

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теории, истории языка и прикладной лингвистики

Языковая игра в речи киногероев

(на материале романтической комедии «Я худею»)

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

студентки 4 курса 442 группы

направления 45.03.03 «Фундаментальная и прикладная лингвистика»

Института филологии и журналистики

Тугушевой Розалии Рушановны

Научный руководитель:

канд. филол. наук, доцент _____ Н.Г. Шаповалова

подпись, дата

Зав. кафедрой

докт. филол. наук, профессор _____ О.Ю. Крючкова

подпись, дата

Саратов 2024

Темой данной работы является языковая игра в речи киногероев (на материале романтической комедии «Я худею»).

Специфика использования языковой игры в кинодиалоге по-прежнему малоизучена, что обуславливает **актуальность** предпринятого исследования.

Объектом исследования является языковая игра в репликах героев романтической комедии «Я худею...».

Предмет исследования – функции языковой игры в репликах героев романтической комедии «Я худею...».

Цель исследования – выявить особенности функционирования языковой игры в романтической комедии «Я худею» (2018).

Она предопределяет следующие **задачи**:

- 1) изучить научную литературу, посвященную философскому и лингвистическому подходам к исследованию языковой игры, приемам ее создания и речежанровой организации, а кинодискурсу и специфике функционирования языковой игры в нем;
- 2) выявить приемы языковой игры, используемые в репликах героев фильма;
- 3) установить интенции адресантов;
- 4) выявить функции игровых приемов в дискурсе кинокартины.

Материал исследования составили 50 контекстуальных употреблений, найденных в кинотексте романтической комедии «Я худею» и сценарии, на основе которого она была написана, поскольку их дискурсы взаимосвязаны.

Апробация работы. Основные результаты исследования представлены в виде публикации в сборнике научных статей молодых ученых «Филологические этюды», составленном по материалам конференции «Филология и журналистика в XXI веке» 2023 года.

Тугушева Р.Р. Языковая игра как средство поддержания главной темы сообщения в кинодискурсе (на материале романтической комедии «Я

худею») / Р.Р. Тугушева //Филологические этюды: сборник научных статей молодых ученых. – Саратов, 2024. – Вып. 27, ч. 1-3. – С. 250-253.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав (теоретической и практической), заключения, списка использованных источников.

Основное содержание работы. Первая глава «Языковая игра в кинодискурсе» состоит из 8 разделов: «Философские предпосылки создания теории языковой игры», «Понятие языковой игры», «Речевой жанр шутки», «Каламбур как прием языковой игры», «Прецедентный текст», «Кинодискурс как объект лингвистического исследования», «Языковая игра в кинодискурсе», «Выводы».

Концепция языковой игры в лингвистике основана на идеях таких философов как: Аристотель, Иммануил Кант, Зигмунд Фрейд и Йозеф Хейзинги. Они подчеркивают агональный характер игры как способа преодоления внутреннего противоречия, вызванного конфликтом между бессознательными желаниями и культурными нормами. Смех, сопровождающий это состояние, является биологическим маркером комического эффекта.

Термин языковая игра определяется как целенаправленное нарушение литературной нормы для создания эстетического, комического эффекта, для воздействия на слушателя и других разнообразных целей. Стоит отметить, что языковая игра учитывает эмоциональную составляющую высказывания и преследует комический эффект для адресата. Важно, чтобы адресат понимал намеренность такого высказывания, иначе риск недопонимания возрастает.

В данной главе рассмотрены различные коммуникативные намерения адресанта при использовании языковой игры, например: снижение конкретного объекта (лица) описания, овладение языком, развлечение себя и собеседника, самоутверждение, маскировка отношений между субъектами общения, позволяющая обойти культурные табу и остаться в рамках

вежливости. Характерно, что для реализации этих намерений языковая система предоставляет более широкие возможности, чем в других речевых ситуациях.

Языковая игра часто проявляется в виде языковой шутки, которая в свою очередь является прообразом всех комических жанров. К ее основным чертам следует отнести смысловую и грамматическую законченность, автономность, отказ от серьезности, установку на комический эффект.

Создание и восприятие шутки условно можно разделить на два этапа психологического процесса. На первом этапе участник общения усваивает некое представление об объекте речи, а на втором – дополняет его фантазийными признаками, которые противоречат общеустановленному знанию. Когнитивный диссонанс, образованный с помощью шутки, нарушает пресуппозицию и создает аномалию, тем самым вызывая смех.

Таким образом, речевой жанр шутка связан с противопоставлением «нормативного – серьезному». Посредством гиперболизации, мейозиса, нарушения связи между компонентами ситуации и т.п. они накладывают на мировоззрение коммуникантов новое знание, которое противоречит их привычным представлениям о мире и языке. Порожденное этим конфликтом напряжение вдруг снимается благодаря пониманию, что сказанное укладывается в канон фатического РЖ-Ш.

В нем активно используются такие языковые средства, как каламбур и прецедентный текст. Каламбур представляет собой шутку, в основе которой лежит смысловое объединение в одном контексте разных ЛСВ многозначного слова или разных слов (словосочетаний), которые сходны в семантике. Выделяют три семантических типа каламбуров:

- 1) «соседи» – сложение значений созвучных слов, служащее для саморепрезентации говорящего;
- 2) «маска» – столкновение слов с контрастирующим значением, способствующее дискредитации темы общения;

3) «семья» – столкновение слов, не вызывающее у коммуникантов комический шок и выполняющее метаязыковую функцию.

Каламбуры выполняют разнообразные функции: от метаязыковой до философской, изменяя традиционное восприятие высказывания и включая в него богатый дополнительный смысл.

Усложнение семантики может также обеспечивать другое игровое средство – прецедентный текст.

Прецедентный текст – это единичный, прототипичный ментефакт, который является хрестоматийным для одного или многих носителей языка, хранится в их когнитивной базе вместе с сюжетом, персонажами, деталями и инвариантом трактовки и реинтерпретируется в их дискурсивных практиках, в том числе кинодискурсе, т.е. связном и цельном сообщении, состоящем из вербальных и невербальных знаков, организованных в соответствии с замыслом автора. Он, как правило, выражается имплицитно и формирует подтекст киноповествования, передаче которого активно способствует языковая (прежде всего на лексико-семантическом уровне) игра.

Иными словами, он играет особую роль в восприятии и активно участвует не только в повседневном общении, но и в диалоге киногероев, который является вербальным компонентом особого типа медийного дискурса - кинодискурса.

Кинодискурс представляет собой сложный лингвосемиотический феномен культуры, который связан с развитием кино и информационных технологий с конца XIX века и до наших дней.

Исследователи выделяют ряд ключевых характеристик кинодискурса, таких как семиотичность, креолизационность, поликодовость, синтаксичность, вербально-визуальная связь, интертекстуальность, контекстуальность значения и другие. Кинодискурс не ограничивается только языковыми элементами, он включает в себя и невербальные компоненты, такие как аудиовизуальные образы, звуковое сопровождение и

другие экстралингвистические факторы, значимые для смысловой завершенности фильма.

Языковая игра в кинодискурсе является важным элементом коммуникативного взаимодействия, где зритель выступает в роли активного участника в процессе осмысления кинофильма. Лингвокреативные высказывания в кинотексте рассчитаны на двойного адресата - персонажей фильма и зрителя, и должны быть понятны и интересны обоим сторонам. Кинодиалог в отличие от обыденной разговорной речи требует особого стилистического оформления, характеризующегося отсутствием повторов, простотой предложений и использованием тем и выражений, аномальных для повседневной речи.

Важным средством передачи подтекста в кинодискурсе является нарушение языковых норм, которое создает скрытый смысл, требующий декодирования со стороны зрителя. Подтекст является нелинейной имплицитной информацией, требующей особых усилий для понимания и может отличаться от явного содержания текста. Нарушение языковой нормы, повторы, а также использование прецедентных текстов считаются эффективными средствами создания подтекста в кинодискурсе.

Среди наиболее часто используемых комических приемов в кинотексте отмечается игра на лексико-семантическом уровне, которая включает в себя такие методы, как полисемия, синонимия, ирония, аллюзия и другие. Эти приемы помогают создать атмосферу юмора, придать тексту дополнительные смысловые оттенки и заставляют зрителя внимательно осмысливать происходящее на экране.

Во второй главе «Языковая игра в репликах героев фильма «Я худею»» были рассмотрены игровые приемы в речи героев романтической комедии «Я худею» и выявлены цели их использования.

В дискурсе комедии «Я худею» языковая игра характерна для речи главных и второстепенных героев. Сценаристы обращаются к ней для поддержания темы, вынесенной в название фильма.

На свадьбе, когда Женя уже начинает разговор с Аней о расставании из-за ее полноты, сценаристы усиливают драматизм диалога с помощью каламбура, возникающего в результате совмещения реплик расстроенной героини и нетрезвого соседа по праздничному столу (ср.: Аня (Жене): *Просто скажи мне: «Я тебя люблю. Ты мой космос, моя вселенная»*). / Гость на свадьбе: *А вы знаете, что вселенная постоянно расширяется?*). Здесь намеренно сталкиваются различные лексико-семантические варианты (далее – ЛСВ) глагола *расшириться*: «стать более широким, более обширным» и «увеличиться в числе, в объеме» [Толковый словарь русского языка с включением сведений о происхождении слов 2011: 819]. В результате оказывается, что посторонний человек говорит об Аниной полноте, как бы поддерживая слова Жени о непривлекательности девушки.

Горечь Ани увеличивает каламбур-«семья» следующей реплики (ср.: Гость на свадьбе: *А вы знаете, что вселенная постоянно расширяется? Мы отдаляемся друг от друга! Лично я в ужасе! Потанцуем?*). Он основан на столкновении значений глагола *отдаляться*, восходящих к прямому и переносному ЛСВ прилагательного *далекий*: «находящийся, происходящий на большом расстоянии или имеющий большое протяжение» и «чуждый, имеющий мало общего с кем-чем-н.» [Там же: 179]. Таким образом второстепенный персонаж озвучивает проблему в отношениях героини с возлюбленным, которую та отказывается замечать. Ее лишний вес вызывает у спортсмена и тренера по фитнесу брезгливость и стыд. И он готов расстаться с ней из-за внешности, не оставив шанса свое решение изменить.

Характерно, что в репликах Жени тоже используется каламбур-«семья» (ср.: *Не беги от своей проблемы! Хотя, если бы ты бегала, проблем бы не было*). Здесь сталкиваются разные ЛСВ слова *бегать*: «то же, что бежать (в 1 и 3 знач.), но обозначает действие, совершающееся не в одно время, не за один прием или не в одном направлении» и «избегать кого чего-н.» [Там же: 34].

Тему фильма также поддерживают повтор [Санников 2002] (ср.: Димас: *Анчелла! Лови витаминчик! (бросает яблоко) <...> Ты – супер секси пекси шмекси макро ультра квази мега пауэр экстра убер... чикипбарум. Бэйба. / Аня: Спасибо за макро)* и антонимия (ср.: Димас: *А я че, «макро» сказал? Ну, ты поняла. Я имел в виду «микро»*).

Характерно, что обращение Димаса к Ане – *Аньчоус!* – тоже связано с темой полноты. Оно образовано посредством игрового приема «включение», при котором «в середину одного слова (основного, “базового”) вклиниваются элементы другого слова (имеющего, как правило, отрицательную окраску)» [Там же: 166]. Казалось бы, имя героини не имеет отрицательной коннотации. Однако в контексте сюжета, по которому героиня, как говорит ее бывший жених, «живет с едой», результатом включения антропонима в название рыбы «анчоус» становится «некий гибрид – не только формальный, но и смысловой: говорящий намекает на смысловое родство этих двух слов – с целью дискредитации» [Там же: 167] обжорства героини.

Той же цели служит каламбур-«семья» (ср.: Наташа: *Братан, ну я же знаю из чего тут еду делают, а ты это в себя запиливаешь! Эти булки потом в твои булки уходят, а картошка – в прыщи*), основанный на совмещении в одном контексте различных ЛСВ существительного *булка*: «хлебец из пшеничной муки, а также (обл.) вообще пшеничный хлеб» и «ягодицы больших размеров».

Однако этапы похудения Ани тоже маркируются приемами языковой игры. Нежелание меняться, сопротивление новому начинанию вербализуют повтор (ср.: Аня: *Да, щас приеду, покажу кто тут королева!* / Наташа: *Кто тут королева?* / Аня: *я!* / Наташа: *Вау*) и нарушение семантического согласования элементов фразы [Санников 2002: 346] (ср.: Официант: *Ваш сок.* / Коля: *Свежевыжатый или из пакета?* / Аня: *Свежевыжатый.* / Официант: *Из пакета.* / Аня: *Свежевыжатый из пакета*), образующее «фигуру речи, состоящую в соединении двух антонимических понятий (двух слов, противоречащих друг другу по смыслу», т.е. оксюморон [Ахманова

2004: Эл. ист.]. Тяготы избавления от лишнего веса подчеркивают лексический повтор (ср.: *Узнала, что **ананасы** сжигают жир. Потом поняла, что эту лабуду придумали продавцы **ананасов***), префиксация [Санников 2002] с повтором (ср.: *Участвовала в **полу**марафоне. **Полусдохла***), аббревиация [Там же] (ср.: *Стала записывать все **Белки, Жиры, Углеводы**. (В блокноте – таблица с тремя колонками «Б», «Ж», «У».) Что означает: «**Большая Жопа, Уходи**»), метафоры (ср.: *Объяснила Коле, что женское тело не потеет. Оно **плачет***), прецедентные имена (деревня Качки, село Пухлое) и высказывания (ср.: *По ночам боролась с холодильником. Заняла **почетное второе место***), а также языковая игра на семантическом уровне – согласование по оценке и числу [Там же] (ср.: *Наша первая пробежка была **очень** долгой. (На часах секундомера – **00:02:15.**) Вторая – **значительно** дольше. (На часах секундомера – **00:04:10.**)*) и о живом как о неживом [Там же] (ср.: *Поняла, что **все** вокруг хочет меня накормить*). Достижение цели маркируется повтором (ср.: *Выпускали пар. **Орали** на город. **Орали** на воду. **Орали** на мост. **Орали** на лес. **Орали** друг на друга*), который может поддерживаться синонимией зависимых наречий (ср.: ***Бегала. Потом опять бегала. Снова бегала***), синтаксическим параллелизмом (ср.: *Стала **больше** бегать. **Больше** читать. Кататься под дождем на велике. Ходить на кросс-фит. **Бегать** с поясом. **Бегать** в лесу. **Бегать** по лестнице. Освоила **полу**марафон. **Марафон**. Стала приносить на работу здоровую еду. Возникли вопросы) и каламбуром-«маской» (ср.: ***Бегала. Потом опять бегала. Снова бегала. Добегалась***).**

Внутренние изменения героини, которые происходят параллельно с достижением ею цели, вербализованы посредством языковой игры в конце фильма. Голос Ани за кадром как бы отвечает на обвинение жениха, с которым она в итоге расстается (ср.: *Женя: Как-то ты неправильно похудела. Непонятно, для кого. Для чего. Для чего, как дурак, приперся? Цветы собирал, как олень!*). Обращаясь к коллективному адресату фильма, Куликова говорит: *Если решила худеть, худей не к лету, а для себя*. Семантическое

рассогласование обстоятельств отражает принятие героиней себя, ее независимость от чужого мнения, эмоциональное взросление, обретенную уверенность в себе.

В заключении говорится о том, что в репликах персонажей одной из самых коммерчески успешных отечественных кинокомедий последних лет «Я худею» языковая игра выполняет различные функции. С одной стороны, она позволяет сценаристам точнее выразить характеры героев, полнее отразить возникший между ними драматургический конфликт.

Так, саркастичные метафоры, каламбуры, дезвфемизация чужих высказываний и повторы помогают сценаристам сделать реалистичной речь неуверенной в себе, недовольной собой и нетерпимой к другим, обидчивой и инфантильной главной героини.

Прецедентные тексты, каламбуры, парцелляция, макароническая речь работают на создание подтекста, поддерживая тему, похудения, заданную в названии фильма.

В дальнейшем она развивается посредством использования авторами сценария таких игровых приемов, как повтор и образующее оксюморон нарушение семантического согласования элементов фразы, префиксация, аббревиация, метафора, согласование по оценке и числу, говорении о живом как о неживом.

Любовную линию кинокартины ведут к кульминации каламбур, суффиксация, оксюморон, парцелляция и прецедентный текст.

Сюжетная линия взаимоотношений героини с отцом раскрывается посредством суффиксации, повтора и каламбура.

Сюжетную линию женской дружбы поддерживают антонимия и прецедентный текст.

Таким образом, каждой линии сюжета романтической комедии соответствует свой набор лингвокреативных средств, которые в совокупности выполняют основополагающие функции языковой игры в

кинодискурсе: отражение характеров персонажей и раскрытие идеи, формирующей кинематографический подтекст.