



УДК 800.73: 801.3

<http://doi.org/10.37493/2409-1030.2021.4.27>

Т. Н. Ломтева
Е. В. Патрушева

ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ МЕЖЭТНИЧЕСКОГО ДИАЛОГА В ТЕКСТОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА

В данной статье рассматриваются языковые и культурологические черты межэтнического взаимодействия на примере американского анимационного сериала «Animaniacs». Языковая игра как актуализируемый лингвистический прием исследуется в контексте неотъемлемого компонента культуры различных народов, в том числе американской; определяется ее роль в межнациональной коммуникации; выявляются функции языковой игры, способствующие достижению авторской интенции и адекватному пониманию информационного посыла, что представляет прагматический интерес не только в рамках культуры-донора, но и принимающей культуры как, соответственно, культур низкого и высокого контекстов.

Актуальность данного исследования определяется необходимостью дальнейшего развития проблемы интерпретации феномена языковой игры в принимающей культуре через цепь средств достижения прагматического эффекта. Языковая игра как одно из наиболее эффективных средств достижения авторской интенции получает все большее распространение в текстах различных видов кино. Анимация, являясь ярким представителем современного кино, решая многогранные задачи, прежде всего, воспитания, создания оптимистического настроения, образования, отдыха, формирует и развивает личность, неся при этом прагматическую нагрузку.

В данной статье предлагается трехаспектный вектор рассмотрения языковой игры: с одной стороны, языковая игра как лингвокультурный феномен, детерминированный спецификой языка и культуры, в которых он порождается; с другой стороны, как дискурсивный речевоздействующий феномен с высоким прагматическим потенциалом, выходящим за рамки сугубо комического воздействия на реципиента. Важным аспектом также является диалогизация межкультурного взаимодействия в формате и контексте лингвокультурной адаптации семантики речевоздействия порождающей культуры в текстовом пространстве культуры принимающей.

Ключевые слова: языковая игра, функции языковой игры, межэтническое взаимодействие, культура высокого контекста, культура низкого контекста, лингвистические приемы создания комического эффекта, прагматический эффект.

Для цитирования: Ломтева Т. Н., Патрушева Е. В. Лингвокультурные особенности межэтнического диалога в текстовом пространстве анимационного сериала // Гуманитарные и юридические исследования. 2021. №4. С. 219–226. DOI: 10.37493/2409-1030.2021.4.27

Tatiana N. Lomteva
Ekaterina V. Patrusheva

LINGUISTIC AND CULTURAL PECULIARITIES OF INTERETHNIC DIALOGUE IN THE TEXT OF AN ANIMATED TELEVISION SERIES

The paper focuses on considering linguistic and cultural aspects of interethnic dialogue functioning in the text of an animated television series from theoretical standpoint. The empiric data is based on the American animated comedy musical television series “Animaniacs”. We make an attempt at defining wordplay as an essential component of different cultures and advocate its role in structuring interethnic communication. The wordplay functional peculiarities are specified as contributing to the achievement of the author's intention which is pragmatically relevant for both the cultures by way of adapting it in the receiving culture.

The relevance of the study lies in the need to carry out further research of the problem of the wordplay interpretation in the receiving culture by applying means of enhancing the pragmatic effect. Wordplay as one of the most effective means of achieving the author's intention is becoming increasingly common in the texts of films of various types. Animated comedies being one of the brightest representatives of contemporary cinema are aimed to tackle multifaceted challenges of upbringing, education, creation of spirit optimism. Being pragmatically saturated animated comedies build and develop viewer's personality.

The given article is based on a three-pronged approach to the study of wordplay: it is considered to be a linguistic and cultural phenomenon determined by peculiarities of the language and culture in which it is created, on the other hand, it is regarded as a discursive phenomenon with high pragmatic potential which goes beyond the scope of comic impact on the recipient. Thirdly, it contributes to the communicative success in bridging distance between the actors of intercultural dialogue by making clear and transparent the intentional and emotional charge of the information to be put across from the giver to the receiver.

Key words: wordplay, wordplay functional features, culture of high context, culture of low context, interethnic communication, linguistic devices of creating humorous effect, pragmatic effect.

For citation: Lomteva T. N., Patrusheva E. V. Linguistic and cultural peculiarities of interethnic dialogue in the text of an animated television series // Humanities and law research. 2021. No.4. P. 219–226. DOI: 10.37493/2409-1030.2021.4.27

Функциональные свойства языковой игры как одной из форм языкового творчества способствуют непрерывному обогащению языка. Различные средства массовой информации, теле- и радиопередачи, художественные и анимационные фильмы достигают прагматического эффекта посредством применения в своих текстах языковой игры. Языковая игра, выступая важным компонентом культуры различных народов и обладая широким прагматическим потенциалом, в настоящий момент вызывает повышенный интерес профессионалов различных сфер и областей, как с научно-теоретической точки зрения (филологи, языковеды, социологи), так и с точки зрения ее использования (политические деятели, телевизионные и радиоведущие) в текстовом пространстве различных институциональных типов дискурса.

Отличительными признаками языковой игры, по мнению И.В. Степановой, является «реализация творческого потенциала языковой личности и ее языковой компетенции, что проявляется в сознательном нарушении нормативных отношений в системе языка, а также установка на достижение определенного стилистического (эстетического, комического) и прагматического эффекта» [3]. В настоящее время внимание лингвистов сосредоточено на феномене языковой игры, который характеризуется рядом особенностей, связанных с происходящими в современном обществе социальными процессами, такими как либерализация сознания и стремление человека к автономности. Н.С. Кабылкина и М.В. Каменский подчеркивают, что вышеуказанные процессы являются причиной расширения функциональной направленности языковой игры и её выхода за рамки создания комического эффекта. В частности, современная коммуникация характеризуется использованием языковой игры как целенаправленного влияния на подсознание адресата в целях достижения авторских интенций, а также удовлетворения ряда других коммуникативных потребностей [2]. При этом нерешенной остается проблема переноса эффектов, свойственных языковой игре, с одного языка на другой. Данная проблема обусловлена не только языковым разнообразием, но и культурными особенностями народов, участвующих в коммуникативном взаимодействии. Глобальные перемены в обществе, социальный заказ и распространение новых технологий приводят к постоянным изменениям целевого компонента языковой игры как средства создания прагматического эффекта.

Культура межкультурного сотрудничества проявляется в определенных взаимосвязях и взаимоотношениях, когда люди разных национальностей обмениваются ценностями, опытом, чувствами. В процессе межкультурного сотрудничества необходимо учитывать психологические особенности коммуникантов, а также социокультурные

факторы и условия, характерные для общества, в котором они функционируют. Исследователи А. Гарсия-Карбонелл и Б. Райзинг в своей статье «Культура и коммуникация» подчеркивают прямую зависимость между знаниями о культуре и коммуникацией: чем выше уровень знаний участника коммуникации о культуре его собеседника, тем эффективнее процесс коммуникации [4]. Для успешного межкультурного диалога необходимо понимать ценностные ориентации общества и специфику культуры представителей различных национальностей. Важно не только владеть теоретическими знаниями об основах и принципах межкультурной коммуникации, но и уметь использовать их на практике, верно интерпретировать коммуникативную задумку говорящего [5].

В нашей работе мы исследуем языковую игру на примере американского анимационного сериала «Animaniacs». Мы интерпретируем языковую игру как сознательное нарушение языковых и речевых норм, сопровождающееся формированием комических значений и нацеленное на реализацию конкретных коммуникативно-прагматических результатов. Приведенное определение актуально как для высококонтекстных культур (основополагающее значение имеют возбудители коммуникативного акта, а второстепенную важность имеет его содержание), так и для низкоконтекстных культур (важнейшую роль играет объективное содержание коммуникативного акта и второстепенную – его контекст) культур. Так, языковая игра должна быть полностью передана в принимающем языке, не теряя данных качеств. Однако в связи с культурными и языковыми различиями данная задача не всегда является решаемой. Лингвокультурная адаптация средств передачи языковой игры теми же языковыми приемами бывает сложной в силу того, что культурные реалии, которые необходимо передать, могут просто отсутствовать в интерпретируемом языке. С. Влахос и С. Флорин в книге «Непереводимое в переводе» говорят о том, что «буквального перевода (т.е. передачи не только содержания, но и формы) при переводе языковой игры можно добиться скорее в виде исключения; как правило же, здесь не обходится без потерь. Решение вопроса, чем жертвовать: передать содержание, отказавшись от игры слов, или же сохранить игру слов за счет замены образа, отклонения от точного значения, затушевки идейного смысла, сосредоточиться только на игре, полностью абстрагировавшись от содержания, зависит от ряда предпосылок, но в первую очередь от требований контекста, главным образом широкого контекста, а нередко и всего произведения в целом. И уже на втором месте учитывать языковые возможности переводящего языка по сравнению с исходным языком и лексические данные самих единиц» [1]. Таким образом, если языковая игра

в интерпретируемом языке является осознанным нарушением языковых норм, где она сохраняет комический смысл и достигает определенных коммуникативно-прагматических целей, при этом лингвистические средства создания языковой игры сохранены, то можно говорить об успешной интерпретации языковой игры.

Так, мы выделяем два основных принципа, в соответствии с которыми следует интерпретировать средства создания языковой игры:

1. Сохранить форму лингвистического средства создания языковой игры;
2. Сохранить комический смысл и определенные прагматические функции языковой игры.

Данные принципы характерны для культур высокого и низкого контекста, т.к. в тексте анимации границы, различающие эти два типа контекста стираются. Основной упор приходится на контекст самого произведения. Принадлежность же реципиента, на которого направлен тот или иной контекст с использованием языковой игры, влияет на само восприятие комического эффекта и на прагматическое принятие произведения. Это происходит в силу того, что различия в культурах напрямую влияют на восприятие действительности, в том числе и в тексте анимации.

Вот почему при интерпретации исследователю необходимо знать авторство языковой игры и предысторию ее возникновения.

В настоящем исследовании все языковые средства достижения комического эффекта были разделены на полностью интерпретируемые аналогичными языковыми средствами, не интерпретируемые и интерпретируемые условно, так как успешная реализация прагматических функций языковой игры зависит от фоновых знаний реципиента (если таковые знания имеются, то прагматический эффект успешен). Коммуникативно-прагматический эффект языковой игры детерминирован ее речевыми функциями. Для адекватной интерпретации авторской интенции и передачи прагматического эффекта необходимо понимание основных функций языковой игры анимационного сериала "Animaniacs", а также рассмотрение языка передачи данных функций. Итак, основными прагматическими функциями языковой игры в "Animaniacs" являются:

1. Экспрессивная функция. Данная функция проявляется в исследуемом сериале в 100 % случаев использования языковой игры, что связано с самим характером феномена языковой игры, экспрессивной по своей природе. Полная передача экспрессивности аналогичными языковыми средствами возможна в случае небольших языковых трансформаций. Так, например:

- 1) – *Stay away from the window. I've been tailed.*
- 2) – *Oh, that sounds painful (77a «This Pun for Hire»).*

1) – *Держитесь подальше от окна. За мной хвост.*

2) – *А с виду так и не скажешь!*

Слово *tail* в английском языке имеет несколько значений, которые относятся к разным частям речи (сущ. "хвост"; гл. "отрубать хвост; следить"). Фраза *I've been tailed* (досл. "мне отрубили хвост") переводится как "за мной хвост". При переводе используется прием замены части речи. Фраза *Oh, that sounds painful* (досл. "О, это звучит больно") интерпретируется как "а с виду так и не скажешь". В данном случае происходит трансформация всего предложения. В приведенном примере дословный перевод фрагмента сериала был опущен с целью передачи экспрессивности и комического эффекта. Каламбур языковой игры при данном переводе сохраняется.

Так, приведем еще пример:

1) – *What are you waiting for?*

2) – *A tip.*

1) – *Floss every day! Now go away (92b «Bully for Skippy»).*

1) – *Чего ты ждешь?*

2) – *Чаевых.*

1) – *Чисти зубы каждый день! А теперь проваливай!*

В указанном выше примере экспрессивная функция достигается посредством использования каламбура. Существительное *tip* может переводиться как «деньги, выдаваемые обслуживающему персоналу гостиниц, ресторанов и т. п. сверх платы по счету», но в данном случае применяется в другом значении («совет, подсказка»), обыгрывая, таким образом, обращенную к ней просьбу. При дословном переводе происходит потеря комического эффекта языковой игры, т. к. в русском языке у слова чаевые нет аналогичного значения «совет, подсказка». Мы предлагаем перевести данную конструкцию следующим образом:

– *Что еще тебе нужно?*

– *Вознаграждение.*

– *Общение со мной уже награда!*

При таком переводе происходит перенос значения слова «вознаграждение» (материальная награда – общение как награда). Данная трансформация сохраняет экспрессивность и комический эффект.

Передача экспрессивности без языковых трансформаций через более простые языковые средства представляется вполне возможной. Например:

– *What does the word «procrastination» mean?*

– *I'll tell you tomorrow (16a «Chalkboard Bungle»).*

– *Что значит слово «прокрастинация»?*

– *Я расскажу тебе завтра.*

В данном примере ирония заключается в значении слова «прокрастинация» и в том, что героиня откладывает свой ответ на поставленный вопрос на следующий день. Представленный

перевод полностью передает замысел авторов анимации, так как данная фраза имеет экспрессивно-ироническое воздействие и в русском языке.

В исследуемом материале мы также выделили условно интерпретируемые языковые средства. Так, например:

"The Warners and the Beanstalk" (51a *"The Warners and the Beanstalk"*).

"Уорнеры и бобовый стебель".

В данном примере используется аллюзия к сказке *"Jack and the Beanstalk"* (*"Джек и бобовый стебель"*). При переводе аллюзия сохраняется. Однако успешное воздействие экспрессивной функции языковой игры зависит от фоновых знаний реципиента, таким образом если зрителю знакома сказка, обыгрываемая в эпизоде, то экспрессивная функция языковой игры будет успешной.

Так, из 450 исследуемых контекстов экспрессивную функцию полностью возможно передать теми же языковыми средствами в 58 % случаях (262 контекста). В 30 % случаев (132 контекста) происходит замена языковых средств. В 12 % случаев (56 контекстов) передача данной функции возможна условно.

2. Развлекательная. Развлекательная функция языковой игры в *"Animaniacs"* представлена достаточно ярко. Так, данная функция проявляется в 94,22% случаев использования языковой игры (424 контекста). Эта функция в исследуемом материале характеризуется стремлением развлечь себя и собеседника, вызвать смех и положительное к себе отношение.

1) - *I think I can see into the future.*

2) - *Into the future? When did it start?*

1) - *Next Monday* (23a *"Be careful what you eat"*).

1) - *Я думаю, что могу смотреть в будущее.*

2) - *В будущее? Когда это началось?*

1) - *В следующий понедельник.*

Здесь развлекательная функция реализуется через каламбур. Для того, чтобы рассмешить зрителя, автор использует игру слов, т.е. герой еще не видит будущего, но уже знает, что с ним случится в следующий понедельник. При переводе на русский язык развлекательная функция сохраняется, т.к. каламбур в данном случае построен на прямом значении слов, которые совпадают со значением в английском и русском языках.

1) - *How do you stay together?*

2) - *We use rubber bands* (5a *"Taming of the Screwy"*).

1) - *Как вам удастся оставаться вместе?*

2) - *Мы используем резиновую ленту.*

В данном примере автор использует каламбур для обыгрывания вопроса. Когда у реципиента спрашивают: *"Как вам удастся оставаться вместе?"*, автор обыгрывает вопрос и герой отвечает *"Мы используем резиновую ленту"*. Таким образом, вопрос понимается в прямом смысле вместо переносного. В данном примере развлекательная

функция также сохраняется, т.к. перевод с прямого значения на переносный уместен и в русском языке.

Однако встречаются фрагменты, где происходит замена средств создания языковой игры с целью реализации развлекательной функции. Например:

1) - *Dresses would be Dot's department.*

2) - *I'm introducing a new fall line.*

1) - *Polka dot?*

2) - *If you insist* (*манцуетпольку*) (10a *"King Yakko"*).

1) - *Обмундирование - это по части Дот.*

2) - *Я представляю новую осеннюю коллекцию.*

1) - *Одежда в горошек?*

2) - *Если вы настаиваете.*

Действие данного эпизода происходит в воображаемом королевстве. Одной из героинь – Дот – поручено *"одеть"* армию. Когда она в воодушевлении вскрикивает, что создаст новую осеннюю коллекцию, ее спрашивают, будет ли это одежда в горошек. Дот начинает танцевать, неправильно интерпретируя значение фразы *polkadot*, которая в данном контексте имеет два значения (*"узор в горошек; станцует польку, Дот?"*). Дот спрашивают об одежде, в то время как она воспринимает фразу как просьбу станцевать. Языковая игра при таком переводе теряется и комический эффект непонятен. Для сохранения развлекательной функции мы предлагаем следующий перевод данной конструкции:

1) - *Обмундированием займется Дот.*

2) - *Я представляю польский стиль.*

1) - *А польку станцуешь?*

2) - *Если вы настаиваете.*

В таком варианте перевода развлекательная функция сохраняется, однако каламбур языковой игры теряется.

В *"Animaniacs"* развлекательную функцию языковой игры можно передать теми же приемами в 54 % случаев (228 контекстов). В 35 % случаев (147 контекстов) происходит замена языковых средств создания языковой игры с целью реализации развлекательной функции. В 11 % случаев (49 контекстов) успешная реализация развлекательной функции языковой игры в *"Animaniacs"* является условной.

3. Языкотворческая. Данная функция в *"Animaniacs"* представлена в 23,56 % случаев (106 контекстов). Средства создания языковой игры реализует языкотворческую функцию через развитие мышления и языка.

Mr. Tator, I've got a punishment that's fair, just, and clever – or maybe just fairly clever (10a *"King Yakko"*).

Мистер Татор, у меня есть наказание, которое достаточно честное и справедливое. Думаю, оно подойдет.

Языковая игра в данном случае построена на многозначности слова just (“справедливо; безусловно”), и словах fair (“честный”), fairly (“объективно”). В приведенном переводе происходит полная трансформация языковых единиц. Дословно данная конструкция переводится следующим образом: “Мистер Татор, у меня есть наказание, которое честное, заслуженное и умное или, может быть, просто явно умное”. При передаче на русский язык каламбур языковой игры теряется.

Языкотворческую функцию языковой игры можно передать теми же приемами в 23 % случаев (24 контекста). В 70 % случаев (74 контекста) происходит замена языковых средств создания языковой игры с целью реализации данной функции. В 7 % случаев (8 контекстов) успешная реализация языкотворческой функции языковой игры в “Animaniacs” является условной.

4. Оценочная функция. Оценочность в исследуемом материале выражается при описании относительно устойчивых позитивных или негативных характеристик человека, предмета или явления. Данная функция в “Animaniacs” представлена с отрицательной оценкой (-) в 14,22 % случаев (64 контекста).

- *You wouldn't understand it, dumb, Simple-minded girl* (17a «Roll over, Beethoven»)

- *Ты бы не поняла это, глупая, наивная девочка.*

В представленном выше примере отрицательная оценка ярко выражается посредством прилагательных с негативной коннотацией dumb (глупый), simple-minded (наивный).

С положительной оценкой данная функция языковой игры в “Animaniacs” встречается в 2,44 % случаев (11 контекстов).

- *The garage sale. That's the best garage I've ever seen* (12a “Garage Sale of the Century”)

- *Гаражная распродажа. Это лучший гараж, который я когда-либо видел.*

Здесь оценочная функция также реализуется через гиперболу, посредством которой герой мультфильма показывает свое положительное отношение (“лучший гараж, который я когда-либо видел”).

В “Animaniacs” оценочную функцию с отрицательной коннотацией можно передать теми же приемами в 83 % случаев (53 контекста). В 17 % случаев (11 контекстов) происходит замена языковых средств создания языковой игры с целью реализации данной функции. Оценочную функцию с положительной коннотацией можно передать теми же средствами в 50 % случаев (6 контекстов). Такое же число контекстов было выявлено с заменой языковых средств в целях сохранения оценочной функции с положительной коннотацией (50 % - 6 контекстов).

5. Маскировочная. Маскировочная функция в “Animaniacs” позволяет «замаскировать» сообщение и благодаря этому выразить те смыслы,

о которых “не принято говорить”. Данная функция в “Animaniacs” представлена в 9,11 % случаев (41 контекст).

“Pavlov's mice”

“Мыши Павлова”

В данном примере в названии одного из эпизодов первого сезона сериала используется аллюзия к опытам, проводимым над собаками, русским ученым И. П. Павловым. Маскировочная функция в данном контексте успешно реализуется и в русском языке т.к. языковые единицы имеют тоже значение.

В “Animaniacs” маскировочную функцию языковой игры можно передать теми же приемами в 5 % случаев (2 контекста). В 60 % случаев (25 контекстов) происходит замена языковых средств создания языковой игры с целью реализации маскировочной функции. В 35 % случаев (14 контекстов) успешная реализация маскировочной функции языковой игры в “Animaniacs” является условной.

6. Функция удовлетворения агрессивности. Функция удовлетворения агрессивности в “Animaniacs” заключается в обыгрывании слов и действий персонажей, отрицательно влияющих на главных героев согласно их мнению. Данная функция в “Animaniacs” представлена в 2,22 % случаев (10 контекстов).

1) - *Please, get off me. I am the dictator!*

2) - *O.k., Dick, or is it Mr. Tator?* (10a “King Yakko”).

1) - *Оставьте меня в покое. Я диктатор!*

2) - *Хорошо, Дик, или просто мистер Татор?*

В приведенном примере персонаж демонстрирует свое негативное отношение к героям словами *Please, get off me. I am the dictator!* (“Оставьте меня в покое. Я диктатор”). На эти слова герои отвечают *O.k., Dick, or is it Mr. Tator?* (“Хорошо, Дик, или просто Мистер Татор”). Здесь герои обыгрывают слово dictator, воспринимая его как имя собственное Dick Tator. Функция удовлетворения агрессивности проявляется в реакции на слова, которые несут негативную окраску (*Please, get off me. I am the dictator!*), герои не отвечают грубостью на грубость, они обыгрывают фразу, создавая комический эффект.

86. - *Stop badgering the witness!*

87. - *Sorry.*

[BAA] показывает свидетелю козла

1) - *What are you doing now?*

2) - *Goating the witness.* (14a “La La Law”).

1) - *Перестаньте травить свидетельницу!*

2) - *Простите.*

[Бее] показывает свидетелю козла

1) - *А теперь что вы делаете?*

2) - *Дразню свидетельницу.*

В данном эпизоде действия происходят в суде, где адвокат опрашивает свидетеля. При очередном вопросе адвоката судья вскрикивает: “Stop

badgering the witness!” (“Хватит вести свидетеля, задавать ему наводящие вопросы”). Адвокат извиняется и показывает свидетелю козла. Тогда судья спрашивает: What are you doing now? (“А сейчас что вы делаете?”). Адвокат отвечает: “Goating the witness” (goat – козел). Здесь происходит неправильная интерпретация высказывания. Слово badgering во фразе Stop badgering the witness! имеет значение “вести, подсказывать, задавать наводящие вопросы”, однако отдельно от фразы слово badger переводится как “барсук”, поэтому адвокат обыгрывает это и показывает свидетелю козла. При переводе на русский язык комический эффект языковой игры в данном примере не передается аналогичными языковыми средствами.

В “Animaniacs” функцию удовлетворения агрессивности можно передать теми же приемами в 40 % случаев (4 контекста). В 60 % случаев (6 контекстов) происходит замена языковых средств создания языковой игры с целью реализации развлекательной функции.

Таким образом, нами было установлено, что языковая игра в “Animaniacs” является основным средством достижения авторской интенции и реализует такие функции в речи, как экспрессивная, развлекательная, языкотворческая, оценочная, маскировочная, функция удовлетворения агрессивности.

Так, из 450 контекстов экспрессивная функция проявляется в 450 исследованных контекстах (100% случаев), развлекательная – в 424 контекстах (94,22%), языкотворческая – в 106 контекстах (23,56 %), оценочная (-) – в 64 контекстах (14,22%), оценочная (+) – в 11 контекстах (2,44%), маскировочная – в 41 контексте (9,11%), функция удовлетворения агрессивности – в 10 контекстах (2,22 %) (Диаграмма 1).

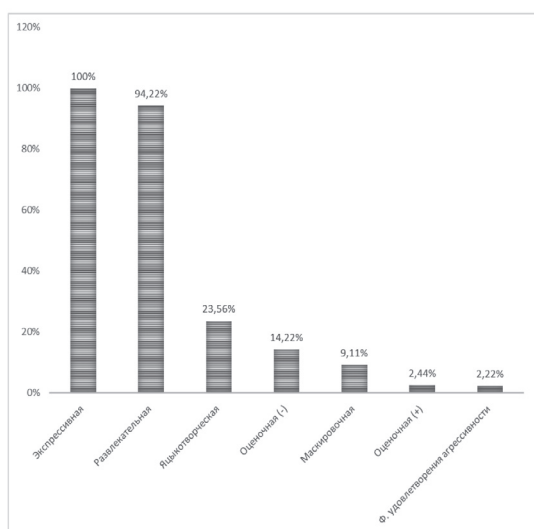


Диаграмма 1

Соотношение прагматических функций языковой /
Diagram 1 - Correlation of pragmatic functions of language

Верное восприятие выявленных функций языковой игры является результатом культурного диалога в процессе естественного перетекания идей, их взаимовлияния, усвоения в случае верной языковой передачи. В случае неверной языковой передачи данных функций может возникнуть отторжение понимания языковой игры и неверное восприятие комического эффекта.

Проведенное исследование показало, что наиболее полно подвержена интерпретации оценочная функция с отрицательной коннотацией (83%) и экспрессивная функция языковой игры (58%), а меньше всего интерпретируется функция удовлетворения агрессивности (40%), языкотворческая (23%) и маскировочная функции (5%) (Диаграмма 2).

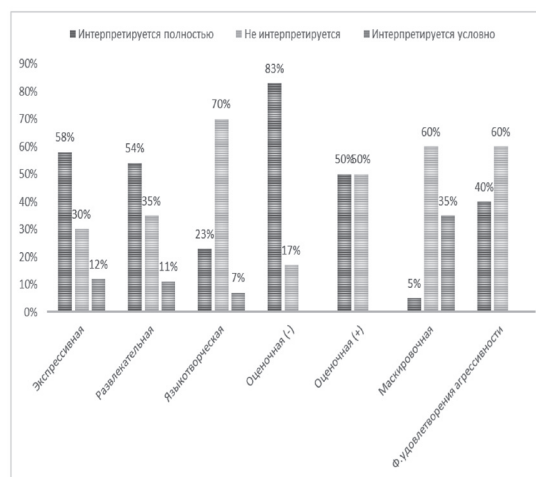


Диаграмма 2

Интерпретация языковых средств прагматических функций языковой игры, % / Diagram 2 - Interpretation of linguistic means of pragmatic functions of a language game, %

Полученные данные можно объяснить языком передачи прагматических функций. Так, для реализации оценочной (-) и экспрессивной функций языковой игры авторы используют наиболее интерпретируемые языковые средства (эффект обманутого ожидания, антономазия), экспрессивная, маскировочная и функция удовлетворения агрессивности реализуются через более сложные для интерпретации языковые средства и приемы (каламбур, аллюзия).

В результате анализа доминирующих лингвопрагматических средств создания языковой игры в “Animaniacs” было выявлено, что наиболее представленным из них является каламбур (22,44 %), эффект обманутого ожидания (15,77 %), аллюзия (12,22 %), антономазия (8,66 %).

Результаты проведенного исследования по интерпретации доминирующих лингвопрагматических средств создания эффекта языковой игры в анимационном сериале “Animaniacs” представлены в диаграмме 3.

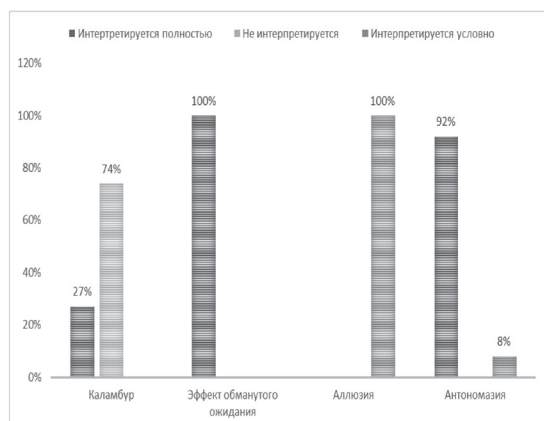


Диаграмма 3

Интерпретация доминирующих лингвопрагматических средств создания эффекта языковой игры в анимационном сериале "Animaniacs" / Diagram 3 - Interpretation of the dominant linguo-pragmatic means of creating the effect of a language game in the animated series «Animaniacs»

Полная передача каламбура в исследуемом материале наблюдается в 27 % случаев (27 контекстов). Например:

- 1) - *If you have 10 cookies, and someone takes away all of them, what will he have?*
- 2) - *A broken hand!* (77c "Multiplication").
- 1) - *Если у тебя будет 10 печений и кто-нибудь заберет у тебя все. Что у него будет?*
- 2) - *Поломанная рука!*

В данном примере происходит замена компонентов вопроса. Когда герой на уроке математики не считает печенье, а отвечает про свою реакцию на возможное действие другого героя. При переводе на русский язык каламбур сохраняется.

В 74 % случаев (74 контекста) каламбур при интерпретации на русский язык не сохраняется. Например:

- 1) - *I give you 24 hours to vacate.*
- 2) - *Vacation already?* (10a "King Yakko").
- 1) - *Я даю вам 24 часа, чтобы уйти.*
- 2) - *Уже каникулы?*

Слово *vacate* имеет несколько значений ("оставлять, покидать; проводить отпуск, каникулы" (ам. разг.)). В русском языке такие значения отсутствуют, поэтому каламбур при переводе теряется. Для сохранения комического эффекта мы предлагаем следующий вариант перевода:

- *Я даю вам 24 часа на сборы.*
- *Мы собираемся в отпуск?*

В данном переводе используется трансформация всего приема и происходит обыгрывание значения слова "сборы". Здесь также наблюдается смещение значения и обыгрывание ожиданий одного из героев. При данном переводе комический эффект языковой игры, созданный посредством каламбура, сохраняется.

Эффект обманутого ожидания проявляется в 15,77 % случаев (71 контекст). В "Animaniacs" эффект обманутого ожидания при переводе на русский язык сохраняется полностью (100 % случаев).

- 1) - *My diamond! My diamond!*
- 2) - *Which one?* (25b "Hercule Yakko").
- 1) - *Мой бриллиант! Мой бриллиант!*
- 2) - *Который из них?*

В данном эпизоде происходит кража бриллианта, когда хозяйка кричит о пропаже, в ответ герои вместо удивления от пропажи интересуются, какой из многочисленных бриллиантов, пропал.

Аллюзия в "Animaniacs" встречается в 12,22 % (55 контекстов) случаев и интерпретируется условно в 100 % случаев.

- *We're pests!* (84a «Cutie and the Beast»).
- *Мы - чума!*

В данном случае герои мультфильма поют песню на мотив известного в Америке произведения «We are the best», заменив при этом окончание припева.

100 % случаев условной интерпретации аллюзии объясняется нами тем, что аллюзия является намёком на реальный политический, исторический или литературный факт, который предполагается общеизвестным в американской культуре, но не всегда может быть известен русскоязычному зрителю. Для успешной реализации прагматических функций языковой игры, созданной посредством аллюзии необходимо давать перевод аллюзии ссылаясь на факты, которые известны русскоязычному зрителю. Так, приведенный пример, представляется возможным перевести следующим образом:

- *Мы сошли с ума! (на мотив песни группы Tatu "Я сошла с ума").*

При данном переводе происходит сохранение комического эффекта языковой игры, созданной посредством аллюзии.

Антонимия в "Animaniacs" встречается в 8,66 % случаев (39 контекстов) и интерпретируется полностью в 92 % случаев (36 контекстов):

- *Hi, Card Lady* (90a «Pitter Paper of little feet»).
- *Привет, Карточная Леди.*

В данном примере антонимия является переносом внешних данных героя на его имя (герой в костюме карты).

Антонимия интерпретируется условно на русский язык в 8 % случаев (3 контекста):

- *Hello, Mr. Lethal weapon!* (5a «Taming of the Screw»).
- *Привет, Мистер Смертельное оружие!*

В данном примере герой мультфильма обращается к аналогу главного героя фильма «Смертельное оружие» Меллу Гибсону, перенося название фильма на качества героя. Как и в случае с аллюзией, данный прием успешно выполнит свою прагматическую функцию при условии, что зрителю известен фильм и его герой.

Таким образом, нами было установлено, что языковая игра в "Animaniacs" является основным средством достижения авторской интенции и реализует такие функции в речи, как экспрессивная, развлекательная, языкотворческая, оценочная, маскировочная, функция удовлетворения агрессивности. Так, из 450 контекстов экспрессивная функция проявляется в 450 исследованных контекстах (100 % случаев), развлекательная – в 424 контекстах (94,22 %), языкотворческая – в 106 контекстах (23,56%), оценочная (-) – в 64 контекстах (14,22%), оценочная (+) – в 11 контекстах (2,44%), маскировочная – в 41 контексте (9,11%), функция удовлетворения агрессивности – в 10 контекстах (2,22 %).

Адекватное восприятие выявленных функций языковой игры является результатом культурного диалога в процессе естественного перетекания идей, их взаимовлияния, усвоения в случае верной языковой передачи. В случае неверной языковой передачи данных функций может возникнуть отторжение понимания языковой игры и неверное восприятие комического эффекта. Проведенное исследование показало, что наиболее полно подвержена интерпретации оце-

ночная функция с отрицательной коннотацией (83 %) и экспрессивная функция языковой игры (58 %), а меньше всего интерпретируется функция удовлетворения агрессивности (40%), языкотворческая (23%) и маскировочная функции (5%). Полученные данные можно объяснить языком передачи прагматических функций. Так для реализации оценочной (-) и экспрессивной функций языковой игры авторы используют наиболее интерпретируемые языковые средства (эффект обманутого ожидания, антономазия). Экспрессивная, маскировочная и функция удовлетворения агрессивности реализуются через более сложные для интерпретации языковые средства и приемы (каламбур, аллюзия).

Таким образом, лингвокультурная специфика текстов анимационного сериала "Animaniacs" детерминирует определенную языковую реальность, что при интерпретации в русскоязычной культуре, где особое значение придается возбудителям коммуникативного акта, подвергается языковой дивергенции в целях сохранения функционально-ценностных смыслов американской лингвокультуры, для которой важно объективное содержание коммуникативного акта.

Литература

1. Влахов, С. Непереваемое в переводе. М.: Высш. шк., 1986. 416 с.
2. Кабылкина, Н.С., Каменский М.В. Формальные признаки языковой игры в англоязычном тексте (на примере скриптов комического анимационного сериала «animaniacs»). // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 11(53): в 3-х ч. Ч. I. С. 88-93.
3. Степанова И.В. О подходах к изучению языковой игры URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-podhodah-k-izucheniyu-yazykovoy-igry> (Дата обращения: 21.09.2021).
4. García-Carbonell, A. & Rising, B. Culture and communication. Georgia: College of Management Georgia. Institute of Technology Atlanta, Georgia, USA ISSN: 13 987 099773617. Páginas: 23-40. Año: 2006.
5. Martin Rod A. The Psychology of Humour. An Integrative Approach/ R.A. Martin. Burlington: Elsevier Academic Press, 2007. 446 p.
6. Partington A. The Linguistics of Laughter. A corpus-assisted study of laughter talk / A. Partington. London, N.Y.: Routledge, 2006. 270 p.

References

1. Vlahov S. Neperevodimoe v perevode (Untranslatable in translation). Moscow: Vyssh. shk., 1986. 416 p. (In Russian).
2. Kabylikina N.S., Kamenskij M.V. Formal'nye priznaki jazykovoj igry v anglojazychnom tekste (na primere skriptov komicheskogo animacionnogo seriala «animaniacs») (Formal signs of a language game in an English-language text (on the example of scripts of the comic animated series «Animaniacs»)) // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. 2015. No. 11(53): In 3 Parts. Part. I. P. 88-93. (In Russian).
3. Stepanova I.V. O podhodah k izucheniju jazykovoj igry (About approaches to learning a language game) URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-podhodah-k-izucheniyu-yazykovoy-igry> (Accessed: 21.09.2021). (In Russian).
4. García-Carbonell, A. & Rising, B. Culture and communication. Georgia: College of Management Georgia. Institute of Technology Atlanta, Georgia, USA ISSN: 13 987 099773617. Páginas: 23-40. Año: 2006.
5. Martin Rod A. The Psychology of Humour. An Integrative Approach/ R.A. Martin. Burlington: Elsevier Academic Press, 2007. 446 p.
6. Partington A. The Linguistics of Laughter. A corpus-assisted study of laughter talk / A. Partington. London, N.Y.: Routledge, 2006. 270 p.

Сведения об авторах

Ломтева Татьяна Николаевна – доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры романо-германской филологии и лингводидактики гуманитарного института Северо-Кавказского федерального университета (Ставрополь, Россия) / tloomteva@ncfu.ru

Патрушева Екатерина Владимировна – кандидат филологических наук, доцент кафедры романо-германской филологии и лингводидактики гуманитарного института Северо-Кавказского федерального университета (Ставрополь, Россия) / epatrusheva@ncfu.ru

Informationa about the authors

Lomteva Tatiana N. – Doctor in Pedagogy, Professor, Chair of Romance and Germanic Philology and Linguodidactics, Institute of Humanities, North-Caucasus Federal University (Stavropol, Russia) / tloomteva@ncfu.ru

Patrusheva Ekaterina V. – Ph.D. in Philology, Associate Professor, Chair of Romance and Germanic Philology and Linguodidactics, Institute of Humanities, North-Caucasus Federal University(Stavropol, Russia) / epatrusheva@ncfu.ru