Научная статья

УДК [81'27:008]:316.74

ББК 81.006.3:71.07

Л 75

DOI: 10.53598/2410-3489-2021-3-282-55-67

**Лингвокультурные особенности межэтнического
диалога в текстовом пространстве
анимационного сериала**

(Рецензирована)

Татьяна Николаевна Ломтева¹, Екатерина Владимировна Патрушева²

^{1,2} Северо-Кавказский Федеральный университет, Ставрополь, Россия,

¹ tatyana.n.lomteva@mail.ru,

² comparison@list.ru

Аннотация.

Рассматриваются языковые и культурологические черты межэтнического взаимодействия на примере американского анимационного сериала «Animaniacs». Языковая игра как актуализируемый лингвостилистический 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.

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 // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер.: Филология и искусствоведение. 2021. Вып. 3 (282). С. 55-67. DOI: 10.53598/2410-3489-2021-3-282-55-67

Original Research Paper

**Linguistic and cultural peculiarities of interethnic
dialogue in the text of an animated television series**

Tatiana N. Lomteva¹, Ekaterina V. Patrusheva²

^{1,2} North-Caucasus Federal University, Stavropol, Russia

¹ tatyana.n.lomteva@mail.ru,

² comparison@list.ru

Abstract.

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.

Keywords:

Wordplay, wordplay functional features, interethnic communication, culture of high context, culture of low context, 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 // Bulletin of the Adyghe State University. Series Philology and Art Criticism. 2021. No. 3. P. 55-67. DOI: 10.53598/2410-3489-2021-3-282-55-67

Введение.

Функциональные 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, лингвисты, социологи), так и с точки зрения ее использования (политические деятели, телевизионные и радиоведущие) в текстовом пространстве различных институциональных типов дискурса.

Методы исследования.

Работа выполнена в антропоцентрической исследовательской парадигме с акцентом на лингво-семантический подход при характеристике феномена языковой игры; культурологический подход при выявлении культурно-специфических черт героев телевизионного анимационного сериала; когнитивно-дискурсивный подход при описании особенностей функционального потенциала языковой игры.

В работе также использовались методы сплошной выборки,

лингвистического наблюдения, описания, интерпретации и обобщения, а также дискурсивный и количественный анализ, систематизация и классификация.

Результаты.

Отличительными признаками языковой игры, по мнению И.В. Степановой, являются «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» [1]. 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. Как отмечают Ю.П. Нечай и Н.О. Линке, определенные трудности вызывает трансформация подобных стилистических средств на другой язык. Посредством таких приемов авторы стремятся «трансформировать читателю как личное отношение к соответствующей действительности, так и свою мировоззренческую позицию» [3]. 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 [2].

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. Влахов 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, затуманивания 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» [5]. 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.

Практическая часть.

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. *отрубить хвост*; *следить*). Фраза *I've been tailed* букв.: мне отрубили хвост переводится как «за мной хвост». При переводе используется прием замены части речи. Фраза *Oh, that sounds painful* букв.: «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* (5а «Tam-ing of the Screw»).

«1) – Как вам удастся остаться вместе?

2) – Мы используем резиновую ленту».

В данном примере автор использует каламбур для обыгрывания вопроса. Когда у реципиента спрашивают: «Как вам удастся остаться 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* (танцует польку) (10а «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; станцуем 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 реализуют 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 (10а «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 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 девчонка».

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 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 является условной.

6. Функция удовлетворения агрессивности. Функция удовлетворения агрессивности заключается в обыгрывании слов и действий персонажей, отрицательно влияющих на главных героев согласно их мнению. Данная функция 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.

1) – *Stop badgering the witness!*

2) – *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 спрашивает 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).

Верное восприятие выявленных функций языковой игры является результатом культурного диалога в процессе естественного перетекания идей, их взаимовлияния, усвоения в случае верной языковой

Диаграмма 1

Соотношение прагматических функций языковой игры, %

Диаграмма 2

Интерпретация языковых средств прагматических функций языковой игры, %

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).

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 представлены в диаграмме 3.

Диаграмма 3

Интерпретация доминирующих лингвопрагматических средств создания эффекта языковой игры в анимационном сериале «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!* (77с «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?* (10а «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 «HerculeYakko»).

«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 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 она 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 Тату «Я сошла с ума»).

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

Автономазия 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 автономазия является переносом внешних данных героя на его имя (герой в костюме карты).

Автономазия 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.

Обсуждение.

Итак, 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 передачи адекватными языковыми средствами. В случае неадекватной языковой передачи данных функций может возникнуть отторжение понимания языковой игры и неверное восприятие комического эффекта как способа освоения инокультурной действительности в сравнении с культурно приемлемым способом собственной жизнедеятельности. Проведенное исследование показало, что наиболее полно подвержена интерпретации оценочная функция с отрицательной коннотацией (83 %) и экспрессивная функция языковой игры (58 %); наиболее сложно интерпретируются 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).

Заключение.

Таким образом, лингвокультурная специфика текстов анимационного сериала «Animaniacs» детерминирует определенную языковую реалью, 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 как мировоззренческая ориентация представителей низкоконтекстуальных культур как одному из принципов отражения и постижения культурной релятивности.

Примечания:

1. Степанова И.В. О подходах к изучению языковой игры // Вестник ЮУрГГПУ. 2017. № 8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-podhodah-k-izucheniyu-yazykovoy-igry>

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: в 3 ч. Тамбов: Грамота, 2015. Ч. I, № 11. С. 88-93.

3. Нечай Ю.П., Линке Н.О. Образное осмысление слова как средство формирования иронии в художественной прозе Э.М. Ремарка и ее русских переводах // Вестник Адыгейского государственного университета. 2021. Вып. 1 (272). С. 79-84.

4. Гарсия-Карбонелл А., Райзинг Б. Культура и коммуникация. Джорджия: Технологический институт Джорджии, 2006. С. 23-40.

5. Влахос С. Непереводимое в переводе. 2-е изд., испр. и доп. Москва: Высш. шк., 1986. 416 с.

References:

1. Stepanova I.V. Approaches to Studying Language Game // Bulletin of South Ural State Humanitarian Pedagogical University, 2017. No. 8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-podhodah-k-izucheniyu-yazykovoy-igry>

2. Kabylkina N.S., Kamensky M.V. Formal features of a linguistic game in an English text (based on scripts of the comic animated series «Animaniacs») // Philological sciences. Problems of theory and practice: in 3 parts. Tambov: Gramota, 2015. Part I. No. 11. P. 88-93.

3. Nechay Yu.P, Linke N.O. Figurative understanding of the word as a means of forming irony in E.M. Remarque's prose and its translations into Russian // Bulletin of the Adyghe State University. Ser.: Philology and the Arts. Iss. 1 (272). 2021. P. 79-84.

4. García-Carbonell A., Rising B. Culture and communication. Georgia: Institute of Technology of Georgia, 2006. P. 23-40.

5. Vlahov S. Untranslatable in translation. 2d ed., revised and enlarged. M.: Vyssh. shk., 1986. 416 pp.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Статья поступила в редакцию 12.08.2021; одобрена после рецензирования 14.09.2021, принята к публикации 23.09.2021.

The authors declare no conflicts of interests.

The article was submitted 12.08.2021; approved after reviewing 14.09.2021; accepted for publication 23.09.2021.

©Т. Н. Ломтева, Е.В. Патрушева, 2021