

РОЛЬ ВНУТРЕННЕГО КОНТЕКСТА КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ В СОЗДАНИИ И ПОНИМАНИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕЛЕСЕРИАЛОВ “THE SANDMAN”, “ANNE WITH AN “E” И “SHADOW AND BONE”)

К. Д. Войцех

Ключевые слова: языковая игра, контекст, внутренний контекст, дискурс, кинематографический дискурс, кинодискурс.

Keywords: word play, context, internal context, discourse, cinematographic discourse, movie discourse.

DOI 10.14258/flichel(2023)2–04

Несомненно, феномен контекста не одно десятилетие привлекает внимание отечественных и зарубежных ученых, однако данное понятие, как отмечает Т. Дейк, остается одним из самых неопределенных и неразработанных [Dijk, 2009]. Целью нашего исследования является рассмотрение понятия внутреннего контекста кинематографического произведения в рамках изучения языковой игры на материале англоязычных телесериалов различной жанровой направленности.

Некоторые ученые рассматривают контекст глобально, понимая под ним совокупность вербальных и невербальных факторов коммуникации [Колшанский, 1980] либо внетекстовые связи произведения, играющие ключевую роль в его восприятии [Бахтин, 1979, с. 369; Тюпа, 2008]. При этом зачастую отмечается, что, хоть контекст и неразрывно связан с текстом, он «внеположен» ему [Есин, 2000, с. 153] и всегда персоналистичен [Бахтин, 1979], т. е. каждый реципиент в силу собственного опыта, знаний, социального положения и т. д. может по-своему интерпретировать контекстную информацию.

В сугубо лингвистическом плане контекст может пониматься как «фрагмент текста минус определяемая единица» [Торсуева, 1990, с. 238], либо, применительно к языковой игре, как фрагмент текста, «окружающий» рассматриваемую единицу, минус эта самая языковая единица, т. е. случай языковой игры [Александрова, 2015, с. 21]. Однако следует отметить, что при рассмотрении контекста с лингвистической точки зрения за рамками исследования остаются внеязыковые факторы коммуникации, поэтому мы считаем данный подход неприемлемым

в рамках нашего исследования, так как экстралингвистические контекстуальные факторы играют важную роль в создании языковой игры в рассматриваемом нами кинематографическом дискурсе.

Говоря о более узком понимании контекста, следует отметить, что нередко учеными выделяется «имплицитный» контекст, под которым подразумеваются фоновые знания слушателя о говорящем субъекте [Slama-Szascu, 1961, с. 30], или же «вертикальный», который также включает в себя фоновую информацию — в противовес горизонтальному, т.е. собственно языковому контексту [Ахманова, 2020, с. 49].

Что касается более узкого разделения контекстов, выделяются лингвистический контекст, контекст культуры, психологический контекст и др. [Мыркин, 1978, с. 95-98].

Мы считаем целесообразным разделение контекста на два вида: внутренне-текстовый и внешне-текстовый. Под внутренне-текстовым контекстом подразумевается контекст, созданный автором, включенный в его произведение, а также тот же контекст, но воспринятый читателем. Внешне-текстовый контекст связывается с выходом текста во внетекстовое пространство: связь литературного произведения с эпохой, культурой, его включение в общекультурный контекст (как автором, так и читателем) [Копыстьянская, 2016, с. 247-248].

Ввиду большого числа определений и терминов и отсутствия исследований контекста на материале кинематографа представляется целесообразным предложить собственное рабочее определение внутреннего контекста в рамках кинодискурса. Под **внутренним контекстом кинематографического произведения** мы понимаем совокупность информации о времени и месте действия, характерах и отношениях вовлеченных в коммуникацию персонажей, а также ситуации коммуникации в рамках рассматриваемого кинематографического произведения [Войцех, 2022, с. 98].

Как было сказано ранее, объектом нашего исследования выступает внутренний контекст кинематографического произведения, предметом — его роль в понимании языковой игры, а материалом — случаи языковой игры (далее — ЯИ) в кинодискурсе. Б. Ю. Норман говорит о языковой игре следующее: «Языковая игра в самом широком смысле слова — это использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного <...> эффекта» [Норман, 1994, с. 79]. Кроме того, ученый отмечает, что «... языковая игра (в максимально широком понимании термина) — это нетрадиционное, неканоническое использование языка, это творчество в языке, это ориентация на скрытые эстетические возможности языкового знака» [Норман, 1987, с. 168], тем са-

мым подчеркивая творческую природу ЯИ. Под языковой игрой мы понимаем проявление лингвокреативного мышления, т. е. намеренное использование нестандартного языкового кода с целью выражения внутреннего мира говорящего [Гридина, 2008, с. 4; Нухов, 2017, с. 16]. Данное определение позволяет отнести к случаям языковой игры неопределенно широкий круг явлений, являющих собой нестандартное использование языка и/или служащих для выражения языковой личности адресанта. Именно в игре языковая личность получает возможность неконвенционального использования языка с целью самовыражения, повышения экспрессивности высказывания или достижения комического эффекта [Войцех, 2022, с. 42]. Таким образом, к приемам языковой игры можно отнести как различного рода остроты, каламбуры, игру слов, так и тропы и стилистические приемы, а также прием трансформации фразеологических единиц.

Для анализа были выбраны три сериала различной жанровой направленности: фантастический сериал «The Sandman» (2022, США) по мотивам комиксов Н. Геймана, драматический сериал «Anne with an «E» (2017–2019, Канада), основанный на романах Л. М. Монтгомери, и фэнтезийный сериал «Shadow and Bone» (2021–2023, США, Великобритания) по мотивам цикла книг Л. Бардуго. Основным фактором, определившим выбор материала исследования, стала необходимость анализа сериалов различной жанровой направленности и страны производства для получения максимально разнообразного языкового материала. Жанры были выбраны контрастные: максимально приближенная к реальности драма о взрослении и поисках своего места в жизни, фантастический сериал по мотивам комиксов, имеющий мало общего с реальностью, и фэнтези-сериал, события которого происходят в вымышленном мире, где магия соседствует с гражданской войной и проблемами человеческого выбора. Сделано это было для того, чтобы оценить, насколько внутренний контекст важен в произведениях различных жанров. В процессе работы с материалами использованы такие общенаучные методы и приемы исследования, как метод сплошной выборки материала, обобщение и систематизация, классификация. Частные методы лингвистического анализа включают процедуры дискурсивного анализа, контекстуальный анализ. Обратимся к примерам.

1. *CORINTHIAN: You've done a very good job convincing people Ethel Cripps doesn't exist.*

ETHEL: Apparently, not good enough.

CORINTHIAN: Well, I'm not exactly «people» («The Sandman», season 01 episode 02).

Перед нами фрагмент диалога из фантастического телесериала «Песочный человек» о властителе царства снов, Морфее, или Сне. Простой смертной Этель Криппс удалось заполучить артефакты Сна, которые даровали ей вечную жизнь. Однако предполагая, что он захочет получить их обратно, Этель постаралась затеряться среди смертных, сменила имя и уехала на другой край Земли. Тем не менее ее обнаружил заклятый враг Сна, созданный им персонифицированный кошмар Коринфянин. В рассматриваемом примере происходит буквализация лексической единицы «reople»: Этель отмечает, что недостаточно хорошо спряталась, так как ее смогли найти, в то время как Коринфянин указывает на то, что он «не совсем человек» — он сверхъестественная сущность, поэтому неудивительно, что ему удалось то, что простым людям не под силу. Тем самым статусные роли и видовая принадлежность персонажей наделяют диалог дополнительным смыслом, одновременно с этим сообщая дополнительную информацию.

2. *ETHEL: Do you think that the only way a woman can be successful is by using magic? Supernatural and sexist. You really are a Nightmare, aren't you?* («The Sandman», season 01 episode 02).

В продолжении разговора с Коринфянином Этель умело использует языковую игру, чтобы укрепить главенствующее положение в диалоге, а также в рамках реализации гедонистической функции. Сказанная с насмешкой, данная реплика полностью передает отношение Этель к собеседнику: она не боится его сверхъестественного происхождения, так как обладает силой, способной защитить ее. В рамках данной реплики происходит двойная актуализация лексической единицы «*nightmare*»: в прямом значении применительно к его происхождению (Коринфянин — созданный Морфеем кошмар) и в переносном значении невыносимого человека. Тем самым Этель окончательно берет верх над собеседником, однако данный пример невозможно отнести к категории языковой игры без контекстной информации о происхождении Коринфянина.

3. *MATHEW THE RAVEN: Where are we going?*

DREAM: Hell.

MATHEW THE RAVEN: Hell. As in Hell-Hell, or were you being metaphorical? («The Sandman», season 01 episode 03).

Данный диалог происходит между Сном, главным героем телесериала, и его помощником вороном Мэтью, который раньше был человеком. Мэтью еще не совсем вжился в роль помощника Вечного существа, и его нервозность зачастую выливается в многословные монологи. Его хозяин, напротив, весьма молчалив и неохотно делится своими замыслами с кем-либо. В данном случае происходит остроумная игра, основанная

на двойной актуализации значения лексической единицы «*hell*» как реального места назначения и крайне неприятного места. Данная языковая игра становится возможной, потому что в реальности сериала путешествие в Ад действительно реально, поэтому новоиспеченному ворону приходится уточнять, в какой именно ад они отправляются. Кроме того, дополнительный вес его фразе придает продолжение о метафоричности, что работает на раскрытие образа Мэтью.

4. *LUCIFER: There are no more moves. What can survive the anti-life?*

MATHEW THE RAVEN: Hey, boss. You know what can survive the anti-life? You. Dreams don't g die («The Sandman», season 01 episode 04).

Дальнейшее действие переносит нас прямиком в Ад, где состоится битва умов между Сном и Люцифером. Суть битвы в том, что каждый из противников должен назвать предмет, явление или концепт, который может победить предыдущую названную сущность. Люцифер называет «анти-жизнь», предполагая, что победа останется за ней, так как, по его мнению, не существует силы, которая может противостоять смерти. Сон находится на волоске от поражения, которое для него будет означать вечное рабство в царстве Люцифера. Однако его верный слуга Мэтью не намерен сдаваться так легко и пытается подбодрить господина, подсказывая: вы сами можете противостоять анти-жизни, так как мечты не умирают. В данном примере происходит интересная, на наш взгляд, актуализация лексической единицы «*dream*»: как сна, так как наш герой Dream буквально является повелителем царства снов; как мечты, так как именно на мечтания намекает ворон, и, наконец, используется языковая игра, основанная на имени заглавного героя Dream. Он и есть сны, мечты и все оттенки этого сложного концепта. Кроме того, он является частью семьи Вечных, т. е. бессмертным существом. Тем самым Мэтью в первый, но далеко не в последний раз в рамках сериала использует языковую игру, основанную на имени персонажа.

5. *DEATH [to DREAM]: You are utterly the stupidest, most self-centered, pathetic excuse for an anthropomorphic personification on this, or any other planet* («The Sandman», season 01 episode 06).

Фрагмент взят из диалога Сна с его сестрой, Смертью. После освобождения из заточения он впадает в уныние, так как не видит смысла в своем существовании и в своей работе. Сестра, понимая, как его роль во Вселенной важна для человечества, отчитывает его за уныние и эгоизм, которые ставят под угрозу миллиарды жизней. Для усиления эффекта от своей тирады Смерть использует интересный прием языковой игры, основанный на обмане ожиданий: обычно в таких случаях очевидно используется лексема «*person*», и, исходя из своего опыта, зри-

тели ждут именно такого продолжения фразы, забывая, что перед ними не обычные люди, но вечные сверхъестественные существа. Именно на этом факте биографии Сна Смерть и строит свое высказывание.

6. *DEATH: When the first living thing existed, I was there. When the last living thing dies, I'll put the chairs on the table, turn out the lights, and lock the Universe behind me when I leave* («The Sandman», season 01 episode 06).

Как говорилось ранее, Смерть является персонифицированным безвременным концептом, не привязанным к конкретным пространственно-временным рамкам. В представленной фразе заложена метафора, которая может считаться одним из наиболее интересных примеров языковой игры в рассматриваемом телесериале. Метафора строится на, казалось бы, несовместимых образах: конец существования вселенной сравнивается с опустевшим домом, который она, Смерть, приведет в порядок перед уходом: поставит стулья на стол, выключит свет и закроет дверь. Тем самым в известной степени происходит обман ожидания зрителей, так как невероятно масштабное событие превращается в обыденную картину. В сочетании с ярким примером синтаксического параллелизма данный прием выполняет яркую художественную функцию и не работает вне контекста произведения, а именно без информации о сущности персонажа, произносящего данную фразу.

7. *DREAM: A knife against a dream?*

CORINTHIAN: Oh, you don't think dreams can die? Let's find out («The Sandman», season 01e10).

Данный пример является рефреном к диалогу, звучавшему несколькими сериями ранее между Сном и Мэтью (пример 4). Изученный нами материал доказывает, что сложные случаи повторов, используемые для создания языковой игры, представляют собой наиболее интересный материал для анализа. Прежде всего такие приемы языковой игры требуют особой внимательности зрителя и его способности заметить и «расшифровать» языковую игру; в противном случае их нельзя будет трактовать иначе, чем как свободные фразы. Именно внутренний контекст произведения наделяет подобные случаи языковой игры новым смыслом. Так, Коринфянин практически дословно повторяет фразу ворона Мэтью, однако в данном случае ставит утверждение под сомнение. Тем самым одна и та же фраза в контексте сериала наделяется противоположными смыслами. Кроме того, данный диалог дает наиболее внимательному зрителю подсказку, получится ли у Коринфянина одолеть одного из Вечных.

8. *GILBERT BLYTHE: You want to spell a few words for old times» sake?*

ANNE SHIRLEY: How about... «truce»?

GILBERT BLYTHE: T-R-U-C-E.

<...>

GILBERT BLYTHE: Who knew we'd make such a good...

ANNE SHIRLEY: T-E-A-M («Anne With an «E», season 01 episode 07, season 03 episode 06).

Перед нами два диалога между главными героями сериала «Энн», подростков Энн и Гилберта. Энн забрали из детдома, когда ей было 11, и сериал посвящен ее адаптации в обществе маленького городка, взаимодействию с новой семьей и сверстниками и поискам себя и своего места в жизни. К третьему сезону вышеуказанные герои испытывают друг к другу нежные чувства, хотя в начале пути основным мотивом их отношений было соперничество, выражавшееся как в попытках завоевать авторитет среди одноклассников, так и выделиться особыми успехами в учебе. Одним из любимых занятий их учителя было *spelling* — произнесение наиболее сложных слов по буквам на выбывание, и неизменно последними в этом соревновании оставались Энн и Гилберт. Вполне ожидаемо, что такое противостояние не помогало им сблизиться и лишь отталкивало. Первый из приведенных диалогов состоялся в конце первого сезона, и в иносказательной форме школьной игры герои заключают перемирие. В данном случае языковая игра очевидна: *spelling* — лишь предлог, чтобы поговорить о том, что детей действительно волнует. Концепт школьной игры служит контекстным повтором и спустя два сезона: герои работают в команде, дружат и боятся признаться друг другу в своих чувствах, и в буквальном смысле игра в слова вновь приходит им на помощь. Тем самым, с одной стороны, подобного рода повторы используются для того, чтобы порадовать внимательных зрителей, с другой — несут в себе дополнительную смысловую нагрузку: герои помнят, какой путь они прошли, выражая это не только вербально, но и имплицитно через языковую игру.

9. *GILBERT BLYTHE: Are you all right, miss? Do you need anything else? Any dragons around here need slaying?* («Anne With an «E», season 01 episode 03).

Данная фраза звучит в первую встречу главных героев, Энн и Гилберта. Молодой человек защитил девочку от хулиганов, и его реплика — лишь попытка завязать разговор после героического поступка, после которого смущенная Энн просто убегает от мальчика. Однако интересна данная фраза в контексте: мы как зрители уже знаем, что Энн не переставая фантазирует о сказочных мирах, принцах и принцессах, о другой жизни, не похожей на ту обыденность, которая ее окружает. И тот факт, что абсолютный незнакомец в первую же их встречу так точно, пусть

и невзначай, угадывает ход ее мыслей и становится ее «принцем на белом коне», ввергает девочку в шок, что и служит причиной ее столь странной реакции на спасение — она убегает, не сказав ни слова.

10. ANNE SHIRLEY: *How can you be so unfeeling?*

MARILLA CUTHBERT: *Years of practice* («Anne With an «E», season 02 episode 05).

Диалог происходит между Энн и ее приемной матерью Мариллой. На протяжении всего шоу Марилла предстает человеком расчетливым, лишенным эмоций и действующим исключительно по велению разума. Она не идет на поводу у импульсивной Энн, и иногда их взгляды не совпадают, что приводит к открытой конфронтации. В порыве чувств Энн спрашивает Мариллу, как она может быть такой бесчувственной — очевидно, реплика звучит как риторическая, девочка и не ждет ответа. Однако ответ следует: годы тренировок. С одной стороны, кажется, будто Марилла просто пытается поставить Энн на место, и фразу можно расценивать как грубость. С другой же — мы знаем предысторию персонажа, которая помогает нам понять истинный смысл слов героини. Марилла рано потеряла мать и с детских лет взяла на себя заботу о младшем брате. В юношеские годы она очень трепетно любила молодого человека, но судьба развела их, и с тех пор Марилла пообещала себе не испытывать сильных чувств, которые могут так глубоко ранить сердце.

11. ANNE SHIRLEY: *It was like a veil hanging before my inner consciousness was suddenly lifted... and I was Elizabeth Bennet dancing with Mr. Darcy* («Anne With an «E», season 03 episode 06).

Данный пример интересен не столько лексическим наполнением, сколько тем, что приведенная метафора, в основе которой лежит аллюзивный литературный образ, в полной мере отражает характер и личность Энн. Она росла в детдоме, тяжело трудилась с малого возраста, и единственным ее утешением были книги и богатое воображение. Из первых она почерпнула замысловатый стиль и необычную для ее возраста манеру речи, второе же не дало ей сойти с ума и потерять себя в тяжелых условиях жизни. Когда же ее удочерили, эти качества проявились с новой силой, так как у нее появилось больше времени на чтение, полноценное образование и больше источников для вдохновения. Данная фраза была сказана о Гилберте — молодом человеке, которого она знала с первого дня в новой школе. Однако ей потребовалось несколько лет, чтобы осознать, что она что-то чувствует к нему, и толчком к этому стали школьные танцы. Тем самым аллюзия, основанная на метафорическом переносе, отсылающая нас к персонажам романа «Гордость и предубеждение», говорит о чувствах Энн гораздо больше, чем даже она сама

осознает в момент диалога. Эта метафора также подсказывает начитанным зрителям финал отношений Энн и Гилберта, о котором даже сама Энн еще не подозревает, ретроспективно открывая второй, имплицитный, план содержания. Мы классифицируем данный пример как языковую игру, так как в высказывании явно прослеживается лингвокреативность, относящая его к проявлению гедонистической функции языковой игры. Следует, однако, отметить, что, не зная личности и характера Энн, данный пример сложно классифицировать как ЯИ.

12. *RACHEL LYNDE: Can't always judge a book by its cover, now can we?* («Anne With an «Е», season 03 episode 07).

Следует отметить, что без внутреннего контекста событий, произошедших в сериале, и без привязки к личности говорящего данная фраза не может быть отнесена к категории языковой игры. Обратимся к контексту. Рейчел — соседка Мариллы и Мэтью, семьи, удочерившей Энн. Первая встреча Рейчел и Энн прошла не самым приятным образом: Рейчел раскритиковала внешний вид девочки, назвав ее тощей, несурозной, непригодной для работы по дому и некрасивой. Со временем женщина узнала Энн и по достоинству оценила ее острый ум, отчаянную жажду к жизни и поистине безграничное воображение. Кроме того, красной линией по сериалу проходит мотив изменений: необычная Энн появилась в застывшем маленьком городке с устоявшимися и отчасти устаревшими ценностями и вдохнула новую жизнь в его обитателей, научив их видеть красоту в мелочах, мечтать и, в том числе, не судить людей по одежке, а сначала узнать их. Поэтому данная фраза, сказанная Рейчел, — это манифестация принятия изменений и того влияния, которое оказала на них эта неприметная на первый взгляд девочка.

13. *GILBERT BLYTHE: I am not engaged, nor will I be, unless... it's to you. Anne, my Anne with an «e», it always has been, and always will be you* («Anne With an «Е», season 03 episode 09).

Данная фраза является отсылкой к названию сериала и нередко звучит по ходу действия, но из уст Энн. Обратимся к контексту. Энн обладает богатым воображением, и мечты ее заняты принцессами и королевствами, сказочными сюжетами и жизнью, которой у нее никогда не было. Она хочет быть особенной и в реальной жизни, но, по ее собственным словам, в ней нет ничего особенного, что бы выгодно выделяло ее на фоне остальных. Даже с именем ей не повезло. Ее воображаемое *alter ego*, героиня ее историй носит гордое имя Корделия, самой же героине досталось скучное и обыденное имя Энн. Поэтому, чтобы хоть как-то придать «особенности» себе, Энн дописала букву «e» на конце своего имени. Представляясь незнакомцам, она также всегда подчерки-

вает, что она не «скучная» Энн, а необычная «Энн с „е”». Приведенный пример отличается от всех предыдущих случаев тем, что звучит не из уст Энн. Мы находим эту строчку в письме с признанием в своих чувствах, которое Гилберт написал Энн. И это его обращение к девушке говорит, возможно, больше, чем все остальное письмо: это обращение является манифестацией того, что Гилберт видит, насколько его избранница особенная, и принимает это.

14. *KIRIGAN: I'm not going to kill you, Mal. I don't need to. **Time will do it for me.***

<...>

KIRIGAN: I've survived for centuries. Did you really think you could kill me?

*MAL: I don't have to kill you. **Your past will do it for me** («Shadow and Bone», season 01 episode 07, season 01 episode 08).*

Перед нами отрывки из фэнтезийного телесериала «Тень и кость», основанного на одноименном романе. Оба разговора происходят между вечным гришем (люди, обладающие сверхъестественными способностями в рамках данной истории) генералом Кириганом и простым смертным солдатом Малом. Оба влюблены в одну девушку Алину. Всю свою жизнь она считала себя самой обычной и росла вместе с Малом в приюте. Однако вскоре она узнает, что она бессмертный гриш и именно она должна изменить судьбу целого народа, что значительно осложняет ее отношения с все еще смертным Малом. Первый разговор Кириган ведет из положения победителя: он уверен, что Алина выберет его как равного себе, а Мал рано или поздно умрет от старости, оставляя им вечность вдвоем, отсюда фраза: «Время сделает это за меня». Поэтому реплика имеет такой вес: не убивая его сейчас, гриш не оказывает парню услугу, но обрекает его на страдания от осознания неизбежности. Второй же диалог происходит серией позднее, в ситуации, когда удача сопутствует Малу и он находится в шаге от победы над Кириганом. Мал возвращает реплику почти в неизменном виде, лишь адаптируя ее под ситуацию: они находятся в темном месте, созданном когда-то давно самим Кириганом и населенном кровожадными существами — волькрами. Герои отдают антагониста на растерзание чудовищам, тем самым прошлое Киригана настигает его.

15. *NIKOLAI: Well, you're a very fancy cargo, it's true. But do you really understand why? It's not just because you'll destroy the Fold. It's because you're a symbol. **You're not just sunshine, sunshine.** You're hope for the future* («Shadow and Bone», season 02 episode 02).

Разговор происходит между Алиной и Николаем Ланцовым, наследным принцем вымышленного государства Равки, разрываемого гра-

жданской войной и недоверием к гришам. Николай везет Алину в Равку, так как только она может уничтожить созданный Кириганом Каньон, источник боли и страданий народа. Интересна здесь фраза *you're not just sunshine, sunshine*, так как, с одной стороны, она раскрывает характер Николая — человека, любящего блеснуть красноречием и способного найти подход к любому, будь то простой солдат или самый могущественный гриш из ныне живущих. С другой стороны, двойное использование лексемы *sunshine* оправдано контекстуально. И если со вторым случаем все понятно (это ласковое обращение, чтобы понизить градус разговора), то первый случай использования полисеманта напрямую связан с личностью персонажа, к которому обращена реплика. Алина — единственная в мире произведения Заклинательница солнца — гриш, управляющий силой солнца и способный призвать солнечные лучи. Тем самым Николай обозначает ее магические способности. Кроме того, в мировой культуре солнце издревле считается символом надежды, поэтому следующая реплика героя лишь подтверждает уже иносказательно выраженную мысль: Алина — не просто гриш, но символ победы над силами зла.

16. а) ALINA: *That was a bit much.*

NIKOLAI: *Understatement is overrated.*

<...>

NIKOLAI: *A gift, Lantsov emerald.*

ALINA: «*Understatement is overrated*».

NIKOLAI: *I love it when you quote me.*

<...>

б) ALINA: *I don't know where Mal is.*

NIKOLAI: *We'll send a scout to look for him. Okay, but for now **focus on the one task at hand, saving Ravka.***

<...>

NIKOLAI: *You'd really leave me to rally the troops at Zvedya all by myself?*

ALINA: *Guess you have to «**focus on the one task at hand, saving Ravka**».*

NIKOLAI: *I love it when you quote me* («Shadow and Bone», season 02 episode 04, season 02 episode 05).

Пример интересен тем, что в нем используется прием двойного контекстного повтора не в рамках одной, но двух серий телесериала. В первой части мы видим, что Алина и Николай лишь налаживают отношения, и факт того, что она возвращает ему фразу, можно расценивать как ее попытку занять главенствующую позицию в их отношениях, на что Николай лишь отшучивается в свойственной его персонажу манере. Вторая пара диалогов происходит при более печальных обстоятельствах. Кроме того, персонажи проникаются друг к другу теплыми чувствами, и повто-

рение Алиной фразы Николая звучит как дружеское подшучивание. Николай принимает правила игры и также повторяет собственную фразу, что ярко демонстрирует изменение статуса их отношений: из соперников и практически противников они становятся друзьями, которые могут посмеяться над ситуацией даже в самые страшные времена.

17. *MAL: Make them redraw all the maps* («Shadow and Bone», season 02 episode 08).

Мал жертвует собственной жизнью ради того, чтобы Алина получила еще большую силу и смогла исполнить свое предназначение, и эта фраза — последнее, что юноша говорит перед смертью. Данная фраза контекстно имеет два значения. Первое более очевидно — в результате победы над злом страна должна объединиться, и потребуются новые карты, которые будут отражать реальное положение дел — а именно единую страну, не поделенную надвое. Второе значение становится понятным при более детальном анализе характеров персонажей. Алина выросла без сверхъестественных способностей и в армии была картографом. Получив силу, она часто скучает по своей прошлой жизни и, зная об этом, своими последними словами Мал передает то, что он помнит, кто она на самом деле — обычная девушка, получившая силу, которой не просила, и эта метафора как нельзя лучше подходит ее личности.

Таким образом, проанализированные примеры подтверждают важность выделения понятия внутреннего контекста кинематографического произведения как особого типа контекста в рамках аудиовизуального дискурса. Зачастую рассмотренные примеры невозможно отнести к категории языковой игры без внутреннего контекста, без дополнительной информации о характерах персонажей и происходящих событиях в рамках кинематографического произведения. Проведенный анализ показал, что внутренний контекст нередко является неотъемлемым фактором в функционировании языковой игры в рассматриваемом дискурсе. При этом ни жанр произведения, ни страна производства не влияют на важность внутреннего контекста в понимании языковой игры реципиентом. Мы также считаем, что понятие внутреннего контекста произведения может выходить за рамки кинематографического дискурса и применяться к другим типам дискурса, для которых характерно развернутое повествование (художественный, песенный, мультипликационный и т.д.).

Библиографический список

Александрова Е. М. Структура и функции контекста языковой игры // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 6-2 (48).

- Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. М., 2020.
- Войцех К. Д. Языковая игра в англоязычном кинематографическом дискурсе (на материале телесериалов США и Великобритании): дисс. ... канд. филол. наук. Уфа, 2022.
- Бахтин М. М. К методологии гуманитарных наук // Эстетика словесного творчества. М., 1979.
- Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург, 2008.
- Есин А. Б. Принципы и приемы анализа литературного произведения. М., 2000.
- Колшанский Г. В. Контекстная семантика. М., 1980.
- Копыстьянская Н. Ф. Контекст как литературоведческое понятие и категория поэтики романа // *Literaria Humanitas*. 2006. № 14.
- Мыркин В. Я. Типы контекстов. Коммуникативный контекст // Филологические науки. 1978. № 1.
- Норман Б. Ю. Грамматика говорящего. СПб., 1994.
- Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец. Минск, 1987.
- Нухов С. Ж. Окказиональное именное словообразование английского языка сквозь призму языковой игры. Уфа, 2017.
- Торсуева И. Г. Контекст // Лингвистический энциклопедический словарь. М., 1990.
- Тюпа В. И. Контекст // Поэтика: Словарь актуальных терминов и понятий. М., 2008.
- Dijk T. A. (van). *Society and Discourse: How Social Contexts influence Text and Talk*. Cambridge, 2009.
- Slama-Cazacu T. *Langage et contexte. Le problème du langage dans la conception de l'expression et de l'interprétation par des organisations contextuelles*. *Janua linguarum. series maior*. No. 6. Mouton, 1961.

References

- Aleksandrova E. M. *Struktura i funktsii konteksta yazykovoy igry*. [The structure and functions of the context of a word play]. In: *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. [Philological Sciences. Questions of theory and practice]. 2015. No. 6-2 (48).
- Akhmanova O. S. *Slovar' lingvisticheskikh terminov*. [Dictionary of linguistic terms]. Moscow, 2020.
- Voytsekh K. D. *Yazykovaya igra v angloyazychnom kinematograficheskom diskurse (na materiale teleserialov SShA i Velikobritanii)*. [Word play in English cinematographic discourse (based on American and British TV series)]. Thesis of Philol. Cand. Diss. Ufa, 2022.

Bakhtin M. M. *K metodologii gumanitarnykh nauk*. [To the methodology of the humanities]. In: *Estetika slovesnogo tvorchestva*. [Aesthetics of verbal creativity]. Moscow, 1979.

Gridina T. A. *Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste*. [Word play in a literary text]. Ekaterinburg, 2008.

Esin A. B. *Printsipy i priemy analiza literaturnogo proizvedeniya*. [Principles and methods of analysis of a literary work]. Moscow, 2000.

Kolshansky G. V. *Kontekstnaya semantika*. [Contextual semantics]. Moscow, 1980.

Kopystyanskaya N. F. *Kontekst kak literaturovedcheskoe ponyatie i kategoriya poetiki romana*. [Context as a Literary Concept and Category of Novel Poetics]. In: *Literaria Humanitas*. 2006. No. 14.

Myrkin V. Ya. *Tipy kontekstov. Kommunikativnyy kontekst*. [Types of contexts. Communicative Context]. In: *Filologicheskie nauki*. [Philological Sciences]. 1978. No. 1.

Norman B. Yu. *Grammatika govoryashchego*. [The Grammar of the Speaker]. St. Petersburg, 1994.

Norman B. Yu. *Yazyk: znakomyy neznakomets*. [Language: familiar stranger]. Minsk, 1987.

Nukhov S. Zh. *Okkazional'noe imennoe slovoobrazovanie angliyskogo yazyka skvoz' prizmu yazykovoy igry*. [Occasional nominal word formation of the English language through the prism of the word play]. Ufa, 2017.

Torsueva I. G. *Kontekst*. [Context]. In: *Lingvisticheskiy entsiklopedicheskiy slovar'*. [Linguistic Encyclopedic Dictionary]. Moscow, 1990.

Tyupa V. I. *Kontekst*. [Context]. In: *Poetika: Slovar' aktual'nykh terminov i ponyatiy*. [Poetics: Dictionary of actual terms and concepts]. Moscow, 2008.

Dijk T. A. (van) *Society and Discourse: How Social Contexts influence Text and Talk*. Cambridge, 2009.

Slama-Cazacu T. *Langage et contexte. Le probleme du langage dans la conception de l'expression et de l'interpretation par des organizations contextuelles. Janua linguarum. series major*. Mouton, 1961. No. 6.