своим остроумием. В данном примере мы видим его диалог с не самым любимым спутником Доктора – Микки. Главный герой не упускает возможности поставить на место Микки и показать свое превосходство, что происходит и здесь. Поэтому можно утверждать, что, с одной стороны, ЯИ использована для создания комического эффекта (в силу природы самого телевизионного сериала), с другой же – в данном примере воплощается поэтическая функция языковой игры.

Принимая во внимание особенность подачи информации в кинодискурсе путем вербальных и аудиовизуальных средств, можно утверждать, что игра на графическом и графологическом уровне не встречается вообще. Однако иногда фильмы и сериалы все же полагаются на невербальную игру слов, как в следующем примере.

2) *Note on Sherlock's Door: CRIME IN PROGRESS. PLEASE DISTURB.*

(“Sherlock” – телесериал, s01e03)

В данном случае мы имеем дело с самым распространенным способом создания языковой игры в кинотексте: путем трансформации фразеологических единиц, а точнее, замены компонента ФЕ. В примере обыгрывается известное клишированное сочетание: *Cleaning in progress, do not disturb*, надпись, которую можно встретить на дверях номеров в отеле. С целью создания визуальной комедии происходит замена лексических единиц в рамках приведенного контекста, без знакомства с которым ситуацию не понять: в доме Шерлока Холмса произошло, а точнее, происходит преступление, записка же адресована Скотланд-Ярду в качестве издевки.

3) *STAMPER: How do we get there?*

FRANCIS: We'll seize opportunities. We'll make opportunities. React. Respond. This is a time for broad strokes.

(“House of cards” – телесериал, s01e01) (to seize opportunity – ухватиться за возможность, воспользоваться возможностью)

Пример взят из политической драмы производства США «Карточный домик», повествующей о пути к власти члена Палаты представителей США, Фрэнка Андервуда. На протяжении всего сериала он описывается как жесткий, решительный, временами беспринципный, умный и хитрый манипулятор. В данном примере мы видим проявление его решительного характера. В сложных ситуациях он полагается в первую очередь на себя, отсюда – замена компонента *to seize* на *to make* во фразеологической единице *to seize opportunities*. Следует также отметить, что в данном случае использование приема замены лексического компонента осложнено фразеологическим повтором. Это сложное использование приемов трансформации позволяет глубже раскрыть характер главного героя, а также вкупе со стилистическим приемом парцелляции и использованием параллельных конструкций оно является лексическим средством, которое придает данной сцене определенный динамизм, несмотря на статичность кадра.

4) *FRANCIS: Do you think I'm a hypocrite? Well you should. I wouldn't disagree with you. The road to power is paved with hypocrisy, and casualties. Never regret.*

(“House of Cards” – телесериал, s02e09) (The road to hell is paved with good intentions – благими намерениями выложена дорога в ад)

В приведенном примере мы видим, как Фрэнк обыгрывает распространенное выражение, меняя его применительно к ситуации. При этом создается интересная игра слов, при которой, с одной стороны, при замене изначальных лексических компонентов *hell* и *good intentions* на *power* и *hypocrisy and casualties* создается яркий образ ситуации, в

которой оказывается герой: ради власти он готов лицемерить и приносить в жертву окружающих. С другой же стороны, данная трансформированная ФЕ вызывает в сознании зрителя образность исходной поговорки, чем невольно проводится сравнение власти с чем-то демоническим. Следует отметить, что использование трансформированных фразеологизмов в речи Фрэнка в течение сериала постепенно сходит на нет. Это происходит вследствие изменения характера героя: он уже не чувствует себя всевластным, становится уязвимым, и потребность покрасоваться перед другими и показать свою власть сменяется отчаянными попытками удержать позиции. Так что можно с уверенностью утверждать, что в данном сериале использование трансформированных ФЕ служит для создания образа персонажа.

5) *FRANCIS: We're in the same boat now, Zoe. Take care not to tip it over. If you do, I can only save one of us from drowning.*

(“House of cards” – телесериал, s01e01) (to be in the same boat – быть в одной лодке, вместе отвечать за последствия)

Данная фраза стала предостережением Фрэнсиса молодой журналистке Зои, которая из собственной выгоды решила заключить с ним сделку. Он использует фразеологическую единицу *to be in the same boat* для того, чтобы показать: теперь они зависят друг от друга. Продолжая метафору, он предостерегает Зою: если она ошибется (*tip it over*, опрокинет лодку), он позаботится только о себе (*I can only save one of us from drowning*). Данная фраза показывает любовь Фрэнка к драматизации и одновременно служит для усиления эффекта от произнесенных слов.

6) *FRANCIS: It's so refreshing to work with someone who'll throw a saddle on a gift horse rather than look it in the mouth.*

(“House of Cards” – телесериал, s01e04) (look a gift horse in the mouth – смотреть в зубы дареному коню).

Фрэнсис вновь прибегает к приему трансформации фразеологических единиц для повышения образности повествования. Его цель – развлечь аудиторию наиболее интеллектуальным способом. Речь о людях и взаимной поддержке: он не любит, когда люди ищут подвоха в его действиях (*look it in the mouth*), но на равных себе рассматривает тех, кто готов принять его предложение и сразу погрузиться в работу (*throw a saddle on a gift horse*).

Некоторые исследователи считают, что для культурного носителя английского языка употребление фразеологических единиц в готовом, неизменном виде считается «дурным тоном» и трансформация ФЕ – это способ продемонстрировать свой интеллект [22]. Можно считать, что, помимо рассмотренных нами функций, фразеологические единицы с трансформированной структурой также выполняют гедонистическую функцию.

В качестве общего вывода можно заключить, что языковая игра в кинематографическом дискурсе характеризуется рядом присущих ей свойств: основополагающей ролью контекста, снижением функции игры на фонетическом уровне, высокой ролью гедонистической функции и обширным использованием трансформированных единиц в качестве основы языковой игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Dijk T. A. van, Kintsch W. *Strategies of Discourse Comprehension*. New York: Academic Press, 1983. 418 p.
2. Арутюнова Н. Д. *Дискурс // Языкознание. Большой Энциклопедический Словарь / под ред. В.И. Ярцевой*. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 136–137.
3. Dijk T. A. van. *Text and Context. Explorations in the semantics and pragmatics of discourse*. Addison-Wesley Longman Limited, 1977. 261 p.
4. Чернявская В. Е. *Дискурс власти и власть дискурса: проблемы речевого воздействия: учеб. пособие*. М.: Флинта: Наука, 2006. 136 с.
5. Макаров М. Л. *Основы теории дискурса*. М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. 280 с.
6. Степанов Ю. С. *Альтернативный мир. Дискурс, Факт и принцип Причинности // Язык и культура XX века*. М., 1995. С. 35–73.
7. Карасик В. И. *Языковой круг: личность, концепты, дискурс*. Волгоград: Перемена, 2002. 477 с.
8. Михайлова Е. В. *Интертекстуальность в научном дискурсе (на мат-ле статей): дисс. ... канд. филол. наук*. Волгоград: Волгогр. гос. пед. ун-т, 1999. 212 с.
9. Назмутдинова С. С. *Гармония как переводческая категория (на мат-ле рус., англ., франц. кинодискурса): автореф. дисс. ... канд. филол. наук*. Тюмень: Тюмен. гос. ун-т, 2008. 18 с.
10. Казакова А. И. *Особенности формирования фразеологической семантики в дискурсивном пространстве отечественного киноискусства: дисс. ... канд. филол. наук*. Астрахань: Волгогр. гос. соц.-пед. ун-т, 2014. 231 с.
11. Зарецкая А. Н. *Особенности реализации подтекста в кинодискурсе: автореф. дисс. ... канд. филол. наук*. Челябинск: Челяб. гос. ун-т, 2010. 22 с.
12. Зайченко С. С. *Некоторые особенности кинодискурса как знаковой системы // Филологические науки. Вопросы теории и практики, №4(11)*. Тамбов: Грамота, 2011. С. 82–86.
13. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. *Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа)*. М.: Водолей Publishers, 2004. 153 с.
14. Лавриненко И. Н. *Критерии классификации кинодискурса // Вестник Харьковского нац. ун-та. Дискурсология: семантика и прагматика. №1003*. 2012. С. 41–44.
15. Витгенштейн Л. *Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI*. М.: Прогресс, 1985. С. 79–129.
16. Санников В. З. *Русский язык в зеркале языковой игры*. М.: Языки русской культуры, 2002. 552 с.
17. Данилевская Н. В. *Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. Н. М. Кожжиной*. М.: Флинта, 2019. 696 с.
18. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. *Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / отв. ред. Е. А. Земская*. М.: 1983. С. 172–214.
19. Норман Б. Ю. *Язык: знакомый незнакомец*. Минск: Вышэйшая школа, 1987. 222 с.
20. Шаховский В. И. *Лингвистическая теория эмоций*. М.: Гнозис, 2008. 416 с.
21. Гридина Т. А. *Языковая игра в художественном тексте: монография*. Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 2008. 165 с.
22. Изотова А. А. *Обыгрывание английских фразеологических единиц в речи. Изд. 2-е, испр.* М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2013. 96 с.
23. Абдуллина А. Р. *Контекстуальные трансформации фразеологических единиц в английском и русском языках: дис. ... канд. филол. наук*. Казань: Татар. гос. гуманитар.-пед. ун-т, 2007. 167 с.
24. Алдаибани А. А. *Фразеологические единицы, выражающие интеллектуальные способности человека, в английском и русском языках: автореф. дис. ... канд. филол. наук*. Казань: Казан. гос. ун-т, 2003. 25 с.
25. Nacisone A. *Stylistic use of phraseological units in discourse*. Amsterdam John Benjamins Publishing Company, 2001. 292 p.

Поступила в редакцию 06.03.2020 г.

DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2020.2.27

PECULIARITIES OF WORD PLAY IN MOVIE DISCOURSE

© S. Zh. Nukhov*, K. D. Voytsekh

*Bashkir State University
32 Zaki Validi Stret, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

Phone: +7 (347) 273 28 42.

**Email: nukhov-s@yandex.ru*

The article contains a description and analysis of means of word play in movie discourse. Special attention is paid to the formation and functions of word play in the discussed type of discourse as well as the peculiar features specific to the material under study. The article contains a brief overview of published linguistic works on the nature of discourse and a reference to the few existing studies of the specificity of movie discourse. The abundance of forms and techniques of word play in this field makes it necessary to conduct a more thorough research. The article describes the identified features of word play both in the aspect of their creation and functioning, such as the need of context for a complete understanding of language play, the decreasing role of word play at the phonetic level, the increasing importance of the hedonistic function, the extensive use of phraseological units with transformed structures. Although these features are not met in the cinematographic discourse exclusively, they can be considered as the main peculiarities of word play in movie discourse for they are of paramount importance for the comprehension of language play. The article presents and describes rich illustrative material taken from the TV series produced in the United Kingdom and in the USA over the past two decades. A careful contextual analysis of the use of word play is carried out throughout the paper.

Keywords: word play, cinematographic discourse, movie discourse, movie text, context, hedonistic function, transformation of phraseological units.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at bulletin_bsu@mail.ru if you need translation of the article.

REFERENCES

1. Dijk T. A. van, Kintsch W. *Strategies of Discourse Comprehension*. New York: Academic Press, 1983.
2. Arutyunova N. D. *Diskurs. Yazykoznanie. Bol'shoi Entsiklopedicheskiy Slovar'*. Ed. V.i.N. Yartsevoi. Moscow: Bol'shaya Rossiiskaya entsiklopediya, 1998. Pp. 136–137.
3. Dijk T. A. van. *Text and Context. Explorations in the semantics and pragmatics of discourse*. Addison-Wesley Longman Limited, 1977.
4. Chernyavskaya V. E. *Diskurs vlasti i vlast' diskursa: problemy rechevogo vozdeistviya: ucheb. posobie [The discourse of power and the power of discourse: problems of speech impact: textbook]*. Moscow: Flinta: Nauka, 2006.
5. Makarov M. L. *Osnovy teorii diskursa [Basics of discourse theory]*. Moscow: ITDGG «Gnozis», 2003.
6. Stepanov Yu. S. *Yazyk i kul'tura XX veka*. Moscow, 1995. Pp. 35–73.
7. Karasik V. I. *Yazykovoi krug: lichnost', kontsepty, diskurs [Language circle: personality, concepts, discourse]*. Volgograd: Peremena, 2002.
8. Mikhailova E. V. *Intertekstual'nost' v nauchnom diskurse (na mat-le statei): diss. ... kand. filol. nauk*. Volgograd: Volgogr. gos. ped. un-t, 1999.
9. Nazmutdinova S. S. *Garmoniya kak perevodcheskaya kategoriya (na mat-le rus., angl., frants. kinodiskursa): avtoref. diss. ... kand. filol. nauk*. Tyumen': Tyumen. gos. un-t, 2008.
10. Kazakova A. I. *Osobennosti formirovaniya frazeologicheskoi semantiki v diskursivnom prostranstve otechestvennogo kinoiskusstva: diss. ... kand. filol. nauk*. Astrakhan': Volgogr. gos. sots.-ped. un-t, 2014.
11. Zaretskaya A. N. *Osobennosti realizatsii podteksta v kinodiskurse: avtoref. diss. ... kand. filol. nauk*. Chelyabinsk: Chelyab. gos. un-t, 2010.
12. Zaichenko S. S. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, No. 4(11). Tambov: Gramota, 2011. Pp. 82–86.
13. Slyshkin G. G., Efremova M. A. *Kinotekst (opyt lingvokul'turologicheskogo analiza) [Movie text (linguocultural analysis)]*. Moscow: Vodolei Publishers, 2004.
14. Lavrinenko I. N. *Vestnik Khar'kovskogo nats. un-ta. Diskursologiya: semantika i pragmatika*. No. 1003. 2012. Pp. 41–44.
15. Vitgenshtein L. *Novoe v zarubezhnoi lingvistike*. Vyp. XVI. Moscow: Progress, 1985. Pp. 79–129.
16. Sannikov V. Z. *Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry [Russian language in the mirror of a language game]*. Moscow: Yazyki russkoi kul'tury, 2002.
17. Danilevskaya N. V. *Yazykovaya igra. Stilisticheskii entsiklopedicheskiy slovar' russkogo yazyka*. Ed. N. M. Kozhinoi. Moscow: Flinta, 2019.

18. Zemskaya E. Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest. Ed. E. A. Zemskaya. Moscow: 1983. Pp. 172–214.
19. Norman B. Yu. Yazyk: znakomyi neznakomets [Language: the familiar stranger]. Minsk: Vysheishaya shkola, 1987.
20. Shakhovskii V. I. Lingvisticheskaya teoriya emotsii [Linguistic theory of emotions]. Moscow: Gnozis, 2008.
21. Gridina T. A. Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste: monografiya [Language game in a literary text: monograph]. Ural. gos. ped. un-t. Ekaterinburg, 2008.
22. Izotova A. A. Obyryvanie angliiskikh frazeologicheskikh edinits v rechi [Playing with English phraseological units in speech]. 2 ed. ispr. Moscow: Knizhnyi dom «LIBROKOM», 2013.
23. Abdullina A. R. Kontekstual'nye transformatsii frazeologicheskikh edinits v angliiskom i rusском yazykakh: dis. ... kand. filol. nauk. Kazan': Tatar. gos. gumanitar.-ped. un-t, 2007.
24. Aldaibani A. A. Frazeologicheskie edinitsy, vyrazhayushchie intellektual'nye sposobnosti cheloveka, v angliiskom i rusском yazykakh: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Kazan': Kazan. gos. un-t, 2003.
25. Nacisione A. Stylistic use of phraseological units in discourse. Amsterdam John Benjamins Publishing Company, 2001.

Received 06.03.2020.