

На правах рукописи



Первак Татьяна Владимировна

Языковая игра в теледискурсе: лексический и стилистический аспекты
(на материале немецкого комедийного телесериала «Штормберг»)

Специальность 10.02.04 –
«Германские языки»

Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата
филологических наук

Мытищи – 2018

Работа выполнена в Государственном образовательном учреждении высшего образования Московской области Московском государственном областном университете на кафедре германской филологии факультета романо-германских языков Института лингвистики и межкультурной коммуникации.

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор Гусева Алла Ефимовна

Официальные оппоненты:

Желтухина Марина Ростиславовна, доктор филологических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», профессор кафедры английской филологии

Карпенко Елена Игоревна, кандидат филологических наук, ФГБОУ ВО «Московский государственный лингвистический университет», доцент кафедры лексикологии и стилистики немецкого языка факультета немецкого языка

Ведущая организация: ФГАОУ ВО «Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации»

Защита состоится «06» декабря 2018 г. в 12 ч. 00 м. на заседании диссертационного совета Д 212.155.16 по филологическим наукам на базе Государственного образовательного учреждения высшего образования Московской области Московского государственного областного университета по адресу: 105082, г. Москва, Переведеновский переулок, д. 5.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте Государственного образовательного учреждения высшего образования Московской области Московского государственного областного университета: <http://mgou.ru>

Автореферат разослан «___» _____ 201__ г.

Ученый секретарь
диссертационного совета Д 212.155.16
доктор филологических наук, профессор



А. Е. Гусева

Общая характеристика работы

Реферируемое диссертационное исследование посвящено изучению механизмов создания и особенностям функционирования языковой игры в телевизионном дискурсивном пространстве. Языковая игра рассматривается в лексическом и стилистическом аспектах как взаимодействие лексико-фразеологических средств и изобразительно-выразительных возможностей современного немецкого языка.

Пристальное внимание к языковой игре в современном мире в целом и в современных лингвистических исследованиях в частности вызвано активным использованием ее возможностей в различных сферах социальной жизни с различными прагматическими целями и установками. Акцент на языковой игре в средствах массовой коммуникации продиктован в первую очередь прагматической направленностью медиадискурса, поскольку игровые приемы служат эффективным средством привлечения зрительской аудитории. Такая тенденция все отчетливее прослеживается не только в развлекательном, но и в рекламном, новостном и публицистическом наполнении медиадискурса и, в частности, теледискурса как его составляющей.

Актуальность настоящего исследования определена следующими факторами:

– недостаточная изученность приемов создания языковой игры с точки зрения единства вербальных и невербальных средств в теледискурсе, осмысление которых является одним из перспективных направлений в современной лингвистике, особенно с учетом факта, что «играть с языком» становится все более модной тенденцией;

– недостаточное внимание лингвистов к языковой специфике жанра мокьюментари, в котором снят исследуемый комедийный сериал «Штрюмберг».

Степень научной разработанности темы диссертации определяется тем, что понятие «языковая игра» получило свою актуальную разработку в целом ряде современных работ в рамках *медиадискурса*, в частности, теледискурса [Бирюкова, 2012; Дудникова, 2010], рекламного текста [Баранов, 2011; Ильясова, Амири, 2016; Курганова, 2004] и рекламного дискурса [Лазовская, 2007; Попова, 2013], политического дискурса [Ханина, 2016], радиодискурса [Фащанова, 2012], медиатекста [Куранова, 2008; Симутова, 2008], а также на материале молодежного сленга [Рыбакова, 2015] и художественного текста [Норман, 2012; Полевщикова, 2012; Рахимкулова, 2003; Санников, 2002; Сопова, 2006; Шацкая, 2010].

Языковые средства создания комического в юмористическом телесериале рассматривались в работе О. В. Мишиной [Мишина, 2007], паремии и их игровые модификации в медицинском телесериале в докторской диссертации А. А. Константиновой [Константинова, 2012]. Нерешенность проблем, связанных с изучением *языковой игры в комедийном телесериале*, снятом в жанре *мокьюментари (псевдодокументалистики)* как особом жанре игрового кино,

явилась предпосылкой настоящего исследования и определила его объект, предмет и цель.

На телевидении одним из примеров жанра мокьюментари стал британский сериал «Офис», рассказывающий о повседневной жизни сотрудников регионального отдела бумажной компании Wernham Hogg в Слау. Было создано большое количество адаптаций «Офиса» в разных странах, например, в Германии, Франции, США, Канаде и др.

В Германии адаптация «Офиса» вышла под названием „Stromberg“. Телесериал транслировался на телеканале ProSieben в период с 2004 по 2012 годы. В общей сложности было снято 5 сезонов, включающих 46 серий – каждая длительностью 24–28 мин. Сериал «Штрюмберг» во многих аспектах является инновационным на немецком телевидении. Об этом свидетельствует и его популярность (2005, 2006, 2012 – премия Grimme; 2005, 2006, 2007, 2010, 2012 – премия Deutscher Comedypreis; 2005, 2006, 2007 – премия Deutscher Fernsehpreis), и выход кинофильма „Stromberg – Der Film“ в кинотеатрах Германии в феврале 2014 года на средства, собранные проектом «краудфандинг» (народное финансирование). Кроме того, следует отметить издание словаря „Chef-Deutsch/Deutsch-Chef von Bernd Stromberg“ (2007) и книги золотых правил шефа „Stromberg – Die goldenen Job-Regeln. Das ultimative Büro-Buch!“ (2014), а также высокую цитируемость афоризмов главного персонажа Бернда Штрюмберга в интернете.

Телесериал «Штрюмберг» выполнен в виде реалистичного репортажа из типичного провинциального офиса и показывает жизнь типичного офисного «планктона». Главное действующее лицо сериала – Бернд Штрюмберг, руководитель отдела фиктивной страховой компании Capitol Versicherung. Секрет убедительности и достоверности «Штрюмберга» кроется не столько в документальной стилистике, сколько в совершенно правдоподобных ситуациях повседневного офисного общения.

Объектом исследования выступает речь персонажей немецкого комедийного телесериала «Штрюмберг» как среда функционирования языковой игры.

Предметом исследования является языковая игра в комедийном телесериале «Штрюмберг», ее функции и механизмы создания с помощью лексических и стилистических средств современного немецкого языка. Выбор именно этого телесериала в качестве предмета исследования продиктован тем, что персонажи постоянно обращаются к различным приемам языковой игры в своей речи для создания комического эффекта. При этом, как показали наши наблюдения, наиболее употребительными приемами языковой игры в «Штрюмберге» являются фразеологические модификации, аллюзии и окказиональные образные сравнения.

Материалом исследования послужили 454 примера языковой игры на основе фразеологических модификаций, аллюзий и окказиональных образных сравнений в речи персонажей комедийного сериала «Штрюмберг», которые после

сплошной выборки систематизировались в зависимости от их функции и способа создания. Общий объем проанализированного материала составляет 573 страницы сценария (1–2 сезоны) и 46 серий 1–5 сезонов общим объемом около 1200 минут. Телесериал «Штрюмберг» еще не становился объектом лингвистического исследования, что объясняется сложностью сбора языкового материала ввиду отсутствия опубликованных сценариев для 3–5 сезонов и несоответствия тексту сценария видеоматериала на компакт-дисках 1–2 сезонов.

Гипотеза исследования. Специфика телесериала в жанре мокьюментари проявляется в совмещении документального и псевдодокументального начал, что оказывает влияние как на отбор вербальных и невербальных средств, так и на способ их презентации в готовом телевизионном продукте. Одним из таких средств является языковая игра, специфика и механизмы создания которой также определяются единством лингвистических и экстралингвистических средств с целью создания комического эффекта.

Цель исследования заключается в описании приемов языковой игры, а именно фразеологических модификаций, аллюзий и окказиональных сравнений, и установлении особенностей их стилистического взаимодействия и функционирования в телевизионной среде на материале немецкоязычного комедийного сериала «Штрюмберг».

Для достижения поставленной цели и верификации гипотезы потребовалось решить следующие **задачи**:

1. Изучить научную лингвистическую литературу для формирования теоретической базы и методологии исследования лексических и стилистических возможностей языковой игры с учетом особенностей их реализации в теледискурсе, а именно в комедийном сериале, снятом в жанре мокьюментари.

2. Описать основные системообразующие признаки теледискурса и охарактеризовать конститутивные признаки жанра мокьюментари.

3. Определить основополагающие классификационные принципы для анализа и систематизации механизмов создания языковой игры в теледискурсе и применить их к анализируемым приемам, в частности фразеологическим модификациям, аллюзиям и окказиональным образным сравнениям.

4. Описать способы модификации фразеологизмов отдельно, во взаимосвязи друг с другом и частично во взаимодействии с изобразительно-выразительными средствами современного немецкого языка для вскрытия игрового потенциала его фразеологических ресурсов.

5. Рассмотреть авторские фразеологизмы и афоризмы главного персонажа сериала Бернда Штрюмберга в аспекте языковой игры, а также в ракурсе вопроса возможного пополнения фразеологического фонда современного немецкого языка потенциальными фразеологизмами.

6. Выявить и описать случаи стилистической конвергенции аллюзии и окказионального сравнения и установить степень их значимости для языковой игры.

При решении поставленных задач в работе нашли применение следующие

методы исследования, дополняющие и конкретизирующие друг друга:

– метод лингвистического наблюдения и описания, включающий в себя приемы наблюдения, интерпретации, сопоставления, обобщения речевого материала с последующей классификацией и систематизацией полученных результатов с использованием компьютерных технологий;

– метод лингвистического комментирования, используемый в процессе объяснения наблюдаемых языковых явлений в речи персонажей;

– дискурсивный анализ по М. Л. Макарову, применяемый для описания реальной речевой деятельности на основе анализа транскриптов видеозаписей речевых событий в комплексе с разнообразными лингвокультурными наблюдениями и предполагающий комплексное толкование смысла фразеологических модификаций, аллюзий и образных сравнений с учетом коммуникативной ситуации;

– контекстуальный анализ, заключающийся в выявлении степени зависимости от контекста значения слова / фразеологизма;

– метод медиалингвистического анализа, предложенный Т. Г. Добросклонской, используемый для обнаружения и описания закономерностей взаимодействия вербального и медийного рядов, изучения особенностей комбинации слово – звук – изображение в аспекте языковой игры в теледискурсе.

– интертекстуальный анализ, предполагающий изучение межтекстового взаимодействия, выявление роли аллюзий в выражении концептуального смысла вторичного текста на основе его связи с текстом-первоисточником.

Теоретико-методологическую основу исследования формируют научные труды отечественных и зарубежных ученых в следующих областях:

– общая теория дискурса и лингвистика текста: Н. Д. Арутюнова, И. Р. Гальперин, Т. А. ван Дейк, В. И. Карасик, М. Н. Левченко, В. Е. Чернявская, U. Fix, S. Jäger;

– различные аспекты медиа- и теледискурса: Т. Г. Добросклонская, М. Р. Желтухина, М. Ю. Казак, Н. И. Клушина, Н. А. Кузьмина, О. А. Лаптева, Е. Г. Ларина, Н. Н. Оломская, С. В. Светлана-Толстая, В. А. Тырыгина;

– теории интертекстуальности: М. М. Бахтин, Ю. Н. Караулов, В. В. Красных и Д. Б. Гудков, Ю. Кристева, Г. Г. Слышкин и М. А. Ефремова, Н. А. Фатеева;

– теория языковой игры: Е. М. Александрова и О. А. Астафьева, Т. А. Гридина, С. В. Ильясова и Л. П. Амири, Ю. О. Коновалова, Б. Ю. Норман, С. Ж. Нухов, В. З. Санников, S. Fiedler, F. J. Hausmann, F. Heibert, H. Grassegger;

– общая лексикология и фразеология: Д. О. Добровольский, А. В. Кунин, А. М. Мелерович и В. М. Мокиенко, И. Г. Ольшанский и А. Е. Гусева, И. Ю. Третьякова, И. И. Чернышева, W. Fleischer, H. Burger, A. Naciscione, W. Koller, S. Ptashnyk, B. M. Schweizer;

– стилистика: Н. Д. Белоножко, Н. А. Богатырева и Л. А. Ноздрина, М. П. Брандес, Г. А. Копнина, Л. А. Лебедева, В. М. Огольцев, М. Риффатер, E. Riesel, E. Schendels.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

1. Впервые рассмотрены лингвистическая специфика и экстралингвистические особенности жанра мокьюментари на примере культового комедийного телесериала «Штрюмберг» в аспекте создания языковой игры вербальными и невербальными средствами в теледискурсе.

2. Впервые разработаны классификационные принципы для лингвистического описания языковой игры на основе фразеологических модификаций, аллюзий и окказиональных образных сравнений в немецкоязычном комедийном сериале в жанре мокьюментари.

3. Впервые рассмотрены авторские фразеологизмы и афоризмы главного персонажа сериала Бернда Штрюмберга в аспекте языковой игры и как возможный источник пополнения фразеологического фонда современного немецкого языка.

4. Впервые выявлены и описаны случаи стилистической конвергенции аллюзии и окказионального сравнения и установлена степень ее значимости для языковой игры.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что получены результаты, вносящие вклад в расширение представлений об изучаемом явлении – языковой игре в теледискурсе, приемах и механизмах ее создания лексико-фразеологическими и стилистическими средствами современного немецкого языка. В работе изложены основные идеи теории дискурса и его типологии применительно к теледискурсу и жанру мокьюментари. Сформулированные автором теоретические положения дополняют имеющиеся достижения в сфере изучения классификационных принципов языковой игры и способствуют развитию методологии системного описания приемов языковой игры.

Практическая значимость исследования заключается в том, что определены перспективы использования теоретических положений и созданного корпуса примеров языковой игры в теоретических курсах «Лексикология немецкого языка» и «Стилистика немецкого языка», а также в соответствующих спецкурсах. Результаты исследования могут быть использованы в процессе преподавания немецкого языка как иностранного, лингвокультурологии, лингвостилистического анализа текста, а также в практике межкультурной коммуникации.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Эффект языковой игры в комедийном телесериале «Штрюмберг» является результатом лингвокреативного мышления сценаристов и актеров, что продиктовано в определенной мере прагматической направленностью теледискурса, заключающейся в привлечении и удержании внимания зрительской аудитории. Этим же фактором обусловлены отбор и способ представления лингвистических и экстралингвистических средств в теледискурсе.

2. В качестве основных характеристик языковой игры в комедийном телесериале выступают «творческая» аномальность (сознательное нарушение

языковых норм), интенциональность (направленность на телеаудиторию) и контекстуальная обусловленность (учет языкового окружения и ситуации речевого общения).

3. Фразеологизмы и их модификации органично вписываются в языковую игру благодаря амбивалентной природе. В связи с этим целесообразно применение классификации, учитывающей принцип семантической маркированности и включающей три типа модификаций фразеологизмов: формальную, формально-семантическую и семантическую. В зависимости от количества используемых способов модификации в одном игровом контексте (анализируется 12 способов) выделяются одиночные и комплексные преобразования фразеологизмов.

4. Восприятие имплицитных аллюзий в языковой игре имеет сложный характер и требует предварительного знания прецедентных текстов или фактов. В данном случае целесообразна социокультурная классификация источников аллюзий, включающая прецедентные имена, Библию, песенный фонд, исторические события, факты повседневной жизни, крылатые выражения и пословицы, литературные произведения, кинопродукцию и невербальные произведения искусства. Классификация выявляет значимость прецедентного имени (33%), которое наделяет персонажей сериала своими качествами и создает объемный, часто комичный образ.

5. Языковая игра на основе окказиональных образных сравнений отражает индивидуальный мир и особенности образного мышления персонажей и связана с поиском новых нестандартных образов. В механизме создания такой языковой игры на первый план выступает зависимость между степенью сходства сравниваемых предметов или явлений и комичностью создаваемого образа, а именно: чем меньше сходства, тем комичнее образ. Субъекты окказиональных сравнений представлены концептуальными сферами «офисная жизнь человека» и «жизненная позиция», отображающими сюжетную направленность сериала «Штрюмберг».

6. Стилистическая конвергенция аллюзии и образного сравнения, отражая специфику авторского мировосприятия, служит компрессии информации, созданию объемного образа экономными средствами языка, эмоционально-экспрессивному описанию внешности и поступков персонажей сериала. В процессе конвергенции соединяются структурные особенности и тематическая доминанта образного сравнения с социокультурными источниками аллюзий, в результате чего возникает синергетический эффект языковой игры.

Апробация результатов исследования. Материалы диссертации отражены в 6 статьях общим объемом 2,9 п. л., 4 из которых опубликованы в научных изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России. Результаты проведенного исследования докладывались на следующих конференциях: Международной научно-практической конференции «Вопросы образования и науки» (Тамбов, 2015), ежегодной Научно-методической конференции преподавателей, аспирантов и студентов Института лингвистики и

межкультурной коммуникации МГОУ (Москва, 2015, 2016, 2017, 2018), Международной научной конференции «Германистика 2018: nove at nova» в МГЛУ (Москва, 2018).

Структура работы определена логикой поставленных задач. Диссертация включает введение, три главы, заключение, список научной литературы, список словарей и три приложения.

Основное содержание работы

Во **введении** обосновывается актуальность темы исследования, формулируются гипотеза, цель и задачи, характеризуются предмет, объект и фактический материал исследования, определяются новизна, теоретическая и практическая значимость работы, приводятся сведения об апробации работы и публикациях.

Первая глава «Теоретические основы исследования языковой игры в теледискурсе» посвящена изложению приоритетных вопросов, касающихся описания феномена языковой игры с точки зрения единства вербальных и невербальных средств в теледискурсе. В данной главе определяется место теледискурса развлекательной направленности в глобальной системе дискурсов, дается характеристика конститутивных признаков жанра мокьюментари, рассматриваются основные направления, принципы исследования и функции языковой игры и ее приемов в теледискурсе.

Специфика источника материала исследования диктует необходимость обращения к понятию «дискурс» и его описанию применительно к изучению *речи персонажей комедийного телесериала, «взятой в событийном аспекте»*¹. Ретроспектива исследования дискурса позволила установить, что работы [Карасик, 2004; Кибрик, 2001; Кубрякова, 2001; Макаров, 2003; Чернявская, 2014; Тён ван Дейк, 2014; Fix, 2008; Niehr, 2014; Warnke, 2007] наиболее полно отражают специфику этого многопланового понятия. По вопросу определения *дискурса* существует несколько точек зрения, которые мы, вслед за рядом ученых², сводим к двум основным:

1. дискурс – конкретное коммуникативное событие в единстве с экстралингвистическими факторами и слагаемыми коммуникативного процесса;
2. дискурс – совокупность тематически соотнесенных текстов, в комплексном взаимодействии которых раскрывается содержание дискурса.

Для исследования языковой игры в медиа- и теледискурсе крайне важно вышеуказанное лингвистическое понимание двойственной природы дискурса. Такой подход позволяет изучать телевизионную речь в динамике ее развития с учетом экстралингвистического фона, различных слагаемых коммуникативного

¹ Арутюнова Н. Д. Дискурс//Лингвистический энциклопедический словарь. М. 2002, С. 136–137.

² См., напр.: Чернявская В. Е. Лингвистика текста. Лингвистика дискурса. М., 2014. 208 с.

процесса и тематического круга вопросов, определяемого жанровым разнообразием теледискурса.

Обращение к классическим трудам и современным публикациям в области медиадискурса позволило заключить, что медиадискурс является видом институционального дискурса³ и при дальнейшей классификации с интенциональных позиций подразделяется на информационный, публицистический и развлекательный⁴, а по каналам коммуникации на теледискурс, радиодискурс, интернет-дискурс и дискурс печатных СМИ.

С учетом обозначенных выше позиций телевизионный дискурс понимается как совокупность медиатекстов, объединенных аудиовизуальным каналом коммуникации. Разносторонность тематического содержания позволяет изучать теледискурс вслед за медиадискурсом как полидискурсивное явление со сложной семиотической системой в конкретном социальном пространстве. Телевизионную речь целесообразно рассматривать как компонент триады «изображение – звук – речь» и изучать только с учетом законов ее звукового воплощения⁵, поскольку вербальные и аудиовизуальные компоненты находятся в неразрывной связи друг с другом и в зависимости от цели адресанта могут гармонизировать или контрастировать, например, для создания какого-либо стилистического эффекта.

Исследуемый в работе комедийный телесериал «Штрюмберг» как нельзя лучше отражает популярный сегодня жанр игрового кино *мокьюментари*, пародирующий документальность и высмеивающий стремление масс-медиа конструировать реальность и подавать ее зрительской аудитории как подлинную. В научной литературе под *мокьюментари* (*mock* – подделка и *documentary* – документальный фильм) понимается кинематографический или телевизионный жанр, снятый как запись событий реальной жизни, но на самом деле являющийся полностью выдуманным⁶. Эффект «документальности» создается с помощью следующих средств:

- 1) «прямой репортаж» из офиса, т. е. постоянное присутствие камеры;
- 2) возможность давать откровенное интервью перед камерой с целью анализа какой-либо ситуации или поступка;
- 3) аутентичность / реалистичность, т. е. отсутствие преувеличенных комедийных персонажей, странной обстановки, закадрового смеха и пр.;
- 4) «повседневная» речь персонажей с большим вкраплением шуток, ощущение «непричесанности» живой речи, передающееся не только словом, но и интонацией, мимикой и жестами.

Подчеркнем, что отличием «Штрюмберга» от обычного комедийного

³ Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. М., 2004. С. 232.

⁴ Клушина Н. И. Интенциональная конфигурация медийного пространства // Политическая лингвистика. 2013. № 2 (44). С. 40–45.

⁵ Светлана-Толстая С. В. Русская речь в массмедийном пространстве. М., 2007. С. 39.

⁶ Roscoe J., Hight C. Faking it: Mock documentary and the subversion of factuality. Manchester. 2001. p. 49.

сериала является совмещение игрового и неигрового начал, присущее жанру мокьюментари. В таком ракурсе жанр мокьюментари воплощает в себе озорство с серьезной маской на лице и является неисчерпаемым ресурсом для создания языковой игры.

В рамках первой главы достаточно подробно раскрыты основные подходы к изучению языковой игры и отражены спорные точки зрения специалистов в области принципов классификации ее приемов. Обращаясь к ретроспективе исследований языковой игры, отметим, что она интерпретируется как род словесного искусства, как словесная форма комического, как особая форма лингвокреативной деятельности с опорой на языковой стереотип, как реализация творческого потенциала языковой личности, как намеренная языковая неправильность или проявление аномальности в речи⁷.

Учитывая такое многообразие подходов, логично рассматривать языковую игру как конгломерат различных приемов и способов речевого творчества, используемых для достижения определенного стилистического эффекта, большей частью комического. В работе отмечается, что крайне актуальной в силу масштабности понятия «языковая игра» является разработка ее классификационных принципов. Наиболее значимые из них приведены ниже:

1) Структурная/системная классификация, распределяющая приемы и средства языковой игры по языковым уровням.

2) Классификация на семиотических основаниях, использующая трехчастное деление лингвистики на семантику, синтаксис и прагматику.

3) Классификация, в основе которой лежит деление на вертикальные и горизонтальные языковые игры (характерна для немецких исследователей)⁸.

В данной работе языковая игра, эффект которой зависит от удачного соединения вербального компонента с изображением и звуком, рассматривается как единство лингвистических и экстралингвистических средств. На основе анализа приемов языковой игры в комедийном телесериале были выделены ее три основные характеристики:

1) «творческая» аномальность, заключающаяся в сознательном нарушении языковых норм для создания комического эффекта и не имеющая ничего общего с речевыми ошибками;

2) интенциональность, т.е. направленность на телеаудиторию и ориентированность на ее встречную мыслительную активность;

3) контекстуальная обусловленность, принимающая во внимание языковое окружение и ситуацию речевого общения.

Одним из обязательных условий языковой игры в теледискурсе является

⁷ См., напр.: Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. 214 с. ; Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. М., 2012. 344 с. ; Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002. 552 с.

⁸ См., напр.: Hausmann F. J. Studien zu einer Linguistik des Wortspiels: Das Wortspiel im „Canard enchaîné“. Tübingen, 1974. S. 76 ; Wagenknecht C. J. Das Wortspiel bei Karl Kraus. Goettingen. 1965. S. 21.

наличие общих фоновых знаний у адресата и адресанта. Адресант должен иметь ясное представление об адресате (возраст, образование, социальное положение и т. д.) и учитывать его особенности для создания успешного телевизионного продукта. Согласно социологическим исследованиям, целевой аудиторией сериала «Штрюмберг» являются представители мужского пола в возрасте от 14 до 49 лет, с образованием и заработком выше среднего. Таким образом, языковая игра характерна для речи «образованных людей, владеющих нормой, получающих эстетическое удовольствие от преднамеренных нарушений и тонко чувствующих границу между нормой и аномалией»⁹.

Во **второй главе** «Языковая игра на основе фразеологических модификаций в теледискурсе» проводится анализ типов и способов модификаций фразеологизмов, взятых по отдельности, в комбинации друг с другом, а также в сочетании с невербальными средствами в теледискурсе. Особое внимание уделяется авторским фразеологизмам и афоризмам главного персонажа телесериала Бернда Штрюмберга. Работа над данной частью исследования осуществлялась с опорой на труды российских и зарубежных фразеологов¹⁰ и фразеологические словари¹¹. В реферируемой диссертации затронута проблема разграничения варьирования фразеологизма и его модификации, уделено внимание семантическим процессам, происходящим при структурном изменении фразеологизма. Самостоятельный параграф посвящен рассмотрению основных подходов к классификации фразеологических модификаций отечественными и зарубежными лингвистами.

Под *модификацией фразеологизма* как приемом языковой игры понимается намеренное и, что немаловажно, креативное отклонение от конвенциональной нормы фразеологизма. В теледискурсе это понятие расширяется за счет наличия вербальных (на уровне звукового ряда) и невербальных (на уровне зрительного ряда) средств. Условием модификации является понимание реципиентом того факта, что речь идет об осознанном изменении фразеологизма для создания стилистического эффекта, а не о речевой ошибке. Успешность реализации языковой игры зависит от интеллектуальной способности зрителей узнавать узуальные фразеологизмы во фразеологических модификациях и декодировать их имплицитный смысл.

В силу своей экспрессивности фразеологизмы и их модификации являются естественным материалом для языковой игры. Частотность использования данного приема подтверждена исследуемым корпусом: из 900 фразеологизмов,

⁹ Коновалова Ю. О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. Владивосток, 2008. С. 13.

¹⁰ См. напр.: Добровольский Д. О. Беседы о немецком слове. М., 2013. 744 с. ; Burger H. Phraseologie: eine Einführung am Beispiel des Deutschen. Berlin, 2010. 239 S. ; Ptashnyk S. Phraseologische Modifikationen und ihre Funktionen im Text. Eine Studie am Beispiel der deutschsprachigen Presse. Baltmannsweiler, 2009. 264 S.

¹¹ См., напр.: Duden. Redewendungen. Wörterbuch der deutschen Idiomatik. Band 11. Berlin, 2013. 928 S. ; Бинович Л. Э. Немецко-русский фразеологический словарь. М., 1975. 656 с.

отобранных методом сплошной выборки из первых трех сезонов «Штротмберга» общим количеством 26 серий (704 минуты), 186 были подвергнуты модификации.

Так как обыгрыванию чаще всего подвергается амбивалентная природа фразеологизма, то для анализа и систематизации выявленных модификаций фразеологизмов была применена классификация, учитывающая принцип семантической маркированности. Наиболее полно специфике исследуемого материала соответствует классификация Г. Бургера¹². Данная классификация, включающая три типа, позволила охватить все способы модификаций (12) и детально описать происходящие семантические процессы с учетом влияния на них аудиовизуального уровня коммуникации (Табл.1).

Таблица 1 – Классификация типов и способов фразеологических модификаций

Тип модификации	Всего примеров	Способы модификаций фразеологизмов	Всего примеров	%
1. Формальная модификация	52	1) Фразеологический эллипсис	33	17
		2) Грамматические модификации	19	9
2. Формально-семантическая модификация	125	3) Лексическая субституция	60	29
		4) Расширение структуры	28	13
		5) Свободное употребление фразеологизма или его компонентов	14	7
		6) Контаминация	8	4
		7) Метаязыковой комментарий	6	3
		8) Согласование	3	2
		9) Нарушение семантической валентности или логико-семантической совместимости	6	3
3. Семантическая модификация (двойная актуализация)	27	10) Реализация фразеологического значения с последующей актуализацией свободного значения словосочетания	17	13
		11) Реализация свободного значения словосочетания с намеком на фразеологизм	3	
		12) Одновременная реализация фразеологического значения и свободного значения фразеологизма	7	
Итого:	204			100

¹² Burger H. Указ. соч. S. 159–162.

Таблица 1 наглядно иллюстрирует наличие следующих типов и способов фразеологических модификаций, выявленных в процессе анализа практического материала:

1. При *формальной модификации* изменяется только план выражения фразеологизма без изменения его семантики. Присутствие формальной модификации (26%) связано с особенностью жанра мокьюментари воссоздавать реальность происходящего различными лингвистическими и экстралингвистическими средствами, в том числе и средствами синтаксиса разговорного стиля. Рассмотренные в рамках формальной модификации фразеологический эллипсис и грамматические модификации подтверждают важность использования синтаксических преобразований, а также средств экспрессивного синтаксиса в языковой игре для создания эмоционально насыщенного контекста.

1) Фразеологический эллипсис – явление, характерное для разговорной речи, подразумевает редукцию отдельных компонентов фразеологизма, не влияющую на его значение. Частое обращение к эллипсису (17%) в сериале «Штрюмберг» подчеркивает желание сценаристов создать и передать аутентичность повседневной обстановки в офисе, например:

Wenn Sie so schlau sind, dann ... Sie müssen mal den Wirsing einschalten, bevor Sie mir so eine Scheiße vor die Nase halten! Ich hab hier weiß Gott anderes zu tun, als mit Ihnen hier Maulaffen zu ... äh ... [Stromberg, Staffel 2, S. 12] – ср. *Maulaffen feilhalten / глазеть*.

2) Грамматические модификации (9%) представлены морфологическими (изменение степени сравнения прилагательного и изменение числа существительного) и синтаксическими (преобразование категориального значения фразеологизма, отделение компонента фразеологизма в придаточное предложение и инверсия) модификациями:

Na ja, bei mir in der Abteilung sind 'n paar alte Semester, die haben natürlich Schiss vor so 'nem Test [Stromberg, Staffel 2, S. 77] – ср. *ein älteres Semester sein / уже немолодой, в годах*.

2. При *формально-семантической модификации* изменение плана выражения фразеологизма приводит к изменению его плана содержания, в результате чего происходит актуализация свободного значения всего словосочетания или его отдельных компонентов. Формально-семантическая модификация представлена 61% всех примеров, что свидетельствует о разнообразии рассматриваемых способов в рамках данного типа.

1) Лексическая субституция представляет собой замену одной языковой единицы на другую. Отметим, что наряду с лексической субституцией, построенной на отношениях синонимии, антонимии, гипонимии, паронимии были выявлены случаи лексической замены, в основе которых лежала прецедентная информация. Доминирование лексической субституции (29%) обусловлено относительной простотой использования этого способа и творческими речевыми предпочтениями автора «Штрюмберга», например:

Aber ich kann auch 'n Hai sein ... Ich bin der schwarze Hai unter lauter weißen, äh, wie bei den Schafen, nur andersrum, also ... [Stromberg, Staffel 2, S. 261] – ср. *schwarzes Schaf / паршивая овца (в стаде), белая ворона (в коллективе)*.

2) Под расширением структуры фразеологизма (13%) понимается ввод новых компонентов во внутреннюю структуру фразеологизма, что затрагивает как его лексический состав, так и синтаксис. Данный способ представлен образованием композитов, вводом генитивного атрибута, вводом определения, выраженного прилагательным, местоимением, числительным или наречием, например:

Wenn ich eins hasse, dann ist das dieses aufgeblasene Getue ... „Ich war in Zürich und Brüssel und blabla“ ... Ich war auch schon mal in Brüssel ... 'n Wochenende, und die kochen auch nur mit ganz lauwarmem Wasser ... [Stromberg, Staffel 2, S. 35] – ср. *auch nur mit Wasser kochen / быть не лучше, чем другие*.

3) Свободное употребление фразеологизма или его отдельных компонентов (7%) основано на разложении его структуры и употреблении в новых несвойственных синтаксических связях, часто с введением придаточного предложения, например:

Die Männer, die stammen vielleicht vom Affen ab, aber die Weiber mit Sicherheit von 'ner Klette [Stromberg, Staffel 3/2, 16:15] – ср. *wie eine Klette an j-m hängen/kleben / пристать к кому-л. как репейник*.

4) Контаминация фразеологизмов (4%) объединяет в ходе речевого общения структурные элементы двух языковых единиц. Такой способ игровой модификации фразеологизмов возможен при наличии у них одинаковых лексических компонентов, при близости смыслового содержания, при обладании общей или сходной синтаксической структуры, например:

Hey, ja, Mensch, das ging ja schnell! Wann geht's los? Hier, die beiden wollen Ringe werfen ... [Stromberg, Staffel 2, S. 104] – ср. *die Ringe tauschen/wechseln / жениться* и *Anker werfen / осесть где-л.*

Контаминация фразеологизма с изображением, т. е. замена языковых средств невербальными используется в теледискурсе как для экономии языковых средств, так и для придания речи большей экспрессивности и образности, например:

Ульф: *Aber ich denke, die Beförderung steht?*

Штромберг: *Mensch, Ulf, das Wasser steht schon bis hier! Kapiert das doch mal!!* [Stromberg, Staffel 1, S. 125]. В словаре Дуден [Duden 11, 2013, S. 686] встречаются зафиксированные узусом варианты *das Wasser steht bis zum Hals / bis an die Kehle / bis zur Kehle / быть в отчаянном положении*, в сериале слово *Hals / Kehle* заменяется характерным движением руки по шее.

5) Метаязыковой комментарий (3%) показывает, что говорящий осознает метафорический, переносный смысл используемого им выражения и подчеркивает это понимание с помощью определенных языковых средств, например:

Der kommt nicht rein und sagt guten Tag, sondern der springt mir durch den

Sitzplan praktisch sofort mit dem nackten Arsch ins Gesicht [Stromberg, Staffel 2, S. 27] – ср. *j-m mit dem [nackten] Arsch ins Gesicht springen* / *накинуться на кого-л.*

6) Согласование (2%) имеет общность со стилистической фигурой зевга и представляет собой особенно выразительную технику создания двусмысленности, построенную на объединении синтаксически двух семантически несовместимых членов предложения, например:

Ah, hier, die kleine Buhrer mit der großen Buchhaltung, die hat's auch faustdick hinter 'n Ohren ... und in der Bluse [Stromberg, Staffel 2/5, 09:20]. Языковая игра построена на намеренном объединении нетождественных элементов *in der Bluse* и *hinter 'n Ohren* во фразеологизме *es [faust]dick hinter den Ohren haben* / *быть пройдохой*. Обыгрываемая антитеза *маленькая – большая* (*die kleine Buhrer mit der großen Buchhaltung*) сопровождается жестом Штрюмберга, показывающим большую грудь маленькой Сабины Бурер, работающей в бухгалтерии (сходство слов *Buchhaltung* и *Büstenhalter*). Явное нарушение языковых норм активизирует внимание зрителя, доставляя в то же время удовольствие от умело введенной шутки.

7) При нарушении логико-семантической совместимости или семантической валентности (3%) структура и семантика фразеологизма в целом не изменяются, но контекстуальное окружение приводит к нарушению логико-семантических связей, например:

Mit 'nem Arbeitskollegen was anfangen ist ganz einfach. Aber mit 'nem Arbeitskollegen Schluss machen ist 'ne ganz andere Geschichte. Das ist, als ob du als Alkoholiker in 'ner Kneipe arbeitest und unbedingt von dem Zeug loskommen willst. Wobei in meinem Fall der Alkohol ja mit mir Schluss machen wollte, wenn man so will ... Ist aber auch nicht so lustig, wie es klingt ... [Stromberg, Staffel 2, S.174–175] – ср. *mit j-m Schluss machen* / *расстаться, порвать отношения с кем-л.*

3. Семантическая модификация без формальных изменений (13%) или прием двойной актуализации значения заключается в одновременном контекстуально обусловленном соположении двух семантических планов фразеологизма и свободного словосочетания с целью создания остроумной шутки. Обыгрывание фразеологического и буквального значения компонентов фразеологизма происходит по-разному в зависимости от актуализируемых семантических процессов. Прием двойной актуализации реализуется только в контексте и построен большей частью на синонимичном воспроизведении одного или нескольких компонентов фразеологизма в их прямом значении, что и приводит к сталкиванию фразеологического и свободного значений, например:

Таня: *Wenn ich mal spontan sein will, dann geht es natürlich in die Hose ...*

Ульф: *Und zwar in meine Hose hier ...* [Stromberg, Staffel 3/2, 17:39]. Фразеологизм *in die Hose gehen* обладает семантической целостностью, т. е. значение *накрыться медным тазом* в целом не выводимо из значений каждого компонента *die Hose* / *брюки* и *gehen* / *идти* в отдельности, а мотивируется внутренним образом, который ясно осознается и подлежит расшифровке. Актуализация свободного значения происходит только при синонимичном

воспроизведении словосочетания *in meine Hose*. Выбор именно этого фразеологизма для игрового контекста не случаен: Таня соглашается на близость с Ульфом в машине, понимая, что ей не хватает спонтанности в отношениях с ним.

Выявленное параллельное использование нескольких вышеуказанных способов модификаций представляет собой *комплексное преобразование фразеологизма* с целью создания комически насыщенного игрового контекста. Способы фразеологических модификаций могут встречаться в разных комбинациях в зависимости от намерений автора вызвать у зрителей определенный эмоциональный отклик. В свою очередь фактор адресата (культура, возраст, пол, социальный статус и пр.) также влияет на частотность употребления типов и способов фразеологических модификаций в речи. Выделение ведущего и второстепенных способов в анализируемом материале было затруднительно и не представлялось целесообразным. В качестве примера приведем сочетание лексической субституции и расширения структуры фразеологизма:

Nee, wenn Sie denken, Sie können mit den Leuten hier umspringen wie Papst Rohrspatz der Zwölfte, dann bitte ... nur, mit mir eben nicht mehr. Ende, aus, Micky Maus [Stromberg, Staffel 2, S. 275]. Языковая игра во фразеологизме *schimpfen wie ein Rohrspatz* / *ругаться, на чём свет стоит* построена на преобразовании номинативного компонента *der Rohrspatz* / *полевой воробей* в имя собственное *Papst Rohrspatz der Zwölfte*. Лексическая замена *schimpfen* / *браниться* актуализирует многозначность глагола *umspringen*, который воспринимается и как *прыгать* к слову *воробей*, и как *бесцеремонно обращаться с кем-л.*

Изучение вопроса авторских фразеологизмов Бернда Штрюмберга позволило заключить, что в основе многих из них узнаваемы узуальные фразеологизмы, получившие новое лексическое и грамматическое наполнение, например: *Aber bei den meisten Chefs hier ... Krawatte zu lang, Verstand zu kurz* [Stromberg, Staffel 2, S. 107]. Авторский фразеологизм *Krawatte zu lang, Verstand zu kurz* создан по образцу фразеологического оборота *lange Haare, kurzer Verstand* / *волос долог, да ум короток*. Однако были зафиксированы как потенциальные фразеологизмы Штрюмберга: *Hätte hätte Fahrradkette*, так и пришедшие в активное пользование только после их многократного употребления в сериале, например, пословица *das Leben ist kein Wunschkonzert*.

В данной связи необходимо подчеркнуть, что тиражирование авторских фразеологизмов в устной речи и в интернете можно рассматривать как потенциальное пополнение фразеологического фонда современного немецкого языка. Такой процесс уже наблюдается с афоризмами Штрюмберга, представленными во многих интернет-сборниках наряду с афоризмами *реальных* известных личностей, например: *Ich bin ja die ideale Mischung aus jung, aber sehr erfahren. Findet man in der Form sonst nur auf'm Straßenstrich* [Stromberg, Staffel 2, S. 266]. Становится очевидным, что в лице Штрюмберга воплощен собирательный

образ горе-руководителя, а его афоризмы отражают языковую картину мира соответствующей профессиональной сферы, раскрывают жизненную философию карьерного пути и знакомят с её системой ценностей и антиценностей, выворачивая наизнанку всю подноготную офисной борьбы за лучшее место под солнцем.

Третья глава «Стилистический аспект языковой игры в теледискурсе» посвящена изучению стилистических возможностей языковой игры на основе аллюзии и образного сравнения. Аллюзии и окказиональные образные сравнения рассмотрены по отдельности и в стилистической конвергенции, обладающей высоким коммуникативно-прагматическим потенциалом.

Наиболее частым примером модификации прецедентного текста, средством создания межтекстовых связей в телесериале «Штормберг» выступает аллюзия. Под аллюзией в реферируемой работе, вслед за Н. А. Фатеевой, понимается «заимствование определенных элементов претекста, по которым происходит их узнавание в тексте-реципиенте, где и осуществляется их предикация»¹³. Относительно создания аллюзии в телесериале «Штормберг» следует отметить, что это процесс трансформации и кодирования прецедентного текста с целью выражения определённого дополнительного содержания. Претерпевая лишь незначительные изменения в плане выражения, аллюзия позволяет кратко и емко передать замысел речи и выступает средством создания образности. Важно и то, что в языковой игре аллюзия рождает загадку, вызывает у зрителей улыбку, смех или ироническое отношение к объекту речи.

Однако восприятие имплицитных аллюзий в «Штормберге» имеет сложный характер, и распознавание прецедентных текстов требует от зрителя их предварительного знания. Понять и декодировать новый смысл интертекстуального включения зритель может, только опираясь на знания исходного контекста, например:

Erst mal sind alle gleich ... Parkplätze [Stromberg, Staffel 1, S. 10]. Прецедентным текстом для аллюзии является одна из семи заповедей в повести «Скотный двор» Джорджа Оруэлла: *All animals are equal*. Позднее эта заповедь приняла следующий вид: *All animals are equal, but some animals are more equal than others* / *Все животные равны, но некоторые равнее других*, став крылатым выражением и интертекстом для метафорического переноса на людей: *Все люди равны, но некоторые равнее других*. В приведенном примере аллюзивная языковая игра возникает в результате неожиданного выбора лексической замены – *парковочные места*, но сохраняет мысль автора о том, что социального равенства не существует.

Для анализа и систематизации аллюзий была применена социокультурная классификация их тематических источников (библейских, литературных, исторических и др.) по И. Р. Гальперину как наиболее содержательная в

¹³ Фатеева Н. А. Интертекст в мире текстов: Контрапункт интертекстуальности. М., 2012. С. 128.

лингвокультурологическом аспекте современного немецкого языка. Кроме того, релевантной для данного исследования стала точка зрения, согласно которой прецедентными текстами в медиадискурсе выступают тексты, продуцируемые самим медиадискурсом (актуальные события повседневной жизни, названия и тексты песен, сериалов, шоу, имена телеведущих и др.) (рис. 1).

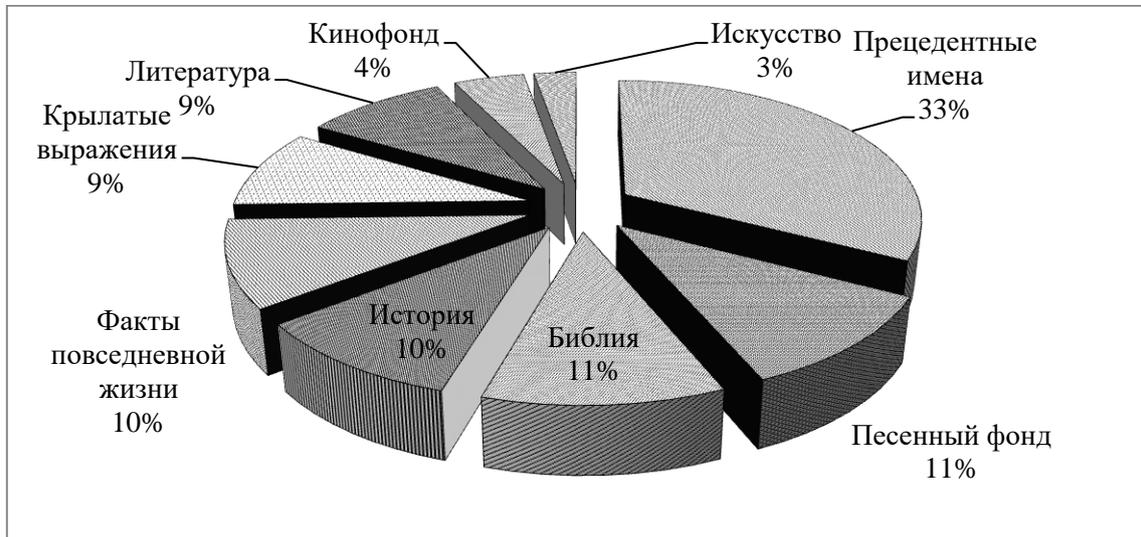


Рисунок 1 – Тематические источники аллюзий в телесериале «Штрюмберг»

Количественный анализ 112 игровых контекстов показывает, что аллюзии на прецедентные имена наиболее востребованы в сериале «Штрюмберг», поскольку прецедентное имя наделяет героев своими качествами, не требуя при этом пространных объяснений. Проиллюстрируем данное положение примером, в котором дается характеристика коллеги женского пола:

Weiber ... Sie ist auch so „Außen Frau Merkel, innen 'n Ferkel“, oder? [Stromberg, Staffel 2, S. 84].

Собственные наблюдения над речевым материалом показали, что «неграмотное» использование прецедентных источников, в частности Библии, служит в сериале «Штрюмберг» исключительно целям языковой игры. Сериал рассчитан на эрудированную зрительскую аудиторию, чем и объясняется частое обращение к прецедентным текстам и именам. Автор уверен, что именно декодирование аллюзий пробуждает в зрителях довольство собственным интеллектом и способствует самоутверждению, например:

Ich bin für klare Hierarchien. Gott hat ja auch nicht zu Moses gesagt: „Wenn du Lust hast, ich hab hier mal so 'n paar Sachen aufgeschrieben, die ich nicht so gut finde, könnt ihr ja mal sehen, was ihr davon haltet ... Nein, da hieß es, zack, hier sind zehn Gebote, und wer nicht pariert, kommt in die Hölle, bums, aus, Nikolaus! So mach ich es auch ... [Stromberg, Staffel 2, S. 59]. Десять заповедей – предписания, десять основных законов, согласно Пятикнижию, были даны Моисею самим Богом, в присутствии сынов Израиля, на горе Синай на пятидесятый день после Исхода из Египта (Исх. 19:10–25). Штрюмберг «умничает» отрывочными знаниями, полученными не в результате систематического изучения первоисточников, а

воспринятыми, порой ошибочно, из средств массовой коммуникации, школьного курса или от других людей.

В процессе обработки языкового материала были выявлены случаи, когда афоризмы Бернда Штромберга сами выступали в качестве прецедентного текста в современных аллюзиях, участвуя, таким образом, в построении вертикального контекста. Иллюстрирует сказанное, например, заголовок статьи К. Капальшинского в журнале „Handelsblatt“ от 15.01.2015: „*Kantinen-Bin-Laden auf dem Gemüsetrip*“ – ср. *Der Kantinen-Bin-Laden. Wollen Sie uns heute grüne Bohnen als Froschschenkel verkaufen?* [Stromberg, Staffel 4/1, 13:36].

Следующей задачей третьей главы стало изучение механизма создания языковой игры с помощью окказиональных образных сравнений, поскольку они как нельзя лучше отражают индивидуальный мир и особенности образного мышления главного персонажа Бернда Штромберга. Соответственно, в ходе исследования актуальным представлялось проследить, что сравнивается и с чем сравнивается в аспекте языковой игры.

Образное сравнение рассматривается как стилистический прием, основанный на «сближении двух разнородных несопоставимых в реальной жизни понятий»¹⁴ и направленный на создание определенного прагматического эффекта¹⁵. По вопросу структуры полного сравнения, мы присоединяемся к точке зрения исследователей, выделяющих три элемента: субъект сравнения + основание (признак) сравнения + сравнительная часть (сравнительный союз + эталон сравнения)¹⁶. Подчеркнем, что в аспекте языковой игры все три элемента сравнения играют важную роль, поскольку «в образном сравнении сопоставляется не предмет с предметом и не понятие с понятием, а конкретный индивидуальный предмет с понятием»¹⁷. Для полных образных сравнений характерна эксплицитная подача информации, языковая игра в этом случае реализуется за счет неординарного контекста или оригинальных логико-семантических связей, например:

Aber ihr kennt mich, ja ich kann ja hartnäckiger sein als eine Erkältung [Stromberg, Staffel 3/3, 10:22]. В приведенном примере субъектом сравнения является человек, в данном случае начальник отдела Бернд Штромберг, эталоном сравнения выступает заболевание *Erkältung / простуда*, а общим основанием для них свойство характера человека *hartnäckig*: *я могу быть упрямее, чем простуда*.

В тех случаях, когда структура неполная, т. е. отсутствует основание сравнения, признак имплицитного сравнения восстанавливается из эталона сравнения и контекста, что требует от зрителей определенных мыслительных операций. Отметим, что в аспекте языковой игры представляется обоснованной

¹⁴ Степанова А. В. Интертекстуальная природа образа и образности : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Самара, 2006. С. 7.

¹⁵ См., напр.: Riesel E., Schendels E. *Deutsche Stilistik*. М., 1975. S. 210.

¹⁶ См. напр.: Огольцев В. М. Устойчивые сравнения в системе русской фразеологии. М., 2010. 192 с.

¹⁷ Огольцев В. М. Указ. соч., С. 27.

замена основания сравнения развернутым контекстом. Расширенные (поясняющие) и развернутые сравнения (синтаксически сложно организованный контекст для разъяснения основания сравнения) имеют установку на создание комического эффекта, например:

Liebe und Büro ist ja wie Sekt aus 'ner Schnabeltasse zuzutrinken. Da musst du dich nicht wundern, wenn 's schnell aufhört zu prickeln [Stromberg, Staffel 3/1, 01:57]. Штромберг, рассуждая на тему любовных отношений на рабочем месте, утверждает, что *любовь в бюро – это как пить шампанское из поильника, не нужно удивляться, что оно быстро перестает пениться*. Языковая игра строится не только на оригинальном сравнении, но и на каламбурном обыгрывании многозначности глагола *prickeln* – *пениться* и *возбуждать*.

Механизм создания языковой игры в телесериале «Штромберг» строится на особом восприятии образного сравнения. До перехода к эталону сравнения зрители воспринимают субъект сравнения серьезно, без шутливого намека. Эталон сравнения, в свою очередь, воспроизводит свойства, выраженные основанием сравнения, и приписывает субъекту ряд признаков, вычленяемых из его значения. Таким образом, происходит замещение некоторых признаков субъекта признаками эталона сравнения. В результате, два разных понятия в какой-то степени совмещаются и воспринимаются как единый семантический комплекс, приращение смысла в котором происходит за счет взаимопроникновения компонентов сравнения. Рассмотрим пример реализации приведенного выше механизма:

Sie sind hier so hilfreich wie Brüste an einer Nonne [Stromberg, Staffel 4/6, 02:23]. Субъектом сравнения выступает коллега, не умеющая работать с офисной компьютерной программой. Эталон сравнения *wie Brüste an einer Nonne / грудь у монашки* воспроизводит качества, представленные основанием для сравнения – *hilfreich / полезный*. Такое сопоставление логически несопоставимых понятий приводит к отрицанию признака, приписываемого субъекту сравнения *полезный – бесполезный*, и создает яркий образ, осложненный наслоением иронии.

В механизме создания языковой игры на основе окказиональных сравнений на первый план выступает зависимость между степенью сходства сравниваемых предметов или явлений и комичностью создаваемого образа, а именно: чем меньше сходства, тем комичнее образ, например:

So Fachleute sind wie so Locher: simpel, präzise, im Büro unentbehrlich. Aber es muss eben auch jemanden geben, der sie runterdrückt. Also im Sinne von äh ... [Stromberg, Staffel 3/5, 00:17]. Рассуждения о компетентных сотрудниках в компании дополнены не только принижающим сравнением последних с канцелярской принадлежностью – *простой, точный и в бюро незаменимый*, но и оригинальной сценой из сериала, в которой Штромберг со всей своей силы показывает, как нужно давить на дырокол, т. е. держать специалистов в ежовых рукавицах.

Для анализа и систематизации материала была разработана оригинальная классификация субъектов и эталонов окказиональных сравнений,

способствующая более полному раскрытию сюжетной направленности сериала и характеров главных героев. При этом уместно обратить внимание на то, что комедийный сериал «Штрюмберг» является своего рода энциклопедией карьеры, где имеют место все перипетии офисной жизни (взаимоотношения между начальством и коллегами, прием на работу, увольнение, служебные романы, повышение и понижение в должности и др.). Этот факт оказал существенное влияние на тематику окказиональных сравнений. В качестве основных концептуальных сфер в сериале выступили «офисная жизнь человека» и «жизненная позиция». Рассмотрим подробнее, какие субъекты вошли в каждую из этих сфер, и представим их значимость в процентном соотношении:

1. *Концептуальная сфера «офисная жизнь человека»:*

- 1) шеф и его позиция в компании (качества Бернда Штрюмберга как начальника также вошли в эту группу) – 19%;
- 2) коллеги (начальство и подчиненные) – 19%;
- 3) карьера (трудности и секрет успеха продвижения по карьерной лестнице) – 16%;
- 4) работа (отношение к работе, взаимосвязь работы и личных отношений) – 11%;
- 5) офис (бюро как место работы сотрудников) – 6%.

2. *Концептуальная сфера «жизненная позиция»:*

- 1) отношение к жизни – 3%;
- 2) восприятие женщин – 9%;
- 3) любовные отношения – 8%;
- 4) разное – 9%.

Эталоны к данным субъектам представлены 16 подгруппами, а именно: человек, животный мир, продукты питания, предметы быта, медицина и заболевания, спорт, транспорт, одежда и материалы, музыка, природные явления, бытовая техника, учреждения и здания, реклама, природные ископаемые, канцелярские принадлежности, религия и погребальный ритуал. Самые частотные эталоны – *человек, животный мир, продукты питания и предметы быта* – составляют более 60% примеров, что позволяет сделать вывод об их особой значимости для реализации языковой игры в комедийном сериале.

В итоге рассмотрения данного вопроса можно отметить, что появление новых образных сравнений связано с поиском новых нестандартных образов, и предположить, что отдельные окказиональные сравнения из «Штрюмберга» со временем перейдут в разряд потенциальных компаративных единиц немецкого языка.

В задачи третьей главы также входило изучение возможностей *стилистической конвергенции* аллюзии и образного сравнения для реализации языковой игры в теледискурсе. Основоположником этого термина принято считать М. Риффатера, который понимал под ним «скопление (пучок)

стилистических приемов для создания стилистического эффекта»¹⁸.

Опираясь на труды лингвистов¹⁹ и собственные наблюдения, были выделены основные функции конвергенции аллюзии и образного сравнения в комедийном телесериале, которые заключаются в компрессии информации и создании объемного комичного образа малыми средствами языка. Релевантной для данного исследования выступает и характерологическая функция, используемая для описания внешности, характера и поступков главных персонажей сериала.

Важно отметить, что при конвергенции образное сравнение выступает средством организации текста, а аллюзия, вливаясь в его структуру, – источником имплицитной информации. В структуре сравнения, включающей три элемента (субъект, основание и эталон сравнения), аллюзия занимает место эталона образного сравнения. За счет выбора аллюзии в качестве эталона, игровой контекст наполняется необходимой имплицитностью, отсутствующей в сравнении в силу эксплицитной подачи информации. Практический материал исследования позволяет говорить, вслед за А. П. Сквородниковым, о сосредоточенной конвергенции, т. е. осуществляемой в пределах одного предложения, и рассредоточенной конвергенции, т. е. нескольких связанных между собой синтаксически и по смыслу предложений, например:

Ich mach's wie der liebe Gott. Der lässt sich ... der lässt sich auch nicht so oft blicken, hat aber trotzdem ein gutes Image [Stromberg, Staffel 3/3, 03:46]. Проводимая параллель *chef – Бог* дополнена англицизмом *Image*, что создает яркий контраст между классическим библейским сюжетом и его современной интерпретацией Штромбергом.

Bei den Weibern ist es wie bei den Hobbits, am Ende geht's immer um 'n Ring. Unser einem geht es doch erst mal um bisschen Spaß und so weiter, und die suchen gleich was zum Heiraten ... das ist doch schrecklich ... egal, ob Supermodel oder ob die aussehen wie Dresden '45 ... ist scheißegal ... die denken immer gleich: oh, was festes ... komm, wir bauen 'n Haus, wir pflanzen einen Baum, äh ... die ganze Soße [Stromberg, Staffel 3/2, 15:38]. Источником аллюзии *Женщины как хоббиты*, в конце речь идет всегда о кольце послужила кинотрилогия «Властелин колец», представляющая собой экранизацию повести Дж. Р. Р. Толкина «Хоббит, или Туда и обратно». Ассоциативная интерпретация прецедентного текста дает толчок к образованию нового смысла: женщины в отличие от мужчин всегда думают только о замужестве. Эта же идея воплощается и во втором сравнении внешнего вида женщины с послевоенным, разрушенным дотла бомбардировками Дрезденом.

Для анализа и систематизации была разработана оригинальная классификация, соединяющая структурные особенности и тематическую

¹⁸ Риффатер М. Критерии стилистического анализа // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. IX. Лингвостилистика. М., 1980. С. 88.

¹⁹ См. напр.: Белоножко Н. Д. Аллюзия в стилистической конвергенции // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. 2012. №2. С. 15–24.

доминанту образного сравнения с социокультурными источниками аллюзий. Как уже было отмечено выше, тематика субъектов образного сравнения задана самим сериалом «Штрюмберг». Поскольку практически все сериальные сцены проходят в офисном здании, субъектами образных сравнений выступают концепты трудовой сферы: *шеф*, *коллеги*, *офис*, *карьера* и *работа*. *Отношение к женщине* и *любовь*, в том числе и на рабочем месте, также вошли в круг рассматриваемых концептов. Сравнения, в которых в качестве субъекта выступают концепты *шеф*, *коллеги* и *женщины*, составляют 62% всех примеров, что свидетельствует об антропоцентрической направленности образных сравнений в сериале (рис. 2).

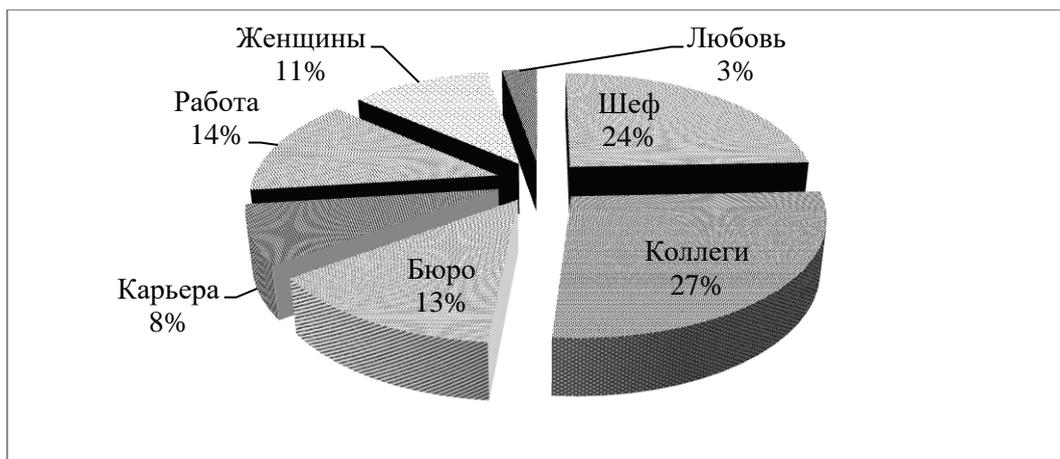


Рисунок 2 – Субъекты сравнения в телесериале «Штрюмберг»

Как видно из диаграммы (рис. 3), в 70% примеров в качестве эталона сравнения выбраны прецедентные имена, Библия и история, что свидетельствует о значимости данных социокультурных источников для комедийного телесериала.

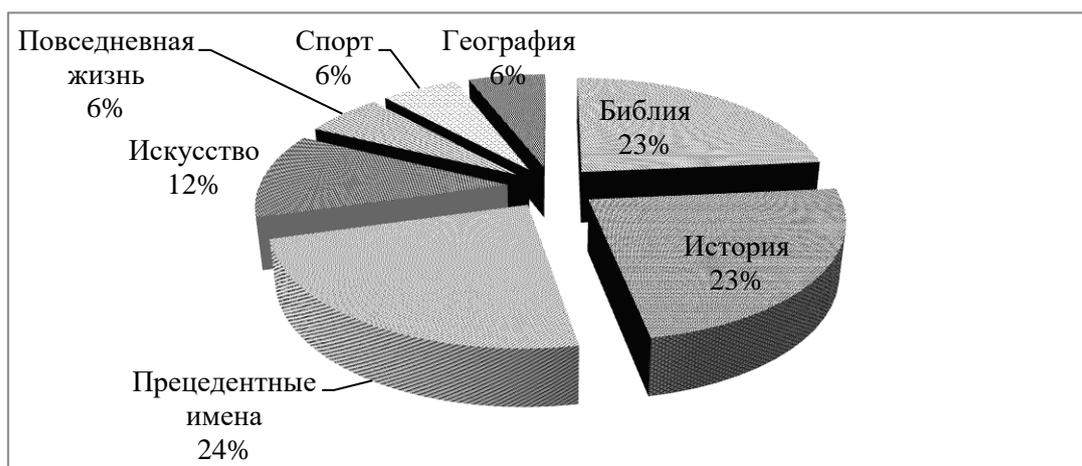


Рисунок 3 – Аллюзия в качестве эталона образного сравнения

Таким образом, развивая концепцию М. Риффатера о том, что эффект стилистической конвергенции приемов превосходит сумму эффектов этих приемов, взятых по отдельности, можно сделать вывод о значимости

конвергенции аллюзии и образного сравнения для языковой игры в комедийном телесериале «Штрюмберг». Дополнительные черты объёмности и многослойности аллюзивному сравнению придает телевидение, которое раздвигает границы текста, соединяя слово с изображением и звуком. Результатом такого гармоничного взаимодействия является создание синергетического эффекта, удерживающего внимание зрительской аудитории.

В **заключении** подводятся итоги предпринятого исследования, в результате которого были выявлены и описаны механизмы создания языковой игры с учетом единства вербальных и невербальных средств коммуникации на материале комедийного телесериала «Штрюмберг», снятого в жанре мокьюментари. Проанализированы и классифицированы типы и способы модификации фразеологизмов с учетом принципа семантической маркированности и контекстуальной обусловленности. Выявлены и систематизированы социокультурные источники аллюзий, задействованные в языковой игре. Создана оригинальная классификация субъектов окказиональных образных сравнений в концептуальных сферах «офисная жизнь человека» и «жизненная позиция», отражающих сюжетную направленность сериала. Выявлена и системно описана стилистическая конвергенция аллюзии и образного сравнения в аспекте языковой игры.

Отраженные в заключении положения позволяют наметить перспективы исследования, к которым следует отнести дальнейшее изучение стилистического аспекта языковой игры, в частности, тропов и стилистических фигур в сочетании с невербальными средствами в теледискурсе.

В **приложениях** приводится корпус языкового материала, классифицированный по принципу: в приложении А – способы фразеологических модификаций, в приложении Б – окказиональные образные сравнения, в приложении В – примеры стилистической конвергенции аллюзии и образного сравнения.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

– *в журналах из перечня ведущих периодических изданий ВАК при Министерстве образования и науки России:*

1. Первак Т. В. Функционирование аллюзий в мокьюментари «Штрюмберг» (на материале современного немецкого языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов : Грамота, 2016. № 7. Ч. 3. С. 127–131.

2. Гусева А. Е., Первак Т. В. Лексическая субституция как приём модификации фразеологизмов в теледискурсе (на материале мокьюментари «Штрюмберг») // Вестник МГОУ (электронный журнал). 2017. № 2. DOI:10.18384/2224-0209-2017-2-805

3. Гусева А. Е., Первак Т. В. Типы модификаций фразеологизмов как следствие языковой игры в теледискурсе (на материале мокьюментари «Штрюмберг») // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. 2017. № 3 (27). С. 43–51.

4. Первак Т. В. Стилистическая конвергенция аллюзии и образного

сравнения в аспекте языковой игры (на материале немецкого комедийного телесериала «Штромберг») // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. 2018. № 3. С. 53–63.

– в других изданиях:

5. Первак Т. В. Вербальные и невербальные средства создания эффекта реальности событий в жанре мокьюментари (на материале сериала „Stromberg“, Германия) // Научный альманах. Серия: Филологические науки. 2015. № 12–3 (14). С. 396–402. DOI: 10.17117/na.2015.12.03.396

6. Первак Т. В. Окказиональное словообразование в теледискурсе (на материале немецкого телесериала «Штромберг») // Наука на благо человечества – 2017 : сб. науч. ст. преподавателей и аспирантов по итогам Международной научной конференции молодых учёных, аспирантов и студентов «Наука на благо человечества» (МГОУ, г. Москва, 17–28 апреля 2017 г.) / отв. ред. и сост. Е. А. Певцова. М. : ИИУ МГОУ, 2017. С. 60–64.