

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 как средство создания речевого портрета монстра

АВТОРЕФЕРАТ

ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА

студентки 4 курса 441 группы

направления 45.03.03 Фундаментальная и прикладная лингвистика

Института филологии и журналистики

Царегородцевой Елизаветы Сергеевны

Научный руководитель:

канд. филол. наук, доцент

_____ Н.Г. Шаповалова

подпись, дата

Зав. кафедрой

докт. филол. наук, профессор

_____ О.Ю. Крючкова

подпись, дата

Саратов 2025

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

Объектом исследования являются реплики героев серии анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров».

Предмет исследования – языковая игра как речевая характеристика героев серии анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров».

Она предопределяет следующие **задачи**:

- 1) определить приемы языковой игры, используемые в репликах персонажей анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров»;
- 2) сопоставить игровые приемы, используемые в комичных высказываниях персонажей в русской и английской версиях сценариев анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров»;
- 3) выявить функции игровых приемов в речи персонажей анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров»;
- 4) установить коммуникативные намерения, стоящие за игровыми приемами, используемыми в речи персонажами анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров»;
- 5) выявить специфику языковой игры в речи персонажей-монстров в дискурсе анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров».

Материал исследования составили 140 контекстуальных употреблений: 70 реплик персонажей анимационных фильмов «Монстры на каникулах» и «Корпорация монстров» на русском языке и 70 их оригинальных соответствий на американском варианте английского языка.

Апробация работы. Основные результаты исследования представлены в виде доклада на Всероссийской научной конференции «Филология и журналистика в XXI веке» (Саратов – 2025).

По теме работы подготовлена публикация: Царегородцева Е.С. Языковая игра в речи героев анимационного фильма (на материале серии «Монстры на каникулах») / Е.С. Царегородцева [в печати].

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

Основное содержание работы. Первая глава (теоретическая) «Языковая игра в кинодискурсе» состоит из 8 разделов: «Понятие дискурса», «Кинотекст как часть кинодискурса», «Речевой портрет в теории языковой личности», «Понятие языковой игры», «Каламбур как прием языковой игры», «Прецедентный текст как прием языковой игры», «Речевой комизм в кинодискурсе», «Выводы».

В **параграфе 1.1.** анализируются различные подходы к определению понятия «дискурс». В **параграфе 1.2.** кинодискурс рассматривается как часть медиадискурса. В **параграфе 1.3.** приводятся основные подходы к определению понятия «языковая личность», отдельно отмечается один из основных методов изучения языковых личностей – речевое портретирование. Значительное внимание уделено рассмотрению языковой игры: подходов к ее определению (**параграф 1.4.**), описанию двух самых популярных приемов создания речевого комизма – каламбура (**параграф 1.5.**) и прецедентного текста (**параграф 1.6.**), приводятся особенности ее функционирования в кинодискурсе (**параграф 1.7.**).

Данный обзор позволяет констатировать, что ряд вопросов до настоящего времени остаются дискуссионными, нуждаются в дальнейшем теоретическом осмыслении и привлекают живейший исследовательский интерес. Нарушение языковых норм с целью вызвать смех демонстрируют высокий уровень лингвокреативности и играют ключевую роль в формировании речевых портретов персонажей. Эти особенности обуславливают необходимость дальнейшего изучения кинодискурса в рамках

медиалингвистики, прагматики и лингвоперсонологии, особенно в контексте комедийных анимационных фильмов, где языковая игра остается относительно малоизученной.

Вторая глава (практическая) «Языковая игра как средство создания речевых портретов монстров в сериях анимационных фильмов 'Монстры на каникулах' и 'Корпорация монстров'» состоит из 5 разделов: «Краткая характеристика анимационной серии фильмов 'Монстры на каникулах'», «Игровые приемы в речи героев анимационной серии фильмов 'Монстры на каникулах'», «Краткая характеристика анимационных фильмов 'Корпорация монстров' и 'Университет монстров'», «Игровые приемы в речи героев серии анимационных фильмов 'Корпорация монстров'», «Выводы».

В параграфе 2.1. описана концепция анимационной серии «Монстры на каникулах»: состав персонажей, сюжетообразующий конфликт, источники культурных аллюзий. Представленные в сериале образы персонажей восходят к классической европейской готической литературе и в дальнейшем развиваются в кинематографе. Данный параграф закладывает основу для дальнейшего исследования стратегий языковой игры, посредством которых создается речевой портрет монстра в киноленте.

В параграфе 2.2. описываются игровые приемы в речи героев анимационной серии «Монстры на каникулах». Как показало наше исследование, все средства создания речевого комизма сводятся к двум функциям, поддерживающим ключевой конфликт серии, – противопоставления и сопоставления мира монстров и людей.

Для реализации первой функции используется прием транспозиции форм [Санников 2002: 75] (ср.: Джонатан: *А куда мы идем?* / Дракула: *Мы выпроваживаем тебя потайным ходом, чтобы никто не увидел*). Поддержанная лексическим повтором (ср.: Джонатан: *А куда **мы** идем?* / Дракула: ***Мы** выпроваживаем тебя потайным ходом, чтобы никто не*

увидел), языковая игра вербализует желание вампира незаметно выпроводить незадачливого туриста. Интересно, что в английской версии языковая игра в данной реплике не используется, а коммуникативное намерение Дракулы выражено открыто (ср.: Jonathan: *Where are we going?* / Dracula: ***Just getting rid of you through a secret tunnel so she does not see us***).

Особенно ярко необычность мировоззрения монстров в дискурсе «Отеля Трансильвания» выражается посредством расширения парадигмы грамматических форм слова [Там же: 68] (ср.: Дракула: *Добро пожаловать в отель «Трансильвания»!* <...> *Костюмы – угрожающе-устрашающие, время самое ночное*).

В английской версии сценария игровой прием обыгрывается посредством словообразования (ср.: Dracula: *Honeybat, you see, it's your birthday, and, you know, I want you to have **the bestest, specialest** party of your life*).

Важно отметить, что словообразовательные возможности русского языка в дискурсе «Отеля Трансильвания» обыгрываются благодаря созданию окказионализмов, которые образуются посредством набора игровых приемов, прежде всего суффиксации [Там же: 154-156] (ср.: Мумия: ***Вольфыч! Ванда! Фрэнк! Обожаю этого парня***; Монстр в отеле: *Доброе утро, Ваше **темнейшество***), которая в большинстве случаев служит для создания диминутивных обращений к детям (ср.: Мэвис: ***Дениска!***), как правило, Дракулы к Мэвис (ср.: Дракула: *Нет, моя **черепушечка**, этот малый ни при чем*; Дракула: *Я не думал тебя пугать, моя сладкая **кровососочка***; Дракула: *Никто на свете не обидит тебя, пока я рядом, мой милый **кошмарик***). Выражается не просто отцовская любовь, но любовь родителя-вампира, который живет в мире готики, где умиление вызывает все, от чего на людей веет ужасом.

Данное семантическое значение может поддерживаться трансформацией прецедентных текстов, например стихотворения Н.А.

Некрасова «Мужичок с ноготок» (ср.: Мэвис: *Я рада, что нам удалось побыть вместе!* / Дракула: *я тоже, **паучок с ноготок!***).

Характерно, что в оригинальном сценарии оно воплощается посредством лексических средств, сочетание которых приводит к игровому нарушению семантического согласования элементов фразы [Санников 2002: 346] (ср.: Dracula: *You got it, my **little voodoo doll!***; Dracula: *What are you doing, my sweet **little blood orange?***; Dracula: *No, **precious bones**, it's not because of him*; Dracula: *Is it everything you wanted, my **little poisonberry?***).

Еще одним средством выражения нежности Дракулы к Мэвис становится контаминация – ««сплав» двух слов или частей слов» [Там же: 164], которые соприкасаются либо в ассоциативном, либо в синтагматическом ряду, что приводит к образованию третьей языковой единицы [Ахманова 2014: 206] (ср.: Дракула: *Спасибо, **кровомелька***).

В оригинале контаминация с этой целью более частотна (ср.: Dracula: ***Babyclaws**, you don't need to be frightened*; Dracula: *Wait a second, **sweetfangs**, where are you going?*; Dracula: *I was wrong, **devil-chops***; Dracula: ***Honeybat**, you see, it's your birthday, and, you know, I want you to have the bestest, specialest party of your life*), как и создание окказионализмов посредством использования «фокус-покус» приема, когда лексема повторяется с изменением первого звука или группы звуков [Санников 2002: 168] (ср.: Dracula: *My beautiful **May-vay***; Dracula: *Good morning, **Mavey-Wavey!***).

При этом в обоих вариантах сценария контаминация также служит выражению негативных эмоций. Так, разозлившись на своего друга-оборотня Вольфыча, Дракула кричит: ***Обормотень!** Ты правда сказал «рычу»?», соединяя части слов «обормот» и «оборотень». В данном случае создатели русской адаптации воспроизводят контаминацию лексем «werewolf» – «оборотень» и «pussy» – «трус», «слабак», которая используется в оригинальном сценарии (ср.: Dracula: *Some werewolf. Did you actually say the word «growl?» You're a **werewussy***), но поддерживают ее обидной для монстра метафорой (ср.: Дракула: ***Пудель** ты комнатный!*).*

Каламбурное совпадение созвучных слов [Там же: 492], поддержанное народной этимологией [Там же: 167], способствует передаче различий в мировоззрении людей и монстров, позволяет передать пропасть между ними (ср.: Джонатан: *Ну и видок отсюда! Можно увидеть Будапешт! / Мэвис: Что за **Пешт**? Это рядом с **Гавай-фай**?; Джонатан: Эй, народ, я **Франкенкореш**!). Аналогичный прием использован и в английской версии сценария «Монстры на каникулах» (ср.: Jonathan: *Wow, would you look at the view from up here! You could almost see Budapest. / Mavis: **Who-da-pest**? Is that near **Hawi-fi**?; Jonathan: *Check it out, I'm a **Franken-homie**!*). Будучи человеком, Джонатан трактует имя знаменитого зомби как сочетание распространенного имени с единицами молодежного жаргона – «кореш» («близкий друг», «приятель») или «homie», сокращенного от «homeboy».**

Следует отдельно отметить, что функция сопоставления мира монстров и мира людей обыгрывается также через акцент персонажей. Так, в оригинальном сценарии персонаж Eunice говорит с нью-йоркским акцентом, поскольку пользуется соответствующим городским просторечием, которое характеризуется долгим произношением гласных звуков, опусканием согласных в конце слова, проглатыванием звука [r] в одних словах и, наоборот, его протеза в других. Этот акцент известен своей тяжеловесностью, назальностью и быстротой. Он присущ американцам европейского происхождения среднего и рабочего класса [Федотова, Кузнецова, Волкова 2022: 78].

В русской версии сценария ему соответствует суржик. Жена Франкенштейна Нюся говорит на смеси русского и украинского языков, которая функционирует на территории их контактирования – в России, Молдовии и Украине [Горбачева 2016: Эл. ист.]. Им пользуются люди с низкой речевой культурой [Словарь социолингвистических терминов 2006: Эл. ист.], носители городского просторечия [Горбачева 2016: Эл. ист.].

В параграфе 2.3. приводится краткая характеристика анимационной диалогии «Корпорация монстров»: описываются особенности сюжетной

линии и образов центральных персонажей, подчеркивается оригинальность сценарной идеи. Данный параграф закладывает основу для дальнейшего исследования стратегий языковой игры, посредством которых создается речевой портрет монстра в серии.

В параграфе 2.4. описываются игровые приемы в речи героев анимационной серии «Корпорация монстров». В дискурсе диалогии языковая игра направлена на выполнение двух функций, рассмотренных в контексте киноленты «Монстры на каникулах» – противопоставления и сопоставления мира монстров и мира людей.

Для реализации первой функции активно используется трансформация прецедентных текстов (ср.: Брок Пирсон: *Монстры общаги остаются в рядах страшнейших*; Салливан: *Итак, пусть победит страшнейший*). Их использование в речи поддерживается лексическими повторами (ср.: Майк: *Больше дела, меньше слов, толстячок! Энергичней! Энергичней!*). В мире монстров слова *страшнейший* и *сильнейший* становятся контекстуальными синонимами, что отображает систему ценностей, отличающуюся от человеческой.

Как в русской, так и в английской версии сценария при обыгрывании прецедентных текстов очень важно семантическое значение «страха», определяющее успешность в социуме персонажа-монстра (ср.: Brock Pearson: *The EEKS have been eliminated, and Oozma Kappa live to scare another day*). Трансформированные прецедентные тексты в оригинальной версии сценария вербализуют ту же самую функцию противопоставления двух миров (ср.: Mike: *Hey, less talk, more pain, marshmallow boy! Feel the burn!*; ср.: Sullivan: *Hey, may the best monster win* / Randall: *I plan to*).

Коммуникативное намерение «страшнейших» заключается в умышленном запугивании подчиненных для достижения лучших результатов в работе, что обыгрывается использованием парцелляции (ср.: Водоног: *Да, это опасная работа, но у вас есть возможность себя проявить. Мне нужны*

страшили. **Настоящие. Суровые. Наводящие ужас**; Roz: Я слежу за вами, Вазовски. **Постоянно. И очень внимательно**). Следует отметить, что в оригинальной версии сценария используется аналогичный игровой прием (ср.: Watnoose: *Yes, it's dangerous work, and that's why I need you to be at your best. I need Scarers who are confident. **Tenacious. Tough. Intimidating***; Roz: *I'm **watching** you, Wazowski. **Always watching. Watching. Always***), при этом перлокутивный эффект усиливается при помощи лексических повторов (ср.: Roz: *I'm **watching** you, Wazowski. **Always watching. Watching. Always***).

Для реализации первой функции используется также семантическое рассогласование элементов фразы при создании новых наименований парфюмерной продукции, которая восхищает монстров, но отвратительна людям (ср.: Майк: *Не дашь побрызгаться?* / Салливан: *Хочешь «**Двухнедельные носки**» или «**Гнилую канусту**»?* / Майк: *Нет «**Сырого болота**»?* / Салливан: *Нет.* / Майк: *А «**Дохлой кошки**»?* / Салливан: *Есть. **Твой любимый***), и каламбур-«семья», в котором сталкиваются прямое и переносное значение (ср.: Терри (правая голова): *Тебе так трудно повернуться?* / Тэрри (левая голова): *Хватит того, что ты у нас повернутый*).

Характерно, что в оригинальной версии сценария используются другие игровые приемы: лексический повтор (ср.: Terri: *Five, six, seven, eight... seven, eight, **turn!** And **turn**... Why didn't you **turn**?* / Terry: *Because we never agreed to do this*) и способ обратного словообразования [Санников 2002: 185], который заключается в «незаконном» отсечении префикса (ср.: Mike: *Phew! Hey, can I borrow your **odorant**?* / Sullivan: *Yeah, I got «**Smelly garbage**», or «**Old dumpster**».* / Mike: *How about «**Wet dog**»?* / Sullivan: *Yup. **Stink it up***).

Для реализации второй функции применяются окказиональные диминутивы, образованные посредством суффиксации (ср.: Майк: ***Змеюсик-лапусик***; Селия: *О, мой **круглик!***), а также посредством «фокус-покус» приема (ср.: Селия: ***Круглик-бублик, ты помнишь!***). В английской версии сценария «фокус-покус» прием более распространен и, кроме выражения

любовой привязанности (ср.: Celia: *Oh, **Googly-Woogly**, you remembered!*), демонстрирует дружескую симпатию (ср.: Celia: *Hey, **Sulley-Wulley!***; Sullivan: *Oh hey, **Celia... Weelia...***).

При сопоставлении мира монстров и людей также обыгрываются приемы, относящиеся к стилистическому уровню: макароническая речь [Санников 2002: 582] (ср.: Waiters: ***Eerie shai mase!***) и эвфемизм [Там же: 454] (ср.: Дон Карлтон: *Ребят, мы что-то отстаем немножко. Мальчишки! Шии мою киш-миш! Монстрить-перемонстрячить! Да ну вас в жабру!*).

В английском варианте сценария используется аналогичный игровой прием (ср.: Don Carlton: *Guys! We're falling behind a little. Fellas! Cheese'n crackers! **Son of a mustache!** Salisbury steak, that hurts!*). Характерно, что эмоциональный возглас *Cheese'n crackers!* в русском варианте передан словом того же семантического поля – «еда». При этом оно не только содержит рифму *киш-миш*, но и поддерживается сходным по звучанию вульгаризмом *иии*, отвечающим общей агрессивной коммуникативной тональности высказывания.

В **заключении** сформулированы основные выводы. Кинодискурс имитирует живую речь, утрированно насыщая реплики персонажей способной передавать большой объем фактической и имплицитной информации языковой игрой.

Наше исследование показывает, что в репликах персонажей «Монстров на каникулах» и «Корпорации монстров» языковая игра является реализует различные функции. С одной стороны, она противопоставляет мир монстров миру людей. С другой стороны, она показывает, что характеры монстров ничем не отличаются от людей.

Для реализации первой функции используются приемы создания новых слов, трансформирования фразеологизмов и прецедентных текстов, семантического рассогласования элементов фразы. Все игровые приемы нацелены на то, чтобы показать, что предметы, события и явления, которые

кажутся людям отвратительными, для монстров являются привлекательными.

Для реализации второй функции используются создание окказиональных диминутивов, лексические повторы, макароническая речь. Диминутивы служат для того, чтобы показать, что монстры так же, как и люди, любят детей. Лексические повторы отражают то, что поведение монстров экспрессивно, и они проявляют раздражение, восхищение, нежность. Монстры, как и люди, смешивают в речи слова и формы одного языка с другим.

Реализация этих функций лежит в основе речевого портрета монстра. Эмоциональность и манипулятивность, выраженные через игровые приемы, сближают монстров с людьми. Одновременно с этим через нарушение норм принятой коммуникации или балансирование на их грани проявляется иноязычность и инаковость монстра.

Сравнительный анализ материала русской локализации серий и их английской версии показал, что в обоих языках для этой создания речевого портрета монстра служит одинаковый набор приемов, реализующихся с различной частотой. Однако даже при использовании другого приема в переводном тексте сценаристам удалось сохранить ассоциации, возникающие у зрителя при просмотре оригинальной версии фильма.

Таким образом, лингвокреативные средства в совокупности выполняют основополагающие функции языковой игры в дискурсе анимационных фильмов о монстрах можно отнести противопоставление и отождествление мира монстров и мира людей.