

УДК 81.33

***ПСЕВДОРЕФЕРЕНТНАЯ ЛЕКСИКА В ПЕРЕВОДЧЕСКОМ
АСПЕКТЕ (НА МАТЕРИАЛЕ КИНОТЕКСТА «ГРАВИТИ ФОЛЗ»)***

Баталина Ю. М.

студентка,

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,

г. Калуга, Россия

Разумкова А. В.

к. филол. н., доцент,

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского,

г. Калуга, Россия

Аннотация

В статье рассматриваются модели образования псевдореферентных неологизмов в современном анимационном дискурсе. Объектом исследования выступает кинотекст англоязычного анимационного сериала «Гравити Фолз», а предметом – способы образования и функционирования авторских неологизмов и окказионализмов псевдореферентного характера. В качестве материала исследования использованы оригинальные скрипты и диалоги сериала (2012–2016 гг., автор Алекс Хирш), а также два варианта их русскоязычного перевода: профессиональный дубляж и субтитры студии Inoriginal. Для анализа отобрано 49 наиболее ярких примеров авторских неологизмов. Было установлено, что наиболее продуктивным способом образования псевдореферентных неологизмов является словослияние (блендинг). Значительную роль играют также аффиксация и орфографические инновации. Данные единицы выполняют номинативную, мирообразующую, экспрессивно-юмористическую и

жанрообразующую функции. Наиболее эффективными переводческими стратегиями оказались модуляция и калькирование.

Ключевые слова: псевдореферентная лексика, анимационный дискурс, авторские неологизмы, окказионализмы, словослияние, блендинг, Gravity Falls.

***PSEUDO-REFERENTIAL LEXIS IN THE TRANSLATION ASPECT
(BASED ON THE FILM TEXT "GRAVITY FALLS")***

Batalina Yu. M.

student,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Razumkova A. V.

PhD, Associate Professor,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Abstract

The article examines the models of formation of pseudoreferential neologisms in modern animation discourse. The object of the study is the cinetext of the English-language animated series “Gravity Falls”, and the subject is the methods of formation and functioning of authorial neologisms and occasionalisms of a pseudoreferential nature. The research material consists of the original scripts and dialogues of the series (2012–2016, creator Alex Hirsch), as well as two variants of their Russian translations: professional dubbing and Inoriginal subtitles. 49 of the most striking examples of authorial neologisms were selected for analysis. It was found that the most productive way of forming pseudoreferential neologisms is blending. Affixation and orthographic innovations also play a significant role. These units perform

nominative, world-building, expressive-humorous and genre-forming functions. The most effective translation strategies turned out to be modulation and calquing.

Keywords: pseudoreferential lexicon, animation discourse, authorial neologisms, occasionalisms, blending, Gravity Falls.

Анимационный дискурс, подобно видеоигровому и кинодискурсу, представляет собой сложное мультимодальное образование, в котором вербальные, визуальные и звуковые компоненты находятся в тесном взаимодействии [2, с. 93]. Актуальность данного исследования обусловлена растущим вниманием публики к анимационному контенту и онлайн-культуре, а также необходимостью изучения языковых механизмов создания вымышленных миров в современных медиатекстах.

К лингвистическим компонентам анимационного дискурса относятся диалоги персонажей, закадровый текст и визуальные элементы. Экстралингвистические компоненты включают анимацию, музыкальное сопровождение и визуальные образы, которые напрямую влияют на восприятие вербального текста. Все эти элементы формируют единое смысловое пространство, требующее от переводчика комплексного подхода.

Особенностями анимационного дискурса являются: сочетание вербальных и невербальных знаковых систем, нелинейность восприятия, жанровая неоднородность, высокая степень креативности языкового материала, включая неологизмы и окказионализмы [5, с. 17].

Анимационные сериалы, ориентированные на изображение фантастических миров, создают благоприятную среду для языкового экспериментирования. В этом контексте мультсериал «Гравити Фолз» Алекса Хирша представляет собой показательный материал, поскольку псевдореферентные неологизмы в нём выполняют не только номинативную, но

и мирообразующую функцию, формируя специфическую языковую картину вымышленного города Гравити Фолз [8, с. 153].

Проблема псевдореферентной лексики и способов образования неологизмов остаётся одной из центральных в современной лингвистике. Изучение механизмов формирования новых слов позволяет глубже понять закономерности развития языка и его адаптации к художественному вымыслу.

Согласно Ю. В. Кулаковой, псевдореферентная номинация – это особый тип семиотической связи, при котором означаемое не имеет прототипического денотата в реальном мире, но интерпретируется как значимое в рамках «возможного мира» [6, с. 7]. А. П. Бабушкин рассматривает вымышленную реальность как один из логически возможных миров, реализуемый через систему языковых средств [1, с. 86].

Псевдореферентная лексика – это языковые единицы, обладающие формой полноценного референта, однако не имеющие соответствия в реальном мире. Их значение опирается на воображаемый мир, конструируемый автором. В «Гравити Фолз» такие единицы активно используются для создания внутренней терминологии вымышленного мира.

Неологизмы классифицируются на общеязыковые и авторские (окказионализмы). Последние особенно значимы в художественном дискурсе, поскольку тесно связаны с индивидуальным стилем автора и выполняют экспрессивную функцию [4, с.198].

В ходе исследования было проанализировано более 150 словоупотреблений псевдореферентной лексики, из которых отобрано 49 наиболее репрезентативных примеров. В результате количественного и качественного анализа было установлено, что наиболее продуктивным способом образования псевдореферентных неологизмов является словослияние (блендинг) – 69,4 %. Этот способ позволяет соединять части двух или более слов, создавая яркий, запоминающийся и юмористический эффект.

ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ «ДНЕВНИК НАУКИ»

Примеры словослияния:

- Sascrotch (sasquatch + crotch) – «Снежный человек» в нижнем белье;
- Gobblewonker (gobble + wonker) – «Дуркоглот» / «Живогрыз»;
- Cornicorn (corn + unicorn) – «Кукурузога»;
- Weirdmageddon (weird + Armageddon) – «Странногеддон»;
- Manotaur (man + minotaur) – «Мужикотавр»;
- Summerween (summer + Halloween) – «Летневин»;

Аффиксация занимает второе место по продуктивности. Примеры: zombification («зомбификация»), mansformation («мужикоформация»), bezapped (игровое образование от bedazzled). Также используются словосложение, редупликация (Warnings, schmarnings – «Предупреждения-фигуреждения») и псевдолатинские заклинания: Expectowizarium, Exodus demonus).

Таким образом, авторские неологизмы в «Гравити Фолз» создаются преимущественно путём творческой модификации существующих словообразовательных моделей, что соответствует эстетике анимационного дискурса и усиливает комический и иммерсивный эффект.

Перевод псевдореферентных неологизмов представляет значительную трудность из-за отсутствия прямых эквивалентов и необходимости сохранения мирообразующей и экспрессивной функций. Качественный анализ перевода неологизмов в анимационном сериале в версиях двух русскоязычных переводах показал, что наиболее частотными стратегиями перевода являются модуляция (45,9 %) и калькирование (42,4 %). Например, Duck-tective (duck + detective) – «Утко-тив»; Summerween (summer + Halloween) – «Летоуина»; Gentletourists (gentlemen + tourists) – «гос-сетители»; Apocalycious! (apocalypse + delicious) – «Вкуснопокалипсис!». Эти приёмы позволяют в наибольшей степени сохранить авторский замысел. В переводах студии Inoriginal лучше сохраняется словообразовательная структура и юмористический потенциал неологизмов, в

то время как в профессиональном дубляже чаще встречаются генерализация и опущение, приводящие к частичной утрате авторской игры.

Таким образом, проведенное исследование позволяет утверждать, что в анимационном дискурсе доминирует модель словослияния для образования псевдореферентных неологизмов. Данные единицы являются ключевым механизмом создания и поддержания вымышленной реальности, выполняя множественные функции. Полученные результаты могут быть использованы при обучении будущих переводчиков работе с авторскими неологизмами в аудиовизуальных текстах.

Библиографический список:

1. Бабушкин А. П. «Возможные миры» в семантическом пространстве языка. – Воронеж, 2001. – 86 с.
2. Дерябина А. Анимационный кинематограф и его место в медиакультуре // Вестник Российского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – Т. 29. – № 1. – С. 92-103.
3. Газизова Л.В. Авторские неологизмы как средство достижения юмористического эффекта / Л.В. Газизова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 29 (320). Филология. Искусствоведение. Вып. 83. – С. 27-30.
4. Годизова З.И. Окказионализмы в современном русском языке рубежа веков: семантико-словообразовательный аспект / З.И. Годизова // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. – 2023. – Т. 29, № 2. – С. 192-200.
5. Громова Е.Н. Передача авторских неологизмов при переводе художественного текста / Е.Н. Громова, Е.Н. Засецкова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2019.– № 2. – С. 12-18.

ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ «ДНЕВНИК НАУКИ»

6. Кулакова Ю.В. Псевдореферентность и перевод / Ю.В. Кулакова // Материалы научно-методической конференции «Университетские чтения – 2010». Ч. V. – Пятигорск: ПГЛУ, 2010. – С. 31-36.
7. Намитокова Р.Ю. Авторские неологизмы: словообразовательный аспект / Р.Ю. Намитокова. – Ростов н/Д: Изд-во РГУ, 1986. – 154 с.
8. Слышкин, Г.Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г.Г. Слышкин М.А. Ефремова. – М.: Водолей Publishers, 2004. – 153 с.