

Актюбинский региональный университет им К. Жубанова

УДК 81'42

На правах рукописи

**ТУХТАРОВА АКМАРАЛ СЕРДАЛИЕВНА**

**Лингвокультурологические аспекты  
аудиовизуальных текстов  
на казахском, английском и русском языках**

8D02304 – Филология

Диссертация на соискание степени  
доктора философии (PhD), доктора по профилю

Отечественный научный консультант  
доктор филологических наук,  
профессор  
Исакова С.С.

Зарубежный научный консультант  
кандидат филологических наук, доцент  
Ичкинеева Д.А.  
(Россия)

Республика Казахстан  
Актобе, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>НОРМАТИВНЫЕ ССЫЛКИ, ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ</b> .....	3
<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	8
<b>1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ИССЛЕДОВАНИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ТЕКСТА</b> .....	15
1.1 Аудиовизуальный текст как объект лингвистического исследования .....	15
1.2 Концептологический подход к изучению аудиовизуального текста .....	22
1.3 Аудиовизуальный текст как лингвокогнитивный феномен .....	29
1.4 Проблема лингвокультурной адаптации аудиовизуального текста .....	37
Выводы по первой главе .....	46
<b>2 ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ТЕКСТОВ (НА МАТЕРИАЛЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА «МУЗБАЛАК», СЕРИАЛОВ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» И «ТАЙНЫЙ ГОРОД»)</b> .....	47
2.1 Лингвокультурологический анализ анимационного фильма «Музбалак» ...	47
2.2 Лингвокультурологическая специфика сериала «Игра Престолов» .....	72
2.3 Лингвокультурологические характеристики сериала «Тайный город» .....	90
2.4 Общие и национально-культурные особенности аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках .....	114
Выводы по второй главе .....	125
<b>3 СПЕЦИФИКА АДАПТАЦИИ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ В АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ТЕКСТАХ</b> .....	126
3.1 Лингвокультурная адаптация реалий в аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках .....	126
3.2 Лингвокультурные барьеры и их влияние на процесс адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках .....	143
3.3 Экспериментальный анализ особенностей восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков .....	154
Выводы по третьей главе .....	175
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	176
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	179

## **НОРМАТИВНЫЕ ССЫЛКИ**

В настоящей диссертации использованы ссылки на следующие стандарты:  
Закон Республики Казахстан от 10 июня 1996 года № 6-І «Об авторском праве и смежных правах» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 08.06.2024 г.).

Закон Республики Казахстан от 3 января 2019 года № 212-VІ «О кинематографии» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 20.08.2024 г.).

## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

В настоящей диссертации применяют следующие термины с соответствующими определениями:

**Адаптация текста** – модификация текста для удобства восприятия информации целевой аудиторией.

**Артикуляция** – деятельность речевых органов, направленная на производство звуков.

**Аудиальный канал** – восприятие информации через фокусировку на акустических образах.

**Аудиовизуальный дискурс** – совокупность текстов, отражающих вербальную составляющую телесериала, кинофильма, компьютерной игры или музыкального клипа в сочетании с невербальными элементами, аудио-видеорядом и прочими экстралингвистическими факторами, имеющими значимость для их смысловой целостности.

**Аудиовизуальный перевод** – воспроизведение аудиовизуальных текстов на ином языке, сопровождаемое их адаптацией к параметрам целевой культуры.

**Аудиовизуальный текст** – совокупность взаимосвязанных между собой аудиальных, визуальных, вербальных и невербальных кодов, обеспечивающих полное понимание реципиентами смысла текста.

**Вербальный канал** – метод взаимодействия в социуме, который опирается на применение словесных конструкций и языковых средств для передачи информации.

**Визуальный канал** – восприятие информации через фокусировку на зрительных образах.

**Дискурс** – форма коммуникации, объединяющая связный текст или речевую деятельность в совокупности с когнитивными и экстралингвистическими факторами.

**Доместикация** – стратегия перевода, направленная на тщательную адаптацию переводного текста под реципиента принимающей культуры.

**Дублирование** (дублированный перевод, дубляж) – разновидность аудиовизуального перевода, характеризующаяся полным переозвучиванием оригинальной речи актеров на языке перевода.

**Закадровый перевод** – разновидность аудиовизуального перевода, при котором сначала переводится оригинальный сценарий, затем записанный голос озвучивающего актера синхронизировано наслаивается на оригинальный аудиоряд.

**Иконический знак** – знак, который имеет сходство с объектом, который он представляет (изображения на дорожных знаках, компьютере, мобильном устройстве).

**Индексальный знак** – это знак, который устанавливает связь между знаком и объектом на основе причинно-следственной связи (отпечатки пальцев, дым, стрелки на часах).

**Исходный текст** (текст оригинала) – текст, подлежащий переводу на другой язык.

**Исходный язык** (язык оригинала) – язык, с которого осуществляется перевод.

**Кинематографическое произведение** – произведение, состоящее из серии взаимосвязанных и последовательно расположенных изображений, которые создают иллюзию движения и сопровождаются звуковыми эффектами.

**Кинодиалог** – вербальный компонент кинематографического произведения, который приобретает смысловую целостность благодаря интеграции с аудио-видеорядом, что в совокупности формирует общий дискурс произведения.

**Кинотекст** – сообщение, включающее информацию, которая может быть представлена в различных формах и жанрах кинематографического искусства, таких как художественный, документальный, анимационный, обучающий и научно-популярный фильм.

**Когнитивная лингвистика** – область лингвистических исследований, которая занимается изучением взаимосвязи между языком и познавательными процессами.

**Коммуникативный эффект** – влияние, оказываемое на адресата в ходе передачи сообщения.

**Концепт** – элемент коллективного сознания и когнитивной человеческой деятельности.

**Концептуальное пространство** – сформированное в человеческом сознании ментальное представление о физическом пространстве, которое служит фундаментом для взаимопонимания между группами людей посредством концентрации значений, отражающих духовные ценности нации.

**Культурно-обусловленная лексика** – слова и словосочетания, воплощающие в себе национально-культурные особенности определенного языкового сообщества.

**Культурный код** – совокупность образов, ассоциируемых с определённым набором стереотипов в общественном сознании.

**Массово-информационный дискурс** – совокупность текстов, отражающих коммуникативную функцию средств массовой информации, а также взаимодействие социокультурных, прагматических, психологических и прочих аспектов.

**Модус** – категория, характеризующая вид сигнала или средство, благодаря которому осуществляется процесс коммуникации.

**Мультимодальный текст** – сложная текстовая структура, в рамках которой ключевые сведения передаются посредством компонентов, различающихся по своим семиотическим характеристикам: текст, аудио-видеоряд, изображение.

**Невербальный канал** – способ передачи информации посредством мимики, жестов или тактильного контакта.

**Нейровизуализация** – общее наименование различных техник, предназначенных для отображения анатомического строения, функциональной активности и биохимических свойств головного мозга.

**Нейроизображение** – томографическое изображение головного мозга, которое позволяет определить степень активности отдельных участков мозга, а также области наивысшей активности нейронов мозга в процессе выполнения конкретных задач.

**Нейросинематика** – научная дисциплина, исследующая нейрофизиологические основы кинематографа.

**Переводной текст** (текст перевода) – текст, полученный в ходе переводческого процесса.

**Переводящий язык** (язык перевода, целевой язык) – язык, на который осуществляется перевод.

**Прагматическая адаптация** – внесение модификаций в текст перевода для достижения желаемого коммуникативного эффекта на целевую аудиторию.

**Реалия** – лексические единицы, которые обозначают предметы или явления, воплощающие в себе уникальные национальные и исторические особенности конкретного этноса.

**Реципиент** (адресат, получатель) – лицо, осуществляющее прием информации или сведений.

**Семиотика** – научная дисциплина, изучающая структуру и функционирование знаковых систем.

**Способ перевода** – техника, применяемая переводчиком для обеспечения адекватной передачи значений исходных единиц в целевом языке.

**Стриминговый сервис** – система, которая предоставляет возможность потоковой передачи аудио-видеоконтента различной жанровой направленности в режиме реального времени.

**Телесная метафора** – образы, связанные с человеческим телом в целом или его отдельными частями.

## **ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ**

букв. – буквальное значение

перен. – переносное значение

## ВВЕДЕНИЕ

**Описание темы диссертации.** Настоящее диссертационное исследование посвящено изучению аудиовизуальных текстов в русле комплексных научных подходов: лингвистический, коммуникативный, семиотический, лингвокультурологический и лингвокогнитивный.

В данной диссертационной работе исследуется проблематика национально-культурной специфики аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках. Аудиовизуальный текст подвергается анализу не только как элемент аудиовизуального дискурса, но и как мультимодальное текстовое образование, которое сочетает в себе звуковые и визуальные компоненты для передачи информации.

В современном мире аудиовизуальные произведения, включающие в себя кинофильмы, сериалы, рекламные ролики, видеоигры, пользуются высокой популярностью. В Казахстане, как и во многих других странах, наблюдается повышенный интерес к зарубежным кинематографическим произведениям разных жанров, начиная от популярных корейских и турецких сериалов и заканчивая голливудскими комедиями и боевиками. Более того, бурное развитие мировых стриминговых сервисов, таких как Netflix, YouTube, Apple TV+, Disney+, Hulu, Tubi, Megogo, IVI, Okko, Hotstar, Prime Video от Amazon, Popcornflix, Snagfilms, Vudu, Xumo, Classic Cinema Online, предоставило зрителям возможность познакомиться с уникальными культурными традициями и обычаями различных этносов. Следовательно, любой аудиовизуальный текст зашифрован культурными кодами, воспринимаемые реципиентами на трех основных уровнях: языковом, глубинном и пресуппозитивном. На языковом уровне культурно-маркированные компоненты аудиовизуального текста, как правило, имеют лексическую репрезентацию. Глубинный уровень предполагает наличие у реципиента необходимых фоновых знаний. На пресуппозитивном уровне устанавливается связь между языковым и глубинным уровнями, что способствует полноценному осмыслению и восприятию заложенных в аудиовизуальном тексте культурных кодов [1].

**Актуальность исследования.** Многообразие современных технологий предоставляет возможность производства и распространения аудиовизуального контента разнообразного формата, который требует всестороннего исследования в антропоцентрической парадигме. Несмотря на то, что в зарубежном и отечественном языкознании существует немало работ, посвященных теории и практике аудиовизуального перевода, проблема исследования аудиовизуальных текстов в лингвокультурологическом аспекте остается малоизученной. На сегодняшний день актуальным оказывается тщательное изучение содержания лингвистических и экстралингвистических знаний, которые передаются через аудиовизуальные тексты, в частности кинотексты. Поскольку аудиовизуальный текст является культурным феноменом, важно изучить в лингвокультурологическом аспекте систему передаваемой вербальной и невербальной информации, связанной с особенностями мышления, мировоззрения, быта, обычаев и системы ценностей в обществе.



Специфика кинотекста и его влияние на адресата привлекают внимание как ученых-лингвистов, так и исследователей киноиндустрии. Кинотекст считается сложным многокодовым смысловым комплексом, состоящим из вербального, визуального и акустического компонентов. В отличие от вербального текста, кинотекст оказывает значительное воздействие на настроение, мышление, отношение и даже поведение адресата.

Лингвокультурологический анализ аудиовизуальных текстов способствует пониманию мировоззрения определенной этнической группы, воссозданию элементов ее национального восприятия мира и этнической самоидентификации, а также дает возможность описать культурные компоненты, заложенные в смысловую структуру кинопроизведений.

В современной лингвистической науке проблема лингвокультурологического анализа аудиовизуальных текстов в сопоставительном аспекте недостаточно освещена. Требуется особое внимание изучению и сопоставлению аудиовизуальных текстов, относящихся к разнотекстурным языкам. Национальная идентичность, культурные установки и ценностные ориентиры оказывают значительное воздействие на восприятие реципиентами различных культурных кодов, передаваемых по вербальным, невербальным, аудиальным и визуальным каналам. Многоязычный диалог в кинофильмах может быть особенно сложным для расшифровки. Следовательно, современная реальность отличается лингвистическим многообразием, в котором аудиовизуальные тексты отражают быт и культурные ценности общества.

**Цель исследования** – выявление общих и отличительных национально-культурных особенностей аудиовизуальных текстов и их адаптация на казахском, английском и русском языках.

Реализация поставленной цели предусматривает решение следующих **задач**:

- Дать определение понятию аудиовизуальный текст, выделить его основные характеристики и определить его позицию среди прочих видов текста.
- Рассмотреть концептологический подход к изучению аудиовизуального текста.
- Исследовать аудиовизуальный текст как лингвокогнитивный феномен.
- Осветить проблему лингвокультурной адаптации аудиовизуальных текстов и проанализировать способы передачи культурно-обусловленной лексики при переводе.
- Охарактеризовать лингвокультурологические особенности казахского анимационного фильма «Музбалак», английского сериала «Игра Престолов» и русского сериала «Тайный город».
- Определить общие и отличительные характеристики аудиовизуальных текстов в казахской, английской и русской лингвокультурах.
- Выявить характер и причины лингвокультурных барьеров и оценить степень их влияния на процесс адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках.
- Определить специфику восприятия лингвокультурных концептов носителями казахского, английского и русского языков.

**Объектом исследования** диссертации являются аудиовизуальные тексты на казахском, английском и русском языках.

**Предмет исследования.** Лингвокультурологические аспекты аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках.

**Теоретико-методологической основой исследовательской работы** послужили исследования по семиотике и теории языка (А.А. Реформатский, Ю.С. Степанов, А.Н. Кононов, М.Б. Ворошилова, Г. Кресс, К. Райс, О.С. Жубай, К.У. Есенова, Ж.О. Тектигул, Г.Т. Шокым), по аудиовизуальному дискурсу (Е.Д. Малёнова, А.В. Фёдоров, А.Ю. Калинин, В.А. Воронов, М.Д. Борискова, Ю.А. Евграфова, Е.П. Подлегаева, А.Е. Калдыбекова, Н.С. Касымбекова, М. Бейкер, П. Забалбеаскоа, Д. Мартинелли, Ф. Вентрелла, Л. Богуцкий, М. Хошсалигэ), по аудиовизуальному переводу (Д.К. Саяхова, А.В. Козуляев, Г.Г. Слышкин, М.И. Жабский, А.А. Ибраева, Г.С. Кусаинова, И.Д. Винтерле, И. Гамбье, К. Тейлор, Ж. Невес, Д. Катан), по лингвокультурологии (В.В. Воробьев, В.А. Маслова, В.В. Красных, Т.А. Фесенко, В. Макура, В.Н. Телия, Л.Х. Самситова, Л.Г. Саяхова, Л.К. Муллагалиева, Ж.М. Уматова, Р. Леппихальме, П. Ньюмарк, А. Байтурсинов, К.К. Жубанов, М.Б. Балакаев, Р. Сыздык, Н.М. Уали, З.К. Ахметжанова, Ж.А. Манкеева, А. Ислам, А.К. Жумабекова, Г.А. Кажигалиева, А.О. Тымболова, А.С. Адилова, М.Е. Куантаева, А.С. Ермагамбетова, К.К. Садирова, М.Т. Куштаева), по кино/видеопереводу (Т.В. Духовная, Ш.А. Нурмышева, Г.Ж. Тунгатова, А.М. Бегадилова, Я. Твейт), по переводоведению (В.Н. Комиссаров, В.С. Виноградов, А.В. Федоров, С. Влахов, С. Флорин, М. Бейкер, Л. Венути, И.А. Киселева, Ю.А. Минина, А.М. Алдашева), по литературоведению (Э. Шакенова, Т.И. Хоруженко, С.П. Белокурова, И.А. Книгин, Дж. Уолтерс), по сопоставительной лингвистике (Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров, И.Ю. Марковина, Ю.А. Сорокин, А.А. Леонтьев, Л.А. Шейман, К.К. Дуйсекова, М.Б. Амалбекова, С.С. Исакова), по когнитивной лингвистике и нейронауке (З.Д. Попова, И.А. Стернин, В.А. Маслова, Г.А. Радванский, В. Эванс, Дж. Закс, Х. Мюнстерберг, Дж. Лакофф, П. Пистерс, М. Джонсон, Ч. Форсевилль, К. Фаленбрах, П. Хоган, Э. Уриос-Апариси, С. Армбруст, А.Х. Азаматова, Г.К. Капышева, Э.Д. Сулейменова, Г.Г. Гиздатов, Л.В. Екшембеева, Э.Н. Оразалиева, Б.И. Нурдаулетова, А.К. Таусогарова, А.Б. Амирбекова, К.А. Жаманбаева, Н.Н. Аитова, Г.Н. Зайсанбаева, Г.С. Исаева).

**Основными источниками исследования** послужили кинотексты казахской, английской и русской лингвокультур: казахский анимационный фильм «Музбалак» (2018), английский сериал «Игра Престолов» (2011-2019) и русский сериал «Тайный город» (2014-2016).

В качестве **методов исследования** были выбраны: общенаучные методы наблюдения, описания, анализа, синтеза, аргументации и обобщения; лингвистические методы контекстного анализа; лингвокультурологические методы компонентного и дискурсивного анализа, описательный метод, метод сравнительно-сопоставительного анализа, метод дефиниций и ассоциативный эксперимент. Кроме того, методом сплошной выборки был осуществлен отбор практического материала исследования из различных эпизодов анимационного

фильма «Музбалак», 8 сезонов сериала «Игра Престолов» и 3 сезонов сериала «Тайный город».

**Научная новизна исследования.** В диссертационной работе впервые применен комплексный подход к анализу лингвокультурологических аспектов аудиовизуальных текстов: 1) сделан обзор фундаментальных исследований и внесен вклад в теорию изучения аудиовизуального текста в рамках лингвокогнитивного, лингвокультурного и концептологического подходов; 2) осуществлён сопоставительный лингвокультурологический анализ оригинальных аудиовизуальных текстов в трех разноструктурных языках; 3) выявлены лингвокультурные девиации и искажения при адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках и установлена степень их влияния на процесс восприятия зрительской аудиторией; 4) определены общие и отличительные характеристики аудиовизуальных текстов в казахской, английской и русской лингвокультурах; 5) проведен ассоциативный эксперимент с целью выявления специфики восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков.

**Теоретическая значимость исследования** состоит в предоставлении комплексного лингвокультурологического анализа аудиовизуальных текстов. Диссертационная работа вносит вклад в развитие теории семиотики, лингвокультурологии, межкультурной коммуникации, когнитивной лингвистики, киноперевода, а также закладывает основу для нового подхода к изучению аудиовизуальных текстов в разноструктурных языках в лингвокультурологическом аспекте.

**Практическая значимость диссертационного исследования** состоит в том, что его результаты и собранный практический материал найдут применение на курсах преподавания казахского, английского и русского языков, при написании студенческих научных работ, магистерских диссертаций, в профессиональной деятельности переводческих агентств, а также при разработке учебных курсов по лингвокультурологии, когнитивной лингвистике, лингвоконцептологии, дискурсологии, стилистике и анализу текстов для обучающихся образовательных программ высшего образования по направлениям казахский (русский) язык и литература, филология (казахская, иностранная, русская), иностранный язык и переводческое дело.

В качестве **гипотезы исследования** выдвигается следующее суждение: совокупность взаимосвязанных между собой аудиальных, визуальных, вербальных и невербальных кодов обеспечивают адекватное понимание и восприятие лингвокультурных концептов носителями казахского, английского и русского языков.

**Основные положения, выносимые на защиту:**

1) Аудиовизуальный текст характеризуется своеобразной полисемиотической природой: изображение, звук и экранный текст передаются по различным семиотическим каналам (аудиально-вербальным, аудиально-невербальным, визуально-вербальным и визуально-невербальным). В качестве основных параметров, определяющих структуру аудиовизуального текста,

выступают жанр, модус (способ коммуникации) и тональность (эмоциональная окраска).

2) Восприятие аудиовизуальных текстов осуществляется в комплексном, многомерном процессе взаимодействия лингвистических, культурных и когнитивных элементов. С одной стороны, в сознании зрителя представления о персонажах и их образах, воплощенных в аудиовизуальных текстах, формируются через вербальные, невербальные, слуховые, зрительные и чувственные каналы. С другой стороны, существенное влияние на формирование определенных образов в сознании аудитории могут оказать нейронаучные и когнитивные методы: 1) создание нейроизображений или нейровизуализация; 2) построение телесной метафоры.

3) Казахский анимационный фильм «Музбалак», английский сериал «Игра Престолов» и русский сериал «Тайный город» являются примерами, отражающими характерные черты жанра фэнтези: 1) наличие выдуманного мира; 2) использование магии; 3) наличие волшебных существ. Сопоставительный лингвокультурологический анализ аудиовизуальных текстов в трех разноструктурных языках позволяет выявить некоторые сходства и различия в языковой картине мира и национальном менталитете носителей казахского, английского и русского языков. С одной стороны, лингвокультурологические особенности аудиовизуальных текстов отражают глобальные ценностные ориентации, которые являются общезначимыми для представителей казахской, английской и русской культур. С другой стороны, анализ национально-специфических характеристик аудиовизуальных текстов выявляет расхождения в традиционном укладе жизни, менталитете, мышлении, религиозных взглядах, традициях и обычаях, присущих казахской, английской и русской лингвокультурам.

4) В казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра Престолов» и русском сериале «Тайный город» представлены 3 группы реалий: этнографические, общественно-политические и географические. Наиболее многочисленную группу составили этнографические реалии, включающие в себя наименования мифических существ, волшебных артефактов и ритуалов. Данное явление объясняется тем, что упомянутые кинематографические произведения относятся к жанру фэнтези, корни которого уходят в древние мифы, эпическую поэзию и фольклорные предания. При передаче культурных реалий одни переводческие приемы могут сочетаться с другими, что свидетельствует об их комплексном характере.

5) Возникновение лингвокультурных расхождений в процессе адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках может быть обусловлено рядом причин: 1) неверная интерпретация культурных кодов, заложенных в оригинале; 2) недостаточная или излишняя лингвокультурная адаптация исходной киноленты; 3) неподходящая стратегия и способ передачи культурно-обусловленных единиц оригинала; 4) неправильная синхронизация текста с аудио-видеорядом.

6) Результаты ассоциативного эксперимента подтверждают, что полноценное восприятие культурных кодов в национальном языковом сознании

носителей казахского, английского и русского языков достигается благодаря наличию следующих навыков и умений: 1) навыки ассоциативного и критического мышления; 2) навыки работы со словарем; 3) способность к ясному и точному выражению мыслей; 4) проявление интереса к чтению научной и художественной литературы; 5) проявление интереса к просмотру произведений отечественного и зарубежного кинематографа; 6) наличие необходимых фоновых знаний.

**Апробация результатов исследования.** Основные выводы и результаты исследования отражены в докладах, представленных на IX Международной научной конференции «Актуальные проблемы теоретической и прикладной филологии» (г. Уфа, 29-30 апреля 2021 г.); V Международной научной конференции «Филологические науки: состояние, перспективы, новые парадигмы исследований» (г. Уфа, 17-18 ноября 2022 г.); IV Международной научно-практической интернет конференции «Образование, Наука и Культура в эпоху цифровизации» (г. Астана, 30 марта 2024 г.). С целью выявления специфики восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков был проведен опрос с использованием виртуальной платформы Google Forms среди обучающихся 1-4 курсов факультета иностранных языков и филологического факультета Актюбинского регионального университета им. К.Жубанова.

**Публикация и одобрение результатов исследования.** По материалам настоящего исследования опубликовано 8 статей.

***Статьи, опубликованные в изданиях, входящих в наукометрические базы данных Scopus:***

1. Linguocultural Approach to Audiovisual Translation on the example of “Game of Thrones” // International Journal of Society, Culture and Language. September 2021. Percentile 86%, Q1.

2. Linguocultural Deviations in Russian Translation of the Novel “Twilight” by S. Meyer // International Journal of Society, Culture and Language. August 2021. Percentile 86%, Q1.

***Статьи, опубликованные в изданиях, рекомендованных к публикации по результатам научной деятельности Комитетом по обеспечению качества в сфере науки и высшего образования Министерства науки и высшего образования Республики Казахстан:***

1. Current Issues of Film Translation: Linguocultural Aspect (Based on “Sherlock” Television Series) // Bulletin of Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World Languages. Series “Philological Sciences”. № 1 (64) / 2022. 264-276 pp.

2. Linguocultural Barriers in Audiovisual Translation (Based on “Game of Thrones” TV Series) // Bulletin of Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World Languages. Series “Philological Sciences”. № 1 (68) / 2023. 256-267 pp.

3. Linguocultural Adaptation in TV Series Translation // Bulletin of Karaganda University. “Philology” Series. № 2 (110) / 2023. 65-73 pp.

***Статьи, опубликованные в материалах международных конференций:***

1. Linguocultural Peculiarities of Fantasy Texts Translation (Based on Game of Thrones Television Series) // IX International Scientific Conference “Actual Problems of Theoretical and Applied Philology”. Ufa, April 29-30, 2021. 3-9 pp.

2. Linguocognitive Analysis of “Boundary” Concept Based on “Game of Thrones” Television Series // V International Scientific Conference “Philological Sciences: Status, Prospects, New Research Paradigms”. Ufa, November 17-18, 2022. 3-12 pp.

3. Аудиовизуалды мәтіндерді лингвомәдени талдау («Мұзбалақ» анимациялық фильмі, «Игра Престолов» және «Тайный город» сериалдары бойынша) // «Цифрландыру дәуіріндегі Білім, Ғылым және Мәдениет» атты IV Халықаралық ғылыми-практикалық интернет конференциясы. Астана, 2024. 70-72 б.б. ISBN 978-601-08-3972-4 (Сертификат № 00034 от 30.03.2024)

**Структура и объем исследования.** Диссертация состоит из введения, трех разделов, заключения и списка использованной литературы. Общий объем диссертационной работы составляет 189 страниц.

# 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ИССЛЕДОВАНИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ТЕКСТА

## 1.1 Аудиовизуальный текст как объект лингвистического исследования

В современную эпоху глобализации коммуникативная реальность переживает процесс трансформации благодаря бурному развитию компьютерных технологий, появлению новых социальных медиа-платформ и стремительному распространению аудиовизуального контента. Новая коммуникативная парадигма ставит перед лингвистами новые задачи.

Одной из таких задач является изучение специфики аудиовизуального текста в рамках лингвистических исследований.

Исследование аудиовизуального текста в казахстанской и зарубежной науке началось сравнительно недавно. Следует отметить, что ученые выдвигают различные подходы к дефиниции аудиовизуального текста и его классификации, а также выявлению его отличительных признаков и места среди других видов текста. Проблемы аудиовизуального текста освещаются в работах отечественных специалистов (А.Е. Калдыбекова [2], А.М. Бегадилова [3], Ш.А. Нурмышева [4], А.А. Ибраева [5]) и зарубежных лингвистов (А.Ю. Калинин [6], Е.Д. Малёнова [7], А.В. Фёдоров [8], А.В. Козуляев [9], М.Б. Ворошилова [10], Г.Г. Слышкин [11], К. Райс [12], И. Гамбье [13], К. Тейлор [14], Г. Кресс [15], П. Забалбеаскоа [16], Ф. Вентрелла [17], Д. Мартинелли [18]).

Проанализируем некоторые из определений понятия «аудиовизуальный текст». Как отмечает Е.Д. Малёнова, аудиовизуальный текст в отличие от традиционного понимания текста обладает особой «поликодовой, семиотически сложной структурой» и включает в себя как вербальные, так и невербальные семиотические коды, воспринимаемые реципиентами посредством аудиального и визуального каналов [7, с. 166-167]. Подобного взгляда касательно системы каналов передачи аудиовизуальной информации посредством полисемиотических кодов придерживались И. Гамбье, К. Тейлор, Г. Кресс.

В «Словаре терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности», составленном Фёдоровым А.В., дано следующее толкование термина «аудиовизуальный текст»: «сообщение (телепередача, видеоклип, фильм и пр.), изложенное в любом виде и жанре, и предназначенное для одновременного зрительного и слухового восприятия аудиторией» [8, с. 40]. На наш взгляд, данное определение учитывает лишь видовые, жанровые характеристики, а также особенности восприятия аудиовизуального текста без учета его коммуникативной направленности.

Испанский лингвист Патрик Забалбеаскоа предлагает рассматривать аудиовизуальный текст в качестве «коммуникативного акта, действующего звуки и изображения» [16, р. 21]. По мнению автора, в аудиовизуальном тексте сочетаются разные каналы передачи информации и система знаков: аудиально-вербальные (звучащая речь или реплика), аудиально-невербальные (музыкальное сопровождение, закадровые звуки), зрительно-вербальные

(экранный текст) и зрительно-невербальные (изображение, картинка, освещение, цвета).

Ж. Невес [19], А.В. Козуляев [9, с. 374-375], Т.В. Духовная [20] выделяют полисемантический характер аудиовизуальных текстов, которые воспринимаются адресатами одновременно на слух и зрительно, а иногда и через чтение. Основная сложность восприятия и обработки поступающей по разным каналам аудиовизуальной информации заключается в том, что реципиент не способен контролировать или изменить темп смысловых потоков, заданных аудиовизуальным текстом [17, р. 207].

В отечественной и зарубежной научной традиции долгое время преобладал чисто лингвистический (текстоцентрический) подход, согласно которому аудиовизуальный текст рассматривался как элемент вербальной речи. Однако благодаря существенной эволюции коммуникационного процесса произошел сдвиг научной парадигмы в сторону коммуникативного подхода, а ученых заинтересовали и другие каналы передачи информации. С одной стороны, в современном мире происходит стремительное распространение аудиовизуальной информации через различные интернет-ресурсы и социальные сети, предоставляющие возможность транслировать и записывать события в режиме реального времени. С другой стороны, навязчивое желание использовать смартфон, планшет или какой-либо другой гаджет наряду с проведением избыточного времени в сети интернет привело к значительному росту «экранозависимости» не только среди молодежи, но и среди людей старшего поколения. Ф. Вентрелла [17, р. 210], Д. Мартинелли [18, р. 107] говорят об «аудиовизуальной революции» в информационном пространстве. Будучи эффективным инструментом визуализации в различных областях, аудиовизуальный контент в наши дни активно размещается в социальных сетях, на официальных сайтах организаций или интернет-магазинов. Что касается обычных интернет-пользователей, то они могут воспользоваться доступными компьютерными технологиями для создания собственной уникальной аудиовизуальной продукции и легко ею делиться в социальных сетях или специальных приложениях. Следовательно, аудиовизуальный текст представляет собой экранный текст, предназначенный для восприятия с больших экранов кинозалов, мониторов компьютеров или дисплеев мобильных устройств. Ю.А. Евграфова справедливо отмечает, что изучение экранных текстов в лингвосомиотическом аспекте способствует полному и объективному восприятию коммуникативной кинореальности через аудиальные и визуальные каналы [21]. Во многом благодаря своей полимодальной природе, экранный текст способен оказать незримое воздействие на сознание аудитории, воссоздавая у зрителя эффект вовлеченности.

Согласно пункту 10 статьи 2 Закона Республики Казахстан от 10 июня 1996 года № 6-І «Об авторском праве и смежных правах» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 08.06.2024 г.), аудиовизуальное произведение является объектом авторского права и имеет следующую юридическую трактовку: «аудиовизуальное произведение – произведение, состоящее из зафиксированной серии связанных между собой кадров или изображений (с



сопровождением или без сопровождения их звуком), предназначенное для зрительного и слухового (в случае сопровождения звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств» [22]. Кроме того, авторские аудиовизуальные произведения могут быть представлены в разных форматах и жанрах: кинофильмы, диафильмы, слайдофильмы, сериалы, рекламные ролики, видеоигры и др. На основании вышеизложенного можно с уверенностью сказать, что автору аудиовизуального произведения принадлежит исключительное право использовать созданный им аудиоконтент в любой форме и любым не противоречащим закону способом.

Немецкий лингвист и переводовед К. Райс, разработавшая типологическую модель текста, предлагает использовать термин «аудиомедиальный текст» для обозначения «текстов, зафиксированных в письменной форме, но поступающих к получателю в устной форме и воспринимаемой им на слух» [12, с. 211]. По мнению автора, к видам аудиомедиальных текстов можно отнести тексты теле- и радиопередач (телепостановка, телефильм, радиоочерк, радиопьеса), музыкальные (песня, шлягер, гимн, хор) и сценические произведения (мюзикл, опера, комедия, трагедия). Мы считаем, что определение термина «аудиомедиальный текст», предложенное К. Райс, не в полной мере отражает значимость невербального компонента текста, а именно требование к восприятию передаваемой информации не только посредством слухового, но и зрительного канала.

Из приведенных выше определений можно сделать следующие выводы об аудиовизуальных текстах (1-рисунок):

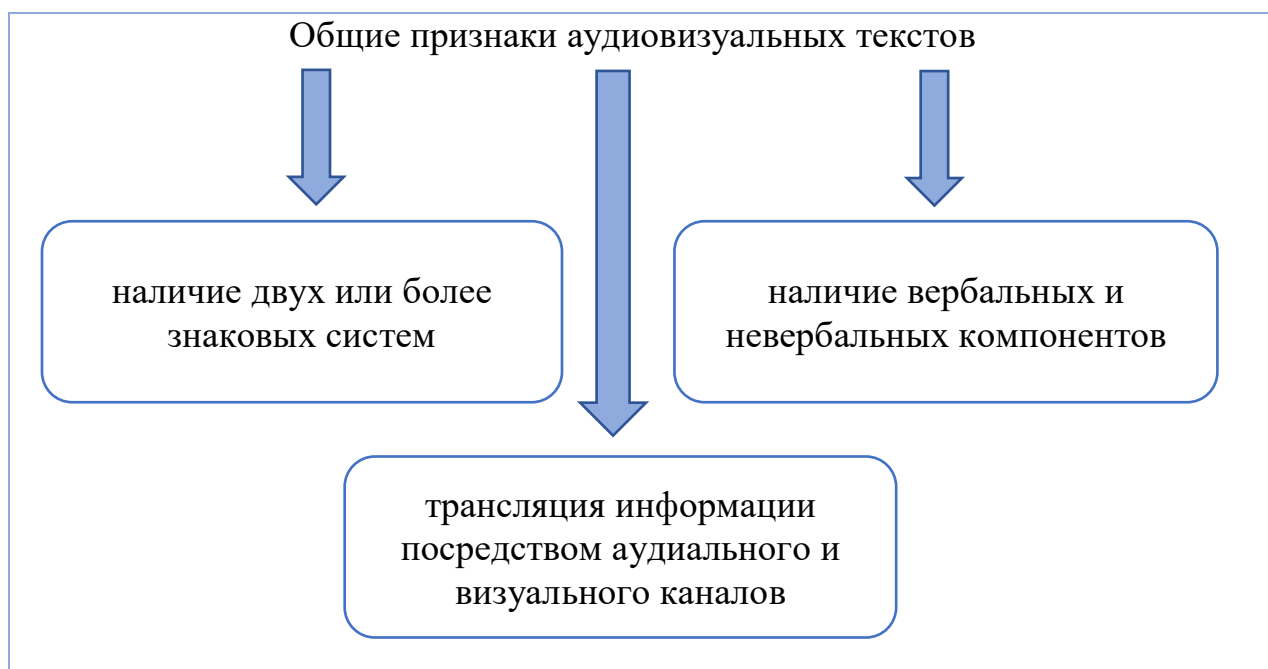


Рисунок 1 – Общие признаки аудиовизуальных текстов

Как видно из 1-рисунок, аудиовизуальный текст характеризуется наличием двух или более знаковых систем, которые тесно взаимодействуют между собой

и состоят из вербальных и невербальных компонентов, транслируемых посредством аудиального и визуального каналов.

Следует отметить, что в современной лингвистической науке единой классификации аудиовизуальных текстов не разработано, поскольку отсутствуют универсальные критерии и признаки для его типологизации. Так, в основе классификации аудиовизуальных текстов, предложенной М.Б. Ворошиловой, лежат семиотические признаки, согласно которым к разновидностям аудиовизуального текста можно отнести кинотексты, телесериалы, телепередачи, компьютерные игры, музыкальные клипы и другие тексты [10, с. 106]. Такие тексты представляют собой сложное полисемиотическое произведение, характеризующееся наличием вербального и невербального аудио-видео ряда. По мнению Е.А. Подлегаевой, «порождение кинотекста представляет собой многократную семиотическую трансформацию текста, осуществляемую не одним автором, а коллективом авторов, объединенных общей идеей, но реализующих разные функциональные задачи» [23, с. 8]. Ю.А. Сорокин и Е.Ф. Тарасов отождествляют понятие «аудиовизуальный текст» с термином «креолизованный текст», под которым авторы понимают «тексты, фактура которых состоит из двух негомогенных частей: вербальной (языковой/речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [23, с. 180]. К разновидностям креолизованных текстов авторы относят кинотексты, рекламные тексты, тексты теле- и радиовещания, средства наглядной агитации и пропаганды, плакаты [24, с. 181]. А.Ю. Калинин выделяет четыре основных компонента в структуре аудиовизуального текста (2-рисунок) [6, с. 78]:

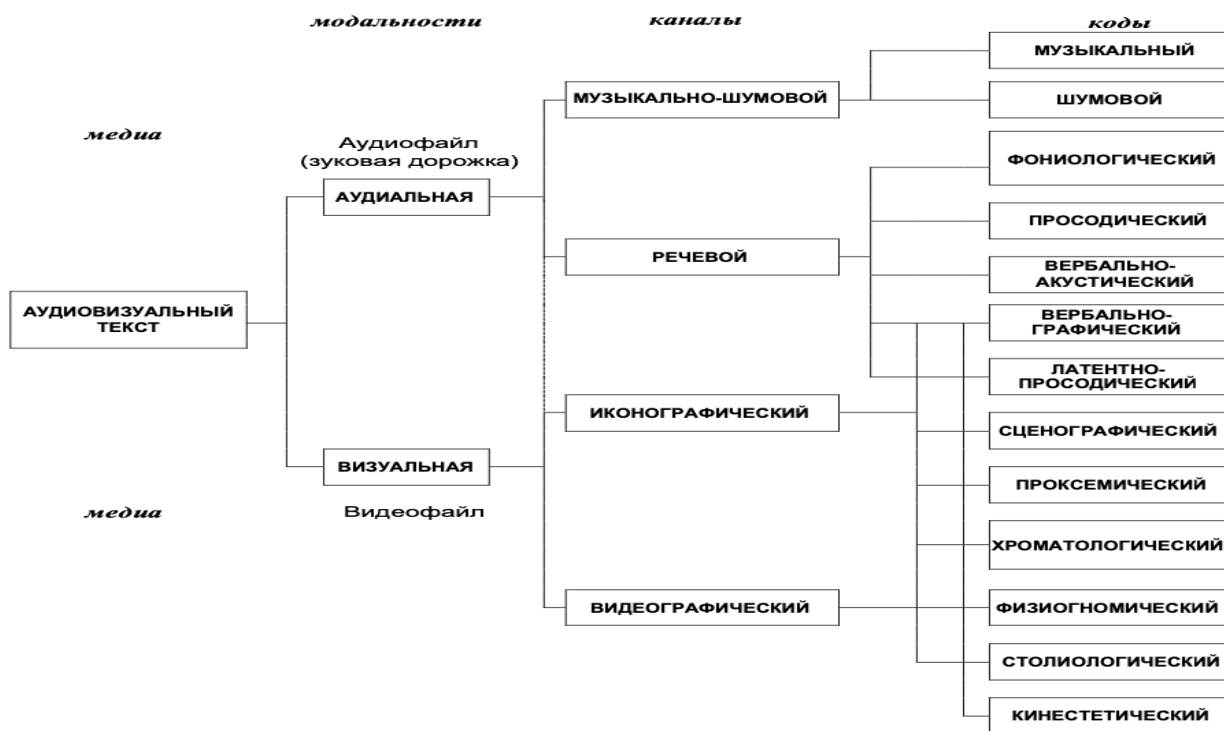


Рисунок 2 – Структурно-семиотическая организация аудиовизуального текста по А.Ю. Калинину [6, с. 78]

На 2-рисунке видно, что аудиовизуальный текст имеет сложную семиотическую структуру, которая состоит из четырех основных элементов: медиа (мультимедийный формат), модальность (тип восприятия), каналы и коды. Любой аудиовизуальный текст ориентирован на два типа зрительского восприятия: аудиальный и визуальный. Поскольку аудиовизуальный текст включает в себя звуковую дорожку, графическое изображение и видеоряд, то используют различные мультимедийные носители для фиксации аудио-видео файлов. Аудиовизуальный контент распространяется по четырем основным каналам: музыкально-шумовой, речевой, иконографический и видеографический. Отметим, что реципиент воспринимает на слух информацию, получаемую через речевой и музыкально-шумовой каналы, в то время как передача содержания аудиовизуального текста с помощью иконографических и видеографических каналов воспринимается исключительно визуально. Структурно-семиотический подход к организации аудиовизуального текста предполагает многообразие семиотических кодов для шифрования информации: музыкальный (закадровый звук, музыкальное сопровождение), шумовой (шум природы, смех, кашель), фонологический (пол, возраст, дисфункция голосовых связок), просодический (словесное ударение, паузы, темп речи), вербально-акустический (реплика персонажей), вербально-графический (надписи, субтитры), латентно-просодический (интонация), сценографический (декорации, костюмы), проксемический (движения людей и объектов, наличие пространства и расстояния между героями), хроматологический (цветовой контраст и освещение кинокадров), физиогномический (внешний облик и одежда персонажей), столиологический (природные объекты и артефакты), кинестетический (жесты, мимика, позы) [6, с. 77-80]. Таким образом, аудиовизуальный текст характеризуется многоканальной сложной структурой, при создании которого учитываются национально-культурные коды, верная интерпретация которых позволяет реципиентам понять авторский замысел без каких-либо искажений в едином коммуникативном акте.

В нашем исследовании особое внимание уделяется анализу лингвистических и экстралингвистических особенностей кинотекста как одного из наиболее популярных разновидностей аудиовизуальной продукции. Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова понимают под кинотекстом «связное, цельное и завершенное сообщение, выраженное при помощи вербальных (лингвистических) и невербальных (иконических и / или индексальных) знаков, организованное в соответствии с замыслом коллективного функционально дифференцированного автора при помощи кинематографических кодов, зафиксированное на материальном носителе и предназначенное для воспроизведения на экране и аудиовизуального восприятия зрителями» [11, с. 32]. Авторы разработали лингвосемиотическую классификацию кинотекстов:

1) художественный (кинотекст, характеризующийся преобладанием в речи персонажей стилизованной разговорной лексики, а также иконических знаков – звукоподражания, имитации жестов, мимики или взгляда);

2) нехудожественный (кинотекст, в котором доминируют научная или публицистическая речь, а также индексальные знаки – дым, след на песке);

3) мультипликационный или анимационный (кинотекст, созданный посредством иконических знаков – анимации или подвижных образов).

В отечественной лингвистической науке проблемы изучения кинотекста освещены преимущественно с точки зрения перевода в трудах А.М. Бегадиловой [3, б. 299] и Ш.А. Нурмышевой [4, б. 106-113]. Казахстанские авторы отмечают, что во многом благодаря слаженной работе команды специалистов (режиссеров, редакторов, актеров дубляжа, переводчиков), зрителю может быть предложен к просмотру качественный кинематографический продукт [3, б. 299; 4, б. 111]. Согласно А.Е. Калдыбековой и Н.С. Касымбековой в качестве основных параметров классификации аудиовизуальных текстов выступают: форма изложения (интерактивные, неинтерактивные тексты); функциональная направленность (информационные, познавательные, художественные тексты); жанровые характеристики (видеотексты, кинотексты, телетексты, медиатексты); форма репрезентации (полный текст, фрагмент текста) и целевая направленность (обучающие тексты, юмористические тексты) [2]. Данная классификация основана на комплексном коммуникативном подходе к аудиовизуальному тексту, в структуре которого в равной степени сочетаются языковые и внеязыковые элементы и задействованы два основных коммуникативных канала – акустический и зрительный. Известный польский лингвист Лукаш Богуцкий предлагает следующую типологию отношений между визуальными и вербальными элементами в аудиовизуальных произведениях:

- субституция (эквивалентность информации, передаваемой визуально и вербально);

- взаимодополняемость (одна информация передается визуально, другая же передается вербально);

- экспликация (информация, передаваемая через один канал, объясняется через другой);

- параллелизм (вербальная и визуальная информация передается параллельно, независимо друг от друга);

- диссонанс (информация, транслируемая по одному каналу, противоречит информации, передаваемой по другому каналу, например, при создании юмористического эффекта) [25, р. 39].

Ученые выделяют еще один важный аспект аудиовизуального текста – его тональность, предполагающую существование определенных отношений между автором, создающим и формирующим дискурс, и реципиентом, воспринимающим и интерпретирующим его смысл. Анализ коммуникативной системы кинематографа может быть проведен на основе исследований в области социологии кино. Так, М.И. Жабский в своем фундаментальном труде «Кинематограф – зеркало или молот?» высказывает мнение о том, что кинокоммуникация осуществляется между профессионалами кинематографической индустрии и обществом, которое усваивает и интерпретирует кинопродукцию [26].

Любой аудиовизуальный текст представляет собой междисциплинарный продукт культуры, синтезирующий интересы совершенно разных субъектов: создателей кинопроизведений, коммерческих структур, государственных

институтов и зрительской аудитории. Согласно пункту 1 статьи 13 Закона Республики Казахстан от 10 июня 1996 года № 6-І «Об авторском праве и смежных правах» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 08.06.2024 г.), «авторами (соавторами) аудиовизуального произведения являются: 1) автор сценария; 2) автор музыкального произведения (с текстом или без текста), специально созданного для этого аудиовизуального произведения (композитор); 3) режиссер-постановщик; 4) оператор-постановщик; 5) художник-постановщик» [22]. В.А. Воронов и М.Д. Борискова понимают под аудиовизуальным произведением «авторское произведение, предназначенное для зрительного и слухового восприятия с помощью специальных технических средств, состоящее из определенного набора, последовательно связанных между собой кадров и изображений с сопровождением звука» [27, с. 59]. По мнению авторов, аудиовизуальное произведение выступает в качестве объекта интеллектуальной собственности, являясь творческим продуктом киноискусства.

Теоретический обзор исследований аудиовизуальных текстов позволяет сделать следующие выводы: аудиовизуальные тексты в работах отечественных и зарубежных исследователей рассматриваются в лингвистическом, дидактическом, кинематографическом и переводческом аспектах. Следовательно, модус (способ коммуникации), жанр и тональность (эмоциональная окраска) выступают в качестве основных параметров, определяющих структуру аудиовизуального текста.

Таким образом, в приведенных дефинициях аудиовизуальный текст определяется как совокупность взаимосвязанных между собой аудиальных, визуальных, вербальных и невербальных кодов, обеспечивающих полное понимание реципиентами смысла текста. В отличие от традиционного представления текста, аудиовизуальный текст обладает своеобразной полисемиотической природой: изображение, звук и экранный текст передаются по различным семиотическим каналам (аудиально-вербальным, аудиально-невербальным, визуально-вербальным и визуально-невербальным). В современных лингвистических исследованиях применяют несколько подходов к типологизации аудиовизуальных текстов, базирующихся на различных классификационных признаках и принципах. Помимо этого, существуют разные виды и форматы авторских аудиовизуальных произведений: кинофильмы, сериалы, видеоролики, видеоблоги, телевизионные программы и др. Проблема аудиовизуального текста исследуется в трудах отечественных и зарубежных ученых в русле комплексных научных подходов: лингвистический (текстоцентрический), коммуникативный, семиотический и семантический. Исследователи приравнивают понятие аудиовизуального текста к таким терминам как «креолизованный текст» (Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов [24, с. 180]), «аудиомедиальный текст» (К. Райс [12, с. 202]), «экранный текст» (Ю.А. Евграфова [21, с. 3]), «аудиовизуальное произведение» (В.А. Воронов, М.Д. Борискова [27, с. 56]), тем самым подчеркивая, что при создании подобных текстов, как правило, задействуются как языковые, так и внеязыковые средства передачи аудиовизуальной информации. В настоящем исследовании все

вышеперечисленные терминологические наименования аудиовизуального текста употребляются в равной степени.

## **1.2 Концептологический подход к изучению аудиовизуального текста**

В современном обществе по мере развития компьютерных технологий и интернет-ресурсов растет спрос на аудиовизуальную продукцию. Как упоминалось ранее, аудиовизуальный текст является стандартным термином для обозначения кинофильмов, телесериалов, телешоу и любого материала, который передается как устно, так и визуально. Изучение аудиовизуальных текстов в рамках концептологического подхода позволяет выявить менталитет определенного этноса, реконструировать фрагмент его национальной картины мира, этносознание, а также охарактеризовать культурные составляющие в семантике аудиовизуальных текстов.

Прежде чем приступить к всестороннему исследованию аудиовизуального текста в концептологическом аспекте, рассмотрим некоторые из дефиниций понятия «концепт», предложенные казахстанскими и зарубежными лингвистами. А. Ислам под «концептом» понимает «структуру, которая отражает многовековой опыт восприятия передаваемых из поколения в поколение национально-культурных ценностей представителей разных этносов, закрепившихся в этнокультурном сознании» [28, б. 62]. На наш взгляд, такое понимание концепта способствует формированию наиболее полного представления о национальной языковой картине мира, историческом развитии, традициях, быте, менталитете народа, а также распознаванию заложенных в тексте культурных кодов носителями языка. В.В. Красных рассматривает понятие «концепт» в более узком смысле, подразумевая под ним «самую общую, максимально абстрагированную, но конкретно репрезентируемую (языковому) сознанию, подвергшуюся когнитивной обработке идею «предмета» в совокупности всех валентных связей, отмеченных национально-культурной маркированностью» [29, с. 268]. Подобная формулировка понятия «концепт» указывает на отсутствие визуального образного компонента у концепта, ограничивая его применение исключительно в отношении абстрактных категорий. Иной представляется точка зрения С.С. Исаковой, согласно которой понятие «концепт» включает более широкое понимание, поскольку концептуализация действительности происходит не только на языковом, но и сложном чувственно-визуальном уровне восприятия образов окружающего мира. По мнению автора, чувственно-визуальные образы подвергаются двойной кодировке в сознании человека, при этом сохраняя первичную связь с обобщенным представлением об образах внешнего мира [30, с. 68]. Схожей точки зрения придерживается и другой казахстанский исследователь О.С. Жубаева, которая считает, что процесс когнитивной обработки концептов в сознании человека несет в себе глубокое содержание. О.С. Жубаева утверждает, что индивид, ассимилируя совокупность знаний, переданных предшествующими поколениями, одновременно усваивает жизненный опыт этнокультурного сообщества, что отражает особенности национального мышления и сознания, в

частности, культуру, верования, обычаи, литературное наследие и психологическую установку [31, с. 10].

Когнитивная теория, включающая в себя концепты физического и абстрактного миров, может предложить новый взгляд на вопрос соотношения языка и мышления. Концепты хранят в себе информацию, подлежащую хранению, трансляции и преобразованию в человеческом мозге в форме моделей и структур. Ментальные образы и понятия, возникающие в уме человека, находят свое материальное выражение в виде сочетаний звуков, причем возможности для создания таких сочетаний поистине огромны. Языковая и культурная специфика каждого этноса представляет собой гармоничное сочетание универсальных и этноспецифических элементов. Согласно К.К. Дуйсековой, такое явление обосновывается, с одной стороны, общностью мировоззрения и онтологическими аспектами человечества, не зависящими от этнической принадлежности, а с другой стороны – различиями в географическом положении, социальной структуре, политической системе, религиозных убеждениях и культурных традициях, которые формируют уникальность каждого народа [32, с. 244]. К.К. Дуйсекова, признавая когнитивную сущность языковых феноменов и видя в них непосредственное отражение связей между языком, культурой и мышлением, стремится раскрыть особенности формирования языковых категорий и, следовательно, суть значений номинирующих их единиц [32, с. 45]. Язык отображает мир лишь опосредованно, в первую очередь, он является отражением нашей собственной концептуализации действительности.

Аудиовизуальный текст через различные трансмедийные каналы запечатлевается в языке. Существующие в дискурсе носителя языка крылатые выражения из популярных кинофильмов и сериалов, как правило, находят отражение в словарях афоризмов и крылатых слов. В наши дни массово-информационный дискурс (реклама, газетные статьи и заголовки) изобилует частыми ссылками на кинематографические произведения в виде крылатых выражений, пародий, анекдотов, названий фильмов и имен известных персонажей и актеров. Ученые считают, что, отдавая предпочтение цитированию кинотекстов вместо создания собственных оригинальных высказываний, можно оживить знакомыми образами кинотекст и придать своеобразную уникальность стандартным реалиям.

Г.Г. Слышкин и М.А. Ефремова описывают пять способов обращения к концептам кинотекстов:

- 1) упоминание (воспроизведение названия кинопроизведения);
- 2) прямая цитата (полное или частичное дословное воспроизведение кинотекста);
- 3) квазицитация (умышленно искаженное воспроизведение кинотекста или его фрагмента);
- 4) продолжение (создание нового самостоятельного произведения, с известными персонажами в известном вымышленном мире);
- 5) аллюзия (использование скрытых цитат и намеков на известные образы или произведения) [11, с. 52].

Таким образом, в рамках концептологического подхода к изучению аудиовизуального текста отмечается единство всех вышеуказанных элементов, находящихся отражение в образах и вербальной речи героев. При создании аудиовизуального текста задействуются различные кинематографические коды, к числу которых можно отнести сюжет, кадр, свет, ракурс и т.д. Аудиовизуальный текст, обладая связностью, системностью, целостностью, информативностью и прагматической направленностью, позволяет сформировать концепт в сознании носителя языка. Кроме того, частотность обращения к концептам аудиовизуальных текстов и их адекватное применение в соответствии с коммуникативными задачами являются ключевыми компетенциями носителя языка и культуры.

В человеческом сознании концепты аудиовизуальных текстов закрепляются путем вербального, чувственного и визуального представления о персонажах и их образе. Концептуальное пространство аудиовизуальных текстов зашифровано множеством культурных кодов, правильная интерпретация которых способствует осуществлению успешной коммуникации. По мнению В.В. Красных, коды культуры неразрывно связаны с архетипическими образами, издавна присущими всему человечеству. Автор определяет культурный код как «совокупность имен или их сочетаний, которые обладают, помимо собственно денотативного значения, культураносными смыслами» [33, с. 172]. В.М. Савицкий и Э.А. Гашимов подчеркивают, что в качестве культурных кодов могут выступать практически все чувственно осязаемые элементы окружающей действительности: природные явления, небесные объекты, человеческое тело, растительный и животный мир, оружие, предметы домашнего обихода, технические устройства и т.п. [34, с. 15].

В.Н. Телия определяет код культуры как совокупность элементов национального мировидения (артефакты, ментефакты и живые организмы), ставших объектами культурного восприятия и оценивания в рамках данной культуры и служащих для выражения обозначенных культурных знаков. Все эти элементы и составляют основу глубинного понимания языковых единиц и их культурной интерпретации в языковом образе [35, с. 20-22]. По мнению автора, любой фразеологизм следует рассматривать не только как воспроизводимую языковую единицу, но и как явление, тесно связанное с культурой [36]. В.Н. Телия подчеркивает, что именно благодаря такой воспроизводимости возможно проникновение в глубины языка и последовательное раскрытие всех его культурных кодов через специально разработанные методы. Она также указывает, что именно те образные выражения, связанные с национально-культурными образцами, стереотипами, мифологическими представлениями, закрепляются в языке и превращаются в фразеологизмы, которые при употреблении в речи отражают уникальный менталитет лингвокультурного сообщества [36, с. 233]. В Большом фразеологическом словаре русского языка под редакцией В.Н. Телия выделены пятнадцать культурных кодов (1-таблица):



Таблица 1 – Классификация кодов культуры по В.Н. Телия [35, с. 22-30]

Название	Дефиниция	Пример употребления
1	2	3
Антропный (собственно человеческий) код	Совокупность наименований, применяемых к человеку в его физическом и социальном аспектах (физические, ментальные, интеллектуальные, эмоциональные состояния, позы и жесты)	Валять дурака, спать и во сне видеть
Анималистический (зооморфный) код	Совокупность названий животных и других живых организмов в целостном виде или их отдельных частей (физические, психоэмоциональные состояния, действия и позы)	Как баран на новые ворота
Растительный (флористический) код	Совокупность названий растений или их частей	Дать дуба
Природный (природно- ландшафтный) код	Совокупность номинаций для обозначения природных объектов, элементов ландшафта	Камень на душе, звезд с неба не хватает, ветер в голове
Артефактно- вещный код	Совокупность наименований для обозначения вещественных предметов и объектов	До лампочки, от фонаря, принимать за чистую монету
Вещно-костюмный код	Совокупность номинаций для обозначения предмета одежды	Снимать шляпу, спустя рукава, под каблуком
Гастрономический (пищевой) код	Совокупность номинаций для обозначения продуктов питания	Каша в голове, под соусом, на десерт
Архитектурный код	Совокупность наименований для обозначения архитектурных объектов	Ни кола ни двора, крыша едет, ума палата
Духовно и / или религиозно- антропоморфный код	Совокупность наименований для обозначения нравственных ценностей и эталонов	С грехом пополам, черт его знает

Продолжение таблицы 1

1	2	3
Религиозно-артефактивный код	Совокупность наименований для обозначения предметов религиозного обихода	Дышать на ладан, положить на алтарь
Временной код	Совокупность имен, обозначающих членение времени на отрезки и периоды	От зари до зари, час от часу не легче
Пространственный код	Совокупность имен, обозначающих членение пространства и отношение человека к пространственным параметрам	К черту на кулички, уйти в мир иной
Числовой (количественный, нумерологический) код	Совокупность наименований для обозначения числового, количественного пространства	Как дважды два, раз плюнуть
Цветовой код	Совокупность наименований для цветообозначения	В черном цвете, голубая мечта
Телесный (соматический) код	Совокупность наименований, обозначающих различные части человеческого тела	Не покладая рук, на глазах, держать в голове, пропускать мимо ушей

Как видно из 1-таблицы, фразеологизмы и поговорки, в образе которых отражены различные культурные коды, представляют необычайно богатый материал для исследования национальной языковой картины мира. Код культуры можно определить как дополнительную языковую систему, в рамках которой применяются разнообразные способы кодирования информации культурологического характера. Данная система культурных кодов является, как правило, динамичной и обогащается как универсальными, так и специфическими для определенного этноса элементами. В настоящем диссертационном исследовании мы опираемся на классификацию кодов культуры, разработанную В.Н. Телия, поскольку в ней подробно отражены все актуальные сферы жизни человеческой деятельности и интересов. Это позволяет более полно раскрыть лингвокультурологические особенности выбранных аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках.

Восприятие различных культурных кодов способствует усилению коммуникативной компетенции реципиента культуры, тем самым обеспечивая его полноценное участие в коммуникации [37]. Аудиовизуальный текст, как и художественный текст, зашифрован множеством культурных кодов, хранящих в себе уникальные черты и наследие нации. Следовательно, сбор, осмысление и

возрождение культурного наследия являются ключевым индикатором формирования национальной идентичности. Переосмысление древних культурных текстов и разработка специализированного корпуса национального языка способствует формированию современного взгляда на национальные ценности в языке, и как результат, возрождению устаревших слов и обогащению словарного запаса [38, б. 95].

Далее рассмотрим уровни восприятия культурных кодов в аудиовизуальном тексте (3-рисунок):



Рисунок 3 – Уровни восприятия национально-культурных кодов в аудиовизуальном тексте [1, с. 8-9]

Как показывает 3-рисунок, любой аудиовизуальный текст зашифрован культурными кодами, воспринимаемые реципиентами на трех основных уровнях: языковом, глубинном и пресуппозитивном. На языковом уровне культурно-маркированные компоненты аудиовизуального текста, как правило, имеют лексическую репрезентацию. Глубинный уровень предполагает наличие у реципиента необходимых фоновых знаний. На пресуппозитивном уровне устанавливается связь между языковым и глубинным уровнями, в результате чего обеспечивается полноценное понимание и восприятие культурно-значимых компонентов аудиовизуального текста [1, с. 8-9].

М.Б. Ворошилова выделяет два основных блока кодов, задействованных при восприятии видеоизображений:

1) культурно-антропологические коды, которые формируются с самого рождения и развиваются в процессе воспитания и обучения (коды восприятия и узнавания, иконические коды);

2) технически сложные специальные коды, определяют сочетание образов (правила композиции кадра, монтажа, коды повествовательных элементов, иконографические коды) [10, с. 107]. Таким образом, полноценное восприятие национально-культурных кодов в аудиовизуальном текстов достигается за счет взаимодействия бессознательного уровня с сознательным.

Анализ концептов аудиовизуального текста в рамках лингвокультурологического подхода позволяет определить степень воздействия языка на этносознание и выбрать модель формирования национальной языковой картины мира. Семантическое поле концепта несет в себе обширный объем этнокультурной информации и характеризуются когнитивной ориентацией, применяемой в аудиовизуальных текстах при описании традиций, обычаев, повседневного уклада жизни человека и окружающей его действительности. Как отмечает Л.Х. Самситова, лингвокультурологический анализ текста выявляет воплощенные в художественном тексте посредством ключевых понятий и образов культурные концепты, которые, в свою очередь, отражают особенности национального сознания и миропонимания [39, с. 63]. Исследуя культурные концепты в башкирской языковой картине мира, автор выделяет две главные задачи лингвокультурологического анализа текста: выявление национально-маркированных языковых единиц и определение их общих и национально-культурных особенностей [39, с. 62]. По мнению Л.К. Муллагалиевой и Л.Г. Саяховой, лингвокультурологический анализ художественного текста позволяет выявить национально-культурную специфику текста на различных языковых уровнях как в плане содержания, так и в плане выражения [40, с. 26]. Они выделяют шесть основных этапов лингвокультурологического анализа:

1) описание культурологической ситуации, в которой создан текст, мотивов его создания, а также авторского замысла;

2) содержание текста, включающее фактическую и контекстуальную (подтекстовую) информацию: тематика, события, реалии и культурные концепты, через которые воплощается имплицитный или эксплицитный авторский замысел;

3) композиция и структура текста, где находит отражение культурологическая ситуация: постепенное введение в тему (в русскоязычных текстах), изложение основной идеи в начале повествования с последующей детальной аргументацией (в англоязычных текстах);

4) анализ культурно-концептуального поля текста методом вычленения лингвокультурологического концептуального архиполя, организованного вокруг ведущего концепта текста, и микрополя, являющегося частью общей идеи;

5) восприятие в языковой форме культурологического содержания текста, при котором становятся доступными наблюдению другие уровни текста;

6) сравнительный анализ текстов различных культур в контексте «диалога культур» [40, с. 26-27].

Исходя из вышесказанного очевидно, что концепт выступает ментальным образованием, на формирование которого оказали значительное влияние культура, традиции, обычаи и быт, оставившие свой неизгладимый след в жизни

этнического общества. Культурные концепты как в художественных, так и в аудиовизуальных текстах отражают национальные и культурно-исторические особенности конкретного этноса, раскрывая уникальность его национального самосознания. Следовательно, аудиовизуальный текст превращается в лингвокультурный феномен, характеризующий исторический путь развития, бытовые реалии и традиции народа. Анализируя художественные кинопроизведения, исследователи проводят сопоставление на уровне языковой картины мира содержательной и структурной организации текста и входящих в него культурных концептов, а также в плане применения средств художественной выразительности языка.

### **1.3 Аудиовизуальный текст как лингвокогнитивный феномен**

На сегодняшний день казахстанскими и зарубежными лингвистами проведено достаточное количество исследований, подтверждающих тесную взаимосвязь языка и мышления не только в лингвистическом, но и в социокультурном аспекте. Современная когнитивная лингвистика ставит перед собой цель осуществить глубокий анализ способов отражения знаний о мире в языке и культуре. Ключевым аспектом исследований является понятие картины мира или способ восприятия окружающего мира через призму человеческого воображения.

Предпосылки формирования казахстанской когнитивной науки были заложены давно, несмотря на отсутствие в когнитивных исследованиях на начальном этапе становления разработанного терминологического аппарата и концепций. Как и в любой научной дисциплине, находящейся в процессе становления, в области когнитивной лингвистики существует множество спорных вопросов, которые до сегодняшнего времени не нашли однозначного решения и по-разному трактуются различными исследователями. Известный казахстанский языковед Ж.А. Манкеева отмечает, что языковая деятельность неразрывно связана с комплексной мыслительной активностью и наличием фоновых знаний носителя языка [41, б. 86]. В связи с этим Ж.А. Манкеева подчеркивает необходимость создания корпуса национального языка, который позволит организовать, интегрировать и передать накопленные знания и культурные ценности новому поколению [41, б. 86]. Другие казахстанские ученые З.К. Ахметжанова, А.Т. Оналбаева и З.А. Умирзакова рассматривают концепт как единицу мышления в когнитивном сознании человека, дифференцируя три таких важных аспекта как: язык, речь и текст [42]. Авторы считают, что концептуализация действительности осуществляется через номинацию, репрезентацию и описание, при этом если фрагмент внешнего мира представляет особую важность для конкретной лингвокультуры, то он получает соответствующее обозначение [42, с. 116]. Подвергаясь когнитивной обработке в человеческом сознании, «значимость и применимость концепта выражается с помощью комплекса языковых и внеязыковых средств, которые прямо или косвенно отражают и наполняют его содержание» [43, с. 48]. Следует отметить, что научные труды таких ученых, как Г.К. Капышева [44], Б.С. Жумагулова [45],

З.К. Ахметжанова [46], Э.Д. Сулейменова [47], Г.Г. Гиздатов [48], Ж.М. Уматова [49], Л.В. Екшембеева [50], А.Х. Азаматова [51] и других оказали значительное влияние на развитие когнитивного направления в лингвистике Казахстана.

С развитием научных исследований в области нейронаук стремительно растет количество работ, посвященных изучению аудиовизуальных текстов, в частности кинотекстов. Специалисты в области кинематографа наряду с исследователями кинематографических произведений все чаще прибегают к нейронаучным методам в своей работе. Так, шотландские ученые Вивьен Эванс и Мелани Грин в своем фундаментальном труде «Cognitive Linguistics: An Introduction» («Введение в когнитивную лингвистику») доказывают, что понимание механизмов работы мозга способствует лучшему осмыслению метафоры, а также помогает отличить существенное от, собственно, несущественного [52]. Таким образом, восприятие и переосмысление концептуальных метафорических связей дает зрителю возможность глубже понять структуру кинематографической реальности.

В рамках когнитивного подхода к проблеме аудиовизуального текста рассматривается взаимосвязь между аудиовизуальным контентом и когнитивными процессами в человеческом мозге, такими как восприятие (слуховое и зрительное), интерпретация, запоминание и обобщение информации. Это свидетельствует о том, что адекватное восприятие зрителями образа персонажей и воссоздание их ментального состояния в сознании во многом зависит от сложных механизмов порождения и декодирования культурных кодов, воплощенных в самом кинотексте или киносценарии.

Из вышесказанного возникает закономерность, что когнитивные исследования направлены не только на изучение особенностей познавательных процессов, связанных с восприятием и обработкой информации, но и на выявление степени воздействия звукового и визуального сопровождения кинопроизведения на эмоциональное восприятие зрителем событий кинореальности. При этом нейрофизиология предоставляет инструменты для экспериментальной проверки гипотез, что стимулирует возникновение новых исследовательских задач. Тем не менее, несмотря на кажущуюся общую схожесть, методы, акцентирующие внимание на мозговой активности при восприятии аудиовизуальных произведений, не являются однородными. Современная когнитивная наука занимается изучением структуры познавательных процессов как с позиций естественных, так и гуманитарных наук. Следовательно, в когнитивных исследованиях в области аудиовизуальных произведений существует несколько парадигм, которые различаются как по своим целям, так и по применяемым научным методам.

Следует отметить, что когнитивная лингвистика функционирует в соответствии с Гумбольдтовской концепцией соотношения мышления, языка и культуры, которая лежит в основе лингвокогнитивных моделей. В Гумбольдтовской традиции 19 века язык, мышление и культура образуют единую и неделимую концепцию. В. Гумбольдт утверждает, что между языком и мышлением существует двусторонняя связь: язык формирует мышление, и в тоже время язык придает определенную форму мышлению [53]. По Гумбольдту,

язык отражает реальный мир, окружающий человека и его культуру. Противоположного взгляда придерживается отец современной лингвистики Ф. де Соссюр, который рассматривает язык не просто как форму мышления, а замкнутую систему с определенной организацией и классификацией «контента» [54]. Иначе говоря, для Ф. де Соссюра семантика является автономной областью на стыке между фонологической, грамматической, культурной формой, с одной стороны, и познавательной способностью, с другой [54, с. 18]. Данная точка зрения фактически положила начало отделению языковой семантики от когнитивной. Взгляды Ф. де Соссюра получают научное обоснование и закрепление в области лингвистики, известной как структурная семантика, где понятия «язык» и «мышление» строго разграничиваются. Диаметральное противопоставление двух лингвистических концепций, связанных с семантикой, предложенных В. фон Гумбольдтом и Ф. де Соссюром, представлено на 4-рисунке:

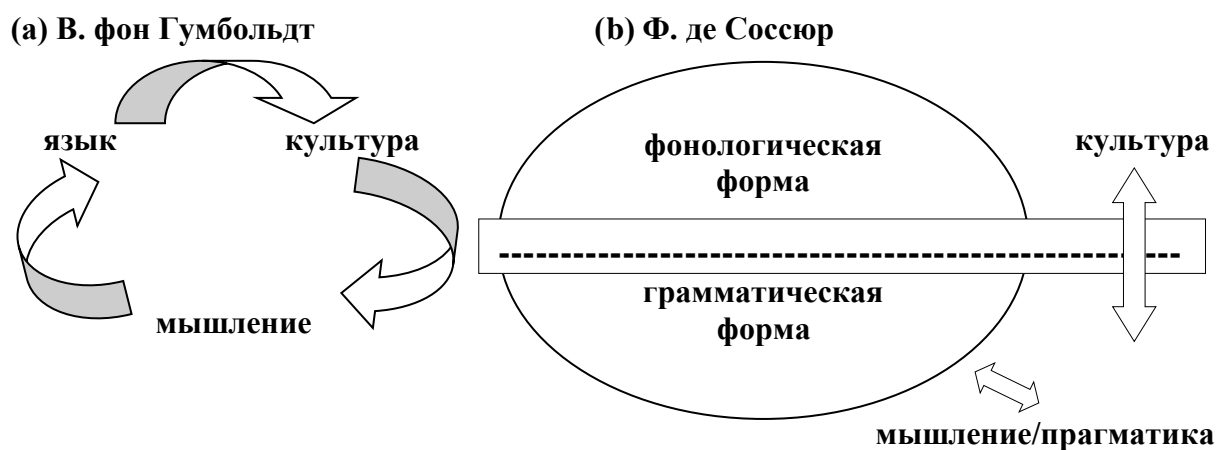


Рисунок 4 – Семантические модели по В. фон Гумбольдту и Ф. де Соссюру [53, с. 47-50; 54, с. 23-24]

Как видно из 4-рисунка, культура, язык и мышление представляют собой не абстрактные категории, а стандартные модели поведения, общения и мышления в конкретном обществе, которые возникают при взаимодействии между членами этого общества. Культурные и лингвистические формы выражаются и интерпретируются на основе культурных моделей. Это прежде всего структура знаний, которая отражает приобретаемые и хранящиеся в сознании членов общества фрагменты коллективного опыта.

Лингвисты-когнитивисты придерживаются одного из двух ключевых подходов к изучению соотношения языка и мышления: лингвокультурный и лингвокогнитивный. Первый из них подразумевает изучение особенностей национальной языковой картины мира, начиная с культуры и переходя к сознанию. Лингвокультурное направление позволяет исследовать взаимосвязь языка и культуры, рассматривая концепты как ключевые составляющие национальной культуры, которые соотносятся с ее ценностями и уникальными характеристиками [55].

В рамках лингвокогнитивного подхода концепт выступает основополагающей единицей ментальной информации, которая позволяет осуществить связь с концептосферой (культурой) общества [56, с. 94]. Т.А. Фесенко справедливо отмечает, что концепты служат индикаторами понимания «этнической специфики мышления и этнокультурного образа представителя другой концептуальной системы» [57, с. 8]. Ученые акцентируют внимание на социальной природе сознания, апеллируя к концепции пресуппозиции. В.В. Красных определяет ее как область, где пересекаются когнитивные пространства участников коммуникации, которые охватывают социальный опыт как говорящего, так и слушающего [58, с. 80].

Ниже представлено схематическое изображение лингвокогнитивной модели восприятия концептов аудиовизуальных текстов (5-рисунок):



Рисунок 5 – Лингвокогнитивная модель восприятия концептов аудиовизуальных текстов

Как видно из 5-рисунокa, лингвокогнитивный подход к аудиовизуальному тексту (в частности, кинотексту) предполагает сохранение режиссерских интенций и адекватное понимание зрителями речи персонажей, значения ее отдельных единиц, идентификацию их референтов во внелингвистической действительности. Аудиовизуальная информация, поступающая по акустическим и зрительным каналам, подвергается когнитивной обработке, осуществляемой в процессе понимания и осмысления текста.



В начале XXI века было заложено начало нового направления в науке, посвященного изучению нейрофизиологических основ кинематографа, получившего название нейросинематика. Родоначальником данного направления считается британский ученый-нейробиолог Ури Хассон [59]. Исследователь разработал терминологический аппарат нейросинематических исследований и применил метод нейровизуализации для анализа кинематографических произведений. Экспериментальные исследования, проведенные У. Хассоном и его коллегами, подтвердили, что кинематографические произведения способны воздействовать на активность нейронов мозга, что подразумевает управление эмоциями и настроением зрителей. Следует подчеркнуть, что использование термина «управление» в данном случае не несет оценочного характера, оно призвано «регулировать» эмоциональную реакцию зрителя, опираясь на универсальный подход, который может гарантировать желаемый результат независимо от уровня мастерства создателей фильма. Работы У. Хассона, касающиеся управления эмоциями зрительской аудитории, подтолкнули к созданию многочисленных исследований, в которых другие авторы могут запечатлеть реакцию зрителей на определенные кинематографические эпизоды, такие как моменты напряжения или сцены, содержащие элементы жестокости и насилия, используя для этого разнообразные методы и инструментарий [59, p. 5].

Известный британский нейробиолог, киновед и психолог Джеффри Закс занимается изучением кинопроизведений в контексте новейших исследований в области мозговой активности и оценки эмоциональных реакций зрителей [60]. Основываясь на своих предыдущих исследованиях прогностических функций мозга, ученый и его коллеги провели эксперимент, в ходе которого применили визуальную диагностику мозговой активности участников, предложив им посмотреть несколько коротких видеороликов. Результаты эксперимента показали, что человеческий мозг обладает врожденным механизмом, позволяющим определить логическую последовательность событий и, как следствие, предугадывать их дальнейшее развитие. В ходе проведенного исследования было также доказано, что восприятие и визуализация событий в сознании человека происходит независимо от источника материала [60, p. 57]. В ходе исследования взаимодействия кинореальности и реального внешнего мира, ученый стремился понять мотивы, побуждающие людей тратить деньги и проводить свое время за просмотром фильма, эмпатировать персонажам и проявлять определенную реакцию на сцены насилия, невзирая на то, что это происходит в вымышленном мире кино, а не в реальности. Основываясь на принципах когнитивной нейронауки, Дж. Закс исследует мыслительные процессы, происходящие в сознании зрителя во время просмотра кино. Ученый изучает когнитивные принципы, лежащие в основе эмоциональных и поведенческих реакций зрителей на события в сюжетной линии кинофильмов и в реальном мире. Исследователь утверждает, что когнитивные процессы, которые регулируют наше восприятие окружающей действительности, могут быть задействованы и при просмотре кинематографических произведений [61, p. 104]. На наш взгляд, такая модель событий, объединяющая семантическое

восприятие конкретных пережитых событий и общих стереотипных ситуаций, закрепленных в эпизодической памяти, является фундаментальной основой когнитивной деятельности и позволяет человеку легко ориентироваться в обширном потоке информации, поступающей из реального мира.

Стремясь раскрыть механизмы физиологических и психологических реакций аудитории на экранные события, Дж. Закс прибегает к фундаментальным трудам Ч. Дарвина и У. Джеймса. Одно из трех основополагающих правил Ч. Дарвина, касающихся механизмов выражения эмоций, «принцип полезных ассоциированных привычек», оказывается особенно релевантным для кинематографических исследований [62]. Согласно данному принципу, обыденные действия, необходимые для достижения определённых целей или решения задач, могут совершаться человеком автоматически при испытании уже знакомых ему чувств, эмоций или желаний, даже если в данный момент они не являются необходимыми или полезными.

Схожей точки зрения придерживался и У. Джеймс, утверждавший, что с одной стороны, эмоциональное состояние человека может отражаться в его невербальном поведении, с другой стороны, он был уверен, что реакция тела предшествует эмоции: слезы вызывают ощущение грусти, а не наоборот [63]. Дж. Закс, хотя и не разделяет точку зрения У. Джеймса, все же соглашается с представлением о тесной взаимосвязи между физическими реакциями и эмоциональными переживаниями. Например, при зажимании карандаша зубами активируются те же мышцы, что и при улыбке, и сохранение такого положения в течение некоторого времени может способствовать более позитивному восприятию просматриваемого фильма. Данный факт является лишь одним из многочисленных свидетельств, подтверждающих существование связи между физическим и эмоциональным состоянием, что позволяет не только вызвать определённую реакцию у аудитории, но и управлять ею.

Вслед за известным немецким исследователем в области кинематографа Гуго Мюнстербергом, Джеффри Закс классифицирует эмоции, возникающие при просмотре фильма, на те, что зритель разделяет с героями, и те, что он не разделяет [64, р. 54; 60, р. 105]. При этом ученый утверждает, что в значительной степени эмоциональное восприятие определенных событий, транслируемых на экране, предполагает не просто подражание персонажам фильма, а внутреннее переживание эмоций, когда зритель мысленно ставит себя на место персонажа. Это позволяет ему сопереживать успехам положительного персонажа (или тому, к кому он испытывает симпатию) или же испытывать удовлетворение от неудач антагониста.

Таким образом, в исследованиях Дж. Закса представлена логически обоснованная модель, согласно которой наблюдение за эмоциональными проявлениями персонажа на экране трансформируется в эмоциональный опыт зрителя. Зритель может имитировать мимику и жесты персонажа в силу действия принципа полезных ассоциированных привычек, выдвинутого Ч. Дарвином. Такая телесная имитация может привести к двум различным исходам, которые и вызывают субъективное переживание эмоции. Первый исход – это восприятие событий на экране в контексте «как если бы ...», где зритель анализирует

ситуацию, ассоциируя ее с собственными возможными реакциями. Второй исход предполагает прямой переход от имитации к активации соответствующего эмоционального состояния, что согласуется с теорией У. Джеймса. Эти механизмы помогают объяснить, почему кинематограф и телевизионные комедии притягивают внимание зрителей, вызывая у них слезы или смех [60, р. 110].

На основании представленных данных можно сделать вывод о том, что человек обычно не запоминает источник информации, определяющий восприятие конкретного события, что позволяет кинематографу, в частности голливудским фильмам, фактически «переписать историю», оказывая значительное влияние на общественные представления о прошлом. Кроме того, технические аспекты кинопроизводства способны воздействовать на восприятие аудиторией киноленты, выделяя определённые события как значимые и оставляя другие без внимания.

В контексте когнитивных исследований в области кинематографа выделяется подход, разработанный на основании концепции нейроизображения нидерландским ученым Патрисией Пистерс [65]. В своих научных работах ученый детально исследует связь мозга с экраном, введя понятие «нейроизображения» [65, р. 12]. По мнению автора, современное культурное и художественное сознание проявляется через параноидное разделение субъекта на наблюдателя и объект наблюдения. Это отражается в кинематографических тенденциях последних десятилетий, где присутствует доминирующий контролирующий взгляд и где распространены конспирологические сюжеты.

Современная кинематография ориентирована не столько для воссоздания образов окружающего мира такими, какими они предстают перед глазами персонажа, сколько для отражения внутреннего мира героя, детализации его психологического пейзажа, переходя от концепции образа как «иллюзии реальности» к пониманию образа как «реальности иллюзии» [65, р. 57]. Несмотря на обращение П. Пистерс к нейронаукам, ее философская концепция, ориентированная на эпистемологические и эстетические измерения, предусматривает использование нейрофизиологических исследовательских методик или экспериментального изучения зрительской реакции. В данной исследовательской парадигме акцент делается на когнитивные аспекты, а не на физиологические, причем первостепенное значение придается смысловой составляющей кинопроизведения, в то время как функциональная роль нейроизображения рассматривается в менее значимом контексте.

Важным для когнитивных исследований являются работы, ориентированные на эстетику человеческого тела, в рамках которой ученые опираются на когнитивную теорию метафоры для анализа содержания телевизионных и кинематографических произведений. Немецкий ученый Катрин Фаленбрах в своих исследованиях выделяет ключевые аспекты когнитивного подхода к изучению телесных метафор в аудиовизуальных произведениях [66]. Автор опирается на инновационную теорию метафоры, предложенную Дж. Лакоффом и М. Джонсоном, согласно которой понятие «метафоры» рассматривается не только в качестве риторического приема, но и

как результат когнитивной деятельности, включающей определение одного понятия через призму другого, то есть отображение структуры исходной области на структуру целевой области с их концептуальным объединением [67]. При этом необходимо подчеркнуть, что по мнению М. Джонсона, значение формируется не только через взаимодействие концептов и пропозиций, но также через восприятие и эмоции; мышление является процессом, в котором телесный опыт трансформируется в познание, а из непрерывного взаимодействия организма с окружающей средой возникает смысл [68].

Нидерландский ученый Чарльз Форсевилль, изучая когнитивные аспекты метафор, приходит к выводу, что аудиовизуальные метафоры формируются не на уровне отдельных эпизодов, а создают обширную метафорическую сеть, охватывающую весь телесериал [69]. Эксперт в сфере эмоционального интеллекта Патрик Колм Хоган уверен, что метафоры служат универсальными структурами, активирующими у зрителей процесс воссоздания чувств, эмоций и намерений персонажей [70]. Испанский лингвист Эдуардо Юриос-Апариси, анализируя метафору воды в кинематографии США, Японии и Кореи, сочетает когнитивный подход к метафоре с сравнительным анализом и разрабатывает концепцию метафорического сценария, направленную на воплощение смысла выбранной метафоры в разнообразных контекстах [71]. Немецкий ученый Себастьян Армбруст применяет когнитивный подход к метафоре для нарратологического исследования телесериалов [72]. Таким образом, лингвисты-когнитивисты с большим интересом приняли концепцию «телесного разума» М. Джонсона, успешно применив ее для анализа кинематографических произведений. На сегодняшний день когнитивный подход отражает увеличивающийся интерес к принципам применения концепции телесной метафоры в аудиовизуальных произведениях. Исследование телесных метафор предоставляет ключ к пониманию процессов создания метафорических значений в кино и их интерпретации.

На основании вышеизложенного можно прийти к заключению, что в лингвокогнитивный подход к изучению концептуальных метафор в аудиовизуальных текстах, хотя и не исчерпывает всех аспектов их использования в кинематографе, тем не менее, выделяет значимую область в области когнитивных наук. Исследователи предполагают, что в течение следующих нескольких десятилетий существенно преобразуются и расширятся способности перцептивного восприятия, что позволит кинематографу погрузить зрителя в мир кинореальности. Кроме того, наблюдается явная тенденция к интеграции эмпирических и рационалистических методов в разработке теоретической модели восприятия зрителя как многоаспектного существа, обладающего физическими, эмоциональными, социальными и другими характеристиками. Как было отмечено, когнитивная кинематография стремится к объединению знаний о принципах создания кинематографических образов с пониманием нейрофизиологических механизмов восприятия и реакции аудитории. Однако вопрос обобщения результатов исследований в целях формирования у зрителя псевдоопыта и управления его реакцией, а также создание нового типа кинематографа, в котором зритель физически включен в

пространство экрана, остается нерешенным. В контексте современных аудиовизуальных средств передачи информации применяются когнитивные техники для формирования определённых образов в сознании аудитории. Изучение в рамках когнитивной науки и нейронауки фокусируется на анализе нейрофизиологических процессов и когнитивных структур, лежащих в основе создания и восприятия кинематографических изображений, а не на исследовании их эмоционального влияния на зрителя. Главной задачей когнитивной кинематографии на сегодняшний день является раскрытие модели феноменологической телесности и опыта, а также создание когнитивной структуры кинопроизведения. Следовательно, анализ аудиовизуальных текстов представляет собой настолько сложный многоаспектный процесс, что применение унифицированного, целостного метода кажется чрезмерным упрощением задачи, которая по своей сути требует многогранного подхода, исключающего однозначное решение. Данные обстоятельства подчеркивают, что восприятие аудиовизуальных текстов является результатом сложного процесса взаимодействия языка, культуры и мышления.

#### **1.4 Проблема лингвокультурной адаптации аудиовизуального текста**

Изучение аудиовизуальных текстов в лингвокультурологическом аспекте позволяет выявить специфику национального менталитета и языковой картины мира определенного этноса. В современную эпоху развития цифровых технологий фильмы, телесериалы, телевизионные программы, компьютерные игры, музыкальные клипы, а также различные рекламные и развлекательные видеоролики активно пропагандируются в социальных сетях, что, в свою очередь, способствует бурному развитию межкультурной коммуникации. Это свидетельствует о том, что аудиовизуальные произведения ощущают на себе существенное воздействие изменений культурно-значимых смыслов, так как они встраиваются в сложную систему взаимодействия разноструктурных языков и культур.

Известно, что композиция и структура любого текста определяется культурным контекстом, в котором он создается. Одной из значимых характеристик текста является его прямая связь с культурой, поскольку он зашифрован множеством культурных кодов и хранит в себе всю информацию о культурной составляющей, образующей текстовое пространство.

В.А. Маслова определяет текст как «набор специфических сигналов, которые автоматически вызывают у читателя, воспитанного в традициях данной культуры, определённые ассоциации» [73, с. 87]. Данное явление обусловлено влиянием культуры на формирование личности, поскольку каждая культура является отражением уникального опыта социокультурной практики определённого общества, придающего ей своеобразные черты.

Проблема интерпретации поликультурных аудиовизуальных текстов свидетельствует о существенных различиях в их восприятии представителями разных культур. Понимание таких текстов предполагает владение обширными культурологическими знаниями, соответствующими их экстралингвистическим

основам, поскольку за лингвистической сложностью текста часто скрывается трудность осмысления своеобразного этнического мышления и характера. В процессе адаптации иноязычного аудиовизуального контента крайне важно сохранить уникальность и неповторимость оригинала. Поэтому изучение текста в культурологическом аспекте должно быть направлено на установление различий между оригиналом и переводом, которые определяются не только лингвистическими различиями, но и культурными особенностями [74].

Современная американская культура обладает глобальным авторитетом, что обуславливает осуществление значительного количества переводов с английского языка. Как отмечает В. Макура «в развитии национальных культур наблюдаются периоды, когда культура в целом или отчасти демонстрирует некоторые типологические черты перевода» [75, р. 71]. Это свидетельствует о том, что влияние доминирующей культуры не ограничивается объемом переведенных текстов, но также включает и трансформацию мыслительных парадигм и образа жизни. Иными словами, переводческий процесс становится семиотическим транспонированием, в результате которого целевая культура под воздействием исходной подвергается существенным трансформациям. Данный процесс усиливается с развитием новейших коммуникационных технологий, где перевод постепенно утрачивает свою роль в межкультурной коммуникации: кинотекст дополняется аудио-видео рядом и спецэффектами, а Интернет развивается как сфера, преимущественно использующая английский язык, в которой метаязык сети становится стандартизированным и общепризнанным на мировом уровне.

Таким образом, при переводе аудиовизуальных текстов переводчикам следует уделять особое внимание культурной составляющей исходного текста, выявляя культурно-обусловленные элементы исходного языка и подбирая для них соответствующие эквиваленты в целевом языке. Наибольшие сложности при адаптации современных аудиовизуальных текстов представляют следующие лексические единицы: 1) культурно-обусловленная лексика или реалии; 2) фразеологические единицы; 3) сленг; 4) жаргонная лексика; 5) сокращения; 6) диалектизмы; 7) юмор.

На сегодняшний день зарубежными учеными проведено значительное количество исследований, посвященных изучению поликультурности в аудиовизуальных произведениях и методов их адаптации для иноязычной аудитории. По мнению нидерландского лингвиста Р. Леппихальме, лексика, насыщенная множеством культурных отсылок, может вызвать значительные трудности при переводе аудиовизуальных материалов, поскольку передача этого пласта лексики в языке перевода представляет собой более сложную задачу, чем трансформация семантических или синтаксических элементов текста [76]. Выдающийся английский лингвист-переводчик П. Ньюмарк указывает на то, что сложности в передаче культурных элементов могут быть вызваны контекстуальным содержанием культурных коннотаций языка, при этом отмечая, что все языки мира неизменно отражают культурные традиции общества [77]. Не менее важным представляется правильная интерпретация смысла культурно-обусловленных лексических единиц оригинала [78]. В

процессе перевода могут возникать и другие трудности, связанные с передачей полного спектра коннотаций, присущих тем или иным лексическим единицам, особенно, когда исходная и целевая культуры значительно отличаются друг от друга [79].

Традиционно слова, относящиеся к экстралингвистическому элементу языка, обозначаются понятием «реалия» [76, р. 126]. С. Влахов и С. Флорин дают следующее определение понятию «реалия»: «это слова (и словосочетания), называющие объекты характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому; будучи носителями национального и/или исторического колорита, они, как правило, не имеют точных соответствий (эквивалентов) в других языках, и, следовательно, не поддаются переводу на общем основании, требуя особого подхода» [80, с. 55]. В рамках данного диссертационного исследования мы опираемся на указанную интерпретацию, так как она представляется наиболее подходящей и позволит развернуто рассмотреть культурно-значимые единицы в выбранном практическом материале, в частности, в казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра Престолов» и русском сериале «Тайный город».

Особого внимания заслуживает проблема перевода реалий в кинематографических произведениях, поскольку возникает необходимость передачи не только лексического значения слова или фразы, но и контекстуального смысла реалий кинопроизведения с максимальным сохранением режиссерского замысла и основных сюжетных линий. Именно поэтому зачастую переводчикам приходится дополнять перевод киносценария, опираясь на визуальный контекст [81]. Перевод юмора и игры слов, отображающий культурные особенности каждого народа, представляет собой особо сложную задачу, требующую учета специфики национального менталитета.

Проанализировав статьи и диссертационные исследования, посвященные проблемам перевода реалий, можно сделать вывод о том, что исследователи употребляют различные термины, синонимичные понятию «реалия»: «безэквивалентная лексика» (Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров [82]), «этнокультурная лексика» (А.А. Реформатский [83], Л.А. Шейман [84]), «лакуна» (Ю.С. Степанов [85], И.Ю. Марковина [86]), «варваризм» (А.А. Леонтьев [87]), «лингвокультурема» (В.В. Воробьев [88]).

Слова-реалии являются частью лингвокультуры и выражают ее национальное своеобразие. Реалии обладают ярко выраженным национальным колоритом, что является характерной чертой практически любого языка [89]. Вслед за Моной Бейкер, полагаем, что вопрос не в том, что реалии не могут быть переведены, а в том, как их следует переводить [90]. На сегодняшний день стандартизированных правил перевода культурно-обусловленной лексики не разработано, и переводчик, опираясь на основные теоретические положения и учитывая лингвистические и экстралингвистические факторы, выбирает наиболее подходящий способ перевода.

Культурные различия проявляются в способах членения окружающей действительности. Например, в англоязычной и русскоязычной культурах могут не совпадать культурные представления об обозначении частей суток, меры длины, веса, скорости и т.д. Следует подчеркнуть, что, когда в тексте перевода меры длины, скорости, веса и т.д. уже пересчитаны в более привычные для читателя единицы измерения, то это в определенной степени облегчает восприятие оригинала [91].

Казахстанские и зарубежные исследователи предлагают различные подходы к классификации реалий, что обусловлено, на наш взгляд, культурной идентичностью ученых, занимающихся изучением данного вопроса. В настоящей диссертационной работе мы анализируем классификации реалий казахского, английского и русского языков, поскольку целью нашего исследования является выявление общих и отличительных национально-культурных особенностей трех аудиовизуальных текстов, в частности, казахского анимационного фильма «Музбалак», английского сериала «Игра Престолов» и русского сериала «Тайный город».

Классификация казахских слов-реалий, разработанная А. Ермагамбетовой, включает в себя три основные категории:

1) общественно-исторические реалии (обозначения административно-территориальных единиц, названия национальных игр, обрядов, церемоний, социальных слоев, званий, должностей, видов оружия, а также наименования понятий, связанных с образом жизни кочевых народов и религией);

2) географические и этнографические реалии (наименования географических объектов, а также обозначения семейно-брачных уз, названия племен, родов и их членов);

3) реалии быта (наименования жилища, бытовых предметов, национальной одежды, украшений, музыкальных инструментов, а также названия единиц измерения расстояния, веса и денежной валюты) [92].

Данная классификация охватывает довольно широкий спектр ключевых аспектов жизни казахского народа. Включенные в эту классификацию реалии отражают не только предметы и отдельные понятия, но и различные аспекты культурной жизни нации – праздники, обычаи, традиции и церемонии.

В.С. Виноградов разделяет реалии по следующим тематическим категориям:

1) бытовые реалии (наименования продуктов питания, предметов одежды, музыкальных инструментов, единиц измерения);

2) этнографические и мифологические реалии (наименования мифических существ, божеств и культовых мест);

3) реалии природного мира (названия животных, растений, пейзажей);

4) общественно-политические реалии (названия административных учреждений, общественных организаций, политических партий, промышленных и сельскохозяйственных предприятий, торговых заведений, а также воинских формирований, профессий, титулов и званий);

5) ономастические реалии (имена литературных персонажей, магазинов, аптек, кафе, ресторанов, музеев);



б) ассоциативные реалии (наименования цветовой, анималистической и вегетативной символики, а также языковых, исторических и фольклорных аллюзий) [93, с. 93].

На наш взгляд, приведенная выше классификация является обширной и охватывает разнообразные аспекты жизнедеятельности людей. Классификация В.С. Виноградова охватывает конкретные аспекты исторического развития и политической структуры общества, специфику природных условий, уникальные элементы материальной культуры прошлого и настоящего, а также фольклорные и этнографические понятия. Тем не менее, в анализируемых в рамках настоящей диссертационной работы аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках маловероятно обнаружение лексических единиц, отражающих ассоциативные реалии, ввиду того что сюжетные линии выбранных кинотекстов не акцентируют внимание зрителя на такого рода языковых элементах.

С. Влахов и С. Флорин разработали следующую классификацию реалий:

1) географические реалии (названия географических объектов, растений и животных);

2) этнографические реалии (названия напитков, одежды, пищи, профессий и должностей, праздников, обычаев, музыкальных инструментов, фольклора, единиц мер, денежных единиц);

3) общественно-политические реалии (наименования административно-территориальных единиц, населённых пунктов, общественных движений, званий, титулов, учреждений) [80, с. 51-56].

Основой для классификации реалий С. Влахова и С. Флорина послужили примеры слов-реалий из художественных произведений на английском, французском, немецком, чешском и болгарском языках. Мы считаем, что авторы разработали достаточно подробную классификацию национально-культурных понятий, поскольку в ней учитываются особенности сразу нескольких лингвокультур.

Сделаем краткий теоретический обзор на две другие классификации, разработанные зарубежными исследователями П. Ньюмарком [77, р. 95] и Д. Катаном [94, р. 75-93].

П. Ньюмарк выделяет 5 основных групп реалий:

1) географические реалии (названия растений, животных);

2) бытовые реалии (названия предметов одежды, пищи, городов, транспорта);

3) социальные реалии (названия развлекательных учреждений, профессий, званий);

4) религиозные, художественные, политические и административные реалии (названия храмов, соборов, международных организаций, глав государств и органов политического управления);

5) реалии, отражающие жесты и привычки (невербальные знаки коммуникации и значение одинаковых жестов в разных культурах) [77, р. 95].

Д. Катан приводит следующую классификацию реалий:

1) бытовые реалии (названия предметов быта, пищи, одежды);

2) реалии, отражающие невербальное поведение (особенности поведения и действий, использование жестов в разных культурах);

3) реалии, отражающие навыки и стратегии общения (форма обращения к сотрудникам полиции, обслуживающему персоналу);

4) общественные реалии (названия сословий, каст и др.);

5) религиозные реалии (названия религиозных праздников, святых мест) [94, p. 75-93].

В последних двух приведенных классификациях по большей части отражены особенности поведения, мимики и обыденных действий, которые в указанных аудиовизуальных текстах (анимационный фильм «Музбалак», сериалы «Игра Престолов» и «Тайный город») коррелируют скорее с визуальным аспектом, чем с лингвистическими или вербальными элементами. Следовательно, данные классификации не соответствуют целям нашего исследования. В настоящем диссертационном исследовании мы опираемся на классификацию С. Влахова и С. Флорина, поскольку в ней подробно отражены все актуальные сферы жизни человеческой деятельности. Это позволяет более полно проанализировать все многообразие реалий в выбранных в качестве материала исследования аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках.

На сегодняшний день проблема лингвокультурной адаптации аудиовизуального текста остается одной из самых актуальных и малоизученных в современном казахстанском и зарубежном переводоведении. Переводчики сталкиваются с двумя основными проблемами при передаче культурно-обусловленных единиц аудиовизуального текста в языке перевода: отсутствие соответствующего эквивалента в целевом языке и необходимость сохранения национально-культурных особенностей оригинального аудиовизуального произведения. Следовательно, переводчик может неизбежно столкнуться с необходимостью преодоления не только языковых, но и культурных барьеров в процессе аудиовизуального перевода [95, p. 258].

В целях достижения эффективного коммуникативно-прагматического воздействия на целевую аудиторию в процессе аудиовизуального перевода переводчику необходимо выбрать оптимальную переводческую стратегию и способ перевода культурно-обусловленных единиц исходного аудиовизуального текста [95, p. 259]. Принимая во внимание культурные нормы и ожидания целевой аудитории, переводчики обычно прибегают к одной из двух ключевых переводческих стратегий: форенизации, которая стремится сохранить уникальные культурные реалии исходного текста, или доместикации, направленной на адаптацию текста под реципиента принимающей культуры [78, p. 20].

Лингвокультурные барьеры при переводе аудиовизуальных материалов чаще всего возникают при существенных культурных различиях двух языков. Работа кинопереводчика усложняется еще и тем, что при дублированном переводе необходимо добиться синхронности слоговой артикуляции актеров с видеорядом, что влечет за собой сокращение и неизбежные искажения оригинального кинотекста. Техника субтитрования позволяет сохранить

культурную составляющую оригинала и не требует внесения радикальных изменений в текст перевода, поскольку фильмы с субтитрами ориентированы на зрительскую аудиторию, владеющую иностранным языком на уровне, достаточном для понимания кинематографических произведений на языке оригинала. Тем не менее, в силу ограниченности времени появления субтитров на экране, переводчик вынужден трансформировать устную речь в письменную так, чтобы субтитры могли передавать звучащий текст сокращенно. Что касается закадрового перевода, то данная техника киноперевода не требует синхронизации переведенной речи с артикуляцией актеров, однако, текст озвучивания должен соответствовать определенному хронометражу [95, р. 259].

Адаптация аудиовизуального текста в иную лингвокультурную среду представляет собой творческий интеллектуальный процесс, требующий от переводчика не только глубокого понимания структуры как исходного, так и целевого языков, но и умения использовать различные переводческие трансформации. В.Н. Комиссаров определяет переводческие трансформации как «преобразования, с помощью которых можно осуществить переход от единиц оригинала к единицам перевода в указанном смысле» [96, с. 159].

В современном переводоведении известно множество классификаций способов передачи реалий, не имеющих существенных отличий. В связи с этим мы рассмотрим их только в нескольких толкованиях.

В.Н. Комиссаров выделяет следующие приемы передачи реалий:

1) переводческая транскрипция и транслитерация (данные переводческие приемы включают в себя фонетическое и графическое воспроизведение исходного слова);

2) калькирование (переводческий метод, при котором осуществляется «буквальное» воспроизведение морфемной структуры слова или словосочетания);

3) аналог (подбор контекстуального соответствия, наиболее точно передающего значение исходного слова или выражения);

4) лексические замены (приемы конкретизации и генерализации, предполагающие в первом случае замену исходной лексической единицы, имеющей более широкое значение, лексической единицей с более узким значением в языке перевода, и во втором – замену исходного слова, имеющего более узкое значение, словом с более абстрактным значением в целевом языке);

5) описательный перевод (способ передачи реалии с помощью объяснения значения исходной единицы средствами переводящего языка) [96, с. 148-150].

С. Влахов и С. Флорин предлагают другой подход к типологии способов передачи реалий [80, с. 94]. Ученые выделяют четыре основных способа передачи реалий с одного языка на другой. Ниже представлено схематическое изображение типологии способов передачи реалий С. Влахова и С. Флорина (б-рисунок):



Рисунок 6 – Способы передачи реалий по С. Влахову и С. Флорину [80, с. 94-95]

Рассмотрим способы передачи реалий в интерпретации С. Влахова и С. Флорина более подробно:

1) Транскрипция и транслитерация. Данные переводческие приёмы основаны на передаче фонетической или графической составляющей иноязычного слова. В аудиовизуальных текстах чаще всего эти два приёма используются при переводе имён собственных и географических названий.

2) Создание неологизма. В язык перевода неологизм может вводиться следующими способами: калька, полукалька, освоение и семантический неологизм. Рассмотрим каждый способ более подробно:

а) Калька представляет собой «копирование» слова путём её дословного перевода.

б) Полукалькой называют новое слово или словосочетание, возникшее путём буквального перевода части исходной лексической единицы.

в) Освоение заключается в адаптации иноязычного слова к новой языковой среде.

г) Семантический неологизм подразумевает создание нового слова в языке перевода, которое этимологически не связано с исходным словом.

3) Приблизительный перевод. Данная переводческая трансформация заключается в передаче значения иноязычного слова с помощью его функциональной замены в языке перевода. С. Влахов и С. Флорин выделяют три вида приблизительного перевода: родовидовая замена, функциональный аналог и описательный перевод. Рассмотрим каждый вид более подробно:

а) Принцип родовидовой замены заключается в замене исходного слова с широким значением словом в языке перевода с более узким значением (приём конкретизации) или замене слова с узким значением словом с более широким, абстрактным значением (приём генерализации).

б) Использование функционального аналога позволяет заменить иноязычное слово, незнакомое получателю переводного текста, другим словом, существующем в языке перевода и выполняющем те же функции, что и исходное слово.

в) Описательный перевод заключается в толковании значения иноязычного понятия средствами целевого языка.

4) Контекстуальный перевод. В данном случае переводчику необходимо подобрать соответствие в языке перевода, логически связанное со значением исходного слова в определенном контексте, но не совпадающее со значениями, приведенными в словаре [80, с. 94-95].

Польский лингвист Лукаш Богуцкий выделяет 5 методов перевода, применимых в области многоязычных аудиовизуальных текстов:

1) прямая транспозиция, при которой иноязычное высказывание остаётся без перевода. Это является ярким проявлением чуждости, так как аудитория во время просмотра фильма осознаёт, что персонаж находится вне обстановки, в которой происходит действие фильма, и не может разобрать его речь;

2) диегетический перевод (перевод в кадре). Этот метод используется в том случае, когда один персонаж понимает речь другого персонажа (иностранца), считающегося «чужаком» в контексте сюжета фильма. В данном случае перевод представляется в рамках повествования фильма, исключая необходимость дополнительной ретрансляции в иноязычной версии;

3) навязанная моноязычность, обычно реализуемая через дубляж, делает речь персонажа понятной для зрителя, но скрывает его чуждость, так как реплики переводятся на основной язык фильма;

4) перевод с использованием языкового разнообразия, при котором чуждость персонажа подчёркивается через акцентированный или нестандартный язык в переводе. Данная техника позволяет менять звучание голоса, в отличие от субтитров, ограничивающих возможность передачи языковых особенностей;

5) гибридный перевод, сочетающий несколько техник, например, дубляж для основного языка и субтитры для второстепенных языков, на которых говорят иностранные персонажи или представители инопланетных рас в научно-фантастических и фэнтезийных фильмах [25, р. 60].

Таким образом, рассмотрев разные группы реалий и способы их перевода, можно сделать вывод о том, что при выборе метода перевода необходимо учитывать характер аудиовизуального текста, значимость реалии в контексте исходной лингвокультуры, ее место в лексических системах исходного и целевого языков, языковую норму и адресата перевода.

Лингвокультурная адаптация аудиовизуальных текстов предполагает передачу прагматического содержания текста, а не только его интерпретацию. Это достигается выбором между стратегиями буквального перевода (форенизации) и смыслового перевода (доместикации). Согласно Ф.

Шлейермахеру [97, р. 43] и Л. Венути [78, р. 20], форенизация (отчуждающий перевод) подразумевает сохранение и аккуратное воссоздание культурных особенностей оригинального текста в переводе, в то время как доместикация (одомашнивающий перевод) направлена на максимальное упрощение текста для восприятия целевой аудитории, что может привести к уменьшению или полному исключению уникальных черт оригинала.

Адаптация аудиовизуальных текстов представляет собой симбиоз лингвистического и социокультурного взаимодействия. Лингвокультурная адаптация оригинального аудиовизуального текста к социокультурным реалиям принимающей лингвокультуры носит комплексный характер и всегда происходит под воздействием двух языков и культур, что предполагает наличие у переводчика бикультурной компетенции [98, р. 65]. Развитие киноиндустрии вызывает необходимость применения комплексного подхода к исследованию проблем перевода кинопроизведений, а также способствует росту спроса на высококачественный перевод иностранной кинопродукции.

### **Выводы по первой главе**

В первой главе настоящего диссертационного исследования рассмотрены различные определения понятия «аудиовизуальный текст», выявлены его отличительные признаки и позиция среди прочих видов текста. В ходе исследования нами проанализированы концептологические особенности и проблемы лингвокультурной адаптации аудиовизуальных текстов. Нами был осуществлен глубокий аналитический обзор когнитивных и нейронаучных исследований в области аудиовизуальных произведений и определена степень их воздействия на такие когнитивные процессы в человеческом мозге, как восприятие, интерпретация, запоминание и обобщение информации. Наряду с этим, нами проведено детальное исследование лингвокультурной и лингвокогнитивной моделей восприятия концептов, заложенных в аудиовизуальных текстах, в контексте взаимодействия языковых, мыслительных и культурных процессов. В ходе исследования были проанализированы разные группы реалий и способы их передачи с одного языка на другой.

## 2 ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ТЕКСТОВ (НА МАТЕРИАЛЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА «МУЗБАЛАК», СЕРИАЛОВ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» И «ТАЙНЫЙ ГОРОД»)

### 2.1 Лингвокультурологический анализ анимационного фильма «Музбалак»

Стремительное развитие цифровых технологий привело к резкому увеличению количества аудиовизуальных текстов разного жанра. Если раньше фактически единственным каналом распространения аудиовизуальных текстов было телевидение, то сейчас глобальная сеть Интернет способствует их широкому применению во всех сферах общественной жизни, включая сферу политики, образования, искусства, рекламы и маркетинга.

В качестве материала исследования нами выбран кинотекст казахской лингвокультуры – полнометражный анимационный фильм «Музбалак», повествующий о дружбе Беркута и человека [99]. Кинокартина была снята в Казахстане в 2018 году киностудией «Казахфильм» имени Шакена Айманова по заказу Министерства культуры и спорта Республики Казахстан. В работе над созданием вышеуказанной киноленты принимали участие отечественные специалисты. Режиссерами кинокартины выступили Турдыбек Майдан и Тлек Толеугазы. Анимационный фильм «Музбалак», продолжительность которого составляет 67 минут, был снят в жанре сказки, приключения и фэнтези.

Начнем с анализа самого названия анимационного фильма «Музбалак». В энциклопедическом справочнике приводится следующее определение слова «Музбалак»: «Это именно тот орленок, который не нападает на слабых и беззащитных, он готов сражаться с утра до вечера, его глаза горят, когда он видит свою добычу, он смел и мужественен» [100].

В казахском языке существует устаревшее значение слова «Музбалак», которое использовалось для наименования пятилетнего беркута, орла-беркута, белоголовой птицы [101]. Следовательно, казахи называли пятилетнего беркута музбалак. Это связано с тем, что беркут, обитающий на вершинах гор, представляет собой крупную хищную птицу, способную преодолеть шторм, ветер, холод, снег и даже разбивать лед, чтобы достичь своей цели. Беркута называли музбалаком, потому что конечности у него всегда были ледяными, несмотря на все трудности, с которыми он сталкивался.

Казахский народ относил охотничьего беркута к одному из семи сокровищ. В самом названии анимационного фильма «Музбалак» прослеживается информация о казахской соколиной охоте. Дело в том, что казахи прежде приручали диких птиц, приобщая их к охоте. Доказательством тому служат исследования известного ученого Алькея Маргулана, подтверждающие тот факт, что «в казахском языке существует около 1,5 тысяч понятий, непосредственно относящихся к беркуту» [102]. Следовательно, особенности национального мировоззрения формируются через познавательный опыт. Людям свойственно наименовывать те предметы, чаще всего используемые ими в повседневной

жизни, значимость которых способствует формированию мировоззренческих ценностей человека.

В любом языке фразеологизмы передают образные и символические значения слов. Об этом пишет ученый В.Н. Телия следующим образом: «Языковая память фразеологизмов не только хранит, но и традиционно воспроизводит от поколения к поколению живое наследие культуры» [36, с. 6].

Проанализируем фрагменты речевых высказываний персонажей анимационного фильма «Музбалак», в которых встречаются фразеологизмы, играющие ключевую роль в создании образа героя:

Ұлан ақсақал: «Құлан атам **төрелігін айтты**» [99]. – Улан ақсақал: «Кулан батыр **выдвинул справедливое решение**» [103].

Ұлан ақсақалдың немересі: «Иә, Құлан батыр осы ауылдың **тұтқасы зой**» [99]. Внук Улан ақсақала: «Да, Кулан батыр – **глава этого аула**» [103].

В данном примере встречаются сразу два фразеологизма – «**төрелік [ету] айту**» («**выдвинуть [принять] справедливое решение**») и «**тұтқасы болу**» («**быть опорой**»). Приступим к более подробному анализу вышеназванных устойчивых выражений. Во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева значение выражения «**төрелік айтты [берді], төресін берді**» (букв. «**сказать [дать] свое слово**») трактуется как «выносить решение по спорному вопросу, разрешать спор, вынести справедливое решение» [104, б. 688]. Другой фразеологический оборот «**тұтқасы болды**» (букв. «**быть опорной рукояткой**») употребляется в значении «быть опорой, главой; управлять» [104, б. 699]. В рассматриваемом речевом фрагменте успешно использованы такие фразеологизмы, как «**төрелік [ету] айту**» («**выдвинуть [принять] справедливое решение**») и «**тұтқасы болу**» («**быть опорой**») с целью ознакомления зрителей с одним из главных персонажей анимационного фильма «Музбалак» – Кулан ата. Поскольку Кулан ата был старейшиной, который управлял страной, разрешал споры и заботился о мире, то использование всего двух фразеологизмов в анализируемом кинодиалоге вполне оправдано. Следовательно, понимание значения двух вышеназванных фразеологизмов позволяет зрителю узнать о существовании совета биев в казахской степи. Наши кочевые предки, населявшие казахские степи, избирали из своего рода биев, на которых впоследствии возлагались большие надежды на решение существующих проблем. Все, что говорил глава аула или аульный бий, было законом для всех жителей аула. В казахском языке есть следующие пословицы, подтверждающие вышесказанное:

- *Биің алаң болса, Жұртың ылаң болар. Суевливый бий сеет лишь смуту в народе.*

- *Дауды шешен бітірмейді, би бітіреді. Не красноречивый бий побеждает в споре, а мудрый.*

- *Туганына бұрғаны – биді құдай ұрғаны. Бий, вставший на сторону родственников, проклятый всевышним бий.*

Таким образом, фразеологизмы «**төрелік [ету] айту**» («**выдвинуть [принять] справедливое решение**») и «**тұтқасы болу**» («**быть опорой**»),



использованные в анимационном фильме «Музбалак», свидетельствуют о существовании в казахском сознании культурного кода управления страной.

В приведенном ниже кинодиалоге наглядно прослеживаются особенности казахских охотничьих традиций:

*Сотқарбек: «Ақтай аға, менің қанжығама бір түлкі байлаңызшы» [99].*  
– *Сотқарбек: «Ақтай аға, привяжите к моим торокам лисицу» [103].*

*Ақтай: «Мә, Сотқарбек, тымақтық!» [99].* – *Ақтай: «На, Сотқарбек, это тебе на шапку!» [103].*

В анализируемом примере использовано устойчивое словосочетание «қанжығаға байлау» и слово «тымақтық». Их можно отнести к культурно-обусловленной лексике, поскольку они передают особенности казахских традиций. В первую очередь, необходимо раскрыть значение казахского слова «қанжыға», которое переводится русский как «*торока седла*». В Толковом словаре казахского языка под редакцией Телгожи Жанузакова слово «қанжыға» («*торока седла*») определяется как «узкий длинный ремешок, расположенный по бокам седла и предназначенный для привязывания чего-либо» [105, б. 472]. В Энциклопедии традиционной системы казахских этнографических категорий, понятий и названий под словом «қанжыға» («*торока седла*») понимается «прочная веревка, тесьма» [106, б. 736]. Согласно казахским охотничьим обычаям, мелкую дичь, такую как лиса, заяц, карсак, привязывали к торокам седла, в то время как более крупную добычу, такую как медведь, волк, архар, привязывали непосредственно к самой лошади, поскольку торока седла могли не выдержать вес такой крупной добычи и порваться. Следует отметить, что в казахском языке существует ряд фразеологических оборотов, связанных со словом «қанжыға» («*торока седла*»): «қанжығада көрісу» («разорвать отношения»), «қанжығадан қан кешу» («участвовать в кровавой бойне»), «қанжығаға байлау» («подарить добычу»), «қанжығада кету» («становиться жертвой; быть трофеем»), «қанжыға майлану» («удавшаяся охота»), «қанжығасы қанды» («заядлый охотник») и т.д. [104, б. 408-410]. Таким образом, в казахском сознании слово «қанжыға» («*торока седла*») отражает ключевую роль охотничьего промысла в жизнеобеспечении кочевых степных жителей. В анализируемом анимационном фильме встречается устойчивое выражение «қанжығаға байлады» (букв. «*привязать к торокам седла*»), которое упоминается во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева в значении «приносить в дар добычу на охоте» [104, б. 408]. «Қанжығаға байлау» («*привязать добычу к торокам седла*») – это обряд преподнесения в дар первому случайному прохожему добытого охотником зверя. Несмотря на то, что данный обряд является знаком щедрости и открытых намерений, направленных на налаживание отношений, он может привести и к отрицательным последствиям. Так, следуя традициям, охотник обычно приносит в дар пойманного на охоте зверя, то есть свою добычу, первому встречному человеку, поскольку любой степной зверь является общим достоянием народа. Считается, что любой прохожий, попавшийся на его пути, олицетворяет, как говорят казахи, «Қырықтың бірі – Қыдыр», т.е. одного из сорока предвестников удачи. Принесение в дар добычи на охоте считается ритуалом, совершаемым в надежде

на то, что Всевышний наградит человека, отдавшего свою первую добычу другому, большими дарованиями, чем он ожидает. Таким образом, одним из традиционных охотничьих обрядов является привязывание первой добычи к торокам седла. Тот, кто впервые выходит на охоту, обычно никому не преподносит в дар свою первую добычу, то есть он ничего не привязывает к торокам своего седла. Это связано со суеверным представлением о том, что если охотник все же отдаст кому-либо свою первую добычу, то торока его седла засохнут, а отсутствие кровавых следов может стать причиной неудачной охоты. Таким образом, свою первую добычу принято никому не отдавать, чтобы не спугнуть удачу.

Когда человек встречает на своем пути охотника, то он обязательно пожелает ему удачи на охоте с помощью фразы **«Қанжыған қанды болсын!»**, которая переводится на русский как **«Пусть обогрится кровью торока твоего седла!»**. Использование случайным путником подобной фразы указывает на то, что охотнику следует сначала поймать добычу, а затем привязать ее к торокам своего седла. Если сокольник отдает незнакомому человеку свою добычу, то ему обычно желают удачной охоты и говорят **«Қанжыған майлансын!»**, что в переводе на русский означает **«Пусть пропитается жиром торока твоего седла!»**. Прохожий, которому подарили добычу, таким способом выражает сокольнику свою благодарность, благословляет его. В случае если сокольник не успевает подарить кому-либо пойманного зверя (не привязывает добычу к торокам седла), то он может сделать это даже после того, как принесет добычу домой [106, б. 736].

В вышеупомянутом речевом фрагменте представлено фразеологическое выражение **«Менің қанжығама бір түлкі байлаңызшы»**, которое переводится на русский как **«Привяжите к моим торокам лисицу»**. Данное устойчивое выражение прозвучало в речи аульного мальчика по имени Соткарбек, который увидев Актая, возвращавшегося с охоты с добычей, просит подарить ему одну лисицу. Актай демонстрирует свою щедрость и дарит ему лисицу со словами **«Мә, Сотқарбек, тымақтық!»**, что в переводе на русский означает **«На, Соткарбек, это тебе на шапку!»**. При этом следует отметить, что слово **«тымақтық»** является примером малоупотребительной культурно-обусловленной лексики. В Толковом словаре казахского языка под редакцией Байынкол Калиева приводится следующее определение слова **«тымақтық»**: **«Меховая шкурка, из которой можно сшить одну шапку»** [107, б. 607]. Следовательно, слово **«тымақтық»**, употребленное в реплике главного героя анимационного фильма **«Музбалак»** Актая, позволяет зрителю извлечь культурную информацию о том, что казахи шьют шапки из меха, а **«тымақ»** является традиционно мужским меховым головным убором наподобие малахая. В анализируемой кинокартине слово **«тымақтық»** имеет важное культурное значение, поскольку в казахских обрядах головной убор выступает священным атрибутом одежды, который символизирует красоту, роскошь и могущество. Так, в казахском языке сложилась пословица **«Дос аяғыңа қарайды, дұшпан басыңа қарайды»**, которая в буквальном смысле означает **«Друг смотрит на твои ноги, враг смотрит на твою голову»**, а в переносном значении трактуется

как *«Для друга главное – достоинство человека, а для недруга – его богатство»*. Традиция почитания головного убора сопровождалась тем, что при встрече человек снимал шапку в знак уважения, благодарности или вежливости, а иногда и вовсе мог упасть в ноги тому, перед кем он провинился, при этом снимая или бросая шапку ему под ноги [108].

Рассмотрим другие речевые фрагменты из анимационного фильма «Музбалак», в которых встречаются устойчивые сочетания слов, отражающие традиционный образ жизни казахского народа:

*Ақтай: «Шегір аға, арқарды қара шаңыраққа тастамадық па?» [99]. – Ақтай: «Дядя Шегир, может оставим архара у Отчего дома Кулан ата?» [103].*

*Шегір: «Әй, Ақтай, Құлан шайнаған жылы-жұмсақты бізде бір шайнап көрейік. Онсыз да асарын асап, жасарын жасап отыр ғой» [99]. – Шегир: «Әй, Ақтай, Кулан каждый день ест свежее мясо, мы чем хуже? И без того спокойно проживает свой век» [103].*

В приведенном примере представлены такие фразеологические обороты, как *«қара шаңырақ» («отчий дом»)*, *«жылы-жұмсақ» («свежее сочное мясо»)*, *«асарын асап, жасарын жасау» («прожить свой век, взять от жизни все»)*. Разберем все вышеупомянутые устойчивые выражения более подробно. В традиционной казахской культуре *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* символизирует семейный очаг, большой дом, который становится родным для нескольких поколений одной семьи. Так, во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева под выражением *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* понимается «большой дом; родовое гнездо» [104, б. 426]. Согласно казахско-русскому фразеологическому словарю, устойчивое словосочетание *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* означает «черный остов юрты» (верхний круг, расположенный на крыше юрты) в прямом смысле, а в переносном значении обозначает «дом предков и их прямых потомков; почитаемый или уважаемый дом» [109]. Следовательно, в казахском языке фразеологизм *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* употребляется для обозначения большого дома, переходящего от одного поколения к другому и служащего местом, где вырастает несколько поколений одной семьи. Необходимо отметить, что в казахской семье все имущество отца и *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* традиционно наследовал младший сын. По мнению казахского героя Бауыржана Момышулы, *«Қара шаңырақ («отчий дом») – старый, на протяжении многих лет или даже столетий пропитанный запахом печного дыма и покрытый копотью дом»*. Таким образом, *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* это большой священный дом, который передается из поколения в поколение, при этом огонь очага не угасает ни на мгновение.

Исходя из многовекового опыта кочевого образа жизни, у казахского народа сформировались национальные ценности, сложились определенные традиции и обычаи. Помимо понятия *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* в казахском языке существует еще одно – *«қара шаңырақтың иесі»*, что в переводе на русский означает «хозяин дома» или «глава семьи». Так, у каждого шанырака (дома) есть свой истинный хозяин – главный хранитель семейного

очага, способный нести полную ответственность за свою семью. Как отмечалось ранее, в традиционном понимании казахов *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* всегда наследует самый младший сын в семье, который родился и вырос в этом доме, и в конечном счете он становится его хозяином. В дальнейшем на хозяина дома возлагается большая ответственность не только за свою семью, но и за весь род. В такой дом, как правило, часто приходят погостить как близкие, так и дальние родственники, включая влиятельных членов рода, а порой может зайти и вовсе любой прохожий. При этом люди приходят не столько из любопытства, сколько для того, чтобы получить благословение и отведать угощение священного шанырака (дома). На хозяине шанырака (дома) всегда лежит большая ответственность за прием и проявление уважения к гостям.

Известный тюрколог А.Н. Кононов выделяет следующие 7 дополнительных значений слова «қара» (букв. «черный») в некоторых устойчивых выражениях: 1) большой, крупный, обильный: қара мал – крупный рогатый скот, қара орман – дремучий лес, қара тер – обильный пот; 2) главный, великий, могучий, сильный: Қара теңіз – Великое море; 3) сильный (о ветре, морозе и т.п.): қара жел – пронизывающий ветер, қара суық – сильный мороз; 4) чистый (без примеси): кирг. қара шамал – ветер без осадков; 5) суша, земля, материк: қара құм – северная песчаная пустыня (тип песков, закрепленных растительностью, а поэтому неподвижных); 6) темная (северная) сторона небосклона, север: қара қытай – северные китаи [кидане] (так назывались кидане, эмигрировавшие на север Китая за век до похода Чингисхана на восток; 7) скот, множество, масса: ірі қара мал «сиыр» – крупный рогатый скот «корова» [110, с. 161-169]. В контексте анализируемого анимационного фильма «Музбалак» значение фразы *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* раскрывается с помощью первого смыслового оттенка слова «қара» (букв. «черный») – «большой». *«Қара шаңырақ» («отчий дом»)* – это дом, унаследованный потомками от их предков. Согласно древним обычаям казахского народа, каждый родитель с детства воспитывает одного из своих детей (чаще всего младшего сына), постоянно повторяя такую фразу как *«Өскенде қарашаңырақ иесі сен боласың»*, что в переводе на русский означает *«Когда вырастешь, то будешь хозяином этого дома»*. Фразеологизм *«қара шаңырақ» («отчий дом»)* в современном понимании выражает понятие преемственности, применяемое не только в быту, но и в других сферах жизни, отражающих традиции казахского народа. Например, в казахском языке словосочетание *«тіл білімінің қарашаңырағы»*, которое переводится на русский как *«главный центр языкознания»*, служит для обозначения особого священного места в языкознании, предназначенного для сохранения и передачи в наследие будущим поколениям лучших традиций в сфере высшего образования и подготовки профессиональных лингвистов. Наряду с вышеназванным выражением, в казахском языке часто используют фразеологизм *«шаңырақ көтеру»*, который в прямом смысле означает *«поднимать шанырақ (при установке юрты)»*, а в переносном – *«образовывать новую семью, обзаводиться семьей»*. Так, например, казахское устойчивое словосочетание *«шаңырақ көтеру»* употребляется в составе предложения *«Көп ұзамай Мариямға үйленіп, шаңырақ көтерді»*, которое переводится на

русский как **«Вскоре он женился на Марьям и создал свою семью»** (журнал «Культура и быт»). В тоже время, казахи обычно используют в качестве пожелания молодоженам долгой и безбедной жизни такое благожелательное выражение, как **«Шаңырағың биік болсын»**, что в переводе на русский означает **«Пусть будет высоким купол вашего дома»** в прямом смысле и **«Пусть будет крепка ваша семья»** в переносном. Следует отметить, что эта доброжелательная фраза восходит к эпохе древних кочевников. В далеком прошлом, многоканатные юрты с высоким куполом были только у состоятельных кочевников. Так, на 14-30-канатные юрты устанавливали высокие купола, которые могли быть воздвигнуты силами всадников на лошадях. Кочевые казахи обычно не использовали такие юрты с высоким куполом в повседневной жизни, а устанавливали их во время свадебных торжеств или других массовых мероприятий: в юртах накрывали праздничный стол, готовили мясо и кумыс. Таким образом, используя фразу **«Шаңырағың биік болсын»** (букв. **«Пусть будет высоким купол вашего дома»**; перен. **«Пусть будет крепка ваша семья»**), гости желали молодоженам достатка и долгих лет совместной жизни [111].

Исходя из вышесказанного становится очевидно, что у казахов понятие **«қара шаңырақ» («отчий дом»)** представляет собой дом, почитаемый как членами своего рода, так и представителями других соседних родов, с которыми они поддерживают дружеские отношения. Как отмечалось ранее, у каждого такого дома есть свой хозяин, который в большинстве случаев и удостоивается всех почестей. Как правило, наследники одного отчего дома, живущие вдали от родного очага, оказывают почтение хозяину дома своим визитом и привозят с собой специальные угощения – сыбага [112, б. 93]. Что касается употребления фразеологизма **«қара шаңырақ» («отчий дом»)** в анимационном фильме «Музбалак», то прежде всего это свидетельствует о намерении Актая отдать сыбага, то есть самую крупную из своей добычи, хозяину юрты Кулан ата. Следовательно, в казахской культуре прослеживается сплоченность рода и оказание уважения отчому дому.

В вышеупомянутом фрагменте, во время диалога между Актаем и Шегиром, мы встречаем использование другого устойчивого словосочетания **«жылы-жұмсақ»** (букв. **«теплый и мягкий»**; перен. **«свежее сочное мясо»**). Во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева можно найти следующее определение выражения **«жылы-жұмсақ»**: «жирная сочная часть мяса» [104, б. 426]. В энциклопедическом словаре казахской традиционной культуры значение словосочетания **«жылы-жұмсақ зат»** трактуется как «сочная часть мяса домашнего скота или дичи» [113]. В научном труде известного казахстанского ученого-языковеда Рабиги Сыздык «Сөздер сөйлейді» («Слова говорят») приводится следующее толкование устойчивого словосочетания **«жылы-жұмсақ»**: «теплый: теплый и мягкий». Считается, что мясо только что забитого скота теплое и мягкое. В данном случае слово **«жылы»**, входящее в состав словосочетания **«жылы-жұмсақ»**, означает, что мясо свежее. Однако в своем первоначальном смысле слово **«жылы»** означает **«теплый»**, то есть оно употребляется в значении, противоположном словам **«салқын, суық»**,

которые переводятся на русский как «прохладный, холодный». Отсюда следует, что прямое значение слова «жылы» («теплый») здесь не совпадает с переносным значением фразеологизма «*жылы-жұмсақ*» («свежее сочное мясо»). Необходимо отметить, что основой вышеназванного слова являются казахские однокоренные слова «жаулы – жаулығ – жағлығ». При этом корень «жағ – жау» обозначает понятие «жирный». Следовательно, значение устойчивого выражения «*еттің жылы-жұмсағы*», которое буквально переводится как «теплое и мягкое мясо», указывает на то, что «жирная часть туши – самая сочная и вкусная». Выдающийся казахстанский лингвист Кудайберген Жубанов в своей работе «О терминологии казахского литературного языка» отмечает, что прежде казахское слово «жау» употреблялось в значении «май» («жир»), которое, в свою очередь, в составе названий растений на казахском языке таких как «жаужұмыр» («ферула»), жауқазын («тюльпан») стало обозначать понятия «май» («жир»), «майлы» («жирный») [114, с. 40]. В древнетюркских письменных памятниках встречаются примеры употребления парного слова «жағлығ-йумшақ» в двух основных значениях: 1) «мягкий, нежный»; 2) «тучный» (о посевах) [115, с. 225]. Таким образом, слово «жаулы», использованное в составе словосочетания «жаулы-жұмсақ», которое состоит из двух компонентов «жирный» и «мягкий», утратило свое основное значение «майлы» («жирный») и перешло в другое – «жылы» («теплый») [116, б. 64-65]. В анализируемом аудиовизуальном тексте фразеологизм «*жылы-жұмсақ*» (букв. «теплый и мягкий»; перен. «свежее сочное мясо») употреблен в значении жирного сочного мяса добытого зверя.

В приведенном выше примере встречается другой казахский фразеологизм «*асарын асап, жасарын жасау*», значение которого в русском языке передается выражениями «прожить свой век» или «взять от жизни все». Во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева выражение «*асарын асап, жасарын жасады*» употребляется в значении «прожить свой век, дожить до почтенного возраста» [104, б. 65]. По сюжету анимационного фильма «Музбалак» один из главных героев Шегир тщетно пытается захватить власть в свои руки. В одном из диалогов этот персонаж использует фразеологизм «*асарын асап, жасарын жасап отыр*», что в переводе на русский означает «спокойно проживает свой век», тем самым намекая, на то, что Улан аксакал уже несколько лет правит страной, однако, по его мнению, он стал стар и его время прошло.

Проанализируем в качестве примера другой речевой отрывок из анимационного фильма «Музбалак», в котором встречаются фразеологизмы с использованием названий тотемных животных, отражающих культуру и быт казахского народа:

Шегір: «Мен біраз *мызғып алайын, аттарды өрелеп жібере салшы*» [99]. – Шегір: «*Я вздремну немного. А ты свяжи ноги лошадей и отпусти их*» [103].

В вышеупомянутом фрагменте использовано выражение «*мызғып алу*», что в переводе на русский означает «*вздремнуть*». Во фразеологическом словаре

под редакцией Исмета Кенесбаева словосочетание «*мызғып алды*» употребляется в значении «вздремнуть, немного поспать» [104, б. 525]. В контексте рассматриваемого кинотекста значение вышеназванного фразеологизма, прозвучавшего в речи Шегир батыра, заключается в том, что он собирался немного вздремнуть после изнуряющей охоты.

В приведенном выше примере упоминается название одного из культовых тотемных животных казахов, а именно лошади. Это животное издревле занимало важную роль в социально-общественной жизни казахского народа, являясь одновременно средством передвижения и источником существования. Следовательно, в казахском языке часто встречаются слова, словосочетания, фразеологизмы, пословицы и поговорки, связанные с лошадьми. В анализируемом речевом фрагменте представлено одно из таких фразеологических выражений «*Аттарды өрелеп жібере салшы*», которое переводится на русский как «*Свяжи ноги лошадей и отпусти их*». Так, в Толковом словаре казахского языка под редакцией Телгожи Жанузакова глагол «*өрелеу*» определяется как «связывать конскими путами переднюю ногу с задней у лошади» [105, б. 657]. В Толковом словаре казахского языка под редакцией Байынкол Калиева приводится следующее определение прилагательного «*өрелі*»: «связанный: Лошадь, у которой одна передняя нога связана с одной задней с помощью конских путов» (Г. Мусрепов, Улпан, 68) [107, б. 728]. В казахском языке к профессиональным словам, связанным с коневодством, можно отнести такие слова, как «*шідер*» («*тренога*»), «*тұсамыс*» («*конские путы на две передние ноги*»), «*өре*» («*конские путы на одну переднюю и одну заднюю ногу*») и др. Это специальные приспособления (упряжь), которые надевают на ноги лошадей, чтобы те не забрели далеко за аул. «*Тұсамыс*» – это упряжь в виде веревки или ремня, которую надевают на две передние ноги лошади. «*Өре*» – это упряжь, которую надевают на одну переднюю и одну заднюю ногу лошади. «*Шідер*» – это упряжь, которую надевают на две передние ноги и одну заднюю ногу лошади. Есть старая казахская поговорка, которая гласит, что «*Жылқыны жігіттің жігіті ғана бағады*», то есть «*Пасти лошадей способен только настоящий джигит*». Это связано с тем, что лошадь издавна считается священным животным у казахов. Их разводят не только для получения мяса, но и для верховой езды. Независимо от того, где содержится лошадь, на пастбище или в конюшне, у нее должен быть постоянный доступ к воде и корму. Эти животные чрезвычайно устойчивы к холоду и пасутся табунами. Как отмечалось ранее, в анализируемой кинокартине слово «*өре*» («*конские путы на одну переднюю и одну заднюю ногу*») используется в составе предложения «*Аттарды өрелеп жібере салшы*», что в переводе на русский означает «*Свяжи ноги лошадей и отпусти их*». Данное слово относится к культурно-обусловленной лексике, поскольку оно передает особенности казахских традиций, отражающих уникальную роль лошади в кочевом быту и культуре казахского народа. Чтобы лошади не забрели за пределы аула, их ноги аккуратно связывали специальными конскими путами из веревки («*өре*»). Кончик веревки завязывали так, чтобы ее можно было легко надеть и снять с ноги лошади, при этом не поранив животное. Такие путы чаще всего изготавливали из конского

волоса, смешанного с шерстью [117]. Когда маленький ребенок только начинал делать свои первые шаги, ему связывали ноги веревкой из конского волоса и затем разрезали ее острым ножом. Путь малышу обычно разрезал заранее выбранный родителями близкий человек, достигший определенного успеха в жизни. Во время разрезания пут этот человек благословлял путь ребенка, произнося напутственную фразу «**Тұлпардай жүйрік бол!**», что в переводе с казахского означает «**Будь быстрым как конь!**» в прямом смысле и «**Идя по жизни, всегда иди вперед!**» в переносном. Таким образом казахи проводили обряд «**тұсау кесу**» («**разрезание пут**»), который по сей день считается одним из важнейших казахских обрядов. Следует отметить, что разрезание пут малышу с помощью ножниц считалось нежелательным, поскольку это могло негативно повлиять на его дальнейшую жизнь. Учитывая важность данного обряда для казахского народа, становится очевидным, что даже само слово «**тұсаукесер**» («**обряд разрезания пут**»), которое состоит из двух корней, репрезентует всю совокупность значений слова «лошадь». В казахском языке этнокультурные единицы, относящиеся к слову «лошадь», наглядно демонстрируют, что в казахском мировоззрении лошадь занимает особое место.

Рассмотрим другие фрагменты речевых высказываний персонажей анимационного фильма «Музбалак». В следующем эпизоде Кулан батыр вступает в смертельную схватку с драконом, в результате которой погибает сам герой:

*Құлан батыр: «Оның сазайын берем қазір» [99]. – Кулан батыр: «Сейчас я его проучу» [103].*

*Ақтай: «Батырдан жаным артық емес» [99]. – Ақтай: «Жизнь моя не дороже жизни батыра» [103].*

*Шегір: «Ол мақұлық сені де мерт қылады» [99]. – Шегір: «Это чудовище и тебя убьет» [103].*

В данном примере встречаются такие устойчивые выражения, как «**сазайын беру**» («**наказать**»), «**басқа адамнан жаным артық емес**» («**жизнь моя не дороже жизни другого человека**») и «**мерт қылу**» («**убить**»). Приступим к более подробному анализу вышеназванных фразеологических выражений. Во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева устойчивое словосочетание «**сазайын [сазасын] берді [тартқызды]**» употребляется в значении «проучить; наказать» [104, б. 596]. Вышеупомянутый фразеологизм успешно использован в речи Кулан батыра, что позволило ему выразить полную готовность сразиться со свирепым драконом. Другой ключевой персонаж анализируемого кинотекста Ақтай, пытаясь спасти Кулан батыра от дракона, произносит фразу «**Батырдан жаным артық емес**», что в переводе с казахского означает «**Жизнь моя не дороже жизни батыра**». Это свидетельствует о том, что этот смелый юноша всегда готов пожертвовать своей собственной жизнью ради спасения других. Что же касается казахского словосочетания «**мерт қылу**», то оно употреблено в контексте анализируемой кинокартины в значении «убить».

По сюжету анимационного фильма «Музбалак» дракон атакует аул Кулан батыра: сжигает дома, пожирает скот и людей. Сам Кулан батыр погибает,



пытаясь спасти своего ребенка от когтей дракона. Народ скорбит, узнав о его героической смерти. Так, один из старейшин аула выражает свои соболезнования народу следующим образом:

Ұлан ақсақал: «Амал жоқ, өлгенмен бірге өлмек жоқ. Тірі адам тіршілік көреді. Ел шетіне жау тисе, ер жігіт болады-ау панасы. Бақұл бол, бауырым. Ел үшін өлген ерде арман жоқ, Ер қазасын көтерген жерде арман жоқ. Сабыр етіңіздер, енді ел болып бұл бәледен құтылудың жолын қарайық» [99]. – Улан ақсақал: «Что ж поделать, такова наша судьба. Человек рождается и умирает. Когда приходит беда, только батыр может дать надежду. Покойся с миром, батыр. Лучшая смерть для героя – смерть в бою. Он погиб, защищая нас, свой народ. Соберитесь, нужно искать спасения от этого чудовища» [103].

Согласно казахским обрядовым традициям, печальную весть о смерти человека сначала сообщают родственникам усопшего. В анимационном фильме «Музбалак» данная традиция наглядно отражена в сцене, сопровождаемой мрачной музыкой, где Шегир и Актай ведут на привязи коня Кулан батыра. Жители аула узнают о трагической гибели Кулан батыра, увидев его коня без наездника. Следовательно, в анализируемой кинокартине используются невербальные средства передачи печальных известий о смерти Кулан батыра (грустная музыка, хмурое небо, сгущение темных туч, конь без своего наездника). Кроме того, собравшись над телом погибшего батыра, народ оплакивает своего героя, выражая соболезнования по поводу столь невозполнимой утраты. Громкий плач людей, получивших мрачное послание о чьей-либо смерти, в казахской ритуальной традиции считается знаком траура и скорби **«жоқтау» (оплакивание умершего)**. В Энциклопедии традиционной системы казахских этнографических категорий, понятий и названий значение словосочетаний **«көңіл айту»**, **«жақсы сөз айту»**, **«жұбату»**, **«қайырлы болсын айту»** трактуется как **«выражать соболезнования»**, **«сказать доброе слово»**, **«утешать»**, **«выражать слова скорби»** [118, б. 367]. Согласно казахским традициям, связанным с кончиной человека, все члены рода и их знакомые приходят на похороны и выражают свои соболезнования с помощью вышеупомянутых слов, призванных поддержать и утешить близких умершего. Слова соболезнования – это способ выражения сострадания и сочувствия тем, кто скорбит или переживает трудные времена. Человек, выражающий свои искренние соболезнования, демонстрирует свое уважение к чувствам скорбящего. Важно понимать, что когда люди сталкиваются с трагической потерей или оказываются в трудной жизненной ситуации, им необходимо услышать ободряющие слова поддержки, которые будут постепенно возвращать интерес к их собственной жизни. Выражая соболезнования, необходимо дать понять скорбящему, что теплые воспоминания об усопшем навсегда останутся в сердце и придадут сил жить дальше. Таким образом, слова соболезнования могут оказать большое влияние на тех, кто столкнулся с потерей близкого. Казахи выделяют несколько видов смерти, одним из которых является **«ер өлім»**, что в переводе с казахского означает **«героическая смерть»**. В анализируемой кинокартине смерть Кулан батыра была по-настоящему героической. Героическая смерть – гибель героя, отдавшего свою жизнь за Родину, родной

край, семью или других людей. По сюжету анимационного фильма «Музбалак» старейшина аула, выражая соболезнования родным и близким Кулан батыра, произносит следующие слова: **«Бақұл бол, бауырым!»** – **«Прощай, родной!»**. Согласно Толковому словарю казахского языка под редакцией Телгожи Жанузакова, фразу **«бақұл бол»**, что в переводе на русский означает **«прощай»**, обычно используют, когда человек прощается с умирающим, произносит ему прощальные слова [105, б. 102]. Следовательно, в данном контексте старейшина аула таким образом прощается с самим Куланом.

Кроме того, в анимационном фильме «Музбалак» отчетливо отражен казахский обряд установления траурного знака над жилищем усопшего **«қара тігу»** (**«черное знамя»**). Черный флаг, вывешанный над юртой Кулан батыра, означает, что в этом доме соблюдают траур. Двери такого дома всегда открыты для всех желающих выразить свои соболезнования семье покойного. Согласно обряду **«қара тігу»** (**«черное знамя»**), на седьмой день после смерти усопшего в центре юрты вонзается его боевое копьё с привязанной к нему черной тканью. Внутри юрты развешивают одежду, седло и доспехи батыра, которые он носил при жизни [119]. Таким образом, черный флаг на копьё у юрты символизирует траур и скорбь.

Проанализируем следующий эпизод, в котором самонадеянный Шегир и прямодушный Актай отчаянно пытаются найти пропавшего беркута:

*Шегір: «Біз бармазан тау, баспазан тас қалмады» [99]. – Шегір: «Не осталось тропы, куда бы мы не ступали» [103].*

В приведенном выше примере представлено устойчивое выражение **«бармазан тау, баспазан тас қалмады»**, которое переводится на русский как **«не осталось тропы, куда бы мы не ступали»**. В контексте анализируемой кинокартины данное выражение является перефразированной версией известного казахского фразеологизма **«барар жер, басар тауы жоқ [тауы қалмады]»** (букв. **«не найти [не осталось] пристанища ни на земле, ни в горах»**), который во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева употребляется в значении **«оказаться в безвыходном положении; не иметь пристанища»** [104, б. 116]. Несмотря на то, что в указанном кинотексте исходное фразеологическое сочетание переиначено одним из самых тщеславных и самовлюбленных персонажей по имени Шегир, его значение совпадает с общим значением выражения, приведенным во фразеологическом словаре.

Рассмотрим еще один речевой фрагмент из анимационного фильма «Музбалак», в котором встречается фразеологизм, отражающий соматический (телесный) код казахской культуры. В одном из эпизодов анализируемого кинотекста Актай предлагает Шегире, измученному долгими поисками, отправиться на пик Барсакелмес, где они наконец обнаруживают беркута и задумывают поймать его:

*Шегір: «Көз жазып қалмайық!» [99]. – Шегір: «Не упусти его из виду!» [103].*

В приведенном речевом фрагменте устойчивое выражение **«көз жазып қалды»** употребляется в значении **«упустить из виду, проглядеть, сбиться с пути, потерять след»** [104, б. 328]. Вышеупомянутый фразеологизм в мировосприятии

казахского народа соотносится с соматическим (телесным) кодом, отражающим совокупность представлений о рассеянности внимания как о снижении или нарушении способности к совершению сознательной сосредоточенной деятельности. Глаза человека в устойчивом выражении *«көз жазып қалды»* выступают в качестве меры минимальной (низкой) концентрации внимания, когда человек, не сумев справиться с рассеянностью, начинает допускать ошибки или упускать важные моменты в своих делах. В указанном контексте вышеназванный фразеологизм употребляется в отрицательном значении *«Көз жазып қалмайық!»*, что в переводе на русский означает *«Не упусти его из виду!»*. Следовательно, данное выражение служит своего рода напоминанием о том, что Шегиру с Актаем предстоит зорко следить за беркутом и не потерять его из виду.

В приведенном ниже кинофрагменте находит отражение цветовой культурный код, передающий особенности восприятия красного цвета в сознании казахского народа. Вскоре после того, как Шегиру удалось поймать Музбалака, он морит беркута голодом, привязав к его шее тяжелые камни. Актай же, в свою очередь испытывая жалость по отношению к измученному голодом пернатому хищнику, в тайне от Шегира решает подкормить его мясом:

*Ақтай: «Шыдамның да шегі бар. Мә, жей зой, ай болды қызыл көрмегеніңе» [99]. – Актай: «Все́му есть предел. На поешь, поешь мяса» [103].*

Здесь слово *«қызыл»* (букв. *«красный»*) отражает символику цвета в казахской культуре. В анализируемом примере цветовой код культуры передает специфику восприятия красного цвета в сознании казахского народа. Красный цвет в традиционной культуре казахов является символом огня, солнца и родовой крови как признак жизненной силы, молодости и красоты. Кроме того, ярко-красный цвет, который наряду с синим довольно часто используется в казахском национальном орнаменте, символизирует природную красоту солнечного края, плодородие, радость и любовь. В сознании казахского народа, как и многих других тюркских народов, красный цвет обладает особыми магическими свойствами, и потому считается одним из мощных оберегов от злых сил, сглаза и порчи. В Энциклопедическом словаре казахской традиционной культуры под редакцией Аюбая Куралулы выделяют следующие значения слова *«қызыл»* (букв. *«красный»*): 1) мясо крупного рогатого скота, дичи, птицы; 2) вино из фруктового сока [120, б. 221]. Данное слово в прямом смысле обозначает «цвет, похожий на кровь», а в переносном – «сырое мясо». Так, у казахов издавна сложилась поговорка *«Қызыл көрген бүркіттей»*, что в переводе на русский означает *«Словно беркут, увидевший мясо (добычу)»*. Таким образом, слово *«қызыл»* (букв. *«красный»*), употребленное в речи смелого юноши по имени Актай, указывает на то, что Музбалак уже месяц, как не ел сырое мясо.

В следующем эпизоде Актай пытается спасти измученного голодом Музбалака, однако Шегир выгоняет его из дома, не подпустив его к беркуту:

*Шегір: «Әй, қу сирақ! Ажалың жетті ме, ей! Ескерттім зой жолама деп, жоныңнан таспа тілемін, әліңді біл, қу жетім!» [99]. – Шегір: «Әй,*

*голодранец! Совсем страх потерял? Говорил, не подходи. Больше пощады не будет. Знай свое место, мерзавец!» [103].*

В анализируемом примере встречаются оскорбительные слова («*ку сирақ*» – «*голодранец*», «*ку жетім*» – «*мерзавец*») и фразеологизмы («*жоңынан таспа тілу*» – «*не давать пощады*»). Разберем все вышеупомянутые слова и выражения более подробно. В казахском языке фразеологизм «*Жоңынан таспа тілді [жон терісінен қайыс алды]*» (букв. «*вырезать ремennую стропу из спины [сделать сыромятину из кожи спины]*»), употребляется в значении «*не давать пощады, избить [замучить] до смерти*» [104, б. 268]. В рассматриваемом эпизоде Шегир ударяет Актая плеткой по спине, произнося при этом фразу «*Жоңынан таспа тілемін*», что в переводе на русский означает «*Больше пощады не будет*». Шегир использует в своей речи данное выражение, чтобы предупредить Актая о том, что если ему еще раз вздумается подойти к Музбалаку, то его избьют до смерти. В том же речевом эпизоде Шегир обрушивается не только с угрозами, но и с оскорблениями в адрес Актая, называя его «*ку сирақ*» и «*ку жетім*», то есть голодранцем и мерзавцем. Во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева значение оскорбительного выражения «*ку сирақ [тұяқ]*» трактуется как «гуляка» [104, б. 462]. Согласно казахско-русскому онлайн словарю, словосочетание «*ку сирақ*» означает «бедный, нищий» [121]. Следовательно, только по этим двум оскорбительным фразам, произнесенным Шегиром, и можно догадаться, что Актай является круглым сиротой и бедняком.

В следующем речевом отрывке наряду с диалектной и оскорбительной лексикой встречаются фразеологизмы, выражающие состояние гнева и раздражения:

*Қарт әйел: «Ойбай, көтек!» [99]. – Пожилая женщина: «Боже, упаси!» [103].*

Актай: «Қоя бер, Мұзбалақ!» [99]. – Актай: «Отпусти, Музбалақ!» [103].

Шегір: «Әкеңнің! Ы-ы...» [99]. – Шегир: «Негодяй! Ы-ы...» [103].

Актай: «Айттым ғой, бүркіттің намысына тиіп, бұлай ашындыруға болмайды деп. Айдаһар емес адам алады бүйтсе» [99]. – Актай: «Говорил я, нельзя его мучить и издеваться над ним. На людей станет нападать» [103].

Шегір: «Ей, жарымес! Көрдің бе, эне, бұл мақұлық құлқыны үшін иесіне түскенін? Әлі көздеріне көк шыбын үймелетемін! Әліңді біл, ку жетім! Қу сирақ! Енді көрейін әуселенді» [99]. – Шегир: «Эй, полоумок! Ты видел как он чуть не разорвал мне глотку за свою свободу? Я вам еще покажу, где раки зимуют! Знай свое место, мерзавец! Голодранец! Иди сюда, посмотрим, на что ты способен» [103].

В данном примере встречаются оскорбительные слова («*әкеңнің*» – «*негодяй*», «*ку сирақ*» – «*голодранец*», «*ку жетім*» – «*мерзавец*», «*жарымес*» – «*полоумок*»), диалектизмы («*көтек*» – «*боже, упаси*») и фразеологические обороты («*құлқыны үшін*» – «*ради своей выгоды*», «*көзіне көк шыбын үймелету*» – «*показать, где раки зимуют*», «*әуселесін көру*» – «*посмотреть, на что способен человек*»). Приступим к более подробному анализу вышеназванных слов и выражений. В Диалектологическом словаре казахского

языка слово **«көтек»** (Алм.: Шел., Енб-каз.; Джамб., Шу; Талд., Кир.) используется в общеупотребительном значении **«боже, упаси»** для выражения внезапного удивления или испуга и употребляется, как правило, только замужними женщинами [122, б. 389]. Вышеупомянутое диалектное слово представлено в речи пожилой женщины, потрясенной тем, что Шегир ударил Актая плеткой по спине и толкнул его на землю за то, что тот освободил Музбалака. В рассматриваемом фрагменте также встречаются слова, которые являются уничижительными или оскорбительными: **«әкеңнің»** (**«негодяй»**), **«қу сирақ»** (**«голодранец»**), **«қу жетім»** (**«мерзавец»**), **«жарымес»** (**«полоумок»**). Угрожая Актая расправой за спасение птицы, Шегир использует фразеологизм **«көзіне көк шыбын үймелету»**, который в буквальном смысле означает **«сделать так, чтобы перед глазами пролетели синие мухи»**, а в переносном – **«показать, где раки зимуют; жестоко наказывать, унижать, мучить, издеваться»** [123]. Помимо этого, Шегир использует в своей речи другой фразеологизм **«әуселесін көру»** (букв. **«увидеть чью-либо силу»**; перен. **«посмотреть, на что способен человек»**), чтобы в очередной раз унижить Актая, который, по его мнению, не сумеет ему противостоять. Следует отметить, что наряду с вышеназванным фразеологизмом, в указанном аудиовизуальном тексте представлено слово **«құлқын»** (букв. **«глотка»**), которое в составе фразеологизма **«құлқыны үшін»** означает **«ради своей выгоды, во благо себе»** [104, б. 475]. Так, подвергшийся нападению измученного голодом беркута Шегир гневно вопрошает: **«Көрдің бе, әне, бұл мақұлық құлқыны үшін иесіне түскенін?»** (**«Ты видел как он чуть не разорвал мне глотку за свою свободу?»**). Из приведенного выше примера видно, что Музбалака целенаправленно морили голодом, чтобы приручить его.

Проанализируем следующий пример, в котором наглядно отражены традиции соколиной охоты:

*Шегір: «Атам қазақ атанды да ашықтыра шабына бұрау салып жуасытқан. Енді кімде-кім бүркіттің маңына аттап басса, естеріңде болсын, жондарыңнан таспа тілемін. Мә, енді көзіме көрінуші болма, табаныңды жалтырат!»* [99]. – *Шегир: «Наши предки приручили даже верблюдов, изморя их голодом и закручивая ляжки задних ног жгутком. Предупреждаю всех, если кто-либо еще раз подойдет к птице, запомните, высеку этой плеткой. На, забери свое барахло и не попадайся мне на глаза, уноси свои ноги отсюда!»* [103].

Прежде чем приступить к анализу данного примера, следует отметить, что в традиционной культуре казахского народа особое место занимает охота с ловчими птицами. С незапамятных времен, наши предки-кочевники использовали беркута как охотничью птицу. Так, знаменитый венецианский купец и путешественник Марко Поло, выехавший из Италии в 1269 году и побывавший в Орде Хубилай-хана в Каракоруме, написал о своих странствиях по Азии в «Книге о разнообразии мира»: «у каждого степняка в доме есть беркут, которого берут на охоту и проводят с ним досуг». Обращаясь к историческому источнику, мы видим, что кочевые народы еще восемь веков назад сумели приручить беркутов и использовать их во время охоты. Охота с

беркутом является подлинным наследием культуры казахского народа. Чтобы приручить дикого беркута, требовалось приложить немало усилий и терпения. Это связано с тем, что хищные птицы могут долгое время сопротивляться и неохотно поддаваться дрессировке прежде, чем признать своего хозяина. Степные птицы достаточно сообразительны, смелы и способны дать отпор. Они бывают злопамятны лишь в том случае, если к ним плохо относиться или мучить. В анализируемом кинотексте Музбалака пытаются приручить, привязав к его шее тяжелые камни. В одном из эпизодов кинокартины показана сцена, в которой Музбалак, освободившись от каменных оков, вцепляется когтями в голову своего обидчика, Шегира. Это подтверждает тот факт, что несчастная птица, оказавшись на воле, может еще долгое время держать зло на своего мучителя. Поэтому важно проявлять любовь и заботу к этим живым существам, ведь взамен человек получит их преданность и тепло. Укрощение дикого беркута дело сложное и порой опасное, однако если его все же удастся приручить, то эта преданная птица готова добыть любую степную живность своему хозяину. Чтобы приручить беркута, на его спину и под его крыльями следует побрызгать холодной водой или дать проглотить птице кусок льда или скомканного снега, что поможет быстро охладить ее кровь. Если беркут начинает сопротивляться или выпускать свои когти, то его обычно слегка обхватывают за шею и оттаскивают назад. По сюжету фильма Актай, увидев как Музбалак вонзается своими острыми когтями в Шегира, подбегает к ним и пытается оттащить разбушевавшегося беркута. Первое время хищная птица в неволе может игнорировать корм, который ей дают. Поэтому необходимо подождать, пока она проголодается. Однако не стоит и морить ее голодом, поскольку у изголодавшейся птицы, грудина и бедра становятся дряблыми. Более того, измученная голодом птица может жадно «наброситься» на пищу и быстро ее поглотить, что вызовет вздутие брюшка и приведет, в свою очередь, к развитию одышки. Опытный птицелов терпеливо ждет того момента, когда вконец измученная и обессиленная птица будет готова покориться и возьмет пищу из рук человека. Если продолжать настойчиво подносить корм к клюву птицы, при этом поглаживать ее в знак поощрения за каждый проглоченный кусок еды, то она постепенно привыкает к человеку и между ними устанавливается понимание. Это один из самых важных моментов приручения ловчей птицы, когда она перестает сопротивляться и вскоре начинает выполнять команды своего хозяина. Сначала беркута учат сидеть на руке охотника, затем птицу усаживают на специальный насест («ырғақ»), надев на нее кожаный наглазник («томаға») и обвязав ноги слаботянутой веревкой. Пока птица не привыкнет к рукам, ловчий иногда снимает с ее ноги веревки и позволяет ей расжать когти. В противном случае степная птица начнет сопротивляться и, пытаясь высвободиться из веревок, может поранить как себя, так и своего хозяина. В вышеупомянутом примере встречается выражение «*шабына бұрау салу*», которое используется в значении наказания диких верблюдов «*закрутить ляжки задних ног жгутом*». Эту фразу можно отнести к культурно-обусловленной лексике, поскольку она отражает традиционный способ умирения необузданных животных в казахском скотоводческом промысле.

Чтобы приучить норовистого коня к езде, казахи также используют способ «*шұралау*», то есть закручивают нижнюю или верхнюю губу лошади уздечкой, веревкой или другим приспособлением [118, б. 278]. В анализируемом примере также встречаются фразеологические выражения «*табанын жалтырату*» («*уносить ноги*») и «*көзге көрінбеу*» («*не попадаться на глаза*»). В контексте анимационного фильма «Музбалак» первый фразеологизм употребляется в значении «убегать, стремительно уходить», а второй – «не привлекать к себе чье-либо внимание, быть незамеченным» [104, б. 651]. Вышеупомянутые устойчивые выражения Шегир вновь адресует Актаю, которого хочет наказать и выгнать из дома.

Рассмотрим в качестве примера другой речевой отрывок из анимационного фильма «Музбалак», в котором представлены казахские пословицы и фразеологизмы, отражающие духовно-нравственные ценности казахского народа:

*Ақтай: «Ее, сабазым! Тоңда жатқан мал сорлы деуші еді. Торға түскен сені де сорлаттық қой. Бұл сенің енеңнің ерлік рухы, екеуімізге қалдырған. Достығымыздың белгісі болсын. Қоса алмасам маған серт, тебе алмасаң саған серт. Нар тәуекел!» [99]. – Актай: «Эх, бедняга! Как говорят, мерзлая земля – беда скота. Хотел бы я облегчить твои муки. Но, увы, я также неволен как и ты. Это коготь твоей матери. Он останется у нас. Пусть он будет нашим талисманом. Теперь мы с тобой едины. Ты и я. И будь что будет» [103].*

В данном примере Актай, называя Музбалака «сабазым» («бедняга»), с одной стороны, восхищается его смелым поступком, а с другой – жалеет его, поскольку беркута ожидало суровое наказание за то, что он посмел дать отпор Шегиру. В казахском языке слово «сабаз» (букв. «храбрец») чаще всего употребляется для выражения восхищения благородными поступками и характером мужчины [124]. Казахская пословица «*Тоңда жатқан мал сорлы*», которая переводится на русский как «*Мерзлая земля – беда скота*», отражает традиционное хозяйство казахов – скотоводство. Кочевые казахи владели различными способами содержания крупного рогатого скота. Опытные скотоводы всегда содержали домашний скот в чистом и сухом месте. Это связано с тем, что содержание скота в холодных условиях было крайне невыгодным делом, потому что такие животные не приносили потомство. Отсюда и возникла пословица «*Тоңда жатқан мал сорлы*» («*Мерзлая земля – беда скота*»), смысл которой заключается в том, что если содержать скот в холоде, то он будет мучиться и, в свою очередь, не сможет давать потомство. Именно поэтому казахи бережно обращаются с домашним скотом, создавая животным надлежащие условия содержания и обеспечивая их достаточным количеством воды и корма. В рассматриваемом примере Актай, цитируя данную пословицу, показывает, что ему жаль Музбалака, который вновь оказался в плену у Шегира. Он крайне расстроен тем, что не в силах помочь Музбалаку. Чтобы подбодрить невольного пленника, Актай показывает ему осколок когтя, оставленный его матерью-орлицей. С этого момента между ними устанавливается особая связь, которая постепенно перетекает в крепкую дружбу. В этой сцене можно увидеть

особенности применения амулетов и их значение в мифическом сознании казахов.

В анализируемом примере также прослеживаются традиционные нравственные ценности казахского народа. Понятие дружбы является одним из важнейших духовных элементов национального менталитета казахов. Испокон веков казахи верили в силу дружбы, которая помогала им преодолевать трудные жизненные ситуации. Например, у кочевых казахов было принято целовать лезвие меча или кинжала в знак вечной дружбы. Непоколебимая дружба проявлялась также в преподнесении дорогих подарков друг другу. Близкие друзья, как правило, поддерживали тесное общение, прилагали взаимные усилия для сохранения теплых дружеских отношений. Близкие дружеские связи порой перерастали в родственные, когда, например, отец выдавал замуж свою дочь за сына своего лучшего друга. Верные друзья становились сватами, выдавая замуж дочерей или женив сыновей таким образом. Так, фразу «*нар тәуекел*», значение которой в русском языке передается выражениями «*будь что будет*» или «*была не была*», обычно используют при возникновении сложной ситуации, когда приходится закрывать глаза на все происходящее вокруг и рисковать [104, б. 532]. Фразеологизм «*нар тәуекел*» состоит из двух компонентов: «*нар*» (терпеливый, сильный, стойкий, храбрый) и «*тәуекел*» (риск, авантюра). В рассматриваемом эпизоде мы видим как Музбаллак вновь попадает в плен к Шегиру, который пытается приручить его, привязав к его шее камни. Как упоминалось ранее, процесс приручения ловчих птиц требует немало усилий и выдержки. Чтобы приручить степную птицу, поначалу ее держат в голоде и лишают сна. Прикрыв глаза кожаным наглазником, беркута сажают на специальное качелеобразное приспособление. В таком положении ему не удастся заснуть, он теряет сознание и падает. Обессиленная птица в конце концов сдается и готова покориться человеку.

В следующем речевом отрывке из анимационного фильма «Музбаллак» встречается фразеологизм, выражающий значение обмана:

*Ұлан ақсақал: «Осыған сеніп жүріп жем болмайық бәріміз» [99]. – Улан ақсақал: «Как бы не **стать** нам всем жертвой обмана, поверив ему» [103].*

В вышеупомянутом примере используется фразеологизм «*жем болу*», что в переводе с казахского означает «*стать жертвой обмана*». Эту фразу в своей речи употребляет старейшина аула, который увидел как Музбаллак снова вонзается своими когтями в Шегира. Улан ақсақал начинает сомневаться в том, что беркут, на которого возлагается последняя надежда, сможет спасти людей от дракона. Он уверен, что пока они верят в него, дракон уничтожит весь аул. Согласно фразеологическому словарю Исмета Кенесбаева, выражение «*жем болды*» используют, когда говорят о человеке, «чьим имуществом пользовались все кому не лень; чье состояние ушло к другим путем обмана» [104, б. 256].

Проанализируем следующий эпизод, в котором встречаются фразеологизмы, выражающие агрессивные эмоции:

*Шегір: «Маған көнбесең, кеудеңді тас басар! Мына ыргақтан талықсып құлағанда, қожайыныңды танитын боласың» [99]. – Шегір: «Не желаешь по-*



*хорошему, пускай эти камни усмирят тебя! Будешь знать кто твой хозяин, когда рухнешь от голода» [103].*

В данном примере используются сразу два фразеологизма – «*кеудесін басу*» (букв. «*прижать к груди*») и «*талықсын кету*» (букв. «*терять силу*»). Значение первого фразеологизма можно определить как «усмирить гордость; отомстить» [104, б. 321]. Второй фразеологизм употребляется в значении «находиться в полусознательном состоянии; терять сознание» [104, б. 659]. Так и не сумев приручить Музбалака, Шегир решается на крайние меры. Он усаживает беркута на шатающийся насест и привязывает к его шее тяжелые камни, надеясь на то, что вскоре обессилевшая птица покорится ему.

В приведенном ниже примере представлен фразеологизм, выражающий значение власти:

*Шегір: «Сен мақұлықты жуасытып, айдаһарды бір алдырсам, бір ауылдың емес, бір елдің тізгінін ұстармын!» [99]. – Шегир: «Если я приучу тебя и одолею дракона, тогда я смогу управлять не только аулом, но и страной!» [103].*

Здесь мы встречаем фразеологизм «*тізгін ұстау*» (букв. «*держатъ поводья*»), который употребляется в значении «править чем-либо, взять власть в свои руки; держать в руках бразды правления» [104, б. 711]. В рассматриваемом кинодиалоге успешное применение вышеупомянутого фразеологизма позволяет понять истинные намерения Шегира, который жаждет власти. Он мечтает приручить Музбалака лишь для того, чтобы с его помощью одолеть дракона, и, наконец, взять власть в свои руки.

Рассмотрим другие фрагменты речевых высказываний главных персонажей анимационного фильма «Музбалак», в которых наряду с оскорбительными словами встречаются фразеологизмы и табуированная лексика:

*Шегір: «Ей, сілімтік! Өлетін бала молага қарай қашады. Ажалыңнан бұрын өлуге асықтың! Сен қу сирақты осы күнге дейін арамтамақ еткенім жетер! Саған жасаған жақсылығым болсын. Айдаһардың жұмырығына жұқ болмай жұтылып кеткенше, ит-құсты бір тойдыр!» [99]. – Шегир: «Эй, подонок! Вижу, ты смерти ищешь. Пусть будет тебе смерть, голодренец! Тебя, дармод, я как родного вскормил и вспоил. Считай это моим подарком. Лучше сдохни здесь, среди волков и шакалов, чем окажешься в утробе у дракона!» [103].*

*Ақтай: «Өзің ше, ауылдың ардақтысы болам дейсің. Дәмеңді ит жесін! Зауалың алдыңнан шығар әлі-ақ, сенің қара ниетің Құланның да түбіне жетті. Елдің көзін шел басқан жоқ. Мейірімсіз шоқпар өз басыңа тиер әлі-ақ. Сен жастанған елдің ұйқысы қайдан келсін» [99]. – Шегир: «Ты всегда хотел иметь уважение и почет, но тебе этого не дано. Все вернется к тебе сполна! Из-за тебя погиб Кулан батыр. Люди все видят. Твоя корысть погубит тебя! И ты никогда не станешь тем, кем хочешь быть» [103].*

Как и в предыдущих примерах, здесь мы видим употребление оскорбительной лексики («*сілімтік*» – «*подонок*», «*қу сирақ*» – «*голодренец*»),

«*арамтамақ*» – «*дармоед*»). Это свидетельствует о том, что Шегир часто прибегает к насилию и оскорблениям, чтобы унижить Актая.

В анализируемом примере также представлено слово-табу «*ит-құс*». Согласно Толковому словарю казахского языка под редакцией Байынкөл Калиева, слово «*ит-құс*», являющееся собирательным названием хищников, нападающих на домашний скот (волки и др.), относится к табуированной лексике [107, б. 359]. Хищных животных и насекомых, представляющих опасность для жизни человека, казахи не называли по имени, а заменяли другими словами. Люди верили, что если упоминуть волка, то он нападет на домашний скот, поэтому окликали его такими словами как «*ит-құс*» (букв. «*собака-птица*») и «*ұлыма*» (букв. «*воющий*»). В якутско-русском и казахско-русском словаре многозначных фразеологических единиц под редакцией С.М. Прокопьевой фразеологизм «*ит-құсқа жем болу*» упоминается в двух значениях: а) остаться без погребения (букв. остаться на съедение собакам и птицам); б) быть добычей для всяких проходимцев [125, с. 101].

Кроме того, в приведенном выше речевом фрагменте встречается фразеологизм в отрицательном значении «*көзін шел басқан жоқ*», который переводится на русский как «*все видеть; замечать все вокруг себя*». Согласно фразеологическому словарю Исмета Кенесбаева, выражение «*көзін шел [ақ шел] қаптады*» (букв. «*у него на глазу появилось бельмо*») используют, когда говорят о «человеке, который не хочет замечать ничего вокруг себя» [104, б. 335]. Данный фразеологизм также используют, когда человеку что-то не дает покоя или раздражает. В рассматриваемом эпизоде Шегир бросает Актая умирать одного в темном лесу среди волков. Актай смотрит ему вслед и говорит: «*Елдің көзін шел басқан жоқ*», что означает «*Люди все видят*», намекая Шегиру на то, что он больше не сможет управлять страной.

Следует отметить, что в анимационном фильме «Музбалак» встречается устаревшее выражение «*хан көтеру*» (букв. «*поднять хана*»), которое упоминается во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева в двух значениях: 1) провозглашать ханом (словарь Абая); 2) оказывать почет и уважение» [104, б. 745]. Народ верил в то, что приручив Музбалака, им удастся одолеть дракона. Шегир был одним из главных претендентов на трон хана, поскольку именно он впервые поймал и пытался укротить эту смелую птицу. Он убеждает народ в том, что сможет победить дракона и спасти аул от его нападения, после чего возьмет власть в свои руки. Как упоминалось ранее, употребление фразеологизма «*тізгін ұстау*» в значении «*взять власть в свои руки*», раскрывает истинный мотив Шегира, стремящегося к власти.

Кроме того, в анализируемом кинотексте встречаются такие устойчивые словосочетания, как «*қара жүрек*» (букв. «*черное сердце*»), «*қарабет*» (букв. «*черное лицо*»), «*тас бауыр*» (букв. «*каменная печень*»), которые характеризуют персонажа Шегира. Во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева выражение «*қара жүрек*» употребляется в значении «бессердечный, жестокий» [104, б. 418]. Значение устойчивого словосочетания «*қарабет*» в Толковом словаре казахского языка под редакцией Телгожи Жанузакова определяется как «бесстыжий, бесчестный» [105, б. 477].

Выражение **«тас бауыр»** во фразеологическом словаре под редакцией Исмета Кенесбаева используется в значении «безжалостный, черствый, немилосердный» [104, б. 667].

В анимационном фильме «Музбалак» довольно широко представлены казахские пословицы и поговорки про лошадей. Например, **«Ат құлағынан ақсамайды»** («Коня слух не подводит»); **«Ағын суды былғам, арам болар, ел көрмеген бір сұмдық, жаман болар»** («Не мутит воду, которую пьешь, иначе случится неминуемая беда»); **«Ел жақсысы үйде жатпас, аң жақсысы інде жатпас»** («Отважный герой дома не лежит, благородный зверь в норе не усидит»); **«Тоңда жатқан мал сорлы»** («Мерзлая земля – беда скота») и т.д.

Традиционно казахские скотоводы разводят четыре вида крупного рогатого скота: овец, коров, лошадей и верблюдов. Наибольшую выгоду сельскому хозяйству приносит разведение лошадей, что способствует получению ценных продуктов питания – мяса и молока. В быту казахов лошадь также используется в качестве надежного средства передвижения. Отсюда и возникли крылатые выражения **«Ат – адамның қанаты»** («Конь для человека – как крылья») и **«Ат үсті – әулие»** («Наездник духом свят»). Таким образом, в казахском языке существует немало пословиц, поговорок, крылатых выражений и идиом, относящихся к возрасту, полу, масти, походке и другим характеристикам лошади. В анализируемой кинокартине мы видим применение устойчивого выражения **«Ат құлағынан ақсамайды»**, который в прямом смысле означает **«Коня слух не подводит»**, а в переносном – **«Ерунда, пустяк; ничего страшного»**. В следующем примере Шегир, поранивший ногу острым камнем, сообщает Актаю, что хорошо себя чувствует:

*Шегір: «Ат құлағынан ақсамайды, өлмесін» [99]. – Шегир: «Ничего страшного, это всего лишь царапина, не помру» [103].*

Применение данной пословицы в речи Шегира говорит о том, что с ним все в порядке, боль незначительная. В следующем эпизоде, когда Шегир начинает смывать кровь с раненой ноги в проточной реке, Актай говорит ему:

*Ақтай: «Шегір аға, «Ағын суды былғам арам болар, ел көрмеген бір сұмдық жаман болар» деген аталарымыз» [99]. – Актай: «Дядя Шегир, «Не мутит воду, которую пьешь, иначе случится неминуемая беда», так говорили наши предки» [103].*

Исходя из вышесказанного становится очевидно, что казахские народные пословицы и поговорки, являясь духовным наследием наших предков, имеют большое воспитательное значение. Шегир, игнорируя слова Актая, продолжает смывать свою кровь в проточной реке. Это приводит к тому, что спящий дракон пробуждается и нападает на аул.

В анимационном фильме «Музбалак» широко представлены концепты, отражающие совокупность духовных ценностей казахского народа. Сюда можно отнести такие концепты, как «магия», «судьба», «степь», «свобода», «дружба», «верность», «надежда», «огонь и вода», «небо и земля» и т.д. Перейдем к анализу способов выражения концепта «магия» в анимационном фильме «Музбалак» в жанре фэнтези (2-таблица):

Таблица 2 – Способы выражения концепта «магия» в анимационном фильме «Музбалак»

Название	Дефиниция
<i>Мифические существа и духи</i>	
Дракон	Гигантское крылатое ящероподобное существо, способное извергать пламя
Шаман	Колдун-знахарь, способный установить ритуальную связь с духами предков
Аруах	дух умерших предков, покровительствующих членам своего рода
<i>Волшебные предметы</i>	
Волшебная Палочка	Магический инструмент в руках колдуна для выполнения заклинаний
Волшебный Амулет	Магический оберег от злых сил в виде когтя орлицы
<i>Магические животные</i>	
Волшебный Беркут	Пятилетний беркут Музбалак, обитающий на пике вымышленной горы «Барсакелмес»
<i>Магические ритуалы</i>	
Магия Крови	Магический обряд с использованием крови
<i>Заколдованные места</i>	
Барсакелмес	Название вымышленной горы, на которой обитает пятилетний беркут «Музбалак»

Как видно из 2-таблицы, в указанном кинотексте концепт «магия» выражен следующим образом: мифические существа и духи (Дракон, Шаман, Аруах), волшебные предметы (Волшебная Палочка, Волшебный Амулет), магические животные (Волшебный Беркут), магические ритуалы (Магия Крови). Так, амулет в виде когтя орлицы помогает главному герою фильма Актаю преодолевать множество препятствий, создавая незримую связь между ним и Музбалаком. В то же время, кровь, стекающая от раненной ноги Шегира в ручей, пробуждает спящего дракона. Несмотря на то, что это была случайно пролитая кровь, здесь мы видим применение магического ритуала, которое способствовало привлечению злых духов. Лишь отважному беркуту Музбалаку, обладающему магической силой, удастся победить дракона и спасти весь аул [126, б. 70-71].

Концепт «степь», по мнению А.Б. Амирбековой, «объективирует жизненный уклад казахского народа, джайлау, скотоводство, степные просторы и плоские равнины» [127, б. 10]. Э. Шакенова пишет о степи: «У каждого народа – свой ландшафт, в восприятии которого преломляются его культурные традиции ... таким определяющим комплексом в природе казахского народа стали степь и горы. Бесконечная ширь и высота оказали несомненное влияние на жизнь кочевых племен, в которой суровый быт сочетался с ярко выраженным стремлением к высокому и духовному» [128, с. 70].

Проанализировав способы выражения концепта «степь» в анимационном фильме «Музбалак», мы пришли к выводу, что рассматриваемый концепт актуализируется в казахском языке через восприятие следующих образов:

- 1) простор (Великая степь, бескрайняя степь, аул, джайлау, тюльпаны);
- 2) природа степи в разное время года (теплое лето, суровая зима, поздняя осень, ранняя весна);
- 3) различные социальные группы населения (народ, правитель страны, батыры, старейшины рода, матери, мужчины, дети);
- 4) подлинные кровные и дружеские отношения между людьми (отношения между Актаем и детьми, отношение Актая к Кулан батыру);
- 5) национальные обычаи и традиции (охота, сокольничество, скотоводство, оплакивание умершего, установление черного траурного флага, выражение соболезнования);
- 6) национальная культура (плетение, вышивка, изготовление кумыса, курта, игра на сазсырнае);
- 7) доверительные отношения между правителями и простым народом (управление страной Кулан батыром, доверие старейшин рода Шегиру, доверие жителей аула Шегиру);
- 8) герои, вставшие на защиту своего родного края, и их приверженность исламу (спасение Кулан батыром ребенка от дракона, борьба Кулан батыра с драконом, смерть Кулан батыра за страну, проводы в иной мир Кулан батыра с соблюдением всех законов ислама);
- 9) широта души, ментальность, национальные принципы кочевых казахов, выраженные через язык, щедрость, уважение к старшим, искренность (приобщение детей к труду, щедрость Актая, уважение Актаем Шегира как старшего по возрасту, искренность Актая) [129, б. 11-18].

В рассматриваемом кинотексте задействованы разные каналы передачи концепта «степь»: вербальные (лексические единицы в прямом номинативном значении, слова-реалии, табуированная лексика, устойчивые выражения, пословицы и поговорки) и невербальные (музыкальное сопровождение, изображение, закадровые звуки, анимация). Наряду с привычным укладом жизни кочевых казахов, концепт «степь» неразрывно связан с основной единицей традиционного кочевого хозяйства – аулом. Как отмечает А.С. Адилова, «Казахам испокон веков были присущи такие качества, как доброжелательность, щедрость, открытость, широта души, чуткость, честность, высокая нравственность, богатый внутренний мир, сострадательность, жизнерадостность, ответственность, надежность, однако в процессе урбанизации постепенно менялось нравственное сознание казахского общества. Шум и суета большого города, ограниченная территория, необходимость управления эмоциями и впечатлениями, скрытность, вынужденный отказ от традиционной культуры, утрата общих признаков национального характера наложили свой отпечаток на жизнь и поведение человека в современном обществе. Жизнь в современном мегаполисе сделала людей более равнодушными, недоверчивыми, алчными, жестокими и двуличными. Следовательно, исчезла былая доброта и открытость – те качества, которые были

у каждого казаха в крови» [129, б. 11-18]. Итак, поддерживая точку зрения ученого, мы считаем, что необходимо увеличить количество казахоязычных аудиовизуальных текстов, пропагандирующих казахскую национальную культуру, традиции, язык, религию и национальную идентичность.

Лингвокультурологический анализ анимационного фильма «Музбалак» позволил сделать следующие выводы:

1) Анимационный фильм «Музбалак» представляет собой аудиовизуальный текст, который передает через вербальные и невербальные каналы сведения о казахской национальной культуре, традициях, общественных отношениях, национальном сознании, менталитете, религии и национальной философии.

2) Информация, упомянутая в аудиовизуальном тексте, транслируется посредством вербальных и невербальных каналов. Вербальные каналы, используемые в кинотексте, включают в себя лексические единицы в прямом номинативном значении, табуированную лексику, устойчивые выражения, пословицы, устаревшие слова, культурно-обусловленную лексику или словареалии. В рассматриваемом анимационном фильме чаще всего встречаются устойчивые выражения, в смысловой основе которой отражается народная мудрость. Фразеологизмы – это бесценное культурное достояние народа, впитавшее в себя национальную и культурную самобытность. В казахском языке существует множество устойчивых выражений, которые отражают особенности материальной и духовной культуры казахского народа.

3) Особо следует отметить употребление пословиц и поговорок в анимационном фильме «Музбалак». Пословица – это народное изречение, которое выражает логически законченную мысль и имеет поучительный смысл. В анализируемой кинокартине казахские пословицы используют в качестве лаконичного мудрого суждения касательно человеческой жизни, быта или различных явлений, встречающихся в общественных ситуациях.

Формирование представлений о мире в сознании человека зависит от результата взаимодействия трёх уровней психической деятельности:

1) уровень чувственного восприятия (зрение, слух, осязание кожей, обоняние, вкус и др.);

2) уровень сформированности навыков понимания (простые стереотипы, ассоциации, эталонные символы, индивидуальные ситуации, простые образы, образы в сознании, абстракция);

3) уровень языкового мышления (мыслительные операции, которые формируются в сознании человека, порождают совокупность сведений об окружающем мире. Эта совокупность сведений составляет концептуальную систему ...» [130, б. 42].

Как отмечалось ранее, в рассматриваемом аудиовизуальном тексте широко представлены различные концепты, отражающие нравственные ценности, особенности быта и образа жизни казахского народа: «магия», «судьба», «степь», «свобода», «дружба», «верность», «надежда», «огонь и вода», «небо и земля» и т.д.

В ходе проведенного анализа нами было установлено, что в анимационном фильме «Музбалак» представлены следующие лексические единицы:

1) фразеологизмы: төрелік айту (выдвинуть справедливое решение); тұтқасы болу (быть опорой); жылы-жұмсақ (свежее сочное мясо); асарын асап, жасарын жасау (прожить свой век); мызғып алу (вздремнуть); тұсауын кесу (перерезать пути); сазайын беру (наказывать); мерт қылу (убить); барар жер, басар тауы жоқ (не найти пристанища ни на земле, ни в горах); көз жазып қалу (упустить из виду); жонынан таспа тілу (не давать пощады, избить до смерти); құлқыны үшін (ради своей выгоды); көзіне көк шыбын үймелету (показать, где раки зимуют); әуселесін көру (посмотреть, на что способен человек); табанын жалтырату (уносить ноги); көзге көрінбеу (не попадаться на глаза); кеудесін басу (усмирить гордость); талықсып кету (терять сознание); нар тәуекел (будь что будет); тізгін ұстау (взять власть в свои руки); жем болу (стать жертвой обмана); қара шаңырақтың иесі (хозяин дома); тіл білімінің қарашаңырағы (главный центр языкознания); шаңырақ көтеру (обзаводиться семьей); ер өлім (героическая смерть); көзін шел қаптады» (не замечать ничего вокруг себя); ат құлағынан ақсамайды (ерунда, пустяк; ничего страшного»); қара жүрек (бессердечный); қарабет (бесстыжий); тас бауыр (безжалостный).

2) пословицы, поговорки и крылатые выражения: Биің алаң болса, Жұртың ылаң болар (Суевливый бий сеет лишь смуту в народе); Дауды шешен бітірмейді, би бітіреді (Не красноречивый бий побеждает в споре, а мудрый); Туғанына бұрғаны – биді құдай ұрғаны (Бий, вставший на сторону родственников, проклятый всевышним бий); Жылқыны жігіттің жігіті ғана бағады (Пасти лошадей способен только настоящий джигит); Дос аяғыңа қарайды, дұшпан басыңа қарайды (Для друга главное – достоинство человека, а для недруга – его богатство); Ағын суды былғама, арам болар, ел көрмеген бір сұмдық, жаман болар (Не муди воду, которую пьешь, иначе случится неминуемая беда); Ел жақсысы үйде жатпас, аң жақсысы інде жатпас (Отважный герой дома не лежит, благородный зверь в норе не усидит); Тонда жатқан мал сорлы (Мерзлая земля – беда скота); Ат – адамның қанаты (Конь для человека – как крылья) и Ат үсті – әулие (Наездник духом свят).

3) устаревшие слова: хан көтеру (провозглашать ханом, оказывать почет и уважение).

4) табуированная лексика: ит-құс (хищники, нападающие на скот).

5) культурно-обусловленная лексика: тымақтық (меховая шкурка, из которой можно сшить одну шапку); қара шаңырақ (отчий дом); тұсаукесер (обряд разрезания пут); өрмек тоқу (плетение); кесте тігу (вышивка); қымыз пісу (изготовление кумыса); құрт жаю (изготовление курта); сазсырнай тарту (игра на сазсырнае).

6) диалектизмы: көтек (боже, упаси).

7) профессионализмы: қанжығаға байлау (привязать добычу к торокам седла); аттарды өрелеу (связывать путами ноги лошадей); шідер (тренога), тұсамыс (конские пути на две передние ноги), өре (конские пути на одну переднюю и одну заднюю ногу); жуасыту (приручить); шабына бұрау салу

(закрутить ляжки задних ног жгутом); ырғаққа отырғызу (усадить на шатающийся насест), мойнына тас байлау (привязать камень к шее).

8) инвективная (оскорбительная) лексика: әкеңнің (негодяй), қу сирақ (голодранец), қу жетім (мерзавец), жарымес (полоумок); сілімтік (подонок), арамтамақ (дармоед).

9) колоративная лексика: қызыл (сырое мясо); Қызыл көрген бүркіттей (Словно беркут, увидевший мясо); қара шаңырақ (отчий дом); қара тігу (черное знамя).

10) анималистическая лексика: бүркіт (беркут), ат (лошадь), арқар (архар), түлкі (лиса), қой (овца).

11) слова соболезнования и сочувствия: жоқтау (оплакивание умершего); көңіл айту (выражать соболезнования); жақсы сөз айту (сказать доброе слово); жұбату (утешать); қайырлы болсын айту (выражать слова скорби); Бақұл бол, бауырым! (Прощай, родной!); Ее, сабазым! (Эх, бедняга!).

12) слова благодарности и пожелания: Тұлпардай жүйрік бол! (Идя по жизни, всегда иди вперед!); Шаңырағың биік болсын (Пусть будет крепка ваша семья); Қанжығаң қанды болсын! (Пусть обAGRится кровью торока твоего седла!); Қанжығаң майлансын! (Пусть пропитается жиром торока твоего седла!).

13) вымышленные слова-реалии: Айдаһар (Дракон), Бақсы (Шаман), Аруақ (Аруах или Дух Предков), Сіқырлы Таяқ (Волшебная Палочка), Сіқырлы Тұмар (Волшебный Амулет), Сіқырлы Бүркіт (Волшебный Беркут), Қан Сіқыры (Магия Крови), Барсакелмес (гора Барсакелмес).

Таким образом, в ходе диссертационного исследования нам удалось выявить и проанализировать **94** единицы лексики казахского языка, отобранные из различных эпизодов анимационного фильма «Музбалак». Учитывая все вышеперечисленное, можно сделать вывод о том, что анимационный фильм «Музбалак» представляет собой аудиовизуальный текст, обеспечивающий на вербальном и невербальном уровнях полное понимание реципиентами традиций, национальной идентичности, мировоззрения и социальных отношений в казахском обществе.

## **2.2 Лингвокультурологическая специфика сериала «Игра Престолов»**

Аудиовизуальный текст приобретает все большее значение для исследования, поскольку каждый год в мире выходит большое количество зарубежных кинокартин. В последние годы казахстанским зрителям открылся новый мир иностранных фильмов и сериалов. К трендовым можно отнести сериалы, снятые в самых разнообразных жанрах, такие как «Уэнздей», «Доктор Хаус», «Как я встретил вашу маму», «Шерлок» и блокбастер «Игра Престолов». Наряду с развитием интернет-технологий растет количество зрителей, предпочитающих смотреть иностранные фильмы в оригинале. Стоит отметить, что просмотр фильмов на языке оригинала, в том числе с помощью субтитров, требует от зрителя определенного уровня владения иностранным языком. Более того, это способствует быстрому и эффективному изучению иностранного



языка: совершенствование навыка восприятия на слух иностранной речи и скорости запоминания различных фраз, разговорной лексики.

В данной части настоящего диссертационного исследования мы провели лингвокультурологический анализ легендарного фэнтезийного сериала «Игра Престолов», который является экранизацией романа Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени». После выхода на экраны в 2011 году «Игра престолов» стала настоящим культурным феноменом, вызвавший бесчисленное количество теорий и споров как среди фанатов, так и среди кинокритиков. Ставший культовым для своего времени, сериал состоит из 8 сезонов и 73 серий. Он выходил на экраны с 2011 по 2019 гг. На протяжении всех 8 сезонов интерес аудитории к сериалу продолжал стремительно расти. Если седьмой сезон «Игры Престолов» собрал у экранов 32, 8 млн зрителей, то финальная серия восьмого сезона сериала привлекла почти 43 млн человек [95, р. 259]. Несмотря на то, что сериал «Игра престолов» ориентирован на массовую аудиторию, в нем содержатся много откровенных постельных сцен, эпизодов насилия и убийства.

Сериал «Игра престолов» повествует о сложных временах в вымышленном Средневековом мире Семи Королевств Вестероса. Для этого мира характерна необычная смена времен года: лето и зима могут длиться неопределенно долго. Лето олицетворяет спокойствие, мир и обильный урожай. Тем не менее, лето сменяется зимой, которая знаменует собой период сильного холода и страшных событий. По легенде зимой возрождаются «белые ходоки» – сверхъестественные существа, которые уничтожают все на своем пути [131, с. 30]. В этом выдуманном мире горят нешуточные человеческие страсти и амбиции, как и в реальном: коварство, предательство, зависть, борьба за власть, любовь и ненависть.

Начнем с анализа самого названия сериала «Игра Престолов». Оно говорит само за себя и в своем роде метафорично, поскольку в сериале идет скрытая борьба могущественных династий за власть над Семью Королевствами. Каждый из них имеет свое мировоззрение и свои взгляды на происходящие события. Следовательно, «Игра Престолов» представляет собой метафору нынешних политических реалий, то есть власти. В самом сериале прослеживаются две основные сюжетные линии: борьба за Железный Трон Семи Королевств и война Великих Домов с армией Белых Ходоков под предводительством Короля Ночи. Метафоричное название сериала отсылает зрителя к тому, что происходит в современном мире: войны между странами, бесконечные споры о политике. В словаре-справочнике по политической психологии С.В. Голева приводится следующее значение словосочетания «*политические игры*»: «это метафорическое наименование политического маневрирования, интриг, закулисных сговоров, сделок, скрытых замыслов за фасадом внешне безупречных политических отношений» [132, с. 87]. Автор отмечает, что некоторые противоправные действия, как правило, тщательно скрываемые и не афишируемые, могут применяться во время избирательных кампаний: шантаж, угроза экономического или физического воздействия в отношении оппонентов. В английском языке есть фраза «*to game the system*», что в переводе означает «*обыграть систему*», то есть «соблюдать правила или законы, но при этом

добиться желаемого несправедливым, но законным путем» [133, р. 663]. Так же и в сериале, каждое семейство всеми правдами и неправдами пытается захватить власть, считая себя единственным законным и достойным претендентом на Железный Трон.

В Толковом словаре русского языка под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой значение слова «*престол*» трактуется в политическом и религиозном контекстах. С одной стороны, престолом именуется «высокий стол, стоящий посередине церковного алтаря» [134, с. 543]. С другой стороны, престолом называют трон, то есть «кресло-место монарха во время торжественных церемоний» [134, с. 755]. В словаре современного английского языка Лонгмана приводятся два значения слова «*throne*» (*трон*): 1) специальный стул, на котором сидит король или королева во время важных церемоний; 2) должность или статус короля или королевы [133, р. 1730]. Что касается слова «*игра*», то в английском языке у него существует более 20 значений [133, р. 662-663], а в русском языке оно употребляется в 4 основных значениях: 1) занятие, служащее для развлечения, спортивного соревнования (шахматная игра, спортивные игры, азартные игры, опасная игра); 2) комплект предметов для такого занятия (продажа детских настольных игр, карточные игры); 3) спортивные соревнования (Олимпийские игры); 4) создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений (деловая игра, управленческие игры, военная игра) [134, с. 219]. Таким образом, слово «престол» символизирует как светскую, так и божественную власть. Дело в том, что престол является главным атрибутом христианской церкви, местом поклонения. Престолаы обычно изготавливают из камня или дерева в виде невысокого четырехугольного столика, который покрывают одеянием из ткани. Святой престол размещают посередине церковного алтаря. Лишь священнослужителям разрешается прикоснуться или становиться перед престолом, поскольку считается, что на этом священном месте среди верующих таинственным образом присутствует сам Господь Иисус Христос. Сень (навес) над престолом символизирует небо, в то время как сам престол – землю, на которой распяли Иисуса Христа. Фигурка голубя в центре сени олицетворяет сошествие Святого Духа. Кроме того, престол у православных христиан символизирует четыре стороны света, четыре времени года и периоды суток [135, с. 67]. В сериале «Игра Престолов» центральным символом власти над Семью Королевствами считается Железный Трон. Этот трон расположен в Красном замке. Он выкован из сотен расплавленных мечей побежденных врагов. Несмотря на то, что эта конструкция вселяла огромный страх и ужас, каждый из могущественных домов Вестероса желал любой ценой получить власть и воссесть на Железный Трон. Таким образом, метафоричность отражена в самом названии: это игра с престолом, или игра друг против друга, где конечный приз – обладание троном.

Далее проанализируем фрагменты высказываний, отобранных методом сплошной выборки из речи персонажей сериала «Игра Престолов» по всем 8 сезонам. Рассмотрим речевой отрывок из первого эпизода первого сезона сериала, в котором происходит знакомство зрителей с главными персонажами.

Сюжет данного эпизода сосредоточен на семье Старков, чьим официальным девизом стала фраза «*Winter is coming*» – «*Зима близко*». В первом эпизоде сериала Эддард Старк собирается лично обезглавить Уилла, разведчика Ночного Дозора. Он берет на казнь не только своих старших сыновей, но и самого младшего, которому едва исполнилось 10 лет. Жена Эддарда Старка, Кейтилин Старк, безуспешно пытается отговорить его от этого, объясняя, что Бран еще слишком мал, чтобы видеть процесс казни:

Catelyn Stark: «Ned. Ten is too young to see such things» [136]. – Кейтилин Старк: «Нед, видеть такое в десять лет – слишком рано» [137].

Eddard Stark: «He won't be a boy forever. And **winter is coming**» [136]. – Эддард Старк: «Он не вечно будет ребенком. А **зима близко**» [137].

В данном примере мы встречаем излюбленную фразу лорда Эддарда Старка «*Winter is coming*» – «*Зима близко*». Так хранитель Севера напоминал, что нужно всегда быть начеку. Слово «*зима*» имеет следующее лексическое значение: «самое холодное время года, следующее за осенью и предшествующее весне» [134, с. 213]. В словаре современного английского языка Лонгмана приводятся следующие словосочетания со словом «*winter*»: «the cold Canadian winters, the hard winter, the dark winter months, the severe winter of 1951», что в переводе означает «холодные канадские зимы, тяжелая зима, темные зимние месяцы, суровая зима 1951 года» [133, р. 1892]. Концепт «*зима*» в английской лингвокультуре включает следующие понятийные компоненты: специфика времени года (холодный ненастный период, однообразный характер погоды), перепады температуры (заморозки, мороз, холод), состояние природы (тихий снегопад, длинные ночи, темные вечера; там, где растения и цветы не растут, все погружается в сон), жизнедеятельность человека (обострение болезни, ношение термобелья, катание на санках, коньках или лыжах), эмоции и чувства (мрачный холодный день). Следовательно, в сознании носителей английского языка зимнее время года воспринимается негативно, поскольку оно считается периодом покоя, сна и даже смерти. Дело в том, что зима на континенте Вестерос могла длиться годами, превращая его в царство вечного снега и льда. Снег мог выпасть в любое время года, и не всем удавалось пережить такую суровую зиму. Однако самую большую угрозу представляли монстры, которые могли пробудиться в такую длинную зиму. Согласно легенде, еще восемь тысяч лет назад монстры, именуемые Белыми Ходоками, вторглись на территорию Вестероса, создав «вечную» зиму. Эти существа обладают магической силой воскрешать мертвых животных и людей, превращая их в «живых» мертвецов. Для жителей Севера долгая и тяжелая зима была суровым испытанием. Чтобы защитить Семь Королевств от новых вторжений, была сооружена Стена и создана военная организация «Ночной Дозор». Таким образом, фраза «*Winter is coming*» – «*Зима близко*» предвещала не только приближение долгой суровой зимы, но и наступление трудностей, тяжелых испытаний.

Проанализируем другой речевой отрывок из того же первого эпизода первого сезона сериала, в котором лорд Эддард Старк в присутствии своих сыновей Робба, Джона и Брана казнит беглого разведчика Ночного Дозора:

Eddard Stark: «You understand why I did it?» [136]. – Эддард Старк: «Ты понимаешь почему я это сделал?» [137].

Bran Stark: «Jon said he was a **deserter**» [136]. – Бран Старк: «Джон сказал, он был **дезертиром**» [137].

Eddard Stark: «But do you understand why I had to kill him?» [136]. – Эддард Старк: «Почему я сам казнил его?» [137].

Bran Stark: «Our way is the old way?» [136]. – Бран Старк: «По древнему обычаю?» [137].

Eddard Stark: «**The man who passes the sentence should swing the sword**» [136]. – Эддард Старк: «**Тот, кто выносит приговор, сам заносит меч**» [137].

В анализируемом примере мы встречаем профессиональное слово «*deserter*» («*дезертир*»), которое употребляется в двух значениях: 1) лицо, бежавшее с военной службы или скрывающееся от призыва в армию; 2) лицо, уклоняющееся от исполнения своих общественных обязанностей (нов.) [138, с. 671]. В словаре современного английского языка Лонгмана значение слова «*deserter*» («*дезертир*») трактуется как «солдат, который самовольно покинул ряды армии, флота и т.д.» [133, р. 422]. По сюжету сериала разведчик Ночного Дозора Уилл был приговорен к смертной казни после того, как самовольно оставил свой пост у Стены и пытался сбежать на юг. Несмотря на, что он утверждает, что видел монстров за Стеной, ему никто не верит. В конце концов, он достойно встречает смерть, признавая, что ему следовало вернуться и предупредить о надвигающейся опасности. Эддард Старк сам выносит смертный приговор и сам же приводит его в исполнение. После казни Эддард Старк подходит к своему младшему сыну Брану и пытается объяснить, почему именно ему пришлось обезглавить беглого разведчика. Для этого он использует фразу «*The man who passes the sentence should swing the sword*», что в переводе на русский означает «*Тот, кто выносит приговор, сам заносит меч*». Эддард Старк был Хранителем Севера, а такая высокая должность предполагала наличие лидерских качеств и огромной ответственности. Именно поэтому ему часто приходилось принимать тяжелые решения. Дело в том, что по древним английским обычаям, настоящий лидер мог сам выступить в качестве палача при казни изменников Родины, тем самым показывая свою уверенность и бесстрашие перед народом. Следовательно, Эддард Старк был вынужден не только вынести смертный приговор за дезертирство, но и сам же его исполнить. Английское выражение «*The man who passes the sentence should swing the sword*», то есть «*Тот, кто выносит приговор, сам заносит меч*», используют, когда говорят о честном и справедливом человеке, который никогда не отказывается от ответственности за все свои принятые решения.

Рассмотрим следующие фрагменты речевых отрывков из первого эпизода первого сезона сериала «Игра Престолов», в которых встречаются первые упоминания о тотемных животных сериала:

Theon Greyjoy: «**Mountain lion?**» [136]. – Теон Грейджой: «**Пума** что-ли?» [137].

Eddard Stark: «There are no **mountain lions** in these woods» [136]. – Эддард Старк: «**Пумы** у нас не водятся» [137].

Jon Snow: «Lord Stark! There are five pups. One for each of the Stark children. The **dire wolf** is the sigil of your house. They were meant to have them» [136]. – Джон Сноу: «Лорд Старк! Здесь пять волчат. Так же, как и детей Старков. **Лютоволк** – герб Вашего дома. Они предназначены Вашим детям» [137].

Eddard Stark: «You will train them yourselves. You will feed them yourselves. And if they die, you will bury them yourselves» [136]. – Эддард Старк: «Кормить и воспитывать будете сами. А если они сдохнут, сами похороните» [137].

В данном примере упоминаются названия сразу двух животных: «*mountain lion*» («*нума*») и «*dire wolf*» («*лютоволк*»). В английском языке «*mountain lion*» («*нума*») это «дикая кошка с коричневым цветом шерсти, которая обитает в горной местности в западной части Северной и Южной Америки» [133, р. 355]. Это животное обладает достаточной силой и ловкостью, чтобы охотиться на крупных животных, включая кроликов, обезьян, енотов, койотов, рысей и даже медведей. В английской культуре пума символизирует свободу, силу, быстроту и энергию. Силуэт этого хищника изображен на гербе Дома Баратеонов. Что касается семейства Старков, то они выбрали символом своего Дома другое дикое животное – лютоволка. В Британском словаре Коллинза значение слова «*dire wolf*» («*лютоволк*») трактуется как «крупное волкоподобное млекопитающее (*Canis dirus*), вымершее в эпоху плейстоцена в Северной Америке» [139, р. 238]. В английском словосочетании «*dire wolf*», слово «*dire*» означает «свирепый, жестокий, лютый, злой, страшный, ужасный, зловещий» [140, с.142], а слово «*wolf*», которое переводится на русский как «волк», обозначает «хищное животное семейства псовых, которое живет и охотится стаей» [133, р. 1897]. На самом деле, слово «*dire wolf*» («*лютоволк*») обладает двойственной символикой, с одной стороны, олицетворяя жестокость, свирепость и зло, а с другой – смелость, хваткость и быстроту. Например, у древних скотоводческих племен, особенно у народов, населявших Среднюю и Северо-Восточную Европу, волк в фольклоре и мифах представлен как хищное природное творение и ассоциировался с прожорливостью, злыми духами и развратом. Однако со временем волк начал отождествляться с символом победы, его изображение служило воинской эмблемой. В древнегреческой мифологии волк считался священным животным, сам Аполлон мог оборачиваться в волка. В Древнем Риме образ волчицы олицетворял горячую материнскую заботу. Волк был священным животным и у древних турецких племен. В современной Турции волк также имеет позитивное символическое значение. Основателя современного турецкого государства Мустафу Кемаль Ататюрка прозвали «Одиноким Волком», поскольку он планировал создать единую турецкую империю. Волк считается тотемным животным у народов Центральной Азии, индейских племен Америки, в Мексике и Сербии. В геральдике вышеупомянутых стран и племен волк – символ удачи, процветания, плодородия и благоденствия.

Возвращаясь домой в Винтерфелл после казни дезертира Ночного Дозора, Старки в лесу находят мертвую пуму, а пройдя немного вперед, натываются на мертвую лютоволчицу и ее уцелевших детенышей. Символичность такой необычной находки заключалась в том, что количество выживших волчат

оказалось столько же, сколько и детей у лорда Эддарда Старка. Так, каждому из его шестерых детей досталось по волчонку. Являясь символом Дома Старков, лютоволки были очень преданы своим хозяевам и помогали им в сражениях. Примечательно и то, что каждый лютоволк отражал характер своего хозяина. Как отмечалось ранее, в лесу лорд Эддард с сыновьями обнаруживают не только труп самки лютоволка, но и мертвую пуму – символ Дома Баратеонов. Как выяснилось, лютоволчица погибла после нападения пумы, ее шея была пронзена ее когтями. Тогда никто не мог и предположить, какая трагическая судьба была уготована как семье Старков, так и Дому Баратеонов. К тому же, и обстоятельства смерти Эддарда Старка и Роберта Баратеона были схожими: оба погибают на юге Вестероса. Следовательно, найденные трупы животных предвещали неизбежную смерть Домов Старков и Баратеонов. Выжившие волчата олицетворяли беззащитных детей Старка, которым приходилось выживать после его смерти. Следует отметить, что геральдика и символика сериала представлена в виде знамен, щитов и гербов с изображением разных животных: лютоволк (у Старков), пума (у Баратеонов), дракон (у Таргариенов), лев (у Ланнистеров) и рыбы (у Талли). Еще одно животное, сыгравшее важную роль в жизни почти всех героев сериала «Игра Престолов» – лошадь. Жители северного и южного Вестероса, вольные города, разведчики Ночного Дозора – все они использовали лошадь в хозяйстве и военных сражениях. Белая лошадь, на которой Арья Старк покидает разрушенную столицу Королевской Гавани, символизирует новую жизнь. Согласно народным преданиям, белую лошадь отождествляли с божественной чистотой, светом, духовным просветлением и вселенской энергией. В Средневековой Англии, как и во многих других культурах, лошадь была самым ценным ресурсом. Лошадей использовали в качестве транспорта для комфортного передвижения по Европе. Люди выводили собственные породы лошадей, приспособляя их к тем или иным условиям. Кроме того, лошадь у средневековых англичан ассоциировалась с благородством, богатством и властью.

Рассмотрим ещё один речевой фрагмент из первой серии первого сезона сериала «Игра Престолов». В этом эпизоде Бран Старк учится стрельбе из лука:

Eddard Stark: «And which of you was a **marksman** at ten? Keep practicing, Bran. Go on» [136]. – Эддард Старк: «А кто из вас **стрелял** лучше в десять лет? Продолжай, Бран. Давай» [137].

Jon Snow: «Don't think too much, Bran» [136]. – Джон Сноу: «Не думай слишком долго, Бран» [137].

Robb Stark: «Relax your **bow arm**» [136]. – Робб Старк: «**Лук держи** легче» [137].

В вышеупомянутом фрагменте использовано слово «*marksman*» и устойчивое словосочетание «*bow arm*». Их можно отнести к культурно-обусловленной лексике, поскольку они отражают традиционное английское занятие – стрельбу из лука. Слово «*marksman*» в переводе на русский означает «меткий стрелок» [140, с. 408]. Английская фраза «*bow arm*» употребляется в значении «руки, которая держит лук или смычок» [133, р. 169]. В данном речевом отрывке мы видим, как отец и старшие братья обучают Брана стрельбе из лука.

Дело в том, что в средневековой Англии мальчиков и девочек учили стрелять из лука с самого детства. Наличие этого навыка было крайне необходимым инструментом для охоты и защиты от нападений врагов. Стрельба из лука по праву считается одним из самых значимых элементов английской культуры. В средневековой Англии был распространен длинный боевой лук *«longbow»*, с помощью которого английской армии удавалось одерживать победы в войнах. Именно эта разновидность лука дошла до наших дней почти в первоизданном виде. Данное метательное оружие было ростом с человека, а длина стрелы могла достигать до 30 дюймов. Тетиву лука обычно натягивали большим пальцем правой руки. Кроме того, стрельбу из лука в прошлом применяли в качестве оружия не только во время боевых сражений, но и охоты. Английские лучники славились своей меткой стрельбой. Еще при Генрихе III был издан закон, обязывающий каждого англичанина в любом возрасте обзавестись луком и стрелами. Неудивительно, что в Средневековье почти каждый англичанин умел стрелять из лука. В современной Англии ежегодно проводятся турниры и соревнования по стрельбе из лука.

Рассмотрим другую часть реплики из седьмого эпизода первого сезона «Игры Престолов». В этом эпизоде Королева Серсея Ланнистер встречает Эддарда Старка в саду Королевской Гавани, где между ними завязывается очередной конфликт:

Eddard Stark: «I know the truth Jon Arryn died for» [136]. – Эддард Старк: «Я знаю из-за чего погиб Джон Аррен» [137].

Cersei Lannister: «Do you, Lord Stark? Is that why you called me here, **to pose me riddles?**» [136]. – Серсея Ланнистер: «Неужели, Лорд Старк? Вы позвали меня **играть в загадки?**» [137].

Cersei Lannister: «The Targaryens **wed brothers and sisters** for 300 years to **keep bloodlines pure**» [136]. – Серсея Ланнистер: «Таргариены **женили братьев и сестер 300 лет ради чистоты крови**» [137].

Eddard Stark: «When the King returns from his hunt, I'll tell him the truth. You must be gone by then. You and your children. I will **not have their blood on my hands**. Go as far away as you can, with as many men as you can. Because wherever you go, Robert's wrath will follow you» [136]. – Эддард Старк: «Когда Король вернется с охоты, я расскажу ему все. К тому времени, вы уедете вместе с детьми. Я не **запятнаю себя их кровью**. Уезжайте как можно дальше, и возьмите как можно больше людей. Потому что гнев Роберта будет преследовать вас повсюду» [137].

Cersei Lannister: «**When you play the Game of Thrones, you win or you die. There is no middle ground**» [136]. – Серсея Ланнистер: «**В Игре Престолов побеждают, или погибают. Третьего не дано**» [137].

В данном примере встречаются фразеологизмы («**to pose riddles**» – «**играть в загадки**»; «**to have sb's blood on one's hands**» – «**запятнать руки кровью**»), крылатые фразы («**When you play the Game of Thrones, you win or you die. There is no middle ground**» – «**В Игре Престолов побеждают, или погибают. Третьего не дано**») и упоминание о древнем обычае кровосмешения (инцеста) («**to wed brothers and sisters to keep bloodlines pure**» – «**женить**

братьев и сестер ради чистоты крови»). Приступим к более подробному анализу вышеназванных устойчивых выражений. Английский фразеологизм «**to pose riddles**», который переводится на русский язык как «играть в загадки», употребляется в значении «говорить не ясно, загадочно» [140, с. 508]. Еще одно устойчивое выражение «**to have sb's blood on one's hands**», имеющее соответствующий русский эквивалент «запятнать руки кровью», используется в значении «стать причиной чьей-либо гибели; нести ответственность за чью-либо гибель» [133, р. 149].

В рассматриваемом фрагменте упоминается об одном из древних обычаев кровосмешения «**to wed brothers and sisters to keep bloodlines pure**» – «женить братьев и сестер ради чистоты крови». Королева Серсея, уличенная в инцесте с родным братом-близнецом Джейме, даже не пытается скрыть того факта, что с раннего возраста состоит с ним в интимных отношениях. В свое оправдание она лишь напоминает о существовании древнего обычая, согласно которому в брак могли вступать кровные родственники. Это позволяло не только сохранить чистоту крови, но и удержать власть в родовом доме как можно дольше. Половые отношения между близкими родственниками в большинстве случаев приводили к тяжелым последствиям: генетические мутации, девиантное поведение, нарушение сексуальной ориентации, виктимность и другие психофизиологические расстройства. Следовательно, в королевских семьях кровосмешение считалось своего рода старинным обычаем. Тем не менее, во многих странах инцест в настоящее время строго запрещен и уголовно наказуем.

В вышеупомянутом речевом фрагменте Серсея Ланнистер использует фразу «**When you play the Game of Thrones, you win or you die. There is no middle ground**», которая в переводе на русский означает «**В Игре Престолов побеждают, или погибают. Третьего не дано**». Эта фраза служит своего рода предзнаменованием печального исхода борьбы Великих Домов за власть над Семью Королевствами. Английское словосочетание «**middle ground**», что в переводе на русский означает «компромисс», использовано в составе вышеназванной крылатой фразы. В тоже время, словосочетание «**middle ground**» (компромисс) чаще всего используется в сочетании с глаголом «**to find**» или «**to come**» в составе фразеологизма «**to find or come to middle ground**» – «найти компромисс, прийти к компромиссу». Выражение «**you win or you die**, что в переводе означает «победить или умереть», отсылает зрителя к античному лозунгу на латинском языке «**Aut vincere, aut mori**» («Победа или смерть»). По древнему обычаю, смерть и победа во время состязаний или сражений имели одинаково важное значение в системе культурных ценностей древнегреческого и древнеримского общества.

Проанализируем в качестве примера другой речевой отрывок из второго эпизода первого сезона сериала «Игра Престолов». На одном из привалов в Волчьем лесу по пути к Стене Тирион Ланнистер и Джон Сноу обсуждают предстоящую службу в Ночном Дозоре. Во время разговора между героями завязывается весьма откровенный диалог:

Jon Snow: «Why do you read so much?» [136]. – Джон Сноу: «Почему ты так много читаешь?» [137].



Tyrian Lannister: «Look at me and tell what you see» [136]. – Тирион Ланнистер: «Посмотри на меня и скажи, что ты видишь» [137].

Jon Snow: «Is this a trick?» [136]. – Джон Сноу: «В чем подвох?» [137].

Tyrian Lannister: «What you see is a **dwarf**. If I'd been born a **peasant**, they might've left me out in the woods to die. Alas, I was born a Lannister of **Casterly Rock**. Things are expected of me. My father was the **Hand of the King** for 20 years» [136]. – Тирион Ланнистер: «Ты видишь перед собой **карлика**. И если бы я родился **крестьянином**, меня бы бросили в лесу. Но, увы, я был рожден Ланнистером из **Утеса Кастерли**. От меня многого ожидают. Мой отец был **Десницей Короля** 20 лет» [137].

Jon Snow: «Until your brother killed that **king**» [136]. – Джон Сноу: «Потом твой брат убил этого **короля**» [137].

Tyrian Lannister: «Yes, until my brother killed him. **Life is full of these little ironies**. My sister married the new king, and my repulsive nephew will be king after him. I must do my part for the honor of my house. Wouldn't you agree? But how? Well, my brother has his **sword**, and I have my mind, and **a mind needs books like a sword needs a whetstone**. That's why I read so much, Jon Snow» [136]. – Тирион Ланнистер: «Да, потом мой брат его убил. **Жизнь полна маленьких сюрпризов**. Моя сестра вышла замуж за нового короля. И мой мерзкий племянник – его наследник. И я тоже должен отстаивать честь моего дома, не так ли? Но как? У моего брата есть **меч**, у меня – только ум. **А ум заостряется от книг, словно меч**. Поэтому я так много читаю, Джон Сноу» [137].

В анализируемом примере встречаются устаревшие слова («**peasant**» – «**крестьянин**»; «**sword**» – «**меч**»), инвективная лексика («**dwarf**» – «**карлик**»), крылатые фразы («**Life is full of these little ironies**» – «**Жизнь полна маленьких сюрпризов**»; «**A mind needs books like a sword needs a whetstone**» – «**Ум заостряется от книг, словно меч**») и реалии («**Casterly Rock**» – «**Утес Кастерли**»; «**king**» – «**король**»; «**Hand of the King**» – «**Десница Короля**»). Разберем все вышеупомянутые слова и выражения более подробно. Английское слово «**peasant**» («**крестьянин**») является устаревшим. В словаре современного английского языка Лонгмана приводятся два значения слова «**peasant**»: 1) бедный фермер, владеющий или арендующий небольшой участок земли, преимущественно на заброшенной территории или в бедных странах; 2) оскорбительное слово в отношении человека, не умеющего правильно вести себя в обществе или недостаточно образованного [133, p. 1212]. Следовательно, слово «**peasant**» с английского означает «крестьянин» в прямом смысле и «деревенщина» в переносном. К устаревшей лексике можно отнести и слово «**sword**» («**меч**»), значение которого трактуется как «холодное оружие с обоюдоострым длинным прямым клинком» [134, с. 329].

Что касается английского слова «**dwarf**», которое переводится на русский как «карлик», то оно относится к инвективной (оскорбительной) лексике. В словаре современного английского языка Лонгмана приводятся два значения слова «**dwarf**»: 1) мифическое существо, похожее на маленького человека: Белоснежка и Семь Гномов; 2) оскорбительное слово в отношении человека с аномально низким ростом ввиду медицинского заболевания [133, p. 490]. В

английской фольклорной традиции карликовые существа представлены добрыми и приветливыми. Известно о существовании придворных карликов, которых дарили королям в качестве сувениров. Королевские особы могли заводить их в качестве питомцев, называя их «комнатными карликами». Поэтому у многих людей они вызывали лишь чувство жалости, снисхождения, а то и вовсе смех. Однако в истории есть немало случаев, когда карлики становились приближенными к представителям королевской крови.

В речевых высказываниях Тириона Ланнистера встречается общественно-политическая реалия, связанная с наименованием государственной должности – «**Hand of the King**», которая в переводе на русский означает «**Десница Короля**» или «**Советник**». Дело в том, что на протяжении всей истории у английских королей были советники. На континенте Вестерос советнику короля присваивали должность Десницы Короля «**Hand of the King**». Десница Короля считается вторым после короля главным человеком в английском королевстве. Десница занимает место короля в том случае, если тот болен или по каким-либо причинам отсутствует. Согласно средневековой английской традиции, ему разрешено даже сидеть на троне. У слова «hand» в английском языке существует более 50 значений [133, p. 732-734]. В современном английском языке есть фразеологизм «**right-hand man**», который в переводе на русский означает «**правая рука**», то есть ближайший помощник [133, p. 1417].

В анализируемом примере встречаются две другие реалии – «**Casterly Rock**» («**Утес Кастерли**») и «**king**» («**король**»). Название родового замка Ланнистеров «**Casterly Rock**» («**Утес Кастерли**») является этнографической реалией. Название титула монарха и главы королевства «**king**» («**король**») относится к общественно-политической реалии.

Одним из самых умных и забавных персонажей «Игры Престолов» по праву считается Тирион Ланнистер. Несмотря на свои физические недостатки, он очень остроумен и сообразителен. Он любит давать советы, шутить, отпускать колкие и язвительные фразы. В рассматриваемом речевом фрагменте Тирион Ланнистер использует две крылатые фразы, одна из которых звучит следующим образом: «**Life is full of these little ironies**» – «**Жизнь полна маленьких сюрпризов**». Эта фраза служит доказательством того, что в жизни человека могут произойти неожиданные события, причем не всегда приятные, к которым следует быть готовым. В своей речи Тирион Ланнистер использует еще одну крылатую фразу «**A mind needs books like a sword needs a whetstone**», которая в переводе на русский означает «**Ум заостряется от книг, словно меч**». Точно также, если человек осознает важность знаний, то будет поддерживать активность умственной деятельности чтением книг. Эта фраза помогает Тириону Ланнистеру объяснить почему он так много читает. Поскольку у него имелись отклонения физического развития, которые не позволяли ему быть воином и сражаться в битвах, он вынужден находить другие способы, чтобы преуспеть в жизни, а именно использовать свой интеллект. Каждый день он оттачивает свой ум чтением книг. Он не жалуется на свою жизнь и вырабатывает своеобразную речевую защиту от насмешек людей по поводу его карликовости. Он умеет

сдерживать гнев и на всякие злые деяния не сразу отвечает агрессией, нанося сокрушительный удар сопернику в самое неподходящее время. Благодаря своему интеллекту и мудрости Тириону Ланнистеру удается стать хорошим политиком и стратегом, а впоследствии – и десницей Короля.

Рассмотрим фрагмент речевого отрывка из третьего эпизода седьмого сезона сериала «Игра Престолов». Дейнерис Таргариен встречается Короля Севера Джона Сноу в замке «Драконий камень», где они заключают временный союз для спасения Семи Королевств от нападения Белых Ходоков. Обсуждая план действий для подготовки к надвигающейся войне, Дейнерис Таргариен пытается объяснить Джону Сноу, что не несет ответственность за преступления своего погибшего отца:

Jon Snow: «Your father **burned** my grandfather **alive**. He burned my uncle alive. He would have burned the Seven Kingdoms» [136]. – Джон Сноу: «Ваш отец **заживо сжег** моего деда и моего дядю. Он бы сжег весь Вестерос» [137].

Daenerys Targaryen: «My father was an evil man. On behalf of house Targaryen, I ask for forgiveness for the crimes he committed against your family. And I ask you **not to judge a daughter by the sins of her father**» [136]. – Дейнерис Таргариен: «Мой отец был злым человеком. От имени дома Таргариенов я прошу у вас прощения за его преступления против вашей семьи. И я прошу вас **не судить о дочери по грехам отца**» [137].

Не желая преклоняться перед королевой Дейнерис Таргариен, Джон Сноу напоминает ей о том, каким жестоким правителем был ее отец, Эйерис Таргариен. Для этого он использует фразу «**to burn sb alive**», что в переводе на русский означает «**сжечь заживо**», то есть «сжигать кого-либо живым в пламени огня». В средневековой Англии существовал жестокий метод казни или убийства, при котором человека заживо сжигали на костре. Сожжению заживо обычно подлежали ведьмы, обвиненные в колдовстве, а также вероотступники и изменники Родины. Помимо этого, в анализируемом речевом высказывании мы встречаем афоризм библейского происхождения «**I ask you not to judge a daughter by the sins of her father**», который переводится на русский как «Я прошу вас **не судить о дочери по грехам отца**». Дейнерис Таргариен перефразирует известное библейское выражение «**Children are not punished for the sins committed by their parents; neither are parents punished for the sins of their children**» – «**Дети не наказуемы за грехи, совершённые их родителями; как и родители – за грехи своих детей**». Суть данного афоризма заключается в том, что каждый человек несет ответственность только за собственные ошибки и грехи.

Анализируемый в данном исследовании сериал отличается языковым разнообразием, так как в нем представлен не только английский язык, но и ряд вымышленных языков. Рассмотрим некоторые примеры использования валирийского в сериале «Игра Престолов» (3-таблица):

Таблица 3 – Вымышленные валирийские слова в сериале «Игра Престолов»

Валирийское слово	Произношение	Значение
Dracarys	Дракарис	«Драконий огонь» (Дейнерис Таргариен учила своих драконов дышать огнём по команде «Дракарис»)
Valar morghulis	Валар моргулис	1) Форма приветствия; 2) «Все люди должны умереть» или «Все люди смертны»
Valar dohaeris	Валар дохаэрис	1) Ответ на фразу «Валар моргулис»; 2) «Все люди должны служить»
Vala	Вала	Человек
Loktys	Локтис	Моряк
Kirimvose	Кириимвосэй	Спасибо, благодарю
Kessa	Кесса	Да
Daor	Даор	Нет
Kostilus	Костилус	Возможно
Gerosilas	Геросилас	До свидания

В данной таблице приведены примеры использования вымышленных слов на валирийском языке в сериале «Игра Престолов», которые были специально разработаны американским лингвистом Дэвидом Дж. Питерсоном. По сюжету сериала на валирийском языке разговаривают представители аристократической семьи Таргариенов, жители некогда великой империи Валирии. Поскольку существовало множество разных диалектов валирийского языка, которые имели значительные различия, жители из разных частей вольного города не всегда понимали речь друг друга.

Рассмотрим некоторые примеры использования слов на дотракийском языке в сериале «Игра Престолов» (4-таблица):

Таблица 4 – Вымышленные дотракийские слова в сериале «Игра Престолов»

Дотракийское слово	Произношение	Значение
Anha	Анха	Я
Athjahakar	Асджахакар	Гордость, доблесть
Hrazef	Хразэф	Лошадь
Me nem nesa	Ми нэмнэса	«Это всем известно»
Mori	Мори	Они
Qoy qoyi	Кой койи	«Кровь моей крови», (обращение между кхалом и его кровными всадниками)
Rhaeshi	Рхаэши	Земли
Rhaeshi Ajjalani	Рхаэши Аджалани	Ночные Земли (загробный мир дотракийской религии)

В данной таблице приведены примеры использования вымышленных слов на дотракийском языке в сериале «Игра Престолов». Дотракийский язык, также как и валирийский, был создан лингвистом Дэвидом Дж. Петерсоном из Общества по созданию языков, и в настоящий момент он содержит примерно 2 500 слов. По сюжету сериала на дотракийском языке разговаривают дотракийцы или воины-кочевники. Этот язык имеет только устную форму, поскольку у дотракийской расы отсутствует письменность. Учитывая тот факт, что чужеземцам было сложно произносить слова на валирийском или дотракийском языке, жители Кварта и вольных городов предпочитали разговаривать с иностранцами на общем языке (Британский английский). Следует отметить, что оба искусственно созданных для сериала языка, валирийский и дотракийский, являются аналогом народной латыни и представляют собой не просто набор слов, а сложные знаковые системы с собственными правилами и грамматикой.

Магические и волшебные элементы являются неотъемлемой частью жанра фэнтези. С.И. Ожегов понимает под магией «совокупность считающихся чудодейственными обрядов и заклинаний, призванных воздействовать на природу, людей, животных и богов» [134, с. 314]. В соответствии с целями применения магии, различают следующие виды магической деятельности: 1) белая; 2) черная; 3) любовная; 4) лечебная; 5) хозяйственная; 6) метеорологическая; 7) защитная [141, с. 304; 142, с. 143]. Более того, магические учения являются важной частью многих культур и религий: использование священных книг, вера в чудотворную силу икон и амулетов, а также проведение различных магических ритуалов и обрядов.

Рассмотрим способы выражения концепта «магия» в популярном американском сериале «Игра Престолов» (5-таблица):

Таблица 5 – Способы выражения концепта «магия» в сериале «Игра Престолов»

Название	Дефиниция
1	2
<i>Волшебные атрибуты</i>	
Dragon Glass (Драконье Стекло)	Оружие из горной породы обсидиана
Valyrian Sword (Валирийский Меч)	Острый меч из валирийской стали с волнистыми узорами
Arakh (Оружие Аракх)	Длинный изогнутый полукруглом меч с толстой рукояткой
Iron Throne (Железный Трон)	Королевский трон правителей Семи Королевств и символ верховной власти на континенте Вестерос
Wall (Стена)	Древнее сооружение для защиты Семи Королевств
<i>Мифические существа и духи</i>	
Dragon (Дракон)	Гигантское крылатое ящероподобное существо, способное извергать пламя

Продолжение таблицы 5

1	2
Giant (Великан)	Мифическое человекоподобное существо огромной силы и гигантских размеров
White Walkers (Белые Ходоки)	Мифические человекоподобные существа, обитающие на севере Вестероса
Harpies (Гарпии)	Мифические существа-гибриды с женским телом и головой, и птичьим крылом, хвостом и лапами
Old Gods (Старые Боги)	Духи природы, которым поклоняются жители южных и северных регионов Вестероса
Great Other (Великий Иной)	Бог зла, страха, тьмы и холода
Great Stallion (Великий Жеребец)	Верховное божество, которому поклоняются и приносят жертвы дотракийцы
<i>Магические животные и растения</i>	
Direwolf (Лютоволк)	Крупное хищное животное, имеющее характерные черты серого волка, но значительно крупнее последнего
Shadow Cat (Сумеречный Кот)	Опасное хищное животное, которое обитает в северных регионах Вестероса
Dusk Rose (Сумеречная Роза)	Лекарственное растение, которое применяется для лечения лихорадки
Manticore (Манतिकора)	Опасное ядовитое насекомое, верхняя часть тела которого напоминает человеческое лицо
Ghost Grass (Призрак-трава)	Вид травы с длинными бледными стеблями, произрастающий в Краю Теней за городом Асшай
Sentinel Tree (Страж-дерево)	Самое распространенное вечнозеленое хвойное дерево на континенте Вестерос
Broadleaf (Широколист)	Лиственное дерево, произрастающее за пределами Семи Королевств
<i>Заколдованные места</i>	
Haunted Forest (Зачарованный Лес)	Большой лесной массив за пределами Семи Королевств, населенный расой Одичалых (Вольным народом)
Garden of Bones (Костяной Сад)	Пустыня, заполненная костями погибших путников, отказавшим во въезде в город Кварт

Продолжение таблицы 5

1	2
Shadow Lands (Край Теней)	Загадочная гористая местность за пределами города Асшай, где сохранились драконьи яйца
Godswood (Богороща)	Небольшой участок леса, отведенный для совершения священных ритуалов и поклонения Старым богам
Night Lands (Ночные Земли)	земля мертвых или загробный мир в системе верований дотракийцев
<i>Магические заклинания и ритуалы</i>	
Blood Magic (Магия Крови)	Вид колдовства с использованием крови
Dragon Fire (Драконий Огонь)	Заклинание, с помощью которого Дейнерис Таргариен учила своих драконов дышать огнём
Wild Fire (Дикий Огонь)	Горючая и взрывоопасная смесь, используемая в военных целях
Greensight (Зеленовидение)	Магическая способность, позволяющая увидеть во сне настоящие, прошлые или будущие события

Как видно из 5-таблицы, магия присутствует в указанном сериале во всех ее проявлениях: волшебные атрибуты (Dragon Glass – Драконье Стекло, Valyrian Sword – Валирийский Меч, Arakh – Оружие Аракх, Iron Throne – Железный Трон, Wall – Стена), мифические существа и духи (Dragon – Дракон, Giant – Великан, White Walkers – Белые Ходоки, Harpies – Гарпии, Old Gods – Старые Боги, Great Other – Великий Иной, Great Stallion – Великий Жеребец), магические животные и растения (Direwolf – Лютоволк, Shadow Cat – Сумеречный Кот, Dusk Rose – Сумеречная Роза, Manticore – Мантикора, Ghost Grass – Призрак-трава, Sentinel Tree – Страж-дерево, Broadleaf – Широколист), заколдованные места (Haunted Forest – Зачарованный Лес, Garden of Bones – Костяной Сад, Shadow Lands – Край Теней, Godswood – Богороща, Night Lands – Ночные Земли), магические заклинания и ритуалы (Blood Magic – Магия Крови, Dragon Fire – Драконий Огонь, Wild Fire – Дикий Огонь, Greensight – Зеленовидение) [126, б. 71].

В сериале «Игра Престолов» одни герои обладают магическими способностями с рождения, другие же получили волшебную силу благодаря определенным обстоятельствам. По сюжету первой серии первого сезона один из разведчиков Ночного Дозора покидает свой пост, чтобы предупредить лорда Эддарда Старка о надвигающейся опасности со стороны армии Белых Ходоков (White Walkers) или Иных (the Others) – сверхъестественных существ, обитающих на севере Вестероса: «I know I broke my oath. And I know I'm a deserter. I should have gone back to the Wall and warned them. But I saw what I saw. I saw the *White Walkers*» [136] – «Я знаю, что нарушил клятву. И я дезертир. Нужно было

вернуться на Стену и предупредить, но... Я уверен, что видел ... *Белых ходоков*» [137]. Несмотря на общий человеческий облик, Белые Ходоки заметно отличаются от обычных людей. У них белая кожа и ярко-голубые глаза, светящиеся в темноте. В качестве оружия эти грозные существа используют ледяные клинки и копья, а в качестве передвижения – мертвых лошадей. Об их настоящих мотивах ничего не известно, однако считается, что эти легендарные существа убивают всех на своем пути. Лингвистический анализ кинотекста сериала «Игра Престолов» показал, что при описании внешности Белых Ходоков использованы следующие лексические единицы: белый (white), голубой (blue), icy (ледяной), wispy (тонкий), высокий (tall), бледный (pale), костлявый (bony). Как отмечалось выше, характерной чертой этих мифических существ является насыщенный голубой цвет глаз, который не связан с классическим восприятием данного цветового спектра. Голубой цвет обладает положительной коннотацией и выражает такие значения, как «вера», «истина», «благородство» и др. [143, p. 152]. На наш взгляд, голубой цвет выбран для того, чтобы подчеркнуть суровые климатические условия среды обитания Белых Ходоков, поскольку их образ ассоциируется с наступлением холода и зимы. Такие лексические единицы, как тихий (silent), невидимый (invisible), тень (shadow) и скользить (slide) характеризуют их движения. Кроме того, по сюжету сериала Белые Ходоки, которых можно встретить исключительно ночью, обладают уникальным магическим даром, благодаря которому они способны воскрешать мертвых и подчинять их себе. Таким образом, концепт «магия» представлен в кинотексте сериала «Игра Престолов» с помощью таких лексем как зима (winter), снег (snow), лед (ice), мертвец (dead man), холодная плоть (cold flesh), черное небо (black sky), луна (moon), ночь (night) [126, б. 71].

В ходе работы нами были проанализированы следующие лексические единицы, представленные в сериале «Игра Престолов»:

1) фразеологизмы: to pose riddles (играть в загадки); to have sb's blood on your hand (запятнать руки кровью); to burn sb alive (сжечь заживо).

2) пословицы, поговорки и крылатые выражения: Winter is coming (Зима близко); The man who passes the sentence should swing the sword (Тот, кто выносит приговор, сам заносит меч); When you play the Game of Thrones, you win or you die. There is no middle ground (В Игре Престолов побеждают, или погибают. Третьего не дано); Life is full of these little ironies (Жизнь полна маленьких сюрпризов); A mind needs books like a sword needs a whetstone (Ум заостряется от книг, словно меч); I ask you not to judge a daughter by the sins of her father (Я прошу вас не судить о дочери по грехам отца).

3) устаревшие слова и выражения: peasant (крестьянин), sword (меч), to wed brothers and sisters to keep bloodlines pure» (женить братьев и сестер ради чистоты крови).

4) профессионализмы: deserter (дезертир), marksman (меткий стрелок), bow arm (рука, которая держит лук).

5) инвективная (оскорбительная) лексика: dwarf («карлик»), bastard (бастард).



6) колоративная лексика: White Walkers (Белые Ходоки), Greensight (Зеленовидение).

7) анималистическая лексика: horse (лошадь), mountain lion (пума), dire wolf (лютоволк), lion (лев), fish (рыбы).

8) вымышленные слова-реалии: Dragon Glass (Драконье Стекло), Valyrian Sword (Валирийский Меч), Arakh (Оружие Арах), Iron Throne (Железный Трон), King (Король), Wall (Стена), Dragon (Дракон), Giant (Великан), Harpies (Гарпии), Old Gods (Старые Боги), Great Other (Великий Иной), Great Stallion (Великий Жеребец), Shadow Cat (Сумеречный Кот), Dusk Rose (Сумеречная Роза), Manticore (Манतिकора), Ghost Grass (Призрак-трава), Sentinel Tree (Страж-дерево), Broadleaf (Широколист), Haunted Forest (Зачарованный Лес), Garden of Bones (Костяной Сад), Casterly Rock (Утес Кастерли), Shadow Lands (Край Теней), Godswood (Богороща), Night Lands (Ночные Земли), Blood Magic (Магия Крови), Dragon Fire (Драконий Огонь), Wild Fire (Дикий Огонь), Hand of the King (Десница Короля).

9) вымышленные валирийские слова: Dracarys (Дракарис), Valar morghulis (Валар моргулис), Valar dohaeris (Валар дохаэрис), Vala (Вала), Loktys (Локтис), Kirimvose (Киримвосэй), Kessa (Кесса), Daor (Даор), Kostilus (Костилус), Gerosilas (Геросилас).

10) вымышленные дотракийские слова: Anha (Анха), Athjahakar (Асджахакар), Hrazef (Хразэф), Me nem nesa (Ми нэмнэса), Morig (Мори), Qoy qoyi (Кой койи), Rhaeshi (Рхаэши), Rhaeshi Ajjalani (Рхаэши Аджалани).

Таким образом, в ходе диссертационного исследования нам удалось выявить и проанализировать **70** единиц лексики английского языка, отобранных из всех 8 сезонов сериала «Игра Престолов».

Проведенный лингвокультурологический анализ фэнтезийного сериала «Игра Престолов» позволил сделать следующие выводы:

1) Сериал «Игра Престолов» представляет собой аудиовизуальный текст, который содержит культурную информацию и через вербальные и невербальные каналы обеспечивает ее полноценное восприятие реципиентами принимающей лингвокультуры.

2) При передаче аудиовизуального контента культурологического характера используются разнородные типы кодов и каналы трансляции звуковых и визуальных компонентов аудиовизуального текста, синхронизированных с отображаемыми на экране сценами: вербальные (слова-реалии, устаревшие слова, профессионализмы, оскорбительные слова, устойчивые выражения, пословицы и поговорки) и невербальные (компьютерная графика, музыкальное сопровождение, закадровые звуки, спецэффекты).

3) В анализируемом сериале чаще всего встречаются слова-реалии, крылатые фразы и выражения, которые отражают духовную культуру средневекового английского общества. Наряду с этим, в сериале большое внимание уделяется магическим и сверхъестественным элементам, характеризующим вымышленный мир «Игры Престолов».

4) В сериале «Игра Престолов» все действующие лица представлены яркими и интересными, но в то же время противоречивыми и сложными

персонажами. Следует помнить о том, что сериал рассчитан преимущественно на взрослую аудиторию, поскольку в нем присутствует насилие, постельные сцены, а также неожиданные сюжетные повороты.

Таким образом, в сериале «Игра Престолов» используется значительное количество инвективной лексики, фразеологических оборотов, крылатых выражений, профессиональных слов, устаревших слов и слов-реалий вымышленного мира. Отметим, что для сериала были придуманы искусственные языки, валирийский и дотракийский, разработанные американским лингвистом Дэвидом Дж. Питерсоном. В сериале также представлено огромное многообразие средневековой английской культуры, обычаев и традиций.

### **2.3 Лингвокультурологические характеристики сериала «Тайный город»**

Активный культурный диалог между Казахстаном и Россией способствует популяризации кинопродуктов российского кинематографа в нашей стране. Казахский зритель ценит и любит советский и российский кинематограф, проявляет уважение к русской культуре и с интересом следит за новинками кино. Кинотексты популярных российских фильмов и сериалов отражают национальный колорит русской культуры. Вместе с тем, внимание казахского зрителя, как правило, привлекают оригинальные сюжеты фильмов и сериалов российского производства в жанре фэнтези. В силу того, что любой инокультурный аудиовизуальный текст зашифрован культурными кодами, их восприятие и интерпретация во многом зависит от национального сознания реципиентов из иной лингвокультурной среды. Лингвокультурная принадлежность получателей кинематографического сообщения способствует формированию механизмов понимания и ментальной репрезентации содержания исходного кинотекста.

В данной части настоящего диссертационного исследования мы провели лингвокультурологический анализ популярного российского сериала «Тайный город», снятого в жанре городского фэнтези. Кинокартина снята по мотивам одноименного цикла романов Вадима Панова «Войны начинают неудачники» и «Командор войны» (1 сезон), «Атака по правилам» и «Все оттенки черного» (2 сезон), «И в аду есть герои» и «Наложницы ненависти» (3 сезон) [144]. Сериал «Тайный город» состоит из 3 сезонов и 24 серий. Первые 2 сезона сериала были выпущены в 2014 году, в то время как финальные эпизоды третьего сезона были сняты и завершены в 2016 году. По сюжету сериала Тайным городом является современная Москва, на территории которой незримо для обычных людей («челов») живут маги, ведьмы, вампиры и оборотни. Все эти существа делятся на Великие магические дома: Навь (Темный Двор), Людь (Зеленый Дом) и Чудь (Орден). По сюжету сериала Москва считается самым безопасным местом на земле, поскольку расположена в аномальной зоне, препятствующей какому-либо магическому воздействию извне. Однако, между Великими домами ведется многовековая борьба за единоличную власть над зонами влияния этой территории. Обычные горожане, не подозревающие о существовании

параллельной реальности, где обитают последние потомки древнейших цивилизаций, вынуждены вступить с ними в союз в виду нависшей угрозы – предсказание о захвате власти в «Тайном городе» единственным людом-магом Зеленого Дома Вестником. Данный персонаж является маньяком-убийцей, наделенный сильнейшими магическими способностями. Следовательно, чтобы остаться в живых, всем жителям «Тайного города» приходится взаимодействовать не только с настоящими людьми, но и друг с другом.

Приступим к анализу фрагментов высказываний, отобранных методом сплошной выборки из речи персонажей сериала «Тайный город» по всем 3 сезонам. Рассмотрим речевой отрывок из первой серии первого сезона сериала, в котором советник князя Великого магического дома Навь и командующий войсками Темного Двора Сантьяга обсуждают план действий по захвату власти над Тайным городом:

Советник князя Темного Двора: «Лучше бы их было поменьше. И событий, и челов, и их изобретений» [145].

Сантьяга: «**Всему свое время, Советник, всему свое время**» [145].

Князь Темного Двора: «Вот, опять человеческая поговорка» [145].

В данном примере мы встречаем русскую пословицу «**Всему свое время**», которая указывает на излишнюю поспешность и призывает человека не торопиться. В Толковом словаре русского языка под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой значение пословицы «**Всему свое время**» трактуется как «все должно делаться вовремя, своевременно» [134, с. 96]. Отметим, что в русской культуре времени придается особое значение, поскольку оно рассматривается в качестве наиболее ценного ресурса для жизни человека. Русские верят, что любому событию или явлению предназначено подходящее время и место, нужно лишь проявить терпение, которое обязательно вознаградится. Известная цитата из Ветхого Завета (глава 3, стихи 1-8) гласит на этот счет: «Всему свое время, и время всякой вещи под небом: время рождаться, и время умирать; время насаждать, и время вырывать посаженное; время убивать, и время врачевать; время разрушать, и время строить; время плакать, и время смеяться; время сетовать, и время плясать; время разбрасывать камни, и время собирать камни; время обнимать, и время уклоняться от объятий; время искать, и время терять; время сберегать, и время бросать; время раздирать, и время сшивать; время молчать, и время говорить; время любить, и время ненавидеть; время войне, и время миру» [146, с. 194]. Следовательно, русское выражение «**Всему свое время**» имеет библейское происхождение и означает, что для каждого дела или события есть подходящий момент, который необходимо терпеливо ждать.

Рассмотрим еще один речевой фрагмент из той же первой серии первого сезона сериала Тайный город. В одном из эпизодов сериала герои узнают из радиосообщения о череде убийств, захлестнувших Москву:

«Между тем, в управлении Московской полиции подтвердили, что череда загадочных убийств, потрясших Москву – дело рук одного маньяка. Журналисты уже окрестили его «**Вивисектором**». Напомним, что его жертвами становятся исключительно молодые светловолосые девушки» [145].

В анализируемом примере мы встречаем профессиональное слово «**Вивисектор**», которое употребляется в речи специалиста, занимающегося вивисекцией. Слово «вивисекция» (англ. «vivisection» – живосечение) употребляется в значении «практики проведения медицинских или научных экспериментов над живыми животными» [133, р. 1843]. Несмотря на то, что данный термин был официально признан в качестве экспериментального метода физиологических исследований, в российской научной среде вивисекция рассматривается как нечто чудовищно жестокое и аморальное. Еще в начале XIX века в Российской империи началась активная борьба за отмену мучительных опытов над живыми существами. В контексте анализируемого сериала слово «**Вивисектор**» используется в качестве прозвища жестокого маньяка-убийцы, который расчленил трупы убитых им девушек.

Проанализируем в качестве примера другой речевой отрывок из анализируемого сериала. Чтобы раскрыть загадочное преступление, Майор полиции Андрей Корнилов вместе со своим помощником прибывает на место преступления и задает вопросы криминалисту:

Майор Андрей Корнилов: «**Что по горячим следам** удалось обнаружить?» [145].

Криминалист: «Ничего, но мы работаем» [145].

В приведенном примере встречается фразеологизм «**по горячим [по свежим] следам**», значение которого трактуется во фразеологическом словаре русского языка под редакцией А.И. Молотковой как «без промедления, сразу же, непосредственно после какого-либо события» [147, с. 430]. Схожее значение данного фразеологизма приводится и во фразеологическом словаре русского языка под редакцией Е.А. Быстровой: «без промедления, немедленно, сразу же после случившегося» [148, с. 237]. В Толковом словаре русского языка под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой вышеупомянутый фразеологизм употребляется в значении «сразу после чего-либо, не откладывая» [134, с. 676]. Кроме того, фразеологизм «**по горячим [свежим] следам**» отсылает зрителя к традиционному русскому охотничьему промыслу, возникшему раньше земледелия и скотоводства. При выслеживании добычи опытный охотник прибегает к помощи охотничьих собак, способных безошибочно учуять оставленные недавно или свежие следы зверя. Необходимо отметить, что в толковых и фразеологических словарях русского языка приводятся более 30 значений слов и выражений, относящихся к области охоты [134, с. 451; 147, с. 430; 148, с. 237]. В современном русском языке метафоричность различных охотничьих реалий проявляется в том, что сфера их употребления значительно расширена, и они служат для наименования понятий других областей, в том числе фразеологии. Так, выражение «**по горячим [свежим] следам**» активно используется в деятельности правоохранительных органов в качестве одного из наиболее эффективных и быстрых методик раскрытия преступлений с момента их обнаружения. Как отмечалось ранее, устойчивое выражение «**по горячим [свежим] следам**» применяют, когда в сложившейся ситуации действовать необходимо без промедления. По сюжету сериала расследование жестокого убийства московских девушек берет на контроль Майор полиции Андрей

Корнилов, однако ему не сразу удастся раскрыть дело «по горячим следам», то есть вскоре после произошедшего преступления.

Рассмотрим другой фрагмент речевого отрывка из первой серии первого сезона сериала «Тайный город». Прибывшие на место преступления правоохранители и следователь отдела специальных расследований Московского полицейского управления откровенно заявляют о том, что шансов раскрыть столь загадочное убийство крайне мало:

Следователь: «Короче, очередной «**висяк**» мужики» [145].

В анализируемом примере представлено жаргонное профессиональное слово «**висяк**», используемое главным образом в речи следователей. В словаре русского арго под редакцией В.С. Елистратова слово «**висяк**» упоминается в двух значениях: 1) состояние неясности, двусмысленности, трудное положение; 2) уголовное расследование, не доведенное до суда, «зависшее» [149, с. 64]. Кроме того, в русском языке есть устойчивое выражение, близкое по значению к жаргонному слову «висяк» – «висеть (повисать) в воздухе». Данное выражение употребляется в трех основных значениях: 1) находиться в шатком, неопределенном положении; 2) не получать сочувственного отклика, поддержки других людей (о суждении, мнении, выводе и т.п.); 3) неизбежно предвидеться, надвигаться [150, с. 47-48]. Следовательно, в анализируемом примере речь идет о неподдающемся раскрытию преступлении, «зависшем» деле касательно маньяка-убийцы, разыскиваемом московскими оперативниками. По сюжету сериала сотрудники правоохранительных органов используют в своей речи слово «**висяк**», подчеркивая тот факт, что надежд на поимку убийцы оставалось все меньше. Примечательно, что на сегодняшний день в России, как и во многих других странах мира, нераскрытыми остаются сотни тысяч уголовных преступлений, а виновные – безнаказанными. Становясь объектом внимания широкой общественности, нераскрытые дела оказывают значительное воздействие на массовую культуру. Самым громким и загадочным преступлениям посвящено множество российских детективных романов, документальных фильмов, сериалов и телевизионных проектов. Преступления остаются нераскрытыми по разным причинам: халатность правоохранительных органов, недостаточность улик и доказательств, давление со стороны представителей власти. Учитывая этнокультурное многообразие Российской Федерации, которая на сегодняшний день является крупнейшим государством в мире, уровень преступности в стране, как и количество нераскрытых дел, достаточно высок. Например, популярный российский сериал «Висяки» повествует о кровавых преступлениях и несправедливой системе Российского правосудия. Сюжет сериала построен на возобновлении нераскрытых архивных дел, которые были закрыты ввиду недостаточности улик. В наши дни криминальные фильмы и сериалы транслируют события, ориентированные на эффект неожиданности, с целью вызвать у зрителя широкий спектр чувств и эмоций. Однако следует отметить, что просмотр криминальных кинолент может по-разному воздействовать на психику людей: кому-то это поможет избежать соблазна переступить черту закона, других же это может спровоцировать на совершение преступления. Тем не менее, каждый сам выбирает, смотреть

криминальные фильмы или переключить канал и смотреть более полезный контент.

Проанализируем фрагмент речевого отрывка из лекции профессора Льва Моисеевича Серебрянца, когда одна из его студенток задает вопрос:

Студентка Яна Маннергейм: «Это **типа** Амазонок, да?» [145].

Профессор Лев Моисеевич Серебрянец: «Ну, **типа**, но не совсем» [145].

Прежде чем приступить к анализу данного примера, следует отметить, что по сюжету сериала профессор Лев Моисеевич Серебрянец одержим идеей заговоров и знает о существовании Тайного города, но ему никто не верит. В одной из своих лекций он затрагивает вопрос о появлении на земле мифической расы асуров. Одна из его студенток, девушка по имени Яна Маннергейм, интересуется, являются ли Амазонки и Асуры родственными расами. В своей речи она использует слово-паразит «**типа**», которое употребляется преимущественно среди молодежи или людей, имеющих низкий культурный и образовательный уровни. В русском языке слово «**типа**» употребляется «при выражении предположительности или подобия чего-либо, соответствуя по значению словам: вроде, как будто, будто» [151, с. 631]. Отметим, что для русской разговорной речи характерно применение слов-паразитов с целью отражения эмоций или заполнения коротких речевых пауз. Однако частое употребление таких слов приводит к засорению речи, лишая ее какой-либо смысловой нагрузки, что в конечном счете способствует формированию плохого впечатления у собеседника. Таким образом, на сегодняшний день функционирование слов-паразитов в русском молодежном дискурсе свидетельствует о низком уровне речевой культуры и скудности словарного запаса у молодого поколения.

Рассмотрим другие речевые отрывки из первого эпизода первого сезона сериала «Тайный город». В этом эпизоде Артем Головин приглашает свою девушку по имени Лариса в один из местных кафе, где между ними возникает очередная ссора:

Лариса Кузнецова: «Хватит **пялиться!**» [145].

Артем Головин: «Я не **пялился**. Я просто посмотрел в ту сторону. У меня просто шея затекла и все» [145].

Артем Головин: «За тысячу лет немерено **бабла нагребли?**» [145].

Лариса Кузнецова: «Ну, примерно так» [145].

Здесь мы видим примеры употребления жаргонной лексики («**нагрести бабла**», «**пялиться**»). Русское жаргонное слово «**нагрести бабла**» используется в значении «заработать деньги, обычно в большом количестве» [151, с. 68]. Само слово «**бабло**» является производным от «**бабка**». В XIX веке в Российской империи были выпущены сторублевые денежные купюры с изображением Екатерины II. В народе эти купюры получили название «**царская бабка**», поскольку на самом деле у императрицы были внуки и правнуки, правившие Российской империей в XIX веке. Следует отметить, что в русском языке существует ряд однокоренных синонимов к слову «**бабло**»: баблище, бабосики, бабосы, бабки. Кроме того, для разговорной речи современной русской молодежи характерно употребление жаргонизированных выражений со словом

**«бабки»**: «быть на бабках» (быть при деньгах; иметь при себе значительную сумму денег), «загрузить на бабки» (напомнить кому-либо о необходимости вернуть долг), «кинуть на бабки» (отобрать у кого-либо деньги, ограбить кого-либо), «лепить бабки» (обогащаться, наживаться), «намывать [рубить, срубать] бабки» (зарабатывать деньги), «поднимать бабки» (зарабатывать очень много; выигрывать деньги шулерским приемом), «подсесть на бабки» (оказаться чьим-либо должником), «попасть [попасться] на бабки» (о непредвиденных денежных расходах; заплатить штраф), «ставить [поставить, вставить] на бабки» (заставлять кого-либо выплатить долг; вымогать крупную сумму денег у кого-либо), «сшибать бабки» (жить мелкими заработками, выполнять разную мелкую работу за деньги) и т.д. [152, с. 22-23]. Следовательно, в русском сознании жаргонное слово **«бабки»** обладает как положительными, так и отрицательными коннотациями. В контексте сериала «Тайный город» фраза **«Немерено бабла нагребли»**, прозвучавшая в речи Артема Головина, указывает на ироничное признание неспособности потомков древних магических цивилизации к зарабатыванию больших сумм денег.

Что касается слова **«пялиться»**, то оно в переносном значении трактуется как «смотреть упорно, пристально на кого-либо, что-либо» [153, с. 706]. В русском языке есть аналогичный по отношению к вышеупомянутому жаргонному слову фразеологический оборот **«пялить [тарашить, пучить] глаза»**, значение которого разъясняется во фразеологическом словаре русского языка под редакцией А.И. Молотковой как «пристально, упорно, напряженно смотреть на кого-либо или на что-либо, рассматривать кого-либо или что-либо; засматриваться на кого-либо или на что-либо» [147, с. 373]. В образе данного фразеологизма отражен соматический (телесный) культурный код русского мировосприятия, сигнализирующий о проявлении чрезмерного интереса к какому-либо объекту, предмету или явлению. В приведенном примере глаза человека выступают в качестве меры максимального охвата визуального поля, то есть получения как можно больше необходимой информации. Отметим, что в русской разговорной речи часто употребляются жаргонные слова, придающие речи некую вульгарность и грубость. Стремительная популярность социальных сетей неизбежно привела к изменению структуры современного русского языка и, как следствие, быстрому проникновению жаргонизмов в молодежную речь. Более того, молодое поколение не осознает, к каким опасным последствиям может привести активное употребление жаргонных слов в повседневной речи. Так же, как и слова-паразиты, жаргонизмы могут оказать негативное воздействие на речевую культуру у современной российской молодежи.

Проанализируем другие фрагменты речевых отрывков из первой серии первого сезона сериала, в котором комиссар Темного Двора Сантьяга прибывает в замок Великого дома Чудь, чтобы призвать его главу объединить силы для борьбы с жестоким магом Зеленого дома Вестником и защиты магического Источника Ордена – Карфагенского амулета:

Князь Темного Двора: **«Князь Темного Двора желает здравствовать тебя, Великий Магистр и всей благородной Чуди»** [145].

Великий Магистр: «Благодарю. Но уверен, что Вы **просили об аудиенции** не для того, чтобы пожелать мне здоровья. Какое дело привело Вас в **Орден?**» [145].

Сантьяга: «Мы предлагаем перевести **Карфагенский амулет** в самое безопасное место Тайного города, то есть к нам» [145].

Великий Магистр: «**Чуды** никогда не будут должником **Навов**. Мы сами способны защитить источник» [145].

Сантьяга: «**На моей памяти** еще никто не отказывался от помощи **Князя Темного Двора**» [145].

Князь Темного Двора: «Все что произойдет дальше будет на **Вашей совести, Великий Магистр**» [145].

В анализируемом примере встречаются фразеологические обороты («**на чьей-либо памяти**», «**на чьей-либо совести**»), профессионализмы («**просить аудиенции**»), реалии («**Чудь**», «**Навь**», «**Орден**», «**Темный Двор**», «**Великий Магистр**», «**Князь**», «**Карфагенский амулет**»). Разберем все вышеупомянутые слова и выражения более подробно. Устойчивое сочетание «**на чьей-либо памяти**» употребляется в значении «при жизни кого-либо, так что он сам был свидетелем чего-либо происходившее тогда» [147, с. 309]. Еще одно устойчивое выражение «**на чьей-либо совести**» используется, когда говорят «о моральной ответственности кого-либо за что-либо» [147, с. 444]. Понятие совести играет важную роль как в языковом сознании, так и духовно-нравственной системе ценностей русского народа. Так, в Толковом словаре русского языка под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой можно найти следующее определение слова «**совесть**»: «чувство нравственной ответственности за свое поведение перед окружающими людьми, обществом» [134, с. 687]. Согласно данному определению, в русском культурном сознании понятие совести отождествляется с моралью. Когда мы говорим, что в основе морали лежит совесть, мы имеем в виду, что эти два нравственных понятия не противоречат, а взаимодополняют друг друга. Что касается категории памяти, то она является важнейшим элементом психического или ментального отражения действительности в сознании русского народа. Слово «**память**» можно определить как «способность сохранять и воспроизводить в сознании прежние впечатления, опыт, а также самый запас хранящихся в сознании впечатлений, опыт» [134, с. 455]. В современном русском языке существует огромное количество фразеологических оборотов, пословиц и поговорок, запечатлевших традиционное многовековое осмысление понятия памяти в русском сознании: «из памяти вон» (совсем забылось), «дай бог памяти» (выражение желания, усилия, вспомнить что-либо), «не в память» (никак не вспоминается что-либо), «без памяти» (очень сильно, страстно, до самозабвения; в восхищении, в восторге), «перебирать в памяти» (вспоминая, обдумывая, представлять последовательно одно за другим), «всплывать в памяти» (вспоминаться), «захлестнуло в памяти» (совсем забылось кем-либо) и т.д. [147, с. 309-310].

В рассматриваемом речевом фрагменте представлено профессиональное словосочетание «**просить аудиенции**», используемое в речи официальных представительных органов. Значение этого словосочетания можно объяснить



следующим образом: ждательство на «официальный приём к высокопоставленному лицу» [134, с. 30]. Необходимо отметить, что соблюдение норм делового этикета во время церемонии-аудиенции является неотъемлемой частью русской официальной культуры. Во время аудиенции или официальной встречи с известными деятелями, которая может проходить в различных форматах, можно обсудить интересующие вопросы, поделиться личным опытом, а также обратиться к авторитетному лицу за помощью или поддержкой в решении сложных ситуаций. Примечателен тот факт, что в XVIII-XIX вв. в Российской империи активно велись дипломатические приемы не только для поддержания внешнеполитической деятельности государства, но и для повышения престижа императорской власти. Прием высоких гостей, зарубежных послов и делегаций проходил в торжественной обстановке с соблюдением общепринятых правил и традиций. Согласно дипломатическому этикету, во время аудиенции у императора было принято обмениваться приветственными речами и иногда подносить подарки в знак особого уважения и почта главы государства.

В вышеупомянутом речевом фрагменте встречаются общественно-политические реалии, относящиеся к названиям могущественных домов Тайного города: «**Чудь**», «**Орден**», «**Навь**», «**Темный Двор**». В анализируемом сериале «**Чудами**» или «**Орденом**» называли один из могущественных домов Тайного города, состоящий из молодого поколения рыцарей. У древних славян чудь представляет собой «общее название финских племен» [154, с. 1304]. Отметим, что в древнерусских летописях указано, что чудам приписывали сверхъестественные способности. Примечательно, что и в сериале «Тайный город» чуды, также как и другие Великие Дома, приспособлены к магии. В указанном сериале «**Навью**» или «**Темным Двором**» называли древнейших жителей Тайного города. В Толковом словаре русского языка под редакцией Д.Н. Ушакова упоминается о мифологическом происхождении слова «**Навь**»: «обитатель загробного мира, призрак мертвеца» [155, с. 319]. Это свидетельствует о том, что Навы в славяно-русской мифологии олицетворяли темные потусторонние силы. По сюжету сериала «Тайный город» источником магической энергии у Навов служат темные силы, а герои облачены преимущественно в темные одеяния. Выбор подобных прототипов для наименований могущественных домов Тайного города неслучаен, поскольку древнейшие расы Чудов и Навов, как показывает история, действительно существовали.

Названия титулов правителей Великих домов Тайного города – «**Великий Магистр**» и «**Князь**» – относятся к группе общественно-политических реалий. В Толковом словаре русского языка под редакцией Д.Н. Ушакова приводятся два основных значения слова «**магистр**»: 1) первая ученая степень, присуждавшаяся университетами и духовными академиями лицам, выдержавшим специальный экзамен и публично защитившим диссертацию; 2) глава духовно-рыцарского ордена [155, с. 112]. По сюжету сериала «Тайный город» во главе Дома Чудь стоит Великий Магистр Леонард де Сент-Каре. На должность магистра путем голосования избирают сильнейшего мага-чуда, за которым закрепляется

пожизненная и абсолютная власть над государством. В Толковом словаре русского языка под редакцией Д.Н. Ушакова слово «**князь**» употребляется в трех основных значениях: 1) предводитель войска и правитель области в древней Руси и в удельный период; 2) почетный титул, переходивший по наследству или даровавшийся разным лицам за особые заслуги; 3) презрительное прозвище татарина [138, с. 1386]. В контексте анализируемого сериала титул Князя Темного Двора присуждается всемогущему магу Великого дома Навь, который становится его единовластным правителем.

Помимо этого, в анализируемом речевом отрывке приведено название магического атрибута «**Карфагенский амулет**», относящегося к этнографической реалии. В Тайном городе «**Карфагенский амулет**» применяется в качестве главного источника магической энергии. На внешней стороне амулета изображен силуэт алого единорога. В славянской мифологии единорог считается символом магии и волшебства. Создатели сериала неслучайно выбрали образ алого единорога для олицетворения как исцеляющей, так и уничтожающей магической силы Карфагенского амулета.

В приведенном ниже речевом отрывке Комиссар Темного Двора Сантьяга и безликий Князь Темного Двора обсуждают перспективы предстоящего вступления Великих Домов в союз с мирными жителями Тайного города, цель которого противостоять сильнейшему магу Зеленого Дома Вестнику:

Сантьяга: «Мы пригласили человеческих **наемников**. Среди них нет магов» [145].

Князь Темного Двора: «Опять человеческие **наемники**. Темный Двор без человеческого **шагу ступить не может**. Просто позор!» [145].

В данном примере мы встречаем русский фразеологизм «**шагу нельзя [невозможно, не мочь] ступить [сделать]**», который употребляется в трех значениях: 1) невозможно бесконтрольно, самостоятельно, свободно сделать что-либо, поступить как-либо; 2) невозможно обойтись без чего-либо, чтобы сделать что-либо, добиться чего-либо; 3) невозможно обойтись без чьей-либо помощи, опеки, поддержки и т.п. [147, с. 275]. Вышеупомянутый фразеологизм находит отражение в мировосприятии русского народа как соматический (телесный) культурный код, который указывает на устойчивое представление об ограниченности свободы действий или едва ощутимых деятельностных усилий со стороны человека. В данном случае слово «шаг», которое выступает в качестве величины минимального расстояния, в сочетании с глаголами «ступить», «сделать» и отрицательными предикативами «невозможно», «не мочь» создают образ действий или поступков человека, ограничивающих его способность совершить тот или иной поступок [35, с. 604].

Слово «**наемник**» относится к профессиональной лексике, используемой в речи военнослужащих. В Толковом словаре русского языка под редакцией Д.Н. Ушакова приводятся три значения слова «наемник»: 1) наемный работник; 2) состоящий в наемном войске; 3) человек, защищающий чьи-нибудь чужие интересы из своекорыстных побуждений [155, с. 350]. В современной российской армии наемническая деятельность характеризуется, как правило, непосредственным участием профессиональных солдат в боевых операциях не

из идеологических соображений, а ради получения финансовой или иной личной выгоды. Подобного рода воинская деятельность может противоречить представлениям о том, что военнослужащий должен соблюдать определенные моральные и нравственные принципы. В анализируемом сериале наемники Тайного города объединялись в специальные команды для выполнения боевых задач повышенной сложности. В команду лучших наемников Тайного города входили Артем Головин, Яна Маннергейм и Инга Волкова во главе с отважным лидером Кортесом из Темного Двора. Все участники команды Кортеса отличались доблестью, храбростью и отвагой, что позволило им успешно выполнять различные боевые задания, поручаемые командующим войсками Темного Двора Сантьяга. Несмотря на то, что наемники заключили с Темным Двором контракт, согласно которому они были обязаны выполнять возложенные на них военные обязанности за определённую плату, они достойно преодолели все трудности и сумели защитить Тайный город и его жителей. Героям вовсе не чужды такие ценности, как преданность, забота, любовь, честь и достоинство.

Рассмотрим другие фрагменты речевых высказываний персонажей сериала «Тайный город». В следующем эпизоде Артем Головин пытается помириться со своей возлюбленной Ларисой Кузнецовой после их очередной ссоры:

Артем Головин: «Ты что будешь?» [145].

Лариса Кузнецова: «Ничего, спасибо. **Сыта по горло!**» [145].

Артем Головин: «Лариса, ну не обижайся. Ну, Лариса, ну пожалуйста. Ну перестань, Лара» [145].

Лариса Кузнецова: «Артем, вот ты мне скажи. Ты зачем в Москву приехал? **Штаны просиживать?** Ты у себя там, в своей этой дыре, не мог этим заняться?» [145].

Артем Головин: «Мог. Но там за это другие деньги платят» [145].

В данном примере встречаются сразу два фразеологизма – «**быть сытым по горло чем-либо**» и «**протирать [просиживать] штаны**». Проанализируем их более подробно. Устойчивое выражение «**быть сытым по горло чем-либо**» обычно употребляется, когда человек «удовлетворен сверх всякой меры, пресыщен чем-либо» [150, с. 382]. Другими словами, эту фразу можно использовать в том случае, когда у человека пропадает желание заниматься каким-либо делом или появляется ощущение сильнейшего раздражения от пресыщенности текущим положением дел (работа, хобби, еда, слова, поступки и т.д.). В русском мировосприятии фразеологизм «**быть сытым по горло чем-либо**» отражен как соматический (телесный) культурный код, указывающий на метафорическое уподобление восприятия информации процессу поглощения пищи. В данном случае человеческое горло в прямом смысле выступает как мера предельной сытости, а в переносном значении – как источник осмысления окружающей действительности [35, с. 240].

В вышеупомянутом речевом фрагменте встречается другой русский фразеологизм – «**протирать [просиживать] штаны**». В Большом словаре русских поговорок под редакцией В.М. Мокиенко В.М. и Т.Г. Никитиной значение данного выражения трактуется как «заниматься бесполезным делом»

[152, с. 757]. Следовательно, фразеологизм «**протирать [просиживать] штаны**» употребляется в отношении человека или группы людей, не занимающихся полезным делом, при этом создающих мнимую видимость работы. В основе вышеупомянутого фразеологизма лежит образ типичного русского тунеядства, отражающий русскую ментальную репрезентацию безделья как увиливание от настоящего труда [35, с. 342]. Кроме того, в сознании русского народа фразеологизм «**протирать [просиживать] штаны**» отражает вещно-костюмный культурный код, сигнализирующий о метафорическом уподоблении бессмысленного времяпровождения чрезмерному износу (вплоть до появления дыр) штанов длительным сидением. В приведенном примере штаны выступают в качестве предмета одежды, который подвергается быстрому истиранию при непрерывном трении, то есть пустой траты времени и безрезультативной деятельности.

В следующем речевом отрывке наряду с русским жаргонным словом упоминается название растения, изображённого на гербе одного из бандитских кланов Тайного города:

Артем Головин: «У Вас что-то прилипло» [145].

Секира Дурич: «Это **зеленый чертополох**, чел. Символ моего высокого статуса» [145].

Лариса Кузнецова: «Артем, не надо с ним разговаривать» [145].

Артем Головин: «**Зеленый ... лох?**» [145].

По сюжету анализируемого сериала символом семьи «Красных Шапок» является **зеленый чертополох**, изображенный на фоне красного герба. Чертополох представляет собой «сорное колючее растение семейства сложноцветных с кустистым стеблем и пунцовыми цветками» [134, с. 819]. В сознании славянских народов это растение считается одним из мощных оберегов от злых сил, сглаза и магии. Само название «**чертополох**» складывается из двух слов: «черт» и «полох» (тревога, испуг, страх) [156, с. 242]. Слово «полох» происходит от русского глагола несовершенного вида «полохать (полошить)», обозначающего «пугать, приводить в беспокойство» [157, с. 541]. Следовательно, выражение «полошить чертей» в сознании русского народа отражает магическую способность такого колючего растения как чертополох отпугивать чертей. В приведенном примере также находит отражение цветовой культурный код, передающий особенности восприятия зеленого цвета в сознании русского народа. Зеленый цвет в традиционной русской культуре символизирует жизнь, гармонию, мир и процветание. Кроме того, ярко-зеленый цвет, который наряду с красным довольно часто применяется в русской традиционной вышивке, означает безопасность, надежность и уверенность. Поэтому неудивительно, что семья «Красных Шапок» выбрала символом своего дома именно **зеленый чертополох**, веря в его чудотворную магическую силу.

В данном примере также встречается русское жаргонное слово «**лох**», которое использует в своей речи один из главных героев сериала «Тайный город» Артем Головин, чтобы иронично выразить свое негодование по поводу грубого и бестактного поведения представителей семьи «Красных Шапок» в общественном месте. По сюжету сериала Артем Головин со своей девушкой

обедал в одном из московских кафе, а за соседним столиком сидела шумная компания молодых людей в красных косынках и с татуировками на лице. В какой-то момент между ними завязалась словесная перепалка, которая чуть было не переросла в настоящую драку. На самом деле, само слово «лох» не новое в русском сознании. Рассмотрим определения слова и связанные с ним выражения, зафиксированные в различных словарях и в русской разговорной речи. В Толковом словаре русского языка под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой слово «лох» употребляется в значении «эфироносного кустарника или деревца с узкими длинными листьями и съедобными плодами (ягодами)» [134, с. 309]. Отметим, что на территории России произрастает пять видов древесно-кустарниковых растений семейства лоховых, плоды которых по вкусу напоминают финики [158, с. 330]. У славян растение «лох» издавна символизирует защиту от злых духов, поэтому из его древесины часто изготавливают различные обереги в виде предметов мебели или необычных скульптур.

Согласно словарю Д.Н. Ушакова, «лохом» именуют «лосося в период после метания икры» [155, с. 92]. Такое наименование морской рыбы семейства лососевых широко используется рыбаками Северной Карелии, где хорошо развито рыболовство. Дело в том, что после нереста самка лосося выметывает икру в воду, при этом теряя значительное количество своего веса. Обессиленная после метания икры рыба может стать легкой добычей. В связи с этим неслучайно «лохом» в разговорной речи называют легковерного человека, способного довольно быстро попасть в ловушку обмана.

Вышеперечисленные определения слова «лох» зафиксированы и в словаре русского арго под редакцией В.С. Елистратова, где добавлено еще несколько дополнительных значений: 1) неотесанный, неуклюжий человек, увалень, протак; провинциал; неопытный молокосос, непрофессионал; 2) тот, кого можно обмануть; 3) отощавший лосось после нереста; 4) оборванец, бродяга; 5) глупый, неумелый, наивный человек [149, с. 231-232]. Таким образом, учитывая основные словарные значения слова «лох», можно сделать вывод о том, что оно широко употребляется в русской разговорной речи для обозначения наивного и доверчивого человека, которого легко обмануть.

Следует отметить, что разговорная речь современной русской молодежи изобилует жаргонизированными фразеологизмами, отражающими отрицательные коннотации слова «лох»: «лох на взлете» (человек, готовый отдать деньги мошеннику), «лох с реалиями» (богатая жертва шулера), «сиволапый лох» (сельский житель, колхозник), «трудящийся лох» (простой человек, жертва вора или шулера), «лох позорный» (Директор школы), «вытащить лоха из шкуры» (отобрать верхнюю одежду при грабеже; выиграть у кого-либо все имеющиеся деньги; разорить кого-либо, обыграв в карты), «доить лоха» (обокрасть кого-либо), «надыбать лоха (поставить себя в неловкое положение), «тащить лоха» (вовлекать жертву в карточную игру; завлекать жертву в укромное место), «развести лоха» (вовлечь намеченную жертву в картежную игру), «снимать лоха» (выбирать жертву для совершения кражи), «швырнуть лоха» (совершить мошенничество) [152, с. 371]. Из всех

представленных значений фразеологизмов, складывающихся из слова «**лох**», можно вывести одно общее определение: лох представляет собой чрезмерно доверчивого и уязвимого человека, легко становящегося жертвой обмана или преступления. Как правило, в категорию «обманутых лохов» чаще всего попадают добрые, порядочные и бескорыстные люди, то есть те, кто обладает высокими нравственными качествами. Все это указывает на то, что в современном сознании русского народа наблюдается смещение духовно-нравственных ценностей.

В следующем речевом фрагменте глава семьи «Красных Шапок» Кувалда Шибзич использует оскорбительное слово в адрес одного из главных конкурентов, претендовавших на его должность, Сабли Гнилича:

Сабля Гнилич: «Кувалда, здесь нет виски» [145].

Кувалда Шибзич: «Заткнись, **придурок!** Закажем сок» [145].

Здесь мы видим оскорбительное слово «**придурок**», которое употребляется в отношении человека, кажущегося на первый взгляд вполне умным, но склонного к совершению необдуманных поступков. Само слово «**придурок**» происходит от русского глагола несовершенного вида «придуриваться», обозначающего «притворяться незнающим, непонимающим, неумным» [134, с. 547]. Тем не менее, вышеупомянутое слово не всегда носит оскорбительный характер, оно находит применение в качестве тюремного жаргона. Так, в словаре-справочнике Е.А. Левашова **придуриком** именуют «лицо (обычно в исправительно-трудовом лагере), освобожденное от выполнения работы, обязательной для других» [159, с. 636]. В словаре русского арго под редакцией В.С. Елистратова слово «**придурок**» упоминается в двух значениях: 1) тот, кто находится на вахте; 2) ненормальный человек [149, с. 367]. Учитывая вышеперечисленные словарные определения слова «**придурок**», можно утверждать, что в зависимости от контекста оно может нести в себе как положительные, так и отрицательные коннотации. Печален тот факт, что в наши дни использование инвективной лексики наряду с нецензурной бранью стало некой обыденностью, можно сказать даже неотъемлемой частью современной русской культуры. Никого не удивляет их активное употребление на улице, в общественном транспорте, на телевидении, в интернете, кино, литературе и музыке.

Проанализируем следующий эпизод, в котором молодая девушка по имени Марина приходит на вокальный кастинг в музыкальную студию Юшлакова:

Алекс Юшлаков: «Давай, давай, работай, **детка!** Покажи, что ты можешь!» [145].

В приведенном примере мы встречаем слово «**детка**», относящееся к современному молодежному сленгу. В современном толковом словаре русского языка под редакцией Т.Ф. Ефремовой данное слово употребляется в четырех основных значениях: 1) ребёнок, дитя; 2) обращение к ребенку; 3) отросток, молодая луковичка; 4) личинка пчелы, молодая пчела [153, с. 144]. В современном молодежном сленге слово «**детка**» чаще всего используется по отношению к молодой девушке или женщине привлекательной внешности. Семантический сдвиг значения слова «**детка**» связан с тем, что в русском языке

появляются новые слова, заимствованные преимущественно из английского языка. Так, при просмотре голливудских фильмов и сериалов мы часто слышим слово «**baby**», что в переводе на русский означает «**детка**». Следовательно, вышеупомянутое слово обозначает не только малыша или дите, но и ласковое прозвище, которым русские мужчины называют своих возлюбленных. Восхищаясь женской красотой, представительницы слабого пола также могут использовать слово «**детка**» по отношению друг к другу. Однако следует помнить о том, что употребление такого ласкового слова как «**детка**» при общении с малознакомыми людьми может вызвать недоумение или даже шок.

В следующем речевом отрывке наряду с ироничной фразой и оскорбительной лексикой упоминается название одного из известных бандитских группировок Тайного города:

Кувалда Шибзич: «Итак, кто такие **Красные Шапки** для Великих Домов? Никто. **Отбросы, вонь помойная**» [145].

Секира Дурич: «Ну, почему же **вонь**» [145].

Кувалда Шибзич: «А я же хочу, чтобы семья **Красных Шапок** стала Великим Домом» [145].

Сабля Гнилич: «А **хотеть не вредно**, Кувалда» [145].

В анализируемом примере встречаются реалии («**Красные Шапки**») оскорбительные слова («**отбросы**», «**вонь помойная**»), а также ироничные фразы («**Хотеть не вредно**»). Рассмотрим все вышеупомянутые слова и выражения более подробно. Название одного из влиятельных бандитских сообществ Тайного города «**Красные Шапки**» является общественно-политической реалией. В указанном сериале «**Красными Шапками**» называли самую воинственную расу Тайного города, состоящую из банд наемников, убийц и мародеров. Представители этой расы носят кожаную одежду и красные косынки, а по всему телу имеют многочисленные татуировки. Помимо этого, они отличаются грубым темпераментом, склонны к проявлению бестактности, агрессии и жестокости. В образе «**Красных Шапок**» находят отражение сразу два культурных кода – цветовой и вещно-костюмный. Цветовой код культуры передает специфику восприятия красного цвета в сознании русского народа. Красный цвет в русской культуре является символом воинского начала, победы, свободы и храбрости. Русские воины шли на сражения под красным знаменем, вооружившись красными щитами. Красный флаг СССР с серпом и молотом олицетворял революционную борьбу советского народа за социализм и коммунизм. Кроме того, в русском мировосприятии общественно-политическая реалия «**Красные Шапки**» отражает вещно-костюмный культурный код, указывающий на метафорическое уподобление обеспечения защиты и безопасности покрытию головным убором самой важной части человеческого тела – головы. В приведенном примере шапка выступает в качестве предмета защитной одежды, то есть создания необходимых мероприятий по обеспечению собственной безопасности. Вспоминая известную детскую сказку о Красной Шапочке, можно провести некую аналогию с Красными Шапками Тайного города: образ персонажей построен на таких качествах как смелость, энергичность, бесстрашие, любознательность, озорство и авантюризм.

В данном примере встречаются такие оскорбительные слова, как «отбросы» и «вонь помойная». Слово «отбросы» в буквальном смысле означает «негодные остатки чего-либо», а в переносном значении употребляется для обозначения «морально-разложившихся членов общества» [153, с. 599]. Словосочетание «вонь помойная» употребляется, когда речь идет об «отвратительном запахе, зловонии» [134, с. 90]. В переносном значении вышеназванное словосочетание обозначает «счесть кого-либо никуда не годным» [134, с. 519]. Следовательно, оскорбительное выражение «вонь помойная» используется для усиления инвективного значения другого уничижительного слова – «отбросы». В сериале «Тайный город» большинство представителей могущественных домов относились к семье «Красных Шапок» как изгоям общества, презрительно называя их «полукровками» или «сбродом бандитов». Однако столь пренебрежительное отношение со стороны Великих Домов Тайного города не помешало воинственному народу «Красных Шапок» вступить в союз с сильнейшим магом-людом Вестником для того, чтобы перехватить главный источник магической силы – Карфагенский амулет, и тем самым доказать, что они способны совершать героические поступки и защитить Тайный город. Как упоминалось ранее, современный русский язык изобилует огромным количеством оскорбительных и нецензурных слов, употребление которых считается не только признаком дурного тона, но и способно оказать существенное негативное воздействие на взаимоотношения людей в обществе.

В вышеупомянутом речевом фрагменте также представлена ироничная фраза «Хотеть не вредно», которая используется как шутливая форма подтверждения «неосуществимости желания собеседника» [160, с. 168]. Так, лидер клана «Красных Шапок» Кувалда Шибзич вместе со своими подопечными Саблей Гниличем и Секирой Дуричем ставит цель захватить власть над Тайным городом, что позволит не только поднять авторитет «Красных Шапок», но и превратит их в самую могущественную династию в Тайном городе. Однако этим грандиозным планам, по мнению Сабли Гнилича, не суждено осуществиться, поскольку никто из них не обладает магическими способностями в отличие от других Великих Домов Тайного города. Следовательно, шутливая фраза «Хотеть не вредно» в анализируемом сериале употребляется как ироничное признание невыполнимости планов семьи «Красных Шапок» по захвату единоличной власти в Тайном городе. Отметим, что для современной русской разговорной речи характерно употребление различных ироничных высказываний и афоризмов, содержащих скрытую насмешку, в которой подлинный смысл противопоставляется буквальному смыслу. Являясь важной составляющей речевого поведения, ирония обладает амбивалентным характером, когда положительные речевые высказывания приобретают скрытый негативный подтекст.

Рассмотрим другие речевые фрагменты из сериала «Тайный город», в которых встречаются примеры употребления заимствованных слов и жаргонных выражений:

Кувалда Шибзич: «Ну что, **фюреры**? Объединим наши семьи?» [145].



Секира Дурич: «**Стремное дело**. А если нас выгонят? Они же нас **в сопли сотрут!**» [145].

Кувалда Шибзич: «**В рот мне ноги!** Зря только на вас виски тратил» [145].

По сюжету сериала «Тайный город» Кувалда Шибзич провозглашает себя фюрером после своего назначения на пожизненную должность лидера семьи «Красных Шапок». Слово «**фюрер**», заимствованное русским языком из немецкого, означает «вождь» [134, с. 798]. Официальный титул фюрера непосредственно ассоциируется с Адольфом Гитлером, которого в 1934 назначили на должность абсолютного вождя (лидера) фашистской Германии. Важно отметить, что современная русская молодежь активно употребляет в своей речи слова иноязычного происхождения, считая это модным и престижным. В современном русском языке, как и в любом другом, существует немало иностранных слов, заимствованных преимущественно из английского языка. Интенсивное развитие интернет-технологий сделало возможным активное проникновение неологизмов и заимствований в русский язык. С одной стороны, процесс заимствования слов из других языков способствует расширению словарного состава русского языка. С другой стороны, чрезмерное употребление иностранных слов и выражений в русской речи может привести к нарушению литературных норм и упрощению или потере самобытности языка.

В приведенном примере также встречаются такие жаргонные выражения, как «**стремное дело**», «**В сопли сотрут**» и «**В рот мне ноги**». Проанализируем их более подробно. В русском языке словосочетание «**стремное дело**» относится к категории жаргонной лексики, обозначая рискованную затею с сомнительным результатом. В словаре русского арго под редакцией В.С. Елистратова прилагательное «**стремный**» употребляется в значении «опасный; сильный, крутой (о характере); бесстрашный, резкий» [149, с. 452]. Кроме того, слово «**стремный**» может указывать на невзрачный (позорный) внешний вид или неуместную манеру поведения человека. Однако первоначально вышеупомянутое жаргонное слово не выражало исключительно негативное значение. В 1980-х годах в России жаргонное слово «**стремный**» ассоциировалось со стилем одежды и поведением неформальных молодежных групп, обозначая такие понятия, как яркий, необычный, эффектный, интересный. Что касается этимологии слова «**стремный**», то оно происходит от русского существительного «**стремя**», обозначающего «железную дужку, подвешиваемую к седлу для упора ног всадника» [134, с. 718]. Следовательно, когда наездник вдевает ноги в стремена, он может осмотреться над высокой травой и кустами. Однако, прежде чем встать на стремена, он должен быть крайне бдителен, поскольку неправильное положение ног может привести к потере равновесия и, как следствие, падению. Отсюда и возникло выражение «**быть [стоять] на стреме**», которое означает «караулить, сторожить, быть бдительным» [149, с. 451]. Затем появилось слово «**стремно**», что значит «опасно, боязно, страшно» [149, с. 452]. Таким образом, в контексте сериала «Тайный город» под «**стремным делом**» Секира Дурич подразумевал сомнительность намерений «Красных Шапок» стать одним из могущественных династий в Тайном городе, поскольку они не обладали достаточными

физическими навыками и магической силой, чтобы успешно противостоять сильнейшим магам Темного Двора, Зеленого Дома и Ордена. Опасность подобной затеи усиливается за счет использования другого жаргонного выражения «**В сопли сотрут**», которое означает «уничтожить, жестоко наказать». В русском языке существует аналогичный по значению фразеологический оборот «стереть [истереть] в <мелкий> порошок», значение которого во фразеологическом словаре русского языка под редакцией А.И. Молотковой объясняется как «жестоко расправиться с кем-либо» [147, с. 455]. В образе данного фразеологизма отражен артефактно-вещный (предметный) культурный код русского мировосприятия, который указывает на метафорическое уподобление безжалостной расправы процессу стирки загрязненных или испачканных вещей. В данном случае порошок в прямом смысле выступает как средство бытовой химии, предназначенное для удаления грязи, а в переносном значении – как символ угрозы жестокой физической расправы. В конце концов, разочарованный слабостью и трусливостью своих соратников, Кувалда Шибзич выражает свое крайнее негодование и возмущение по этому поводу фразой «**В рот мне ноги**». Данное выражение является жаргонным и звучит довольно грубо и вульгарно. Несмотря на это, оно прочно вошло в русский язык после выхода на платформе YouTube серии шуточных видеороликов про известного американского иллюзиониста Дэвида Блейна. В одном из таких юмористических видеороликов прозвучала английск фраза «**Put my foot in my mouth**», которую перевели на русский язык как «**В рот мне ноги**». Английский фразеологизм «**to put one's foot in one's mouth**» при переводе на русский в прямом смысле означает «положить или засунуть ноги в рот», а переносном – «сказать что-то необдуманное, что может смутить или расстроить кого-либо» [133, р. 625]. Следует отметить, что в современном русском языке есть жаргонные выражения «**В рот тебе ноги, кол тебе в нос**» и «**В рот тебе (вам, ему и пр.) браги**», которые совпадают по значению с фразой «**В рот мне ноги**», обозначая «легкое раздражение, недовольство, досаду кем-либо, чем-либо» [152, с. 569].

Проанализируем еще один речевой фрагмент из первой серии первого сезона сериала «Тайный город», в котором отряд «Красных Шапок» перехватывает у рыцарей Ордена Карфагенский амулет, чтобы в дальнейшем передать его Вестнику лично в руки:

Сабля Гнилич: «Гони к **колдуну на хату**. Мы сами добычу ему вручим» [145].

Секира Дурич: «Поехали» [145].

В данном примере упоминается название сверхъестественного существа, обладающего магическими способностями – «**колдун**». С.И. Ожегов и Н.Ю. Шведова под словом «**колдун**» подразумевают «человека, занимающегося колдовством» [134, с. 262]. Под «колдовством» авторы понимают «магические, таинственные приемы, имеющие целью воздействовать на силы природы, на людей, исцелять их или наводить болезни, беды» [134, с. 262]. Понятие колдовства является одним из важнейших элементов русского фольклора, поскольку волшебные сказки и былины не просто погружают юного и взрослого

читателя в мир чудес и увлекательных приключений, а в полной мере отражают восприятие нравственных категорий дружбы и верности, добра и зла в сознании русского народа. Несмотря на то, что славянские народы испокон веков прибегали к магии в практике языческих традиций, на Руси колдовство приравнивалось к серьезному преступлению, за которое по закону назначали суровое наказание. Напомним, что под запретом в советское время было применение народной (нетрадиционной) медицины, в связи с чем деятельность знахарей преследовалась законом [151, с. 302]. Отметим, что в сериале «Тайный город» большинство представителей могущественных домов, за исключением мужчин-людов, имеют генетическую предрасположенность к магии и колдовству.

В анализируемом речевом фрагменте встречается слово «хата», которое относится к диалектной лексике. Так, в Южной России «хатой» именуется «крестьянский дом (бревенчатый или мазанка)» [154, с. 1136]. Подобное традиционное жилище южнорусских народов представляет собой массивное бревенчатое сооружение или мазанку – «строение из глины, сырцового кирпича или тонкого дерева, обмазанного глиной» [155, с. 116]. В словаре русского арго под редакцией В.С. Елистратова приводятся два значения слова «хата»: 1) дом, квартира; 2) притон [149, с. 511]. Это свидетельствует о том, что в современной русской разговорной речи это слово стали применять для жаргонного обозначения жилого помещения. На сегодняшний день в русском языке функционируют следующие жаргонные выражения со словом «хата»: «на хату» (домой), «битая хата» (раскрытый милицией воровской притон или явочная квартира), «блатная хата» (воровской притон или явочная квартира), «большая хата» (школа), «третья хата» (отделение милиции), «правильная хата» (камера, в которой действуют воровские законы), «водяная хата» (спецмедвытрезвитель), «темная хата» (запертая квартира), «хата на кукане» (квартира под наблюдением), «Химкина хата» (морг), «дохнуть на хате» (ночевать где-либо без прописки, скрываться от милиции; жить без прописки у знакомых), «тормозиться на хате» (скрываться в притоне, на тайной квартире в случае опасности; сидеть дома), «ставить [подламывать, поднимать, снимать] хату» (обкрадывать квартиру), «заделать [сделать, обусть] хату» (совершить квартирную кражу), «палить [спалить] хату» (разоблачать кого-либо в совершении преступления; делать что-либо неправильно, поступать опрометчиво), «ставить [поставить] на хату» (обкрадывать чью-либо квартиру), «ставить [поставить] хату на уши» (совершать квартирный разбой), «идти поверх хаты» (хулиганить, безобразничать), «Зайти не в свою хату» (попасться с поличным и быть арестованным или осужденным), «Не угадаешь родную хату» (угроза наказания, расправы), «Ни хаты, ни лопаты» (о крайней бедности), «Моя хата с краю» (это не мое дело, это меня не касается) и т.д. [152, с. 707-708]. Таким образом, в русском сознании слово «хата» обладает как положительными, так и отрицательными коннотациями. В контексте сериала «Тайный город» фраза «Гони к колдуну на хату», прозвучавшая в речи Сабли Гнилича, указывает на необходимость поторопиться и как можно скорее попасть в дом мага-люда Вестника, чтобы лично вернуть ему утерянный амулет.

В следующем речевом отрывке встречается фразеологизм и упоминается название магического заклинания:

Артем Головин: «Это что сейчас такое происходит вообще?» [145].

Кортес: «**Морок**. Они **отвели тебе глаза**. Ты видел то, чего не было. Поехали говорю» [145].

В приведенном речевом фрагменте фразеологизм «**отводить [отвести] глаза кому-либо**» употребляется в значении «отвлекать внимание кого-либо от чего-либо, вводить в заблуждение, обманывать кого-либо» [147, с. 300]. Вышеупомянутый фразеологизм в мировосприятии русского народа соотносится с соматическим (телесным) культурным кодом, отражающим совокупность представлений об обмане как о сознательных деструктивных действиях, пагубно влияющих на другого человека. В данном случае глаза человека выступают в качестве меры минимальной концентрации внимания, когда человек, переставая объективно воспринимать реальность, начинает видеть то, что ему внушили.

Кроме того, в анализируемом примере приведено название магического заклинания, относящегося к этнографической реалии – «**Морок**». В Тайном городе «**Мороком**» называют вид заклинания, которое используется для намеренного сокрытия реальных предметов или объектов от взгляда окружающих и создания иллюзии другого изображения. В Толковом словаре русского языка под редакцией Д.Н. Ушакова приводятся два основных значения слова «**морок**»: 1) мрак, темнота; 2) что-нибудь одуряющее, очаровывающее, помрачающее рассудок [155, с. 262]. В славянской мифологии морок олицетворяет духа иллюзий, запутывания и обмана. Именно отсюда пошли такие выражения, как «морочить голову» (вводить кого-либо в заблуждение, сбивая с толку кого-либо; приставать к кому-либо с глупостями, пустяками), «падать в обморок» (потерять сознание), «наводить мороку» (вводить в заблуждение кого-либо) [152, с. 412]. Очевидно, что слово «**морок**» неслучайно выбрано создателями сериала для обозначения заклинания, позволяющего магам Великих Домов манипулировать сознанием обитателей Тайного города и на некоторое время создавать искаженное представление о происходящих событиях.

Рассмотрим другие речевые фрагменты из «Тайного города», в которых встречаются первые упоминания о тотемных животных сериала:

Кортес: «Артем, ты должен мне помочь. Там на пристани убили моего друга. Завтра позвони по телефону 7773111. Скажешь есть посылка от Кортеса. К тебе придет курьер. Его знак – **белка, грызущая орехи**.» [145].

Артем Головин: «А если ...» [145].

Кортес: «А если будут проблемы, приходи в **клуб Ящерица**» [145].

В анализируемых речевых высказываниях упоминаются названия двух животных – «**белка**» и «**ящерица**». По сюжету сериала «Тайный город» символом Дома Навь стала белка, грызущая орехи. Белка является «небольшим лесным зверьком-грызуном с пушистым хвостом» [134, с. 40]. Этот пушистый зверек отличается невероятной ловкостью и подвижностью, повышенной бдительностью и крайней запасливостью, а также умением адаптироваться к различным условиям окружающей среды. В приведенном примере символ

Темного Двора – «**белка, грызущая орехи**» – отражает анималистический культурный код, передающий особенности восприятия образа белки в сознании русского народа. Лесная белка часто фигурирует в русских народных сказках как волшебное существо, ловко перепрыгивающее с ветки на ветку, направляющее путника по дороге или грызущее золотые орехи. Древние славяне связывали беличью скорость реакции и способность быстро передвигаться с молнией, а звук раскалываемых орешков с громом. Следовательно, метафорическое уподобление белки таким опасным природным явлениям как гроза и молния свидетельствует о негативном восприятии образа этого животного в славянской мифологии. Так, этот лесной зверек, по мнению древних славян, считался предвестником войны и стихийных бедствий, а также воплощением таких отрицательных качеств как жадность, хитрость и эгоизм. Несмотря на столь негативную символику, в современной русской культуре белка ассоциируется с жизненной силой, интеллектом, бережливостью, а различные амулеты, фигурки и статуэтки с изображением этих пушистых зверьков символизируют процветание и удачу. Отметим, что в русском языке существует огромное количество фразеологических оборотов, пословиц и поговорок, отражающих традиционное восприятие образа белки в русском сознании: «Как белка в колесе вертеться» (суетиться, быть в постоянных хлопотах), «Будет вам и белка, будет и свисток» (обещание чего-нибудь приятного, хорошего), «Дуй белку в хвост» (о неудаче, неумышленно; насмешка над неопытными охотниками, которые выбирают целью пушистый хвост белки), «За чистую белку пойдет» (о качественной, хорошей вещи; с удовольствием, охотно; подчистую, без остатка) и т.д. [134, с. 40; 152, с. 35-36]. Таким образом, изображение белки на гербе Темного Двора указывает на чрезвычайную проворность, изворотливость, хитрость, предприимчивость и целеустремленность представителей могущественной династии Навь.

Другим тотемным животным, сыгравшим ключевую роль в жизни героев сериала «Тайный город», оказалась ящерица. Это животное представляет собой «небольшое пресмыкающееся с удлиненным телом и длинным хвостом, покрытое роговой чешуей» [134, с. 854]. Ящерицам свойственна поразительная ловкость и быстрота реакции, повышенная маневренность и скорость движений. В указанном сериале эта проворная рептилия послужила наименованием клуба, куда вход осуществлялся строго по пропускам или кодовому слову. Следовательно, название клуба «**Ящерица**» является ономастической реалией. В русской, как и во многих других культурах, это существо символизирует две противоположности – добро и зло, жизнь и смерть. Этим и объясняется двойственный символизм образа ящерицы в сознании русского народа, с одной стороны, олицетворяющий гибкость, мудрость и плодовитость, а с другой – изворотливость, хитрость и переменчивость. Отметим, что само слово «**ящерица**» является производным от «**ящер**», которое употребляется в двух основных значениях: 1) млекопитающее некоторых южных стран с чешуйчатым покрытием тела, длинным хвостом и маленькой головкой; 2) прежнее название некоторых вымерших пресмыкающихся и земноводных [134, с. 854]. В русском языке существует популярная фраза «**говорить о зеленых ящерицах [ящерках,**

**ящерах]**», которая означает «болтать, пустословить, говорить о пустяках» [152, с. 774]. Переносный смысл вышеупомянутого выражения связан с тем, что зеленая ящерица является самым распространённым видом рептилий на территории России. Таким образом, клуб «Ящерица» является не только одним из самых значных мест Тайного города, но и пунктом переговоров между Великими Домами и их наемниками.

Проанализируем последний речевой отрывок из первой серии первого сезона сериала «Тайный город», в котором комиссар Темного Двора Сантьяга узнает от своего помощника Доминго о том, что во время спецоперации раненый наемник Кортес был вынужден передать Карфагенский амулет случайному попутчику:

Сантьяга: «Доминго, мы неоднократно обсуждали, что **ничего случайного не бывает. Это его судьба**» [145].

Доминго: «**Я не верю в судьбу**, Сантьяга. И ты хорошо это знаешь» [145].

В последнем анализируемом речевом отрывке представлено крылатое выражение «**Ничего случайного не бывает. Это его судьба**», которое указывает на идею всесильности predetermined событий в жизни каждого человека и невозможности их изменения или оказания на них какого-либо влияния. В приведенном примере встречается еще одно крылатое выражение «**Я не верю в судьбу**», которое подчеркивает идею о том, что каждый человек своими мыслями и поступками может строить свою судьбу. В сознании русского народа понятие «**судьбы**» отражает традиционные христианские ценности – Вера в Бога, любовь к ближнему, скромность, милосердие, смирение, всепрощение. Само слово «**судьба**» берет свое начало от глагола «**судить**» и существительного «**Бог**», от есть является производным от словосочетания «**суд Божий**». Таким образом, оно выражает идею о том, что жизнь человека или даже целого народа может улучшиться или ухудшиться в зависимости от оценки Богом их поступков. В Библии не упоминается о predeterminedности событий, а говорится о том, что все мысли и поступки человека подлежат суду Божьему. Согласно Библии, Бог справедлив и воздает каждому по заслугам, будь то вознаграждение или наказание за сотворенные деяния. Таким образом, Библия указывает не на фатальность человеческой судьбы, а на существование связи между поступками и их последствиями.

В фэнтезийном сериале «Тайный город» члены всех трех Великих Домов (Навь, Чудь и Людь) обладают врожденными магическими способностями. К магии и волшебству генетически не приспособлена лишь мужская половина могущественной династии Людь. Приступим к анализу способов выражения концепта «магия» в популярном российском сериале «Тайный город» в жанре городского фэнтези (6-таблица):

Таблица 6 – Способы выражения концепта «магия» в сериале «Тайный город»

Название	Дефиниция
1	2
<i>Мифические существа</i>	
Метаморфы	Бессмертные мифические существа, способные к смене внешнего облика и перевоплощению
Моряны	Мифические существа в образе женщин-оборотней, не поддающихся магическому влиянию
Целители	Группа сильных магов, практикующих лечебную магию
Мертвые Демоны	Искусственно созданные монстры-воины с геном человека
Эрлийцы	Группа прирожденных народных лекарей, использующих в своей лечебной практике магические травы и растения
<i>Вошебные атрибуты</i>	
Карфагенский Амулет	Главный источник магической энергии Великого Дома Чудь
Дразнилка	Украшение для привлечения внимания мужчин и одурманивания их сознания
Лампа Забвения	Единственный магический предмет, позволяющий уничтожить оборотней (морян)
Куколка Последней Надежды	Мощнейший магический атрибут, позволяющий вылечить любые раны
Навский Клинок	Боевое оружие, позволяющее лишить противника магической силы, а также разрезать практически любой материал
<i>Магические животные и растения</i>	
Здрав-трава	Вид магической травы, применяемый в качестве источника жизненной силы и энергии
Разрыв-трава	Вид магической травы, который используется для отпираания любых замков
Дурман-трава	Вид магической травы, используемый в качестве наркотического средства
Золотой Корень	Лекарственное растение, которое применяется для создания лечебных препаратов
Летучая Мышь	Рукокрылое млекопитающее, обладающее уникальным слухом

Продолжение таблицы 6

1	2
<i>Магические заклинания</i>	
Гиперборейский Колпак	Мощное магическое заклинание, с помощью которого можно заморозить и обездвижить соперника
Вуаль Желаний	Магический ритуал приворота, способный вызвать у жертвы физическое влечение
Глаз Горгоны	Магическое заклинание, превращающее соперника в камень
Око Василиска	Боевое заклинание, способное на некоторое время парализовать женщин-оборотней (морян)
Игла Инквизитора	Магическое заклинание, позволяющее читать мысли противника

Как видно из 6-таблицы, сериал «Тайный город» изобилует большим количеством разнообразных мифических существ (Метаморфы, Моряны, Целители, Мертвые Демоны, Эрлийцы), волшебных предметов (Карфагенский Амулет, Дразнилка, Лампа Забвения, Куколка Последней Надежды, Навский Клинок), магических животных и растений (Здрав-трава, Разрыв-трава, Дурман-трава, Золотой Корень, Летучая Мышь), магических заклинаний (Гиперборейский Колпак, Вуаль Желаний, Глаз Горгоны, Око Василиска, Игла Инквизитора). В анализируемом сериале главные герои прибегают к различным магическим заклинаниям при столкновении с угрозой или противодействием [126, б. 71]. Рассмотрим способы их выражения на примере следующих речевых отрывков:

1. «*Кольцо Саламандры* четвёртого уровня, неактивизированное, но сформированное» [144, с. 102].
2. «По корпусу самый писк того времени: модернизированный *Навский Аркан*, всасывающий магическую энергию любого типа» [144, с. 105].
3. «У меня артефакт *Морока*, совмещённый с *Накидкой Пыльных Дорог*» [144, с. 39].
4. «*Дыхание Дракона* для атаки, авиационный пулемёт, непробиваемые колёса...» [144, с. 73].

В данных примерах лексический уровень концепта «магия» представлен существительными и прилагательными: Кольцо Саламандры (магическое заклинание сожжения объектов на определённой территории), Навский Аркан (магическое заклинание, способное лишить соперника магической силы), Морок (магическое заклинание, способное создать иллюзию реальности событий или объектов), Накидка Пыльных Дорог (магическое действие, сопровождаемое скрытием мага от всех видов современных электронных систем безопасности), Дыхание Дракона (заклинание, предназначенное для обрушения сокрушительного огня на объекты). Таким образом, большинство ассоциаций,



связанных с концептом «магия» в «Тайном городе», возникают при использовании магических заклинаний для воздействия на окружающие предметы или явления [126, б. 71-72].

В ходе проведенного анализа нами было установлено, что в сериале «Тайный город» представлены следующие лексические единицы:

1) фразеологизмы: *по горячим следам; на чьей-либо памяти; на чьей-либо совести; шагу нельзя ступить; быть сытым по горло чем-либо; протирать штаны; отводить глаза кому-либо.*

2) пословицы, поговорки и афоризмы: *Всему свое время; Хотеть не вредно; Ничего случайного не бывает. Это его судьба; Я не верю в судьбу.*

3) слова-паразиты: *типа.*

4) устаревшие слова: *князь, рыцарь.*

5) профессионализмы: *Вивисектор, наемник, всяк, просить аудиенции.*

6) диалектизмы: *хата.*

7) жаргонная лексика: *нагрести бабла; пялиться на кого-либо; лох; стремное дело; в сопля сотрут; в рот мне ноги.*

8) заимствованные слова: *фюрер.*

9) молодежный сленг: *детка.*

10) инвективная (оскорбительная) лексика: *придурак, отбросы, вонь помойная.*

11) колоративная лексика: *Красные Шапки, Зеленый Дом, Зеленый чертополох, Темный Двор.*

12) анималистическая лексика: *лошадь, белка, ящерица.*

13) вымышленные слова-реалии: *Чудь, Навь, Орден, Великий Магистр, Колдун, Метаморфы, Моряны, Целители, Мертвые Демоны, Эрлийцы, Карфагенский Амулет, Дразнилка, Лампа Забвения, Куколка Последней Надежды, Навский Клинок, Здрав-трава, Разрыв-трава, Дурман-трава, Золотой Корень, Летучая Мышь, Гиперборейский Колпак, Вуаль Желаний, Глаз Горгоны, Око Василиска, Игла Инквизитора, Кольцо Саламандры, Навский Аркан, Морок, Накидка Пыльных Дорог, Дыхание Дракона.*

Таким образом, в ходе работы нами было выявлено и проанализировано **67** единиц лексики русского языка, отобранных из всех 3 сезонов сериала «Тайный город».

Проведенный лингвокультурологический анализ популярного российского сериала «Тайный город» в жанре городского фэнтези привел к следующим выводам:

1) Фэнтезийный сериал «Тайный город» представляет собой аудиовизуальное произведение, отражающее национально-культурные ценности русского народа, при этом обеспечивая их полноценное восприятие кинозрителями посредством речевых (словесных) и неречевых (внеязыковых) каналов передачи аудиовизуального контента.

2) Различные типы культурных кодов находят отражение в представленном аудиовизуальном тексте в образе фразеологизмов, пословиц, поговорок, слов-реалий, жаргонных выражений, ироничных фраз, профессиональных слов и диалектизмов.

3) В исследуемой кинокартине чаще всего встречаются фразеологические обороты, слова-реалии, жаргонные и оскорбительные выражения, отражающие особенности материальной и духовной культуры русского народа. Кроме того, в сериале большое внимание уделяется различным магическим артефактам и заклинаниям, позволяющим героям вымышленного мира «Тайного города» противостоять трудностям.

Таким образом, в ходе проведенного исследования было установлено, что сериале «Тайный город» встречаются примеры употребления жаргонной лексики, слов-паразитов, инвективной лексики, заимствованных слов и молодежного сленга. Это связано с жанровой принадлежностью кинотекста к городскому фэнтези, который наряду с вымышленным миром отражает привычную реальность. В сериале «Тайный город» также представлены русские пословицы, поговорки и крылатые выражения, отражающие культурное многообразие русского народа.

#### **2.4 Общие и национально-культурные особенности аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках**

Просмотр фильмов и сериалов давно стал неотъемлемой частью жизни общества. В настоящее время одним из самых востребованных жанров кино является фэнтези, завоевавший сердца зрителей своей особой атмосферой волшебства и таинственности. Фэнтезийный анимационный фильм «Музбалак» и сериалы «Игра Престолов» и «Тайный город», послужившие фактическим материалом данного диссертационного исследования, справедливо признаны одними из самых культурно-значимых произведений казахстанского, английского и российского кинематографа, которые оказали значительное влияние на культурные процессы в современном мире. В настоящий момент съемки вышеуказанных кинокартин уже завершены, поэтому их можно рассматривать как полноценные произведения. Следует отметить, что сериалы «Игра Престолов» и «Тайный город» являются экранизациями литературных произведений, а анимационный фильм «Музбалак» создан на основе оригинального киносценария. Все вышеперечисленные кинотексты относятся к жанру фэнтези, завоевавшему огромную популярность среди зрителей по всему миру.

Жанр фэнтези (англ. «fantasy» – фантазия, воображение, вымысел) стал активно изучаться отечественными и зарубежными исследователями с 90-х годов XX века, однако единого определения понятия «фэнтези» на сегодняшний день не выработано. Современные ученые предлагают разные формулировки данного термина. Так, в «Оксфордском словаре литературных терминов», составленном Крисом Болдиком, дано следующее толкование термина «фэнтези»: «общий термин для обозначения литературных жанров (басни, сказки, любовные романы, научная фантастика, литературные сновидения), описывающих воображаемый мир, окутанный магией и наполненный сверхъестественными или необъяснимыми явлениями» [161, р. 125]. С.П. Белокурова считает, что жанр фэнтези является «видом фантастической

литературы, основанном на необычайном и порой непонятном сюжетном допущении» [162, с. 37]. С.В. Шамякина рассматривает понятие «фэнтези» как «мифопоэтический жанр фантастики, имеющий в своей основе мифологическую образность, заимствующий мотивы и сюжеты из мифологий разных народов» [163, с. 201]. И.А. Книгин определяет понятие «фэнтези» в качестве «жанра фантастической литературы, основанного на использовании мифологических и сказочных мотивов» [164, с. 28]. В связи с вышесказанным, актуализируется проблема разграничения жанра фэнтези и жанра научной фантастики. Главное отличие этих двух жанров связано с отношением к сверхъестественному: в мире фэнтези элементы «нереального» возникают «по волшебству» без каких-либо логических объяснений, в научной фантастике «необъяснимые» явления всегда имеют какое-либо обоснование и происходят после событий, неизбежно меняющих привычную реальность. Как отмечает Т.И. Хоруженко, фэнтези отличается от научной фантастики тем, что автор фэнтези изображает принципиально невозможное, в то время как научная фантастика опирается на потенциально возможное [165, с. 26].

Несмотря на то, что слово «фэнтези» твердо закрепилось в сознании современного человека, среди исследователей до сих пор не сложилось единого мнения не только относительно определения жанра фэнтези, но и его классификации. Чаще всего понятие «фэнтези» используется как «обозначение жанра современного искусства, особого направления фантастики» [166, с. 57].

Рассмотрим особенности анимационного фильма «Музбалак» в жанре казахстанского фэнтези. Данная кинокартина, повествующая о дружбе беркута и человека, была признана «Лучшим анимационным фильмом» в Германии и на кинофестивале «Near Nazareth Festival» в Израиле. Слова песни к анимационному фильму «Музбалак» в исполнении Ушкын Жамалбека отражают культуру и менталитет казахского народа. Над созданием вышеуказанной кинокартины трудились более сорока казахстанских специалистов в области анимационного жанра кинематографа. Анимационный фильм был создан в 2D и 3D форматах, а героев озвучили актеры театра и кино (Е. Жарылкасынулы, Ж. Тыныбаев, С. Кордабай, Е. Толебаев, А. Адилкызы). Количество просмотров на платформе «YouTube» достигло нескольких миллионов, что является хорошим показателем рейтинга среди казахстанских фильмов [99; 103].

Анимационный фильм «Музбалак» является отражением передовых мыслей, объединяющих в одну группу пять типов сознания: сказочное сознание, мифологическое сознание, культурное сознание, религиозное сознание, научное сознание. Все они реализованы в образе ключевых персонажей кинопроизведения в лице Актая, Шегира, Кулан батыра, Музбалака, дракона и шамана.

С самого начала анимационного фильма мы видим главного персонажа в лице беркута Музбалака, парящего по вершинам заснеженных гор. Данная сцена показывает свойственную казахам дальновидность, которая помогала распознать ловчую птицу по одному лишь взмаху ее крыльев, а скакуна – по стуку его копыт. Кроме того, начальный эпизод киноленты отсылает зрителя к традиционному месту поселения казахов у подножия гор, бурлящих рек и на пышных пастбищах. Ловкость и смелость главных героев Шегира и Актая отражает качества,

присущие настоящему охотнику. Кроме того, в анализируемом кинопроизведении успешно изображен образ гордого архара, свободно передвигающегося по горам и камням в казахской степи. Высокомерие и дерзость Шегир батыра проявляется в его неуважительном отношении к старшему поколению и детям.

Обобщая существующие концепции жанра фэнтези, можно выделить следующие жанровые признаки: 1) наличие выдуманного мира; 2) использование магии; 3) наличие волшебных существ [167]. Ниже приведено схематическое изображение жанровых признаков анимационного фильма «Музбалак», которое подтверждает соответствие анализируемого кинотекста основным критериям жанра фэнтези (7-рисунок):



Рисунок 7 – Жанровые признаки фэнтезийного анимационного фильма «Музбалак»

Как показывает рисунок-7, анимационный фильм «Музбалак» соответствует всем основным чертам жанра фэнтези:

1) наличие выдуманного мира (действие анимационного фильма происходит на вымышленной горе «Барсакелмес», населенной волшебными существами);

2) наличие реального мира (действие анимационного фильма разворачивается в казахском ауле, где наряду с обычными жителями обитают добрые и злые мистические существа);

3) использование магии (в рассматриваемом кинопроизведении персонажи обладают магическими способностями воскрешения, а также могут видеть вещие сны и предсказывать будущие события);

4) наличие волшебных существ (герои анимационного фильма способны оседлать волшебного беркута и летать на нем, также прибегают к помощи шаманов и духов своих предков, чтобы спасти родной аул от нападения дракона).

Таким образом, анимационный фильм «Музбалак» реализует основные черты жанра фэнтези, повествуя о существовании мифических существ, обитающих на горе «Барсакелмес», и жизни казахского аула. В самой киноленте прослеживаются три сюжетные линии: 1) дружба между беркутом и человеком; 2) борьба за единоличную власть над страной; 3) борьба добра со злом. В анализируемом кинопроизведении четко отражены элементы мифологического и сказочного сознания казахского народа.

Приступим к анализу жанровых особенностей фэнтезийного сериала «Игра Престолов». Популярность указанного сериала объясняется тем, что он выходит за рамки традиционных жанровых границ. Несмотря на то, что сериал относится к жанру фэнтези, он включает в себя элементы политических интриг, эпических сражений и человеческой драмы, что делает его привлекательным для широкого круга зрителей. «Игру Престолов» предпочитают смотреть люди самого разного возраста, пола и национальности. Более того, шокирующие сцены сериала и их неопределённость лишь подогревают интерес зрителей. Несмотря на то, что съемки сериала завершились в 2019 году, миллионы поклонников по всему миру с нетерпением ждут продолжения этого захватывающего сериала.

Рассмотрим жанровые признаки сериала «Игра Престолов», которое подтверждает соответствие анализируемого сериала основным критериям жанра фэнтези (8-рисунок):

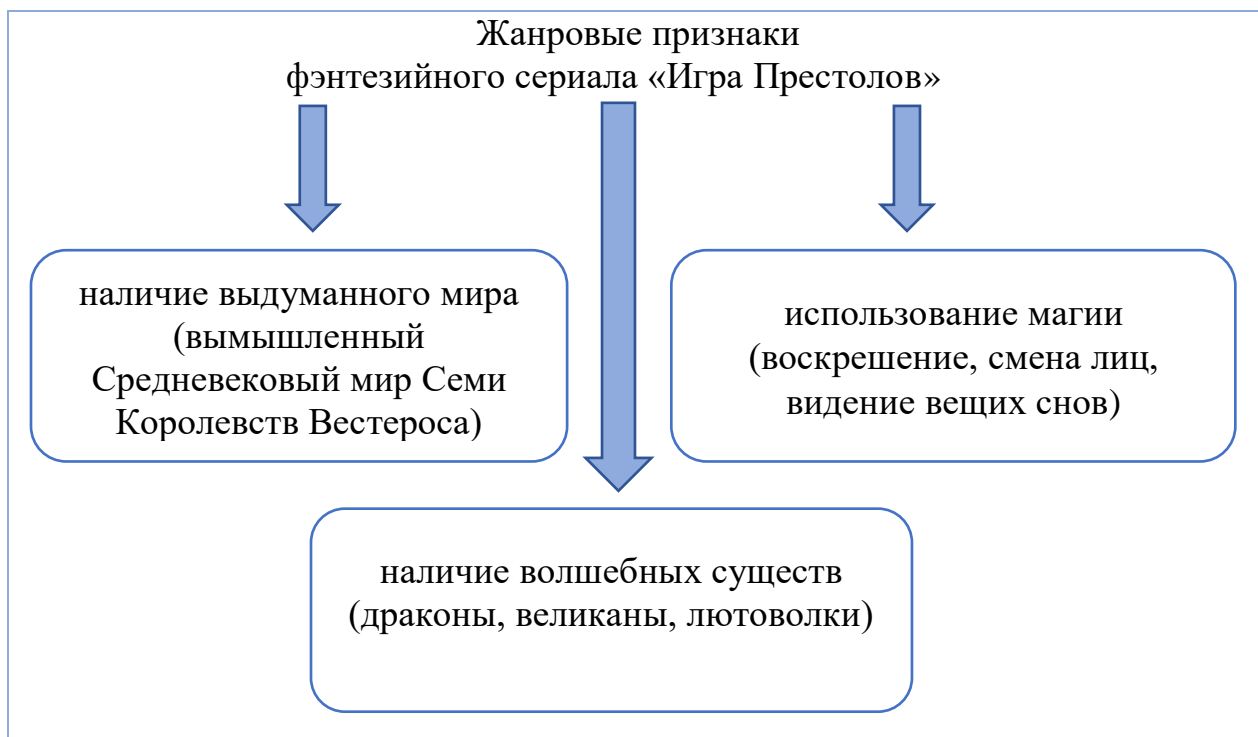


Рисунок 8 – Жанровые признаки фэнтезийного сериала «Игра Престолов»

Как показывает 8-рисунок, в сериале «Игра Престолов» воплощены все основные черты жанра фэнтези:

- 1) наличие выдуманного мира (действие сериала происходит в вымышленном Средневековом мире Семи Королевств Вестероса);
- 2) использование магии (в сериале персонажи обладают магическими способностями воскрешения, смены лиц и видения вещей снов);
- 3) наличие волшебных существ (герои сериала способны оседлать гигантских драконов и летать на них, также прибегают к помощи великанов и лютоволков для защиты Семи Королевств от врагов).

Таким образом, сериал «Игра Престолов» соответствует основным признакам жанра фэнтези, повествуя о вымышленном мире эпохи Средневековья в условиях непрекращающейся борьбы с мифическими силами зла и войны за Железный трон. В анализируемом сериале прослеживается свобода авторского изложения, поскольку автор может неожиданно повернуть сюжет сериала вопреки зрительским ожиданиям, например, убить полюбившихся героев или изменить ход боевых действий.

Одной из причин необычайного успеха сериала «Игра Престолов» зрители называют яркую экранизацию романа Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени», который лег в основу указанного сериала. Сценаристы Дэвид Бениофф и Дэниель Уайсс успешно адаптировали объемный роман под формат сериала. Впервые сериал увидели зрители популярного кабельного телеканала «Home Box Office» («НВО»). С каждым новым сезоном интерес зрителей продолжал стремительно расти, а кинокритики признали, что «Игра престолов» стала настоящим культурным феноменом последних десятилетий. Отметим также, что сериал «Игра Престолов» стал одним из самых дорогих в истории

кино, поразив аудиторию высоким качеством и зрелищностью съемок, великолепным актерским мастерством, а также глубокой проработкой персонажей и сюжетных линий выдуманного мира [168]. «Игру Престолов» также отличает обширная география съемок в 7 разных локациях: США, Северная Ирландия, Шотландия, Хорватия, Испания, Мальта и Марокко. По данным портала «Кинопоиск», сериал «Игра Престолов» обладает самым высоким рейтингом просмотра (9.0 баллов из 10) среди 100 топовых сериалов [169].

Фэнтезийный сериал «Игра престолов» является рекордсменом по количеству выигранных кинопремий и номинаций: 244 кинонаграды по разным категориям («Лучший драматический сериал», «Лучшая операторская роль», «Лучшая режиссерская работа», «Лучшая женская/мужская роль в драматическом сериале», «Лучшие аудиовизуальные эффекты», «Лучший костюм», «Лучший актер/актриса второго плана» и др.) [131, с. 36-37].

Тем не менее, популярность сериала объясняется не столько количеством заработанных наград, сколько степенью влияния на современное медиaprостранство. Во многом благодаря работе сценаристов «Игры Престолов» Дэвида Бениоффа и Дэниеля Уайсса, сюжетная линия каждой новой серии сопровождалась новыми шокирующими сценами, что еще сильнее подогрело интерес зрителей. Пользователи социальных сетей активно обсуждают различные зрелищные сцены политических и любовных интриг, эпических сражений и других сюжетных хитросплетений сериала, ставя лайки, делая репосты и оставляя комментарии под постами об «Игре Престолов». Поклонники сериала по всему миру создают забавные интернет-мемы и пародии на актеров из «Игры Престолов», которые давно стали частью интернет-культуры.

Несмотря на то, что действие сериала происходит в эпоху средневековья, женские персонажи представлены волевыми, мудрыми и умными. У каждой героини тяжелая судьба, однако это не помешало им проявить силу характера и преодолевать препятствия во время кровавых битв в борьбе за престол.

Сложно переоценить роль сериала «Игра Престолов» в формировании и развитии массовой культуры. Фанаты сериала по всему миру готовы приобретать вещи (футболки, сувениры, кружки и т.д.) с изображением любимых персонажей. Известны случаи, когда поклонники «Игры Престолов» называли не только своих детей в честь любимых героев сериала, но и меняли свои собственные имена.

Сериал «Игра Престолов» существенно повлиял и на образовательный процесс: в университетах увеличилось количество студентов, желающих изучать историю Средневековья, а в колледже Беркли открылись курсы валирийского и дотракийского языков (искусственные языки, разработанные для сериала американским лингвистом Дэвидом Дж. Питерсоном). Все вышперечисленное подтверждает актуальность событий и проблем, освещенных в указанном сериале.

Далее рассмотрим историю создания российского сериала «Тайный город», чтобы разобраться в причинах его ошеломляющего успеха.

Уникальность культурного феномена сериала «Тайный город» заключается в увлекательном переплетении сюжетных линий, разворачивающихся в реальном мире и за его пределами между обычными людьми и магами Великих домов. Следовательно, городской фэнтези сочетает в себе элементы таких жанров как мистика, фэнтези и реализм. Выделяют четыре основных признака городского фэнтези: 1) наличие реального мира; 2) наличие выдуманного мира; 3) использование магии; 4) наличие волшебных существ. Кроме того, такая разновидность жанра фэнтези характеризуется тем, что основное действие разворачивается в городском пространстве, причем для достижения правдоподобия детально описываются все мистические элементы и реалии города. Успех произведений жанра городского фэнтези достигается за счет правильного баланса между реальным и вымышленным, обыденным и мистическим.

Рассмотрим жанровые признаки сериала «Тайный город», подтверждающие соответствие анализируемого сериала основным критериям жанра городского фэнтези (9-рисунок):

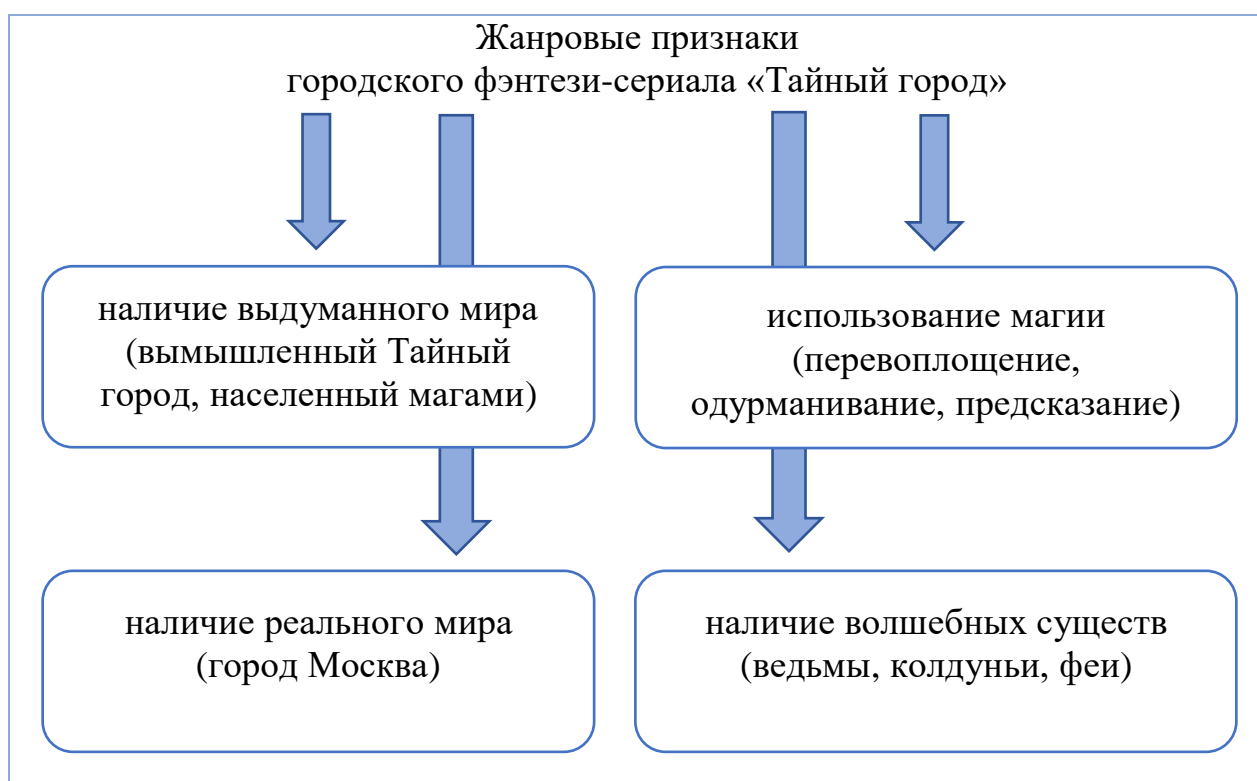


Рисунок 9 – Жанровые признаки городского фэнтези-сериала «Тайный город»

Как видно из 9-рисунок, в сериале «Тайный город» реализованы ключевые особенности жанра городского фэнтези:

1) наличие выдуманного мира (действие сериала происходит в вымышленном Тайном городе, населенном магами);



2) наличие реального мира (действие сериала происходит в городе Москва, где наряду с обычными жителями обитают мистические существа, способные маскироваться под людей);

3) использование магии (в анализируемом сериале персонажи обладают магическими способностями перевоплощения, одурманивания, а также могут с большой точностью предсказывать будущие события и повлиять на них);

4) наличие волшебных существ (в сериале ведьмы, колдуньи и феи наделены особой магической силой колдовства).

Таким образом, сериал «Тайный город» реализует основные черты жанра городского фэнтези, повествуя о вымышленном Тайном городе, расположенном на территории города Москва и сокрытом от глаз обычных людей защитными чарами. На протяжении всего повествования в сериале Великие дома не прекращают междоусобные войны с целью захвата власти в Тайном городе. В анализируемом произведении прослеживается авантурный сюжет с увлекательным путешествием персонажей сериала из реального мира в вымышленный или же, наоборот, из воображаемого мира в мир реального пространства. Необходимо отметить, что в сериале «Тайный город» на первый план выходят значимость чувств, эмоций и характера героев, а мистика и магия являются лишь дополнительным элементом.

Впервые показ сериала «Тайный город» стартовал на телеканале «РЕН ТВ» 4 мая 2014 года, завоевав внимание зрителей буквально с первых минут. Следует отметить, что в сериале снимались такие известные российские актеры, как Павел Прилучный, Дарья Сагалова, Михаил Полищайко, Игорь Жижкин, великолепно отыгравшие свои роли. Благодаря их блестящей игре, зрителю удалось насладиться особой атмосферой кинокартины. По данным портала «Кинопоиск», рейтинг сериала оценивается в 5.4 балла из 10 [170].

В 2015 году сериал «Тайный город» был номинирован на получение Российской народной кинопремии «Жорж 2015» в категориях «Российский сериал года (драма)» и «Российский герой года». Примечательно, что данная премия была учреждена блогерами, а оставлять свои голоса могли обычные кинозрители.

Популярность сериала сыграла важную роль в развитии современного медиапространства. Так, после выхода на экраны первого сезона сериала «Тайный город», ему была присвоена трансмедийная франшиза на создание и разработку специального интерактивного приложения, браузерной и настольной карточной игры. Интерактивное приложение «Тайный город» представляет собой онлайн платформу нового формата с доступом к интерактивным книгам с анимацией, иллюстрациями, музыкальным сопровождением, играми и т.д. Запуск и скачивание данного приложения осуществляется на мобильных устройствах с поддержкой Android и iOS или в любом веб-браузере. Более того, разработчики приложения выпустили интерактивный роман «Тайный город» с новой адаптированной для зарубежной аудитории версией, где действие переносится из Москвы в Нью-Йорк [171]. В рамках франшизы была также разработана браузерная игра «Тайный город-онлайн» и выпущена настольная карточная игра «Тайный город», в которой каждый игрок может попробовать

себя в роли главы одного из Великих Домов [171]. В целом, все вышеперечисленные разработки получили положительную оценку.

Рассмотрим общие лингвокультурологические особенности аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках (7-таблица):

Таблица 7 – Общая лингвокультурологическая специфика аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках

№	Сходства лексических единиц	Анимационный фильм «Музбалак»	Сериал «Игра Престолов»	Сериал «Тайный город»	Общее количество лексических единиц
1	Профессиональная лексика	+ (9)	+ (3)	+ (4)	(16)
2	Фразеологизмы	+ (30)	+ (3)	+ (7)	(40)
3	Слова-реалии	+ (16)	+ (28)	+ (30)	(74)
4	Устаревшие слова	+ (1)	+ (3)	+ (2)	(6)
5	Инвективная лексика	+ (6)	+ (2)	+ (3)	(11)
6	Колоративная лексика	+ (4)	+ (2)	+ (4)	(10)
7	Анималистическая лексика	+ (5)	+ (5)	+ (3)	(13)
8	Пословицы, поговорки и крылатые выражения	+ (10)	+ (6)	+ (4)	(20)

В 7-таблице представлена общая лингвокультурологическая специфика аудиовизуальных текстов казахской, английской и русской лингвокультур: анимационный фильм «Музбалак» (2018), сериалы «Игра Престолов» (2011-2019) и «Тайный город» (2014-2016). Во всех трех анализируемых аудиовизуальных текстах используется значительное количество слов-реалий (74), фразеологических оборотов (40), пословиц и поговорок (20), профессиональных слов (16), анималистической (13) и инвективной лексики (11), а также колоративной лексики (10) и устаревших слов (6). В анимационном фильме «Музбалак» представлено значительное количество пословиц и поговорок, отражающих национальный менталитет и духовные ценности казахского народа: *Дос аяғыңа қарайды, дұшпан басыңа қарайды* (Для друга главное – достоинство человека, а для недруга – его богатство); *Азын суды былғам, арам болар, ел көрмеген бір сұмдық, жаман болар* (Не мутит воду, которую пьешь, иначе случится неминуемая беда); *Ел жақсысы үйде жатпас,*

*аң жақсысы інде жатпас (Отважный герой дома не лежит, благородный зверь в норе не усидит)*. В сериале «Игра Престолов» чаще всего встречаются крылатые выражения и афоризмы, которые отражают духовно-культурное наследие средневековой Англии: *The man who passes the sentence should swing the sword (Тот, кто выносит приговор, сам заносит меч); When you play the Game of Thrones, you win or you die. There is no middle ground (В Игре Престолов побеждают, или погибают. Третьего не дано); Life is full of these little ironies (Жизнь полна маленьких сюрпризов); A mind needs books like a sword needs a whetstone (Ум заостряется от книг, словно меч)*. Что касается сериала «Тайный город», то в русском кинотексте встречаются афоризмы библейского происхождения, отражающие религиозные представления православных христиан: *Всему свое время; Ничего случайного не бывает. Это его судьба; Я не верю в судьбу*. Отметим, что профессиональная лексика в анимационном фильме «Музбалак» отражает казахское охотничье ремесло, соколиную охоту и скотоводство: *қанжыгага байлау (привязать добычу к торокам седла); аттарды өрелеу (связывать путами ноги лошадей); шідер (тренога), тұсамыс (конские путы на две передние ноги), өре (конские путы на одну переднюю и одну заднюю ногу); жуасыту (приручить); шабына бұрау салу (закрутить ляжки задних ног жгутом); ыргаққа отырғызу (усадить на шатающийся насест), мойнына тас байлау (привязать камень к шее)*. В сериале «Игра Престолов» профессионализмы охватывают военную сферу (*deserter – дезертир*) и традиционное английское занятие – стрельбу из лука (*marksman – меткий стрелок, bow arm – рука, которая держит лук*). В сериале «Тайный город» представлены профессиональные слова, используемые медицинскими работниками (*Вивисектор*), представителями правоохранительных (*наемник, висяк*) и официальных правительственных органов (*просить аудиенции*). Фразеологические обороты и слова-реалии составляют основной пласт лексики во всех трех представленных кинотекстах и отражают культурно-значимые элементы казахской, английской и русской лингвокультур. В рассматриваемых аудиовизуальных произведениях также встречаются устаревшие слова, относящиеся к политической власти (*хан көтеру – провозглашать ханом; князь, рыцарь, peasant – крестьянин, sword – меч*).

Персонажи анимационного фильма «Музбалак», сериалов «Игра Престолов» и «Тайный город» часто прибегают к оскорбительным высказываниям и насмешкам, чтобы показать свое превосходство и высокомерие, и тем самым унижить более слабых. Кроме того, во всех анализируемых произведениях встречаются слова, выражающие значение цвета: красный и черный в казахском, белый и зеленый в английском, красный и зеленый в русском. Дело в том, что красный цвет в казахской культуре является символом огня и солнца, а черный – земли. В английской культуре белый ассоциируется с добром, радостью и честностью, в то время как зеленый олицетворяет свободу, молодость, красоту и свежесть. Красный цвет у русских символизирует огонь, плодородие и жизнь, а зеленый соотносится с молодостью, процветанием и гармонией. В трех аудиовизуальных текстах упоминается о тотемных животных, относящихся к анималистической лексике: беркут, лошадь,

архар, лиса и овца у казахов; лошадь, лютоволк, лев, пума, рыбы у англичан; лошадь, белка и ящерица у русских. Таким образом, в казахской, английской и русской культурах лошадь является незаменимым домашним животным и источником всяческих благ. Лошадь символизирует выносливость, движение, богатство и благополучие.

Рассмотрим отличительные национально-культурные особенности аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках (8-таблица):

Таблица 8 – Национально-культурные особенности аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках

№	Различия лексических единиц	Анимационный фильм «Музбалак»	Сериал «Игра Престолов»	Сериал «Тайный город»
1	Жаргонная лексика	–	–	+ (6)
2	Слова-паразиты	–	–	+ (1)
3	Молодежный сленг	–	–	+ (1)
4	Диалектизмы	+ (1)	–	+ (1)
5	Заемствованные слова	–	–	+ (1)
6	Слова соболезнования и сочувствия	+ (7)	–	–
7	Слова благодарности и пожелания	+ (4)	–	–
8	Табуированная лексика	+ (1)	–	–
9	Искусственный язык	–	+ (18)	–

В 8-таблице приведены отличительные признаки и национально-культурные особенности аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках. В анимационном фильме «Музбалак» не встречаются жаргонные слова, слова-паразиты, заимствования, а также молодежный сленг и искусственно созданные слова. Однако в казахском кинотексте представлены примеры употребления диалектизмов (*көтек – боже, ұпаси*), табуированной лексики (*ит-құс – хищники, нападающие на скот*), а также слов соболезнований (*Бақұл бол, бауырым! – Прощай, родной!*) и благожелательных выражений (*Шаңырағың биік болсын – Пусть будет крепка ваша семья*). В сериале «Игра Престолов» представлен не только английский, но и два искусственных языка – валирийский и дотракийский. Отметим, что целью создания искусственных языков было воплощение образов жителей вольного города и группы воинов-

кочевников. Так же, как и в казахском анимационном фильме, в английском сериале отсутствует жаргонная лексика, слова-паразиты, диалектизмы, заимствования и молодежный сленг. Не представлены в сериале и слова для выражения соболезнования или благодарности. Что касается сериала «Тайный город», то в нем встречаются примеры употребления жаргонной лексики (*нагрести бабла*), слов-паразитов (*мина*), заимствованных слов (*фьюрер*), диалектизмов (*хата*) и молодежного сленга (*детка*). Это связано с жанровой принадлежностью кинотекста к городскому фэнтези, который наряду с вымышленным миром отражает привычную реальность. Русский кинотекст не содержит табуированной лексики и вымышленных языков, а также слов для выражения соболезнования или пожелания.

Таким образом, проанализировав общие и отличительные признаки национально-культурных особенностей аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках, мы можем сделать вывод о том, что национальное сознание, менталитет и система ценностей в обществе оказывают значительное воздействие на восприятие и расшифровку реципиентами культурных кодов, передаваемых с помощью вербальных и невербальных каналов. Язык фильма бывает сложен, когда кинодиалоги происходят на нескольких языках. Следовательно, современная действительность характеризуется языковым разнообразием, где аудиовизуальные тексты отражают жизнь и культуру общества.

### **Выводы по второй главе**

Во второй главе настоящего исследования осуществлен лингвокультурологический анализ анимационного фильма «Музбалак», сериалов «Игра Престолов» и «Тайный Город». В результате исследования удалось выявить жанровые признаки всех трех анализируемых кинотекстов, которые подтверждают их соответствие основным критериям жанра фэнтези: 1) наличие выдуманного мира; 2) использование магии; 3) наличие волшебных существ. Лингвокультурологический анализ позволил выявить сходства и различия в языковой картине мира и национальном менталитете носителей казахского, английского и русского языков. В ходе исследования нами также были определены общие и отличительные характеристики аудиовизуальных текстов в казахской, английской и русской лингвокультурах. Выявленные общие лингвокультурологические характеристики аудиовизуальных текстов отражают универсальные ценности, имеющие одинаковую значимость для представителей казахской, английской и русской культур. Отличительные черты национально-культурных особенностей анализируемых кинотекстов указывают на расхождения в жизненном укладе, менталитете, мышлении, вероисповедании, традициях и обычаях казахской, английской и русской лингвокультур. Всего в исследуемом материале нам удалось выявить и проанализировать **231** лексему казахского, английского и русского языков. Данные лексические единицы были отобраны методом сплошной выборки из различных эпизодов анимационного фильма «Музбалак», а также 8 сезонов сериала «Игра Престолов» и 3 сезонов сериала «Тайный Город».

### 3 СПЕЦИФИКА АДАПТАЦИИ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ В АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ТЕКСТАХ

#### 3.1 Лингвокультурная адаптация реалий в аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках

В данной части диссертационного исследования проанализированы реалии, выявленные в казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра престолов» и русском сериале «Тайный город», а также определены наиболее распространенные приемы передачи реалий. Всего в трех представленных кинотекстах обнаружено 214 слов-реалий, принадлежащих к 3 разным категориям: этнографические, общественно-политические и географические реалии. Как уже отмечалось, в настоящей работе мы опираемся на классификацию реалий, разработанную С. Влаховым и С. Флориным, поскольку, на наш взгляд, она охватывает все значимые сферы человеческой деятельности, что позволяет осуществить анализ широкого спектра культурно-обусловленных элементов, присутствующих в практическом материале исследования.

Начнем с анализа первой категории этнографических реалий, отобранных методом сплошной выборки из различных эпизодов анимационного фильма «Музбалак». В анализируемой кинокартине можно выделить следующие группы этнографических реалий: 1) наименования предметов одежды; 2) наименования жилища; 3) наименования национальных обрядов и традиций; 4) наименования охотничьих традиций; 5) наименования национальных напитков и продуктов питания; 6) наименования национальных музыкальных инструментов; 7) наименования мифических существ, атрибутов и ритуалов.

Далее рассмотрим способы лингвокультурной адаптации этнографических реалий в анимационном фильме «Музбалак» (9-таблица):

Таблица 9 – Лингвокультурная адаптация этнографических реалий в анимационном фильме «Музбалак»

Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
1	2	3
Наименования предметов одежды		
Тымақтық	Меховая шкурка, из которой можно сшить одну шапку	описательный перевод
Тымақ	Мужской меховой головной убор наподобие малахая	описательный перевод
Наименования жилища		
Қара шаңырақ	Отчий дом	функциональный аналог
Наименования национальных обрядов и традиций		
Қара тігу	Черное знамя	калькирование+ контекстуальный перевод

Продолжение таблицы 9

1	2	3
Тұсаукесер	Обряд разрезания пут	калькирование+ перестановка+ добавление
Өрмек тоқу	Плетение	калькирование+ опущение
Кесте тігу	Вышивка	калькирование+ опущение
Наименования охотничьих традиций		
Қанжығаға байлау	Привязать добычу к торокам седла	калькирование+ перестановка+ добавление
Шідер	Тренога	функциональный аналог
Тұсамыс	Конские путы на две передние ноги лошади	описательный перевод
Өре	Конские путы на одну переднюю и одну заднюю ногу лошади	описательный перевод
Жуасыту	Приручить	калькирование
Шабына бұрау салу	Закрутить ляжки задних ног жгутом	калькирование+ перестановка+ добавление
Томаға	Кожаный наглазник	описательный перевод
Ырғақ	Шатающийся насест	описательный перевод
Наименования напитков и продуктов питания		
Қымыз	Кумыс	транслитерация
Құрт	Курт	транслитерация
Қызыл	Сырое мясо	описательный перевод
Сыбаға	Часть туши с костью, предназначенная для почтенного гостя или родственника	описательный перевод
Наименования национальных музыкальных инструментов		
Сазсырнай	Сазсырнай	транслитерация
Наименования мифических существ, атрибутов и ритуалов		
Айдаһар	Дракон	калькирование
Бақсы	Шаман	калькирование
Аруақ	Аруах	транскрипция
Сықырлы таяқ	Волшебная палочка	калькирование
Сықырлы тұмар	Волшебный амулет	калькирование
Қан сықыры	Магия крови	калькирование+ перестановка

Как видно из 9-таблицы, при переводе названий предметов одежды (тымақтық, тымақ), жилища (қара шаңырақ), национальных обрядов (қара тігу,

тұсаукесер), традиций (өрмек тоқу, кесте тігу), в том числе охотничьих (қанжығаға байлау, шідер, тұсамыс, өре, жуасыту, шабына бұрау салу, томаға, ырғақ), напитков (қымыз), продуктов питания (құрт, қызыл, сыбаға), музыкальных инструментов (сазсырнай), а также наименований мифических существ (айдаһар, бақсы, аруақ), магических атрибутов (сиқырлы таяқ, сиқырлы тұмар) и ритуалов (қан сиқыры) чаще всего используется прием калькирования и описательный перевод. Такие способы перевода, как перестановка, добавление, транслитерация, опущение, контекстуальный перевод и подбор функционального аналога применяются намного реже, чем калькирование и описательный перевод. В ходе анализа способов передачи этнографических реалий, отобранных из различных эпизодов анимационного фильма «Музбалак», нами установлено, что одни переводческие приемы могут сочетаться с другими в процессе перевода, то есть они носят комплексный характер. Так, например, при переводе названий казахских национальных традиций, таких как «өрмек тоқу» (плетение) и «кесте тігу» (вышивка), наблюдается параллельное употребление приема калькирования и опущения, а при передаче наименований охотничьих традиций, таких как «қанжығаға байлау» (привязать добычу к торокам седла), «шабына бұрау салу» (закрутить ляжки задних ног жгутом) и названия казахского обряда перерезания пут у детей «тұсаукесер» (обряд разрезания пут) сочетаются сразу три переводческих приема, а именно: калькирование, перестановка и добавление. Комплексный характер переводческих трансформаций, использованных при переводе казахских этнографических реалий на русский язык, подтверждает тот факт, что наименование казахского ритуального обряда «қара тігу» (черное знамя) в русском переводе передано с помощью калькирования и контекстуального перевода, в то время как приемы калькирования и перестановки использованы при переводе названия магического ритуала «қан сиқыры» (магия крови). Важно подчеркнуть, что дубляж анимационного фильма «Музбалак» [103] на русский язык выполнен, на наш взгляд, на высококачественном профессиональном уровне, что обеспечивает его полноценное восприятие зрителем. Всего в указанной кинокартине нами проанализировано 26 этнографических реалий. Самыми частотными являются наименования казахских охотничьих традиций и названия различных волшебных существ, магических предметов и ритуалов. Реже всего в анимационной кинокартине упоминаются наименования национальных музыкальных инструментов, предметов одежды и жилища.

Приступим к анализу следующей группы слов, которые относятся к категории общественно-политических реалий. Ниже представлены способы перевода наименований званий и титулов в анимационном фильме «Музбалак» (10-таблица):



Таблица 10 – Лингвокультурная адаптация общественно-политических реалий в анимационном фильме «Музбалак»

Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
Наименования званий и титулов		
Хан	Хан	транслитерация
Батыр	Батыр	транслитерация
Ақсақал	Аксакал	транслитерация
Би	Бий	транскрипция

В 10-таблице наглядно продемонстрировано, что основным способом передачи общественно-политических реалий с казахского языка на русский является транслитерация, которая сопровождается другим переводческим приемом – транскрипцией. В отличие от предыдущей группы этнографических реалий, при переводе наименований почетных званий и титулов казахского народа, таких как «хан» (хан), «батыр» (батыр), «ақсақал» (аксакал) и «би» (бий), параллельное использование сразу нескольких переводческих приемов не зафиксировано. Так, казахские слова-реалии «хан» (хан), «батыр» (батыр), «ақсақал» (аксакал) переданы на русский язык с помощью транслитерации, а обозначение главы рода «ақсақал» (аксакал) – транскрипцией. Всего в анимационном фильме «Музбалак» нами проанализировано 4 реалии, принадлежащие к категории общественно-политических реалий.

Рассмотрим последнюю категорию географических реалий, которые представлены в анимационном фильме «Музбалак». Ниже приведены приемы перевода наименований горных хребтов и животных, задействованных в указанной кинокартине (11-таблица):

Таблица 11 – Лингвокультурная адаптация географических реалий в анимационном фильме «Музбалак»

Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
Наименования горных хребтов		
Барсақелмес	Барсақелмес	транслитерация
Названия животных		
Ит-құс	Волки и шакалы	функциональный аналог+ добавление
Мұзбалақ	Музбалак	транслитерация
Бүркіт	Беркут	калькирование
Ат	Лошадь	калькирование
Арқар	Архар	калькирование
Түлкі	Лиса	калькирование
Қой	Овца	калькирование

Согласно 11-таблице, при переводе названий географических объектов и животных с казахского языка на русский преобладает прием калькирования.

Наименее распространёнными способами перевода являются транслитерация, добавление и подбор функционального аналога. Например, названия таких животных, как «бүркіт» (беркут), «ат» (лошадь), «арқар» (архар), «түлкі» (лиса), «қой» (овца), переведены на русский язык калькированием, а название горного хребта «Барсакелмес» (Барсакелмес) и наименование пятилетнего беркута «Мұзбалақ» (Музбалак) – транслитерацией. Кроме того, в анализируемом примере встречается табуированное слово «ит-құс», которое является собирательным названием хищников, нападающих на домашний скот. Согласно казахским поверьям, было запрещено называть хищников и опасных насекомых по имени, поскольку это могло привлечь беду, в частности, спровоцировать нападение хищников на скот. В русском дублированном переводе слово «ит-құс» трансформируется в более альтернативное обозначение «волки и шакалы», что, на наш взгляд, обеспечивает его адекватное восприятие зрителем. Следует отметить, что при передаче казахской табуированной реалии «ит-құс» (волки и шакалы) на русский язык наблюдается параллельное сочетание приема добавления и подбора функционального аналога, что в очередной раз подтверждает смешанный характер переводческих приемов и техник. Всего в анимационном фильме «Музбалак» нами проанализировано 8 географических реалий. В указанной кинокартине чаще всего встречаются названия животных, а наименования горных хребтов упоминаются реже всего.

Перейдем к анализу этнографических реалий, отобранных методом сплошной выборки из всех 8 сезонов сериала «Игра Престолов». В анализируемом сериале можно выделить следующие группы этнографических реалий: 1) наименования блюд и напитков; 2) наименования праздников и церемоний; 3) наименования родовых замков; 4) наименования мифических существ, божеств, предметов, ритуалов и святых мест; 5) названия денежных единиц; 6) прозвища персонажей вымышленного мира.

Рассмотрим особенности перевода этнографических реалий в сериале «Игра Престолов» (12-таблица):

Таблица 12 – Лингвокультурная адаптация этнографических реалий в сериале «Игра Престолов»

Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
1	2	3
Наименования блюд и напитков		
Bowl of brown	Бурая жижа	семантический неологизм+ перестановка
Kidney pie	Пирог с почками	калькирование+ перестановка
Moon tea	Лунный чай	калькирование
Milk of the poppy	Маковое молоко	калькирование+ перестановка

Продолжение таблицы 12

1	2	3
Наименования праздников и церемоний		
Harvest feast	Праздник урожая	калькирование+ перестановка
Kingsmoot	Вече Королей	калькирование+ функциональный аналог+ перестановка
Наименования родовых замков		
Winterfell	Винтерфелл	транслитерация
Eyrie	Орлиное Гнездо	семантический неологизм
Red Keep	Красный Замок	калькирование+ контекстуальный перевод
Pyke	Пайк	транскрипция
Twins	Близнецы	калькирование
Riverrun	Риверран	транскрипция
Harrenhal	Харренхол	транскрипция
Sunspear	Солнечное Копье	калькирование
Dreadfort	Дредфорт	транскрипция
Storm's End	Штормовой Предел	калькирование+ контекстуальный перевод
Crag	Крэг	транскрипция
Ashford	Эшфорд	транскрипция
Karhold	Кархолд	транслитерация
Craster's Keep	Замок Крастера	калькирование+ контекстуальный перевод+ перестановка
Last Hearth	Последний Очаг	калькирование
Наименования мифических существ, божеств, предметов, ритуалов и святых мест		
White Walkers	Белые Ходоки	калькирование+ семантический неологизм
Dragon	Дракон	калькирование
Giant	Великан	калькирование
Harpies	Гарпии	транслитерация
Wight	Вихт	транслитерация
Warg	Варг	транслитерация
Grumpkin	Грамкин	транскрипция
Snark	Снарк	транслитерация
Lord of Light	Владыка Света	калькирование+ функциональный аналог
Night King	Король Ночи	калькирование+ перестановка
Red Priests	Красные жрецы	калькирование
Children of the forest	Дети леса	калькирование
Greenseers	Древовидцы	семантический неологизм
Great Stallion	Великий Жеребец	калькирование

Продолжение таблицы 12

1	2	3
Old Gods	Старые Боги	калькирование
Drowned God	Утонувший Бог	калькирование
Great Other	Великий Иной	калькирование
Many-Faced-God	Многоликий Бог	калькирование
Wall	Стена	калькирование
Wild fire	Дикий огонь	калькирование
Dragon glass	Драконье стекло	калькирование
Valyrian steel	Валирийская сталь	калькирование
Arakh	Аракх	транслитерация
Blood magic	Магия крови	калькирование+ перестановка
Night Lands	Ночные Земли	калькирование
Godswood	Богороща	калькирование+ семантический неологизм
Названия денежных единиц		
Dragon	Дракон (золотая монета)	калькирование+ описательный перевод
Stag	Олень (серебряная монета)	калькирование+ описательный перевод
Star	Звезда (медная монета)	калькирование+ описательный перевод
Прозвища персонажей вымышленного мира		
Imp	Бес	калькирование
Halfman	Полумуж	калькирование+ контекстуальный перевод
Ironborn	Железнорожденный	калькирование
Crow	Ворона	калькирование
Littlefinger	Мизинец	калькирование
Spider	Паук	калькирование
Kingslayer	Цареубийца	семантический неологизм
Mountain	Гора	калькирование
Rattle Shirt	Гремучая Рубашка	калькирование
Giant's Bane	Великанья Смерть	калькирование+ контекстуальный перевод

В 12-таблице наглядно продемонстрировано, что при переводе английских этнографических реалий на русский язык преобладает прием калькирования. Такие способы перевода, как создание семантического неологизма, перестановка, транскрипция, транслитерация, контекстуальный перевод, описательный перевод и подбор функционального аналога используются намного реже, чем прием калькирования. Так, например, с помощью калькирования на русский язык переведены следующие группы этнографических реалий: 1) наименования напитков: «Moon tea – Лунный чай»;

2) наименования родовых замков: «Twins – Близнецы», «Sunspear – Солнечное Копье», «Last Hearth – Последний Очаг»; 3) наименования мифических существ: «Dragon – Дракон», «Giant – Великан», «Red Priests – Красные жрецы», «Children of the forest – Дети леса»; 4) наименования мифических божеств: «Great Stallion – «Великий Жеребец», «Old Gods – Старые Боги», «Drowned God – Утонувший Бог», «Great Other – Великий Иной», «Many-Faced-God – Многоликий Бог»; 5) названия волшебных атрибутов: «Dragon glass – Драконе́е стекло», «Valyrian steel – Валирийская сталь», «Wall – Стена»; 6) названия магических ритуалов: «Wild fire – Дикий огонь»; 7) прозвища персонажей вымышленного мира: «Imp – Бес», «Ironborn – Железнорожденный», «Crow – Ворона», «Littlefinger – Мизинец», «Spider – Паук», «Mountain – Гора», «Rattle Shirt – Гремучая Рубашка». Созданием семантического неологизма передано наименование родового замка дома Арренов «Eyrie» (Орлиное Гнездо), название сверхъестественных существ «Greenseers» (Древовидцы) и прозвище персонажа по имени Джейме Ланнистер «Kingslayer» (Цареубийца). Переводческая транскрипция использована при переводе наименования мифического существа «Grumpkin» (Грампкин) и названий родовых замков, таких как «Pyke» (Пайк), «Riverrun» (Риверран), «Harrenhal» (Харренхол), «Dreadfort» (Дредфорт), «Crag» (Крэг), «Ashford» (Эшфорд). С помощью транслитерации переданы на русский язык наименования таких мифических существ, как «Harpies» (Гарпии), «Wight» (Вихт), «Warg» (Варг), «Snark» (Снарк), «Arakh» (Аракх), а также названия таких родовых замков, как «Winterfell» (Винтерфелл) и «Karhold» (Кархолд).

Как отмечалось ранее, в результате проведенного исследования удалось доказать интегрированный характер переводческих приемов, которые в процессе перевода чаще всего сочетаются друг с другом. Например, наименование основной еды бедняков «Bowl of brown» (Бурая жижа) передано на русский язык созданием семантического неологизма и перестановкой, наименование традиционной церемонии избрания короля Железных островов «Kingsmoot» (Вече Королей) переведено подбором функционального аналога, калькированием и перестановкой. Кроме того, наименование огненного божества «Lord of Light» (Владыка Света) передано на русский язык подбором функционального аналога и калькированием. При переводе на русский язык названия усадьбы семьи Крастеров «Craster's Keep» (замок Крастера) сочетаются сразу три переводческих приема, а именно: калькирование, контекстуальный перевод и перестановка. Параллельное употребление приема калькирования и перестановки зафиксировано при передаче названия традиционного блюда на континенте Вестерос «Kidney pie» (Пирог с почками), наименования напитка из цветов мака «Milk of the poppy» (Маковое молоко), названия праздника в честь сбора урожая «Harvest feast» (Праздник урожая), наименования мифического существа «Night King» (Король Ночи) и названия магического ритуала с использованием крови «Blood magic» (Магия крови). При переводе названий родовых замков, таких как «Red Keep» (Красный Замок) и «Storm's End» (Штормовой Предел), а также прозвищ двух персонажей, в частности, карлика по имени Тирион Ланнистер «Halfman» (Полумуж) и вождя вольного народа Тормунда «Giant's Vane» (Великанья Смерть), сочетаются приемы

калькирования и контекстуального перевода. Наименование мифических человекоподобных существ «White Walkers» (Белые Ходоки) и название священного места для совершения ритуалов и поклонения Старым богам «Godswood» (Богороща) передано на русский язык созданием семантического неологизма и калькированием. Названия денежных единиц Семи Королевств, таких как «Dragon» (Дракон или золотая монета), «Stag» (Олень или серебряная монета) и «Star» (Звезда или медная монета), переведены сочетанием приемов калькирования и описательного перевода. Таким образом, смешанный характер применяемых методов перевода этнографических реалий сериала «Игра Престолов» отражается в том, что они не используются отдельно, а взаимодополняют друг друга.

Необходимо отметить, что русский дублированный перевод сериала «Игра Престолов», выполненный профессиональной студией перевода “LostFilm”, на сегодняшний день считается одним из лучших [137]. Это объясняется тем, что данной студии перевода удалось создать высококачественный перевод с применением адекватной цензуры, благодаря чему сериал «Игра Престолов» стал доступен для просмотра как взрослой, так и молодежной аудитории. Всего в указанном сериале нами проанализировано 60 этнографических реалий. Самыми распространенными являются наименования мифических существ, божеств, волшебных предметов, магических ритуалов и святых мест, а также названия родовых замков и прозвища персонажей вымышленного мира «Игры Престолов». Наименования праздников, церемоний, денежных единиц, блюд и напитков упоминаются в указанном сериале реже всего.

Что касается группы общественно-политических реалий, то в сериале «Игра Престолов» они представлены следующим образом: 1) наименования королевств, органов власти и группировок; 2) названия титулов, званий и должностей; 3) наименования рас и племен.

Рассмотрим специфику перевода общественно-политических реалий в сериале «Игра Престолов» (13-таблица):

Таблица 13 – Лингвокультурная адаптация общественно-политических реалий в сериале «Игра Престолов»

Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
1	2	3
Наименования королевств, органов власти и группировок		
Seven Kingdoms	Семь Королевств	калькирование
Small Council	Малый Совет	калькирование
Faith Militant	Святое воинство	калькирование
Brotherhood without banners	Братство без знамен	калькирование
Faceless men	Безликие	калькирование+ опущение
Night’s Watch	Ночной Дозор	калькирование
Silent Sisters	Молчаливые Сестры	калькирование

Продолжение таблицы 13

1	2	3
Alchemist's Guild	Гильдия алхимиков	калькирование+перестановка
Warlocks	Колдуны Кварта	описательный перевод
Kingsguard	Королевская гвардия	калькирование
City Watch	Городская стража	калькирование
Second sons	Младшие сыновья	калькирование+ контекстуальный перевод
Unsullied	Безупречные	контекстуальный перевод
Названия титулов, званий и должностей		
King-Beyond-the-Wall	Король-за-Стеной	калькирование
King in the North	Король Севера	калькирование
Spice King	Король Пряностей	калькирование+ перестановка
King of Silk	Король Шелка	калькирование
King of Cooper	Король Меди	калькирование
King of the Andal and the Firstmen	Король Андалов и Первых людей	калькирование+ транслитерация
Warden of the North	Хранитель Севера	калькирование+ контекстуальный перевод
Hand of the King	Десница Короля	калькирование+ функциональный аналог
Maester Sept	Мейстер Септа	транскрипция+транслитерация
Lord commander	Лорд-командующий	калькирование
First Ranger	Первый разведчик	калькирование+ контекстуальный перевод
First Builder	Первый строитель	калькирование
Knight of Kingsguard	Рыцарь Королевской гвардии	калькирование
Bloodrider	Кровный всадник	калькирование
Master of coin	Мастер над монетой	калькирование
Master of ships	Мастер над кораблями	калькирование
Master of laws	Мастер над законами	калькирование
Master-at-arms	Мастер над оружием	калькирование
Master of whisperers	Мастер над шептунами	калькирование
Master of horses	Мастер над конями	калькирование
Brother of Night's Watch	Брат Ночного Дозора	калькирование
Mercenary	Наемники	калькирование
Наименования рас и племен		
Khal	Кхал	транслитерация
Khaleesi	Кхалиси	транслитерация
Andals	Андалы	транслитерация
Dothraki	Дотракийцы	транслитерация
Dosh khaleen	Дош кхалин	транскрипция

В 13-таблице наглядно показано, что основным способом передачи общественно-политических реалий с английского языка на русский является калькирование, которое сопровождается транслитерацией, транскрипцией, контекстуальным переводом, перестановкой, описательным переводом, опущением и подбором функционального аналога. Так, прием калькирования применен при переводе на русский язык следующих видов общественно-политических реалий: 1) наименования королевств: «Seven Kingdoms – Семь Королевств»; 2) наименования органов власти: «Small Council – Малый Совет»; 3) наименования различных группировок: «Faith Militant – Святое воинство», «Brotherhood without banners – Братство без знамен», «Night’s Watch Ночной Дозор», «Silent Sisters – Молчаливые Сестры», «Kingsguard – Королевская гвардия», «City Watch – Городская стража»; 4) названия титулов и званий: «King-Beyond-the-Wall – Король-за-Стеной», «King in the North – Король Севера», «King of Silk – Король Шелка», «King of Cooper – Король Меди», «Knight of Kingsguard – Рыцарь Королевской гвардии»; 5) названия должностей: «Lord commander – Лорд-командующий», «First Builder – Первый строитель», «Bloodrider – Кровный всадник», «Master of coin – Мастер над монетой», «Master of ships – Мастер над кораблями», «Master of laws – Мастер над законами», «Master-at-arms – Мастер над оружием», «Master of whisperers – Мастер над шептунами», «Master of horses – Мастер над конями», «Brother of Night’s Watch – Брат Ночного Дозора», «Mercenary – Наемники». Если переводческая транскрипция использована при переводе наименования группы овдовевших жен дотракийских воинов «Dosh khaleen» (Дош кхалин), то с помощью транслитерации переданы на русский язык названия древних воинственных племен «Andals» (Андалы) и «Dothraki» (Дотракийцы), а также наименование вождя дотракийского племени «Khal» (Кхал) и его жены «Khaleesi» (Кхалиси). Наименование группы магов города Кварт «Warlocks» (Колдуны Кварта) переведено путем описательного перевода, а название группы бесстрашных солдат-рабов «Unsullied» (Безупречные) передано с помощью контекстуального перевода.

В ходе анализа особенностей перевода общественно-политических реалий, отобранных их всех 8 сезонов сериала «Игра Престолов», нами установлено, что одни переводческие техники и приемы чаще всего употребляются параллельно с другими в процессе перевода. Так, например, параллельное употребление приема калькирования и перестановки зафиксировано при передаче названия отряда пиромантов «Alchemist’s Guild» (Гильдия алхимиков) и наименования титула торговца города Кварт «Spice King» (Король Пряностей). Кроме того, при переводе наименования военного отряда наемников «Second sons» (Младшие сыновья), названия главы отряда разведчиков Ночного Дозора «First Ranger» (Первый разведчик) и наименования титула командующего армией «Warden of the North» (Хранитель Севера) использовано сочетание приемов калькирования и контекстуального перевода. Наименование тайного отряда убийц «Faceless men» (Безликие) передано на русский язык приемом калькирования и опущением, а название духовного титула священнослужителя «Maester Sept» (Мейстер Септа) переведено путем сочетания переводческой транскрипции и



транслитерации. С помощью калькирования и транслитерации передано на русский язык наименование главного титула правителя Семи Королевств «King of the Andal and the Firstmen» (Король Андалов и Первых людей). Должность советника короля «Hand of the King» (Десница Короля) передана на русский язык приемом калькирования и подбором функционального аналога. Таким образом, переводческие приемы, использованные при переводе общественно-политических реалий в сериале «Игра Престолов», чаще всего встречаются в смешанном виде. Всего в сериале «Игра Престолов» нами проанализировано 40 общественно-политических реалий. Наиболее распространенными являются названия титулов, званий и должностей, а также наименования королевств, органов власти и различных группировок. Реже всего в анализируемом сериале упоминаются наименования рас и племен.

Приступим к анализу последней категории географических реалий, представленных в сериале «Игра Престолов». В указанном сериале можно выделить разные тематические группы географических реалий: 1) названия городов, областей и регионов; 2) названия континентов; 3) наименования островов; 4) наименования озер, рек, морей и заливов; 5) наименования горных хребтов, холмов и лесных массивов; 6) названия улиц; 7) названия вымышленных растений и животных.

Рассмотрим особенности перевода каждой из вышперечисленных тематических групп географических реалий в сериале «Игра Престолов» (14-таблица):

Таблица 14 – Лингвокультурная адаптация географических реалий в сериале «Игра Престолов»

Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
1	2	3
Названия городов, областей и регионов		
Pentos	Пентос	транслитерация
Lys	Лис	транслитерация
Vaes Dothrak	Ваэс Дотрак	транслитерация+транскрипция
Astapor	Астапор	транслитерация
King's Landing	Королевская гавань	калькирование+контекстуальный перевод
Oldtown	Старомест	калькирование+семантический неологизм
Lannisport	Ланниспорт	транслитерация
Barrowton	Барроутон	транскрипция
Asshai	Асшай	транслитерация
Qarth	Кварт	транслитерация
Yunkai	Юнкай	транслитерация
Meereen	Миэрин	транскрипция
Tyrosch	Тирош	транслитерация
Myr	Мир	транслитерация
Braavos	Браавос	транслитерация

Продолжение таблицы 14

1	2	3
Qohor	Квохор	транслитерация
White Harbor	Белая гавань	калькирование
Volantis	Волантис	транслитерация
Fingers	Персты	функциональный аналог
Neck	Перешеек	функциональный аналог
Названия континентов		
Westeros	Вестерос	транслитерация
Essos	Эссос	транслитерация
Sothoryos	Соториос	транслитерация
Наименования островов		
Dragon stone	Драконий камень	калькирование
Tarth	Тарт	транслитерация
Naath	Наат	транслитерация
Наименования озер, рек, морей и заливов		
Blackwater	Черноводная	калькирование
Trident	Трезубец	семантический неологизм
Red Fork	Красный Зубец	калькирование+ семантический неологизм
God's Eye	Божье Око	калькирование+ функциональный аналог
Narrow Sea	Узкое море	калькирование
Slaver's Bay	Залив работорговцев	калькирование+перестановка
Bay of Crabs	Крабий залив	калькирование+перестановка
Bay of Ice	Ледовый залив	калькирование+перестановка
Наименования горных хребтов, холмов и лесных массивов		
Mountains of the Moon	Лунные горы	калькирование+перестановка
Fist of the First Men	Кулак Первых людей	калькирование
Shadow lands	Край теней	калькирование+перестановка
Garden of Bones	Костяной сад	калькирование+перестановка
Wolfswood	Волчий лес	калькирование
Kingswood	Королевский лес	калькирование
Haunted Forest	Зачарованный лес	калькирование
Названия улиц		
Street of Sisters	Улица Сестер	калькирование
Street of Steel	Стальная улица	калькирование+перестановка
Street of Flour	Мучная улица	калькирование+перестановка
Street of Silk	Шелковая улица	калькирование+перестановка
Street of Looms	Улица Ткачей	калькирование
Названия вымышленных растений и животных		
Direwolf	Лютоволк	калькирование
Three-eyed raven	Трехглазый ворон	калькирование
Shadowcat	Сумеречный кот	калькирование

Продолжение таблицы 14

1	2	3
Manticore	Мантикора	транскрипция
Dusk rose	Сумеречная роза	калькирование
Lady's lace	Девичье кружево	калькирование
Ghost grass	Призрак-трава	калькирование
Heart-tree	Сердце-дерево	калькирование

Как видно из 14-таблицы, названия различных географических объектов, а также наименования флоры и фауны передаются на русский язык чаще всего приемом калькирования. Такие способы перевода, как транслитерация, перестановка, транскрипция, создание семантического неологизма, подбор функционального аналога и контекстуальный перевод применяются намного реже, чем калькирование.

Основные действия в сериале «Игра Престолов» проходят на трех континентах (Вестерос, Эссос и Соторос), на которых расположены многочисленные группы островов, горные хребты, холмы, лесные массивы, города и регионы. Вышеупомянутые географические реалии переведены на русский язык с помощью калькирования и транслитерации. Например, транслитерация использована при передаче наименований трех континентов: «Westeros» (Вестерос), «Essos» (Эссос) и «Sothoryos» (Соториос). Наименования двух островов, таких как «Tarth» (Тарт) и «Naath» (Наат), транслитерированы, а название вулканического острова «Dragon stone» (Драконий камень) переведено на русский язык приемом калькирования. Кроме того, прием калькирования в сочетании с перестановкой, подбором функционального аналога и созданием семантического неологизма применен при переводе на русский язык наименований рек («Blackwater – Черноводная», «Trident – Трезубец», «Red Fork – Красный Зубец»), озер («God's Eye – Божье Око»), морей («Narrow Sea – Узкое море») и заливов («Slaver's Bay – Залив работорговцев», «Bay of Crabs – Крабий залив», «Bay of Ice – Ледовый залив»). Калькирование в сочетании с перестановкой использовано и при передаче наименований горных хребтов («Mountains of the Moon – Лунные горы», «Shadow lands – Край теней»), холмов («Fist of the First Men – Кулак Первых людей») и лесных массивов («Garden of Bones – Костяной сад», «Wolfswood – Волчий лес», «Kingswood – Королевский лес», «Haunted Forest – Зачарованный лес»). Основным способом перевода названий городов («Pentos – Пентос», «Lys – Лис», «Vaes Dothrak – Ваэс Дотрак», «Astapor – Астапор», «King's Landing – Королевская гавань», «Oldtown – Старомест», «Lannisport – Ланниспорт», «Barrowton – Барроутон», «Asshai – Асшай», «Qarth – Кварт», «Yunkai – Юнкай», «Meereen – Миэрин», «Tyrosh – Тирош», «Myr – Мир», «Braavos – Браавос», «Qohor – Квохор», «White Harbor – Белая гавань», «Volantis – Волантис»), областей («Neck – Перешеек») и регионов («Fingers – Персты») Семи Королевств является транслитерация, которая сопровождается созданием семантического неологизма, контекстуальным переводом, транскрипцией и подбором функционального аналога. Параллельное

употребление приема калькирования и перестановки зафиксировано при передаче названий улиц: «Street of Sisters – улица Сестер», «Street of Steel – Стальная улица», «Street of Flour – Мучная улица», «Street of Silk – Шелковая улица», «Street of Looms – Улица Ткачей». Названия таких вымышленных животных, как «Direwolf» (Лютоволк), «Three-eyed raven» (Трехглазый ворон) и «Shadowcat» (Сумеречный кот), переведены на русский язык приемом калькирования. Этот же переводческий прием задействован и при передаче названий вымышленных растений, таких как «Dusk rose» (Сумеречная роза), «Lady's lace» (Девичье кружево), «Ghost grass» (Призрак-трава) и «Heart-tree» (Сердце-дерево). Что касается названия опасного ядовитого насекомого, верхняя часть тела которого напоминает человеческое лицо, «Manticore» (Манतिकора), то при переводе на русский язык оно транскрибировано.

Таким образом, в ходе анализа специфики перевода географических реалий в сериале «Игра Престолов» нами установлено, что одни приемы перевода комбинируются с другими и редко встречаются в «изолированном» виде, что в очередной раз подтверждает многоаспектную комплексную природу переводческих трансформаций. Всего в сериале «Игра Престолов» нами проанализировано 54 географические реалии. В указанном сериале чаще всего встречаются названия городов, областей и регионов, а наименования континентов и островов упоминаются реже всего.

Перед тем, как приступить к анализу реалий, отобранных методом сплошной выборки из всех 3 сезонов русского сериала «Тайный город», необходимо отметить, что в настоящее время сериал доступен исключительно для русскоговорящей аудитории. Ввиду отсутствия перевода данного сериала на другие языки мира, в том числе английский и казахский, определить и проанализировать способы передачи реалий в указанном сериале не представляется возможным. Следовательно, в настоящем исследовании подвергнуты анализу русские слова-реалии, которые относятся к 3 основным категориям: этнографические, общественно-политические и географические реалии. Ниже представлена типология культурных реалий в сериале «Тайный город» (15-таблица):

Таблица 15 – Лингвокультурные реалии в сериале «Тайный город»

Вид реалий	Название реалий
1	2
Этнографические	Наименования жилища
	Хата
	Наименования блюд
	Навский шуркь
	Осский лапш
	Наименования увеселительных заведений и музыкальных студий
	Клуб «Ящерица»
	Студия «Юшлакова»

Продолжение таблицы 15

1	2	
Этнографические	Наименования жилища	
	Хата	
	Моряны	
	Мертвые Демоны	
	Эрлийцы	
	Карфагенский Амулет	
	Дразнилка	
	Лампа Забвения	
	Куколка Последней Надежды	
	Навский Клинок	
	Гиперборейский Колпак	
	Вуаль Желаний	
	Глаз Горгоны	
	Око Василиска	
	Игла Инквизитора	
	Кольцо Саламандры	
	Навский Аркан	
	Морок	
	Накидка Пыльных Дорог	
	Дыхание Дракона	
	Прозвища персонажей вымышленного мира	
	Сабля Гнилич	
	Секира Дурич	
	Кувалда Шибзич	
	Фома Калека	
	Аристарх Пугач	
	Фрол Гангрена	
	Вивисектор	
	Общественно-политические	Названия профессий, титулов и должностей
		Князь
Рыцарь		
Фюрер		
Наемник		
Великий Магистр		
Комиссар		
Советник		
Штурмовик		
Наименования рас, племен и организаций		
Чудь (Орден)		
Навь (Темный Двор)		
Людь (Зеленый Дом)		
Челы (Люди)		
Кэш (Красные Шапки)		

Продолжение таблицы 15

1	2
Географические	Названия городов, областей и регионов
	Москва
	Измайлово
	Южное Бутово
	Названия улиц и проспектов
	Ленинский проспект
	Проспект Вернадского
	Краснопресненская набережная
	Названия парков
	Царицыно
	Названия лесных массивов
	Леса Сибири
	Названия островов
	Лосиный остров
	Названия вымышленных животных и растений
	Золотой Корень
	Зеленый чертополох
	Разрыв-трава
	Дурман-трава
	Здрав-трава
Летучая Мышь	
Единорог	

В 15-таблице наглядно продемонстрировано, что русские слова-реалии подразделяются на три большие категории: этнографические, общественно-политические и географические. Разберем каждую из них более подробно.

В сериале «Тайный город» можно выделить следующие группы этнографических реалий: 1) наименования жилища (хата); 2) наименования блюд (Навский шуркь, Осский лапш); 3) наименования увеселительных заведений (клуб «Ящерица») и музыкальных студий (студия «Юшлакова»); 4) наименования мифических существ (Метаморфы, Моряны, Мертвые Демоны, Эрлийцы), атрибутов (Карфагенский Амулет, Дразнилка, Лампа Забвения, Куколка Последней Надежды, Навский Клинок) и ритуалов (Гиперборейский Колпак, Вуаль Желаний, Глаз Горгоны, Око Василиска, Игла Инквизитора, Кольцо Саламандры, Навский Аркан, Морок, Накидка Пыльных Дорог, Дыхание Дракона); 5) прозвища персонажей вымышленного мира (Сабля Гнилич, Секира Дурич, Кувалда Шибзич, Фома Калека, Аристарх Пугач, Фрол Гангрена, Вивисектор).

Что касается категории общественно-политических реалий, то в сериале «Тайный город» они представлены следующим образом: 1) названия профессий, титулов и должностей (князь, рыцарь, фюрер, наемник, штурмовик, Великий Магистр, Комиссар, Советник); 2) наименования рас, племен и организаций

(Чудь или Орден, Навь или Темный Двор, Людь или Зеленый Дом, Челы или Люди, Кэш или Красные Шапки).

В указанном сериале можно выделить следующие тематические группы географических реалий: 1) названия городов, областей и регионов (Москва, Измайлово, Южное Бутово); 2) названия улиц и проспектов (Ленинский проспект, проспект Вернадского, Краснопресненская набережная); 3) названия парков (Царицыно); 4) наименования лесных массивов (Леса Сибири); 5) наименования островов (Лосиный остров); 7) названия вымышленных растений и животных (Золотой Корень, Зеленый чертополох, Разрыв-трава, Дурман-трава, Здрав-трава, Летучая Мышь, Единорог).

Всего в сериале «Тайный город» нами выявлено 60 реалий, из них 31 – этнографических, 16 – географических и 13 – общественно-политических. В указанном сериале чаще всего встречаются наименования мифических существ, волшебных атрибутов и магических ритуалов, в то время как наименования жилища, блюд, островов, лесных массивов, парков, увеселительных заведений и музыкальных студий упоминаются реже всего. Следовательно, в исследуемом сериале персонажи часто обращаются к магии и тайным силам, когда сталкиваются с определенными препятствиями или опасностями.

Таким образом, в результате проведенного исследования в аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках было выявлено и проанализировано 214 реалий. В казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра престолов» и русском сериале «Тайный город» чаще всего встречаются этнографические реалии, включающие в себя наименования мифических существ, волшебных артефактов и ритуалов. Это обусловлено принадлежностью вышеперечисленных кинотекстов к жанру фэнтези, в основе которого лежат античные мифы, эпические поэмы и народные сказания. Проблема лингвокультурной адаптации реалий в аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках заключается в необходимости передачи не только лексического значения культурно-обусловленных слов или выражений, но и трансляции контекстуального содержания реалий с максимальным сохранением режиссерских интенций и ключевых сюжетных линий кинопроизведения. В ходе анализа способов передачи реалий, отобранных методом сплошной выборки из различных эпизодов анимационного фильма «Музбалак», 8 сезонов сериала «Игра Престолов» и 3 сезонов сериала «Тайный город», нами установлено, что одни переводческие приемы могут сочетаться с другими в процессе перевода, то есть они носят комплексный характер.

### **3.2 Лингвокультурные барьеры и их влияние на процесс адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках**

В XXI веке киноиндустрия является не только самым прибыльным сектором экономики, но также выступает в роли эффективного средства культурного воздействия и пропаганды, оказывая значительное влияние на формирование сознания зрительской аудитории. Профессиональный перевод

кинематографических произведений – это залог успешности любой кинокартины по всему миру. В связи с тем, что значительную долю казахстанского видеорынка занимают зарубежные фильмы и сериалы различных жанров (голливудские комедии, мелодрамы, боевики, популярные корейские, турецкие и индийские сериалы), появляется необходимость в их качественном переводе и озвучке. Отметим, что в 2012 году в нашей стране был принят закон, требующий от кинопрокатчиков обязательного дубляжа зарубежных фильмов на казахский язык [172]. Тем не менее, в настоящее время большинство фильмов продолжают транслировать в русском дублированном переводе, выполненном российскими звукозаписывающими компаниями. Данная ситуация, на наш взгляд, обусловлена двумя ключевыми факторами: с одной стороны, ограниченностью финансовых ресурсов, необходимых для осуществления затратного процесса дублирования, и с другой стороны, низкой рентабельностью кинопроката в Казахстане.

Как объект переводческой деятельности аудиовизуальный текст сопряжен не только с языковыми, но и техническими сложностями [173]. По мнению ученых, качество перевода зависит как от адекватной степени передачи различных лингвистических и экстралингвистических особенностей текста, так и его полноценного технического воплощения на экране [174]. Учитывая невозможность сохранения национально-культурной специфики оригинала в полной мере, переводчику следует проявить творческий подход, выбрать подходящую стратегию перевода и эффективно применить различные техники перевода для создания высококачественного кинематографического продукта в иной лингвокультурной среде. Лингвокультурная адаптация аудиовизуальных текстов представляет собой «смежный» вид переводческой деятельности, который одновременно соотносится как с письменным, так и с устным переводом [175]. При передаче аудиовизуального контента используются разнородные типы кодов и каналы трансляции звуковых и визуальных компонентов исходного текста, синхронизированных с отображаемыми на экране сценами [176].

Проблеме лингвокультурных барьеров и их влияния на процесс адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках посвящена завершающая часть данного диссертационного исследования. В ходе анализа нами выявлены причины и характер лингвокультурных отклонений в русском дублированном переводе казахского анимационного фильма «Музбалак» и английского сериала «Игра Престолов». Русский сериал «Тайный город» не доступен в дублированном, субтитрованном и закадровом переводе на другие языки, в связи с чем выявить особенности лингвокультурных барьеров и степень их влияния на процесс адаптации указанного сериала на английском или казахском языках не представляется возможным.

В ходе проведенного исследования был осуществлён комплексный анализ лингвокультурных препятствий, выявленных в процессе перевода казахского анимационного фильма «Музбалак» и английского сериала «Игра Престолов» на русский язык. Следует подчеркнуть, что анимационный фильм «Музбалак» доступен для бесплатного просмотра на платформе «YouTube» в русском



дубляже, выполненном по заказу Министерства культуры и спорта Республики Казахстан [103]. Что касается культового английского сериала «Игра Престолов», то на сегодняшний день он переведен более чем на 45 языков с использованием дубляжа, субтитров и закадрового перевода. В результате проведенного исследования нами выявлены культурно-значимые единицы исходной киноленты и проблемы их адаптации как в профессиональном, так и в любительском переводе сериала «Игра Престолов» на русский язык. Русский дублированный перевод указанного сериала осуществлен профессиональной студией перевода «LostFilm» [137], тогда как его закадровый перевод выполнен любительской студией «Fox» [177]. На наш взгляд, комплексное исследование национально-культурных особенностей оригинальных кинематографических текстов и их переводов способствует более глубокому осмыслению причин и мотивов лингвокультурных диссонансов, что, в свою очередь, позволяет рассматривать кинотекст не только в аспекте лингвистической, но и культурной парадигмы. Как было замечено ранее, при адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках лингвокультурные барьеры часто возникают вследствие существенных культурных отличий между задействованными языками. Так, если при дублировании фильма редактору дубляжа не удастся синхронизировать реплики персонажей с аудиовизуальным рядом, то это неизбежно приводит к искажению или значительному сокращению исходного кинотекста. Следовательно, любой язык воспринимается не только в качестве важного средства коммуникации, но и как культурный код, отражающий идентичность нации [178].

Приступим к анализу специфики лингвокультурных расхождений в русском дубляже казахского анимационного фильма «Музбалак». В предыдущей главе настоящего диссертационного исследования упоминалось, что в указанной кинокартине представлено значительное количество фразеологических оборотов, устаревших слов, крылатых выражений и слов-реалий, отражающих национальный характер и духовные устои казахского народа. При переводе анимационного фильма «Музбалак» на русский язык особую сложность вызвали фразеологизмы с упоминанием тотемных животных, отражающих культурное наследие, быт и охотничьи традиции казахского народа. Рассмотрим один из эпизодов анимационного фильма «Музбалак», в котором наглядно продемонстрированы традиционные методы приручения диких животных в казахском охотничьем промысле (16-таблица):

Таблица 16 – Лингвокультурные отклонения в русском дублированном переводе анимационного фильма «Музбалак»

Оригинал	Перевод
1	2
Шегір: «Атам қазақ атанды да ашықтыра шабына бұрау салып жуасытқан. Енді кімде-кім бүркіттің маңына аттап басса, естерінде болсын,	Шегир: «Я видел упрямец похуже, чем ты, на своем веку. Тебя я в миг усмирю. Предупреждаю всех, если кто-либо еще

Продолжение таблицы 16

1	2
жондарыңнан таспа тілемін. Мә, енді көзіме көрінуші болма, табаныңды жалтырат!» [99]	раз подойдет к птице, запомните, высеку этой плеткой. На, забери свое барахло и не попадайся мне на глаза!» [103]

Прежде чем приступить к анализу данного примера, необходимо отметить, что соколиная охота издавна занимает особое место в казахской охотничьей культуре. В наши дни практика охоты на диких зверей с помощью прирученных ловчих птиц трансформировалась из традиционного способа добычи пропитания в настоящее искусство. Еще восемь столетий назад кочевые народы, в том числе казахи, освоили искусство приручения беркутов для охоты на диких животных. Данный вид охоты представляет собой ключевой элемент культурного наследия казахского народа. Процесс приручения дикого беркута требует значительных усилий и терпения, поскольку хищные птицы часто демонстрируют упорное сопротивление и не желают поддаваться дрессировке, пока не признают в человеке своего хозяина. При этом степные птицы обладают высоким уровнем интеллекта, отвагой и способностью защищаться. Они бывают злопамятны и мстительны только в тех случаях, когда по отношению к ним применяется жестокость или их подвергают мучениям. В приведенном выше примере упоминается казахское выражение *«ашықтыра шабына бұрау салып жуасыту»*, что в переводе на русский означает *«приручить, изморив голодом и закрутив ляжки задних ног жгутом»* и относится к специальной терминологии, связанной с традиционными методами приручения диких животных в казахском животноводстве. Данное выражение употребляется в составе предложения *«Атам қазақ атанды да ашықтыра шабына бұрау салып жуасытқан»*, которое передано в русском дублированном переводе как *«Я видел упрямец похуже, чем ты, на своем веку. Тебя я в миг усмирю»*. Следовательно, в русском дубляже наблюдается целостное преобразование предложения, сопровождаемое его членением на две составные части и применением контекстуального перевода. В данном случае такие преобразования считаются не совсем оправданными, поскольку приводят к потере национально-культурного колорита оригинала. Отметим, что в анализируемой кинокартине величественный беркут по имени Музбалак оказывается неподвластным попыткам приручения, в результате чего его вновь морят голодом и обвешивают его шею тяжелыми камнями. При этом преобразование исходного казахского выражения *«ашықтыра шабына бұрау салып жуасыту»*, которое в русском языке выражается как *«усмирить в миг»*, не раскрывает в полной мере культурно-историческое значение метода приручения диких животных казахами. Этот метод предполагает покорение дикого зверя путем намеренного уморения голодом и закручивания (обмотки) ляжек задних ног животного жгутом или веревкой. Кроме того, в анализируемом примере встречаются парные синонимичные фразеологические выражения *«табанын жалтырату»* («уносить ноги») и *«көзге көрінбеу»* («не попадаться

на глаза»). В русском языке, в отличие от казахского, употребление парных синонимичных фразеологических оборотов встречается редко, что объясняет опущение фразеологизма «*табанын жалтырату*» («*уносить ноги*») в русском дублированном переводе. Данный фразеологизм озлобленный Шегир адресует Актаю, которого он намерен наказать и выгнать из дома за то, что тот посмел освободить беркута. Таким образом, в данном примере мы видим применение комплексных лексико-семантических и грамматических переводческих трансформаций: целостное переосмысление (модуляция), членение предложений, контекстуальный перевод и опущение.

Проанализируем другой отрывок речи из анимационного фильма «Музбалак», который наглядно иллюстрирует традиционные техники приручения диких лошадей в казахском скотоводческом хозяйстве (17-таблица):

Таблица 17 – Лингвокультурные отклонения в русском дублированном переводе анимационного фильма «Музбалак»

Оригинал	Перевод
Шегір: «Мен біраз мызғып алайын, аттарды өрелеп жібере салшы» [99]	Шегир: «Я вздремну немного. Эй, и отпусти лошадей» [103]

В данном примере акцентируется внимание на одном из знаковых тотемных животных казахского народа – лошадях. Это животное на протяжении многих веков играло ключевую роль в социальной и общественной жизни казахов, выступая не только как средство передвижения, но и как фундаментальный элемент жизнеобеспечения и благосостояния народа. В связи с этим, в казахском языке достаточно широко представлены слова, идиомы, крылатые выражения, пословицы и поговорки про лошадей. В рассматриваемом примере упоминается наименование традиционного метода одомашнивания диких лошадей «*өрелеу*», что в переводе на русский означает «*связывать конскими путами одну переднюю и одну заднюю ногу лошади*» [105, б. 657]. Согласно такому методу приручения животных, ноги лошадей аккуратно связывают путами из веревки, чтобы они не забрели за пределы поселения. Конец веревки завязывают таким образом, чтобы ее можно было без труда надевать и снимать с лошадиных ног, исключая риск травмирования животного. Такие путы традиционно изготавливают из конского волоса с примесью шерсти. В контексте анализируемой кинокартины культурно-обусловленное слово «*өрелеу*» употреблено в составе предложения «*Мен біраз мызғып алайын, аттарды өрелеп жібере салшы*», которое переводится на русский как «*Я вздремну немного. Эй, и отпусти лошадей*». Следовательно, опущение казахского слова «*өрелеу*» в русском дубляже влечет за собой утрату национально-культурной специфики оригинала. В данном случае использование приема опущения представляется неприемлемым, поскольку элиминация культурно-значимой информации в переводе лишает русскоязычного зрителя возможности ознакомиться с ключевыми аспектами казахской культуры и

уникальными методами одомашнивания диких лошадей, применяемыми в казахском животноводстве.

Обратим внимание на другой фрагмент речи из анимационного фильма «Музбалак», в котором отражены особенности восприятия возрастной категории в казахской культуре (18-таблица):

Таблица 18 – Лингвокультурные отклонения в русском дублированном переводе анимационного фильма «Музбалак»

Оригинал	Перевод
Шегір: «Әй, Ақтай, Құлан шайнаған жылы-жұмсақты бізде бір шайнап көрейік. Онсыз да <i>асарын асап, жасарын жасап отыр</i> ғой» [99]	Шегир: «Эй, Актай, Кулан каждый день ест свежее мясо, мы чем хуже? И без того <i>живет как у Бога за пазухой</i> » [103]

В традиционной культуре казахского народа возрастному статусу человека придается особое значение. У казахов почтение к старшим принято проявлять независимо от их национальной принадлежности, социального статуса или родового происхождения. Уважение к старшим является ключевым принципом воспитания молодежи, лежащим в основе формирования национальной идентичности. Эти принципы нашли отражение в казахских пословицах и поговорках, подчеркивающих роль старейшин в воспитании молодого поколения. В приведенном выше примере встречается казахский фразеологизм *«асарын асап, жасарын жасау»*, значение которого в русском языке трактуется как *«прожить свой век, дожить до почтенного возраста»* [104, б. 65]. Напомним, что один из главных персонажей анимационного фильма «Музбалак» Шегир безуспешно пытается завладеть властью. Используя в своей речи вышеназванный фразеологизм, он указывает на то, что Улан аксакал уже многие годы правит страной, однако он уже состарился и его время безвозвратно ушло. Казахский фразеологизм *«асарын асап, жасарын жасау»* в дубляже передается русским аналогом *«живет как у Бога за пазухой»*. В данном случае в качестве способа перевода был выбран подбор функционального аналога. Тем не менее, применение данного переводческого приема оказалось неподходящим для казахского устойчивого выражения *«асарын асап, жасарын жасау»*, поскольку оно не совпадает со значением русского фразеологизма *«жить как у Христа (Бога) за пазухой»*, обозначающего безмятежную и спокойную жизнь, в которой человек полностью защищен от всех возможных внешних угроз.

Далее проведем сравнительный анализ особенностей лингвокультурных отклонений, обнаруженных в профессиональном дублированном и любительском переводах английского сериала «Игра Престолов» на русский язык. Как уже упоминалось ранее, в анализируемом сериале широко применяются слова-реалии вымышленного мира, экспрессивная ненормативная лексика, одновременно сочетаясь с фразеологизмами, крылатыми выражениями и афоризмами, которые отражают духовную культуру средневекового английского общества. Отметим, что в сериале «Игра Престолов» помимо

английского задействованы два искусственных языка – валирийский и дотракийский, над созданием которых работал американский лингвист Дэвид Джошуа Питерсон. При переводе указанного сериала на русский язык значительные трудности были вызваны необходимостью адаптации понятий вымышленного мира «Игры Престолов» для зрителя из реального мира, обладающего уникальным историческим и культурным багажом.

Перейдем к анализу профессионального и любительского переводов сериала «Игра Престолов» на русский язык, где нам удалось выявить специфику лингвокультурных отклонений. Рассмотрим фрагмент речи из третьего эпизода седьмого сезона сериала «Игра Престолов». В данном эпизоде Тирион Ланнистер после сражения у Черноводной обращается к своему отцу, Тайвину Ланнистеру, чтобы выяснить причины, по которым его пытаются лишить законного наследства (19-таблица):

Таблица 19 – Лингвокультурные отклонения в переводе сериала «Игра престолов»

Оригинал	
Tywin Lannister: «And I would let myself be consumed by maggots before mocking the family name and making you heir to <i>Casterly Rock</i> » [136] Tyrion Lannister: «It is mine by right» [136]	
Перевод от студии «LostFilm»	Перевод от студии «Фох»
Тайвин Ланнистер: «И я скорее дам сожрать себя червям, чем опозорю наше имя и сделаю тебя наследником <i>Утёса Кастерли</i> » [137] Тирион Ланнистер: «Он мой по праву» [137]	Тайвин Ланнистер: «И скорее меня съедят черви, чем я опозорю родовое имя, сделав тебя наследником <i>Бобрового Утёса</i> » [177] Тирион Ланнистер: «Он принадлежит мне по праву» [177]

В приведенном примере встречается наименование родового поместья семьи Ланнистеров «*Casterly Rock*», которое переведено в русском дублированном переводе как «*Утёс Кастерли*» и как «*Бобровый Утёс*» в любительском. Прежде чем приступить к переводческому анализу, рассмотрим краткое описание вышеназванной этнографической реалии сериала «Игра Престолов». Утёс Кастерли является родовым поместьем, которое принадлежит одной из самых богатых семей Вестероса – Ланнистерам. Оно расположено на скалистом острове западного побережья континента Вестерос. Утёс Кастерли обладает мощными укреплениями и его практически невозможно взять штурмом без специального осадного оборудования. Владение Утесом Кастерли гарантирует контроль над крупнейшим городом региона – Ланниспортом, а также всей территорией Западных земель. Кроме того, родовое поместье «Утёс Кастерли» известно своими подземными золотыми рудниками. Благодаря эксплуатации этих рудников и продуманной финансовой политике, Ланнистеры накопили внушительное состояние, а выражение «золото Утёса Кастерли» стало

крылатым. Как отмечалось выше, в данном примере переводческая студия «Fox» перевела название родового поместья семьи Ланнистеров «*Casterly Rock*» как «*Бобровый Умёс*» в русском языке, ошибочно предположив, что оно образовано от слова «*castor*» (*бобер*) [140, с. 234]. На самом деле, имя Кастер принадлежит первому представителю рода Кастерли, который владел поместьем до Ланнистеров. Студия «LostFilm» в качестве перевода названия английского поместья «*Casterly Rock*» использует его русское соответствие «*Умёс Кастерли*», что делает перевод адекватным. Таким образом, название родового поместья Ланнистеров «*Casterly Rock*» в русском дублированном переводе передано как «*Умёс Кастерли*» с помощью калькирования, транслитерации и перестановки, а в любительском переводе вышеназванная английская реалия трансформирована в русское словосочетание «*Бобровый Умёс*» путем калькирования.

Проанализируем в качестве примера другой отрывок речи из третьего эпизода второго сезона сериала «Игра Престолов», который является ярким примером того, как неверная интерпретация культурной информации может привести к искажению смысла исходной реалии и, как следствие, неправильному переводу. В данном эпизоде Тирион Ланнистер вместе с Бронном Черноводным врывается в покои мастера Пицеля, вынуждая его прервать интимную близость со служанкой, и заставляет мастера признаться в своём предательстве (20-таблица):

Таблица 20 – Лингвокультурные отклонения в переводе сериала «Игра престолов»

Оригинал	
Grand Maester Pycelle: «No, please, please» Tyriion Lannister: «You disappoint me, Grand <i>Maester</i> » [136]	
Перевод от студии «LostFilm»	Перевод от студии «Fox»
Великий Мейстер Пицель: «Нет, нет! Прошу!» [137]	Великий Мейстер Пицель: «Нет, пожалуйста, умоляю» [177]
Тирион Ланнистер: «Вы разочаровали меня, Великий <i>Мейстер</i> » [137]	Тирион Ланнистер: «Вы разочаровали меня, <i>Маэстро</i> » [177]

Прежде всего следует отметить, что в вымышленном мире «Игры Престолов» Орденом мастеров, также известным как «Рыцари ума», называют группу лекарей, ученых, советников и других образованных жителей Вестероса. Обладая обширными научными знаниями, они никогда не прибегают к магическим практикам и ритуалам. Мастера хорошо разбираются в вопросах медицины, экономики, истории и астрономии. Как правило, у каждого благородного дома в Семи Королевствах есть свой мастер, который несет ответственность за воспитание и образование детей лорда, а также может давать советы самому лорду. Присоединяясь к Ордену, они отказываются от своей фамилии и принимают обет служить назначенному им замку и его лорду. При этом следует отметить, что вступление женщин в ряды мастеров не

допускается. Как мы видим, в русском переводе, выполненном студией «Fox», допущена грубая ошибка: английское существительное «*Maester*» трансформируется в русском языке в слово «*Мэстро*». На самом деле, под словом «*Мэстро*» подразумевается почётное название выдающихся деятелей искусства и мастеров шахматной игры. Студии «LostFilm» удалось сгладить культурный барьер, прибегнув к стратегии форенизации или отчуждающего перевода: наименование почётной должности «*Maester*» транскрибируется как «*Мейстер*». Следовательно, применение переводческой транскрипции в русском дублированном переводе не искажает авторского замысла и сохраняет культурную специфику исходной лексической единицы.

Далее рассмотрим особенности перевода антропонимов (имен собственных), отражающих национально-культурную специфику сериала «Игра Престолов». Анализируя отрывок из четвертого эпизода первого сезона сериала «Игра престолов», где Джон Сноу во время службы в Черном Замке знакомится с юным новобранцем Ночного Дозора, Сэмвеллом Тарли, можно убедиться в том, что неправильная установка на перевод приводит к искажению имен персонажей (21-таблица):

Таблица 21 – Лингвокультурные отклонения в переводе сериала «Игра престолов»

Оригинал	
Jon Snow: «What’s my name?» [136] Samwell Tarly: « <i>Jon Snow?</i> » [136] Jon Snow: «And why is my surname <i>Snow?</i> » [136] Samwell Tarly: «Because... You’re a <i>bastard</i> from the north» [136]	
Перевод от студии «LostFilm»	Перевод от студии «Fox»
Джон Сноу: «Как меня зовут?» [137] Сэмвелл Тарли: « <i>Джон Сноу?</i> » [137] Джон Сноу: «А почему моя фамилия – <i>Сноу?</i> » [137] Сэмвелл Тарли: «Как у всех ... <i>бастардов</i> на Севере» [137]	Джон Сноу: «Как меня зовут?» [177] Сэмвелл Тарли: « <i>Джон Снег?</i> » [177] Джон Сноу: «А почему меня зовут <i>Снегом?</i> » [177] Сэмвелл Тарли: «Потому что ... Ты <i>бастард</i> с Севера» [177]

Джон Сноу – один из главных персонажей сериала «Игра Престолов», который долгое время считался внебрачным сыном лорда Эддарда Старка. В сюжетной линии сериала незаконнорожденные дети или бастарды лишены не только законных прав наследования, но и возможности официального присвоения отцовской фамилии. Бастардам присваивается одна из стандартных фамилий в соответствии с местом их рождения. Те, кто родился в холодных северных регионах, обычно получают фамилию Сноу, в то время как другие незаконнорождённые дети, появившиеся на свет в знойных южных краях Семи Королевств, носят фамилию Сэнд. Например, Джон и Рамси Сноу разделяют одно и то же фамильное имя, хотя они не связаны родственными узами. Оба персонажа носят фамилию Сноу, поскольку являются незаконнорожденными

детьми из Северных земель. Следовательно, вышеназванные фамилии ключевых персонажей сериала «Игра Престолов» отражают характерные природные черты определенного региона. Однако в случае отсутствия законных наследников, лорд вправе легитимизировать (официально признать) внебрачного ребёнка, предоставив ему право наследования собственной фамилии и имущества. В профессиональном дублированном переводе от студии «LostFilm» фамилия главного персонажа сериала передана с помощью транскрипции: «*Jon Snow*» – «*Джон Сноу*». На наш взгляд, такой способ передачи английских имен собственных в русском языке звучит благозвучно. В любительском закадровом переводе от студии «Fox» использован прием калькирования: «*Jon Snow*» – «*Джон Снег*». В данном случае употребление приема калькирования считается неподходящим и неблагозвучным, так как в русском переводе утрачивается атмосфера «фэнтезийности». Таким образом, при переводе английских имен собственных на русский язык задействованы такие переводческие трансформации, как калькирование и транскрипция.

Рассмотрим последний фрагмент речи из первого эпизода первого сезона сериала «Игра Престолов». Во время торжественного пира в честь приезда короля в замок Винтерфелл Тирион Ланнистер впервые встречает Джона Сноу, незаконнорождённого сына Хранителя Севера Эддарда Старка. В ходе завязавшейся беседы Тирион Ланнистер советует Джону Сноу не принимать близко к сердцу презрительное отношение окружающих, обусловленное его происхождением. Анализ данного примера показывает, что недостаточное освоение переводческих навыков может привести не только к семантическим искажениям, но и к утрате национально-культурной специфики оригинального текста (22-таблица):

Таблица 22 – Лингвокультурные отклонения в переводе сериала «Игра престолов»

Оригинал	
Jon Snow: «Lord Eddard Stark is my father» [136] Tyrion Lannister: “And Lady Stark is not your mother. Making you a <i>bastard</i> . Let me give you some advice, <i>bastard</i> . Never forget what you are. The rest of the world will not. Wear it like armor. Then it can never be used to hurt you» [136]	
Перевод от студии «LostFilm»	Перевод от студии «Fox»
Джон Сноу: «Лорд Эддард Старк – мой отец» [137] Тирион Ланнистер: «Но леди Старк тебе не мать, и значит, ты – <i>бастард</i> . Позволь мне дать тебе совет, <i>бастард</i> : никогда не забывай, кто ты. Ведь другие не забудут. Носи это как броню, и тогда они не смогут тебя ранить» [137]	Джон Сноу: «Лорд Эддард Старк – мой отец» [177] Тирион Ланнистер: «Но леди Старк – не твоя мать, значит, ты <i>ублюдок</i> . Позволь дать тебе совет, <i>ублюдок</i> : никогда не забывай об этом. Потому что остальные не забудут. Используй это как броню, и никто не сможет причинить тебе боль» [177]



Как упоминалось ранее, в сюжетной линии сериала «Игра Престолов» Джон Сноу представлен как незаконнорождённый потомок лорда Эддарда Старка. Несмотря на глубокую привязанность и готовность защищать своих сводных братьев и сестер, одно лишь упоминание слова *bastard* вгоняло его в тоску и уныние. Дело в том, что в средневековье бастардами называли незаконнорождённых детей дворян, а в современной англоязычной речи это слово приобрело негативную коннотацию, употребляясь в качестве оскорбления («сгеер – сволочь», «geek – ублюдок», «black sheep – выродок») [133, p. 109]. Студия «LostFilm» в качестве перевода слова «*bastard*» использует вариантное соответствие «*бастард*» в русском языке, что делает перевод адекватным и благозвучным для зрительской аудитории. Во втором варианте перевода, выполненном студией «Fox», английское слово «*bastard*» преобразуется в русское слово «*ублюдок*», что звучит достаточно грубо. В действительности, Тирион Ланнистер никогда не называл Джона Сноу «ублюдком», а напротив, он проявлял к нему сочувствие и советовал не обращать внимания на предубеждения окружающих касательно его происхождения. Ведь будучи карликом, Тирион Ланнистер сам был вынужден постоянно защищаться от нападков злых людей, в том числе и самых близких. Он считал, что «все карлики воспринимаются как бастарды в глазах своих отцов» [137]. Таким образом, в анализируемом примере мы обнаруживаем применение двух лексико-семантических переводческих трансформаций: транслитерация в профессиональном дублированном переводе и контекстуальный перевод в любительском переводе.

Проанализировав лингвокультурные аспекты перевода казахского анимационного фильма «Музбалак» и английского сериала «Игра Престолов» на русский язык, мы пришли к выводу, что существенные различия в казахоязычной, англоязычной и русскоязычной лингвокультурных общностях могут привести к ошибкам в переводе и, как следствие, искаженному восприятию содержания оригинальной киноленты целевой аудиторией.

В результате проведенного исследования удалось установить, что возникновение лингвокультурных барьеров при переводе казахского анимационного фильма «Музбалак» и английского сериала «Игра Престолов» на русский язык обусловлено следующими причинами:

1. неверная интерпретация культурных кодов, заложенных в оригинале;
2. недостаточная или излишняя лингвокультурная адаптация исходной киноленты;
3. неподходящая стратегия и способ передачи культурно-обусловленных единиц оригинала;
4. неправильная синхронизация текста с аудио-видеорядом.

Таким образом, успешное преодоление лингвокультурных барьеров при адаптации аудиовизуальных текстов требует от переводчика выбора подходящей стратегии и способа перевода культурно-значимых единиц оригинальной кинокартины [95, p. 267]. Следует отметить, что выявление лингвокультурных расхождений при адаптации отечественных и зарубежных кинематографических произведений способствует совершенствованию процесса аудиовизуального

перевода. Следовательно, попытки перевести один и тот же кинофильм разными студиями перевода приводят к возникновению оригинальных кинопроизведений за счет использования разных техник киноперевода, которые отвечают требованиям качества перевода и обеспечивают полноценное восприятие кинотекста целевой аудиторией.

Важно отметить, что благодаря координированным усилиям команды профессионалов, включая режиссеров, редакторов, актеров озвучивания и переводчиков, зрителям предоставляется возможность насладиться просмотром высококачественного кинематографического продукта [4, б. 111]. Работа переводчика обычно сводится к переводу киносценария, он не принимает участие в процессе синхронизации текста с аудио- и видеорядом, что в конечном итоге может привести к снижению степени адекватности перевода оригиналу [179]. Однако не следует забывать о том, что залогом успеха фильма является его зрелищность, масштабность, наличие спецэффектов, а не степень эквивалентности перевода оригиналу. Зритель уделяет большое внимание «картинке», которую видит на экране, чем киносценарию. Несмотря на обнаруженные недостатки, русский дублированный перевод анимационного фильма «Музбалак» в целом соответствует стандартам качества перевода, обеспечивая полное погружение зрителя в «фэнтезийную» атмосферу кинокартины. По мнению большинства зрителей, перевод сериала «Игра Престолов» на русский язык, выполненный студией «Lostfilm», считается одним из лучших. Более того, студии удалось создать качественный перевод с использованием достаточной цензуры, что позволяет смотреть сериал и взрослым, и детям.

### **3.3 Экспериментальный анализ особенностей восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков**

Завершающая часть настоящего диссертационного исследования содержит результаты ассоциативного эксперимента, направленного на выявление специфики восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков. Для проведения данного эксперимента была подготовлена опросная анкета, включающая в себя различные вопросы с возможностью выбора одного из предложенных вариантов ответа или дописания своего варианта ответа. Сбор данных проводился на платформе Google Forms с помощью стандартизированного бланка анкеты. Участникам эксперимента было предложено заполнить анкету после просмотра казахского анимационного фильма «Музбалак», начальных эпизодов первого сезона английского сериала «Игра Престолов» и русского сериала «Тайный город». В качестве испытуемых выступили обучающиеся 1-4 курсов факультета иностранных языков и филологического факультета Актюбинского регионального университета им. К.Жубанова, а также любители фильмов и сериалов в жанре фэнтези.

Всего в ходе экспериментального исследования было опрошено 424 респондента, из них 156 человек ответили на вопросы анкетирования по анимационному фильму «Музбалак», 133 – по сериалу «Игра Престолов» и 135 – по сериалу «Тайный город». Среди опрошенных респондентов преобладают женщины, их доля составляет 87,7% (372 человека), а мужчин – 12,3% (52 человека). Что касается возрастного состава участников эксперимента, то наибольшее число респондентов составляют лица моложе 20 лет, их доля составляет 79,8% или 338 человек. Группа в возрастной категории от 21 до 30 лет представлена 12,8%, что соответствует 54 участникам. Лица старше 50 лет занимают 2,8%, в численном выражении – 12 человек. В возрастном диапазоне от 31 до 40 лет находится 2,5% респондентов, что равно 11 участникам. Самую малочисленную группу составляют участники в возрасте от 41 до 50 лет, их доля равна 2,1%, или 9 человек. В ходе опроса было установлено, что доминирующей этнической группой среди участников эксперимента являются казахи, их доля составляет 75% от общего числа, что равно 318 респондентам. Русские занимают второе место с показателем в 14%, что соответствует 60 участникам. Процентное соотношение англичан достигает 4,8%, что в количественном выражении представляет 20 человек. Доля башкир составляет 2,3% или 10 опрошенных, следом идут татары с долей в 2,1%, что в численном выражении равно 9 респондентам. Меньше всего среди опрошенных оказалось представителей узбекской этнической группы, их доля составила всего 1,8% или 7 человек.

Начнем с экспериментального анализа особенностей языкового отражения культурных кодов в анимационном фильме «Музбалак». В ходе опроса мы в первую очередь поинтересовались у респондентов, знают ли они, какой смысл заложен в самом названии анимационного фильма «Музбалак». При этом участникам опроса было предложено отметить два наиболее важных ответа. Эти данные представлены ниже на 10-рисунке (диаграмме):

**Анимациялық фильмнің атауы нені білдіреді?  
(ең маңызды екі жауапты белгілеңіз)**

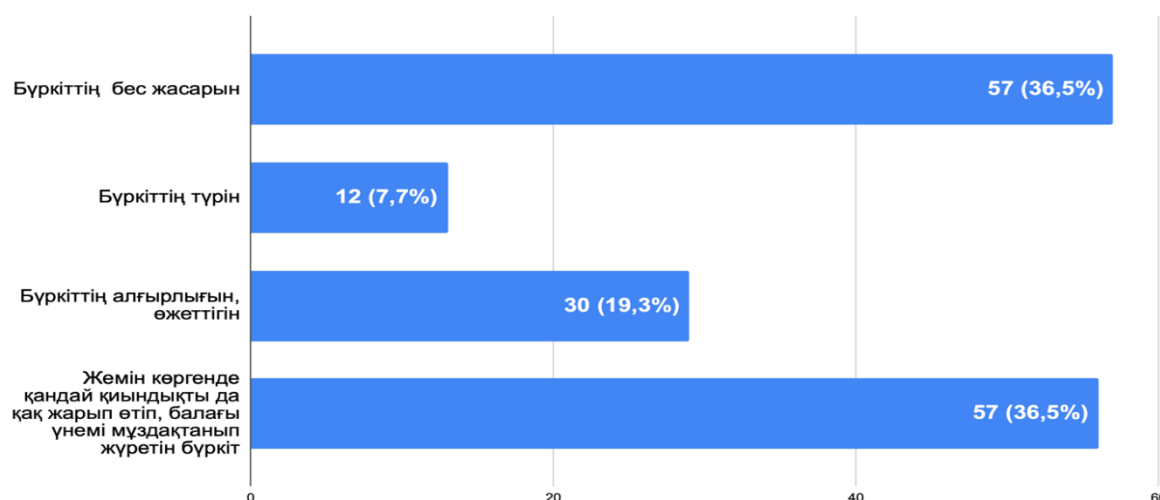


Рисунок 10 – Уровень осведомленности респондентов о значении названия анимационного фильма «Музбалак»

Как показывает 10-рисунок (диаграмма), 73% участников опроса (114 человек) считают, что наименование анимационного фильма «Музбалак» имеет два основных значения: 1) пятилетний беркут; 2) беркут с ледяными когтями, который способен преодолевать любые преграды при виде своей жертвы. Другие 30 испытуемых (19,3%) полагают, что слово «Музбалак» в казахском языке обозначает смелого и ловкого беркута, и лишь 7,7% опрошенных (12 человек) придерживаются мнения, что «Музбалаком» казахи называют один из подвидов беркута. На самом деле, название анимационной картины «Музбалак» отсылает зрителя к традициям казахской соколиной охоты, в рамках которых прирученных беркутов использовали во время охоты на диких животных. Следовательно, большинство респондентов знают правильное значение понятия «Музбалак», которое служит для наименования пятилетнего беркута с ледяными когтями, способного преодолевать любые препятствия на своем пути. Участники опроса, отметившие такие варианты ответов, как «смелый и ловкий беркут» и «подвид беркута», вероятно, не знакомы с особенностями казахских охотничьих традиций в силу своего молодого возраста и недостаточного жизненного опыта. В целом анализ ответов на первый вопрос показал, что значительная часть современной казахстанской молодежи в возрасте от 21 до 30 лет проявляет глубокое понимание и почтение к своей национальной культуре, придавая особое значение изучению родного языка, истории своего народа и его традициям.

Далее проанализируем ответы респондентов на вопрос «Укажите значение фразеологизма *«төрелік айту»* (выдвинуть справедливое решение)». По результатам ответов на второй вопрос анкетирования можно сделать вывод о том, что подавляющее большинство респондентов (89,7% или 140 человек) правильно интерпретируют смысл казахского фразеологизма *«төрелік айту»*, который означает «выдвинуть справедливое решение». Анализ ответов позволяет утверждать, что данное устойчивое выражение воспринимается участниками опроса как синоним справедливости, честности и принятия взвешенных решений (*«шешімін айту – принять решение»* (18); *«дұрысын айту – говорить правильные вещи»* (17); *«дауды шешу – разрешить спор»* (16); *«дұрыс шешімін беру – принять правильное решение»* (10); *«шындықты айту – говорить правду»* (10); *«үкім айту – вынести приговор»* (9); *«істі әділ шешу – выдвинуть справедливое решение»* (8); *«әділін (әділдігін) айту – говорить правду»* (8); *«әділ шешім қабылдау – принять справедливое решение»* (8); *«шешімін сұрау – попросить принять решение»* (7); *«шешім шығару – принять решение»* (6); *«даналық айту – говорить мудрые вещи»* (6); *«турасын айту – сказать правду»* (6); *«әділдік орнату – установить справедливость»* (5); *«төрелік ету – судить»* (3); *«билік айту – вынести решение по спорному делу»* (2); *«әділ ойын білдіріп, ұрыс-керісті, дау, жан-жалды шешу – вынести справедливое решение по какому-либо спорному делу или конфликту»* (1)). Отметим, что 10 респондентов (6,5%) сумели правильно определить целостное словарное значение фразеологизма *«төрелік айту»* как «давать совет; твердо решить» (*«ақыл айту – давать совет»* (1); *«өз ойын немесе ақыл айту – высказывать свое личное мнение или советовать»* (1); *«ақыл айту немесе*

дұрыс жолын айту – посоветовать или предложить правильный путь решения проблемы» (1); «ақыл айту немесе дұрыс предложить шешімін айту – посоветовать или рекомендовать адекватный путь решения проблемы» (1); «ақыл-өсиет айту – советовать» (1); «бір шешімге келу – прийти к одному решению» (1); «ақыл-кеңесін айту – давать совет» (1); «шешімін табу, ақыл айту – найти решение проблемы, советовать» (1); «үлкен болып ақыл айту – давать мудрый совет» (1); «ақыл-кеңес беру – давать совет» (1)). В ходе опроса было выявлено трое участников (1,9%), неверно истолковавших значение вышеупомянутого фразеологизма («ризалық білдіру – выразить благодарность» (1); «бұйыру - командовать» (1); «тура жауап беруден бас тартқан адамды сипаттау үшін – используется в отношении человека, который не хочет говорить правду» (1)). Два человека (1,3%) затруднились ответить на вопрос, и лишь один из респондентов (0,6%) попытался аргументировать свой ответ, приведя в пример пословицу («төрелік айту ол шындықты айту; «Төреде бауыр, таста тамыр жоқ» деген сөз бар халқымызда – выдвигать справедливое решение значит руководствоваться правдой, казахская пословица гласит: «У камня отсутствуют корни, а у чиновника нет родни» (1)). Анализ представленных данных указывает на то, что большая часть опрошенных понимает значение фразеологизма «**төрелік айту**» (выдвинуть справедливое решение), но при этом они не всегда обращаются к академическим словарям. Следовательно, пренебрежение лексическим значением слов и выражений может привести к искажению их исходного смысла. Кроме того, непонимание значения используемых фразеологических оборотов может также свидетельствовать о недостаточной заинтересованности респондентов в чтении литературных произведений на казахском языке и в просмотре национальных кинолент.

В нашем исследовании мы попытались выяснить, знают ли участники опроса значение казахского фразеологизма «**тұтқасы болды**» (быть опорой). Подробный анализ ответов представлен ниже на 11-рисунке (диаграмме):

«Тұтқасы болды» фразеологизмінің мағынасын белгілеңіз.

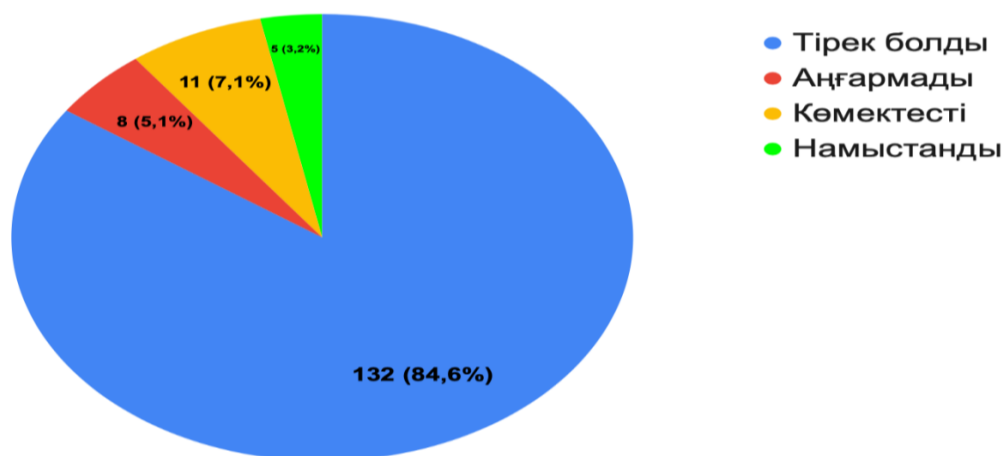


Рисунок 11 – Восприятие в казахском языковом сознании фразеологизма «**тұтқасы болды**» (быть опорой)

Данные 11-рисунка (диаграммы) показывают, что большое количество опрошенных (84,6% или 132 человека) верно определили смысл казахского фразеологизма **«тұтқасы болды»**, который употребляется в значении «быть опорой». Не сумели правильно интерпретировать значение вышеназванного устойчивого выражения остальные 24 респондента (15,4%): 11 человек (7,1%) ошибочно предположили, что выражение **«тұтқасы болды»** подразумевает «предоставлять помощь», 8 участников (5,1%) решили, что оно употребляется в значении «не замечать», тогда как 5 испытуемых (3,2%) выразили мнение, что анализируемое устойчивое словосочетание обозначает «стыдиться». Высокий процент правильности выбранных участниками опроса ответов обусловлен прочным закреплением в сознании казахского народа связи между понятием **«тұтқа»**, под которым понимают специальный рычаг, предназначенный для открывания и закрывания двери, и фразеологизмом **«тұтқасы болды»**, который используется в значении «быть опорой». Следовательно, участники исследования обладают достаточными фоновыми знаниями, необходимыми для осмысления культурного кода, заложенного в значении фразеологизма **«тұтқасы болды»** (быть опорой).

Участникам эксперимента было также предложено заполнить ассоциативное поле концепта **«қара шаңырақ»** (*отчий дом*). Как показывает анализ ответов, большинство опрошенных (66% или 103 человека) предложили лишь одну ассоциацию, связанную с устойчивым выражением **«қара шаңырақ»** (*отчий дом*). Между тем, 37 испытуемых (23,8%) привели по две ассоциации, в то время как 8 респондентов (5,2%) назвали три ассоциации. Кроме того, по одному участнику (1,4%) привели в пример четыре и пять ассоциаций соответственно. Затруднились ответить на вопрос 6 испытуемых (3,8%). Рассмотрим анализ ответов более подробно. Как было отмечено выше, 103 респондента привели по одной ассоциации к устойчивому словосочетанию **«қара шаңырақ»** (*отчий дом*): «отбасы – семья» (16), «үлкен үй – большой дом» (10), «үй – дом» (10), «ұшқан ұя – родной дом» (9), «ата-ананың үйі – родительский дом» (6), «туған үй – отчий дом» (4), «атадан балаға мұра болып қалған үй – дом, унаследованный потомками от их предков» (4), «киіз үй – юрта» (4), «қазақтың қасиетті үйі – священный дом у казахов» (4), «әкеден балаға қалған өскен үй – дом, доставшийся по наследству от отца ребенку» (4), «кішкентайдан өскен ауылдағы шаңырақ – дом в деревне, где человек рос с малых лет» (3), «ыстық ұя – теплое семейное гнездышко» (3), «ұя – родовое гнездо» (3), «әулет – династия» (3), «бас үй – главный дом» (3), «құтты мекен – благословенное место» (3), «ата-әженің үйі – дом бабушки и дедушки» (3), «ата-әжесі бар үй – дом, в котором живут бабушки и дедушки» (3), «тегіңнен қалған үй – фамильный дом» (2), «әкеңнің үйі – отцовский дом» (2), «әулеттің орталығы – главный дом семейной династии» (2), «өз үйің – свой родной дом» (1), «бақытсыз үй – несчастный дом» (1). Следует подчеркнуть, что у одного из респондентов устойчивое словосочетание **«қара шаңырақ»** вызвало негативную ассоциацию с понятием «бақытсыз үй» (несчастный дом), что могло быть обусловлено присутствием в составе вышеназванной фразы компонента «қара», который в переводе на русский означает «черный». 37 человек предложили по

две ассоциации к выражению **«қара шаңырақ»** (отчий дом): «үй, туған өлке – дом, родной край» (4); «туып өскен жер, үй – родная земля, дом» (3); «үлкен үй немесе қарты бар үй – большой дом или дом, в котором живут несколько поколений» (1); «атадан келе жатқан киіз үй немесе кәдімгі үй – юрта или обычный дом, унаследованный потомками от своих предков» (1); «туып өскен үй, үлкен үй – дом, где человек родился и вырос, большой дом» (1); «үлкен үй, ең сыйлы үй – большой дом, самый почитаемый дом» (1); «туған үй, ата-ананың үйі – родной дом, родительский дом» (1); «үй, атадан қалған мұра – дом, наследство от предков» (1); «туған жер, балалық шақ – родина, детские годы» (1); «отбасы, жылулық – семья, теплота» (1); «кенже бала, өз үйің – младший ребенок, свой родной дом» (1); «туған өлке, туған жер – родной край, родина» (1); «бір ұйып отырған қауым немесе отбасы – единое сообщество или семья» (1); «үй, отағасы – дом, глава семейства» (1); «үй, отбасы – дом, семья» (1); «отбасы, ұшқан ұя – семья, родной дом» (1); «ыстық ұя, ата-аналарымыз тұратын үй – теплое семейное гнездышко, дом, где живут наши родители» (1); «әке-шеше үйі, туған үй – родительский дом, родной дом» (1); «ата-ананың үйі, ұшқан ұя – родительский дом, родной дом» (1); «бірлік, ынтымақ – единство, солидарность» (1); «үлкен үй, өсіп-өнген жер – большой дом, родной край» (1); «отбасы, туып өскен үй – семья, дом, где человек родился и вырос» (1); «отбасы, жақын адамдар – семья, близкие люди» (1); «ежелгілік, ескілік – древность, давность» (1); «ыстық ұя, үлкен үй – теплое семейное гнездышко, большой дом» (1); «ата-анамыз тұрып жатырған үйіміз, өскен ұямыз – дом, где живут наши родители, дом, где мы выросли» (1); «отағасы, жанұя – глава семейства, семья» (1). В целом предложенные респондентами ассоциации к выражению **«қара шаңырақ»** (отчий дом) соответствуют его смысловому содержанию, однако далеко не все ассоциативные связи нашли полноценное отражение в результатах опроса. В ходе опроса 8 испытуемых назвали три ассоциации, связанные с устойчивым выражением **«қара шаңырақ»** (отчий дом): «отбасы, туған үй, киелі жер – семья, родной дом, священное место» (1); «ел, отбасы, киелі мекен – страна, семья, священное место» (1); «үй, отбасы, татулық – дом, семья, мир» (1); «кенже бала, ата-әженің үйі – младший ребенок, дом бабушки и бабушки» (1); «естелікке толы ыстық үй, үлкен үй, отбасы – дом, полный теплых воспоминаний, большой дом, семья» (1); «үй, отбасы, білім ордасы – дом, семья, источник знаний» (1); «қасиетті, қадірлі, үлкен – священный, уважаемый, большой» (1); «үлкен үй, ата-ананың үйі, туып өскен үй – большой дом, родительский дом, дом, где человек родился и вырос» (1). Исходя из вышеприведенных ответов становится очевидным, что в языковом сознании носителей казахского языка закреплено восприятие национального культурного кода понятия **«қара шаңырақ»** (отчий дом). Как отмечалось ранее, один респондент привел в пример четыре ассоциации к выражению **«қара шаңырақ»** (отчий дом): «отбасы, туған жер, ауыл, ұшқан ұя – семья, родина, аул, родной дом». В данном случае упоминается новая ассоциация **«ауыл-аул»**, которая не встречается в других ответах респондентов. Кроме того, один участник исследования предложил пять ассоциаций к анализируемому устойчивому словосочетанию: «үй, дәстүр, мұра, өсиет, ауызбіршілік – дом, традиция,

*наследие, завещание, сплоченность*». В ответе последнего респондента не находят отражение новые ассоциативные связи, которые отличались бы от ранее известных вариантов. Таким образом, слабое ассоциативное поле культурного кода «*қара шаңырақ*» (*отчий дом*) в языковом сознании респондентов подчеркивается тем, что основная часть участников исследования ограничилась одной ассоциацией. Это свидетельствует о недостаточной осведомленности респондентов относительно национальных концептов, их значений и заложенной в них культурной информации.

Перейдем к анализу ответов участников опроса на вопрос «Объясните значение культурных реалий «*қанжыға*» (*торока седла*) и «*қанжығаға байлау*» (*привязать добычу к торокам седла*)». Анализ ответов на вышеупомянутый вопрос позволяет сделать вывод о том, что лишь 5,2% опрошенных респондентов (8 человек) указали правильное значение казахской реалии «*қанжыға*», под которым понимают «прочную длинную веревку, расположенную по бокам седла и предназначенную для крепления различных предметов», и устойчивого выражения «*қанжығаға байлау*», который обозначает «обряд преподнесения в дар случайному прохожему добытого охотником зверя». Не сумели правильно интерпретировать значение вышеназванных устойчивых выражений 118 участников опроса (75,6%). Это свидетельствует о крайне низком уровне восприятия рассматриваемых культурных лексем в языковом сознании носителей казахского языка. 30 человек (19,2%) дали краткое определение выражению «*қанжығаға байлау*» (*привязать добычу к торокам седла*): «*олжалы болу – получить добычу*» (13), «*сыйлық – подарок*» (6), «*сыйлық беру – дарить подарок*» (6), «*сыбагасы, еншісі – причитающая часть, доля*» (3), «*қасқыр, түлкіні атып алғаннан кейін сыйға тарту – приносить в дар убитого волка или лису*» (1), «*қолы ашықтық, аңды жолай адамға беру салты – щедрость, подарить добычу случайному прохожему*» (1). Как видно из вышеприведенных определений, респонденты старались сжато изложить значение анализируемых культурно-маркированных слов, что указывает на неполноценное восприятие элементов национальных охотничьих традиций в языковом сознании казахского народа.

В рамках проведенного исследования нами была поставлена цель определить уровень восприятия в языковом сознании респондентов казахской этнографической реалии «*тымақтық*». Подробный анализ ответов респондентов представлен на 12-рисунке (диаграмме):



### Анимациялық фильмдегі «тымақтық» мәдени лексикасының мағынасын белгілеңіз

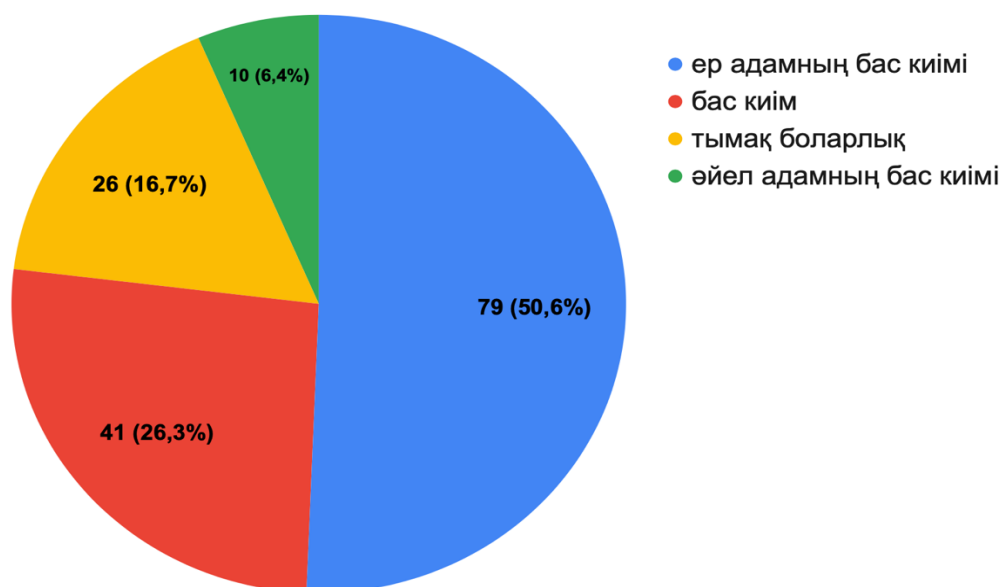


Рисунок 12 – Определение респондентами значения слова «**тымақтық**»

Как видно из 12-рисунка (диаграммы), определили правильное значение казахской реалии «**тымақтық**», которая обозначает «меховую шапку, из которой можно сшить одну шапку», лишь 26 респондентов (16,7%). В тоже время, значительное большинство опрошенных, 130 участников опроса (83,3%), неправильно интерпретировали значение вышеназванной реалии. Так, чуть больше половины испытуемых (50,6% или 79 человек) ошибочно предположили, что под словом «**тымақтық**» подразумевается «мужской головной убор». Между тем, 26,3% опрошенных (41 человек) неверно истолковали значение анализируемой культурной лексемы как «головной убор», в то время как 10 человек (6,4%) ошибочно приняли исходную реалию за «женский головной убор». Таким образом, подавляющее большинство опрошенных (83,3% или 130 человек) не знают значение казахской реалии «**тымақтық**», хотя в начальном эпизоде анимационного фильма «Музбалак» это слово было упомянуто в речи главного персонажа Актая. Возвращаясь с удачной охоты, он проявляет щедрость и вручает аульному юноше по имени Соткарбек лисицу, сопровождая свой жест словами: «*Мә, Сотқарбек, тымақтық!*», что в переводе на русский означает «*На, Соткарбек, это тебе на шапку!*». Ошибочное восприятие слова «**тымақтық**» в национальном языковом сознании связано с недостаточной осведомленностью носителей казахского языка с особенностями изготовления традиционных мужских головных уборов из меховой шкурки животных.

В ходе проведенного исследования было установлено, что участники опроса обладают достаточным объемом знаний для осмысления значения казахского фразеологизма «**мызғып алу**» (*вздремнуть*). Развернутый анализ ответов представлен ниже на 13-рисунке (диаграмме):

### «Мызғып алу» тұрақты тіркесінің мағынасын белгілеңіз.

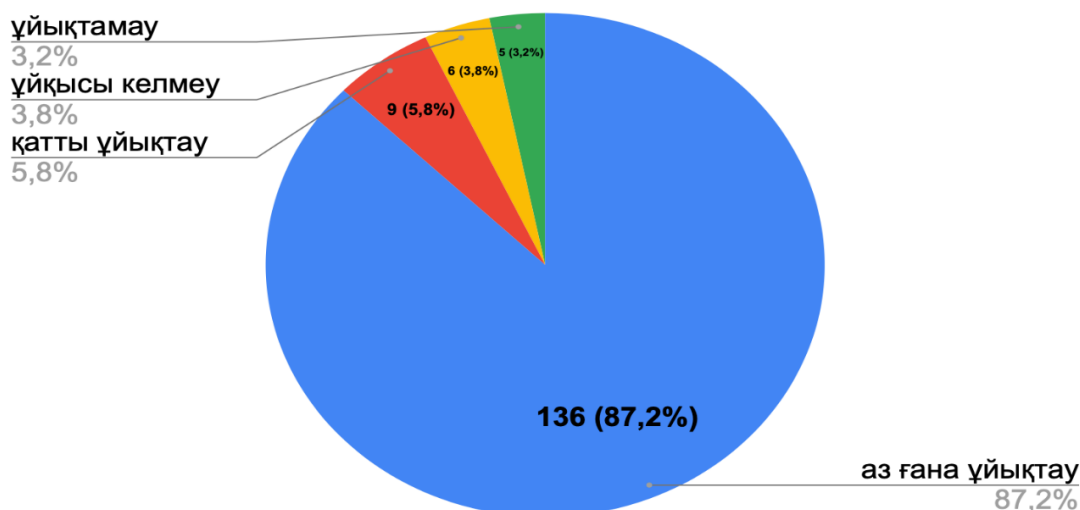


Рисунок 13 – Восприятие в казахском языковом сознании фразеологизма «мызғып алу» (вздремнуть)

По данным 13-рисунка (диаграммы) видно, что 136 респондентов (87,2%) выбрали правильное значение казахского устойчивого выражения «мызғып алу», которое употребляется в значении «вздремнуть». Такой выбор обусловлен регулярным применением вышеназванного фразеологического оборота в современной казахской речи. Тем не менее, в ходе проведения опроса было выявлено, что ответы 20 участников (12,8% от общего числа) содержат ошибки: 9 респондентов (5,8%) ошибочно выбрали вариант «крепко спать», 6 человек (3,8%) отметили неправильный ответ «не хотеть спать», и 5 опрошенных (3,2%) неверно указали на вариант ответа «не спать». Учитывая, что из 156 участников опроса 136 дали правильный ответ, можно утверждать, что фразеологизм «мызғып алу» (вздремнуть) функционирует в казахском языке как культурный код, закрепленный в языковом сознании казахов.

Таким образом, результаты экспериментального анализа особенностей языкового отражения культурных кодов в анимационном фильме «Музбалак» позволили сделать вывод о том, что некоторые устойчивые слова и словосочетания, отражающие быт и традиции казахского народа, закреплены в языковом сознании подавляющего большинства участников опроса. В ходе исследования испытуемые показали навыки формирования ассоциативных связей между культурными лексемами и способность выражать мысли через пословицы и поговорки. Тем не менее, результаты опроса также обозначили потребность в дополнительном внимании к проблемам восприятия и понимания культурного кода в аудиовизуальных текстах. Некоторые ответы участников исследования свидетельствуют о слабых навыках работы со специализированными словарями (неполноценное воспроизведение значений культурных лексем), недостаточной заинтересованности в чтении научной, образовательной и художественной литературы (неполная передача своих мыслей, скудный словарный запас и непонимание значений фразеологизмов), а

также неполных фоновых знаниях (неумение интерпретировать значение культурных лексем, связанных с национальной культурой и традициями, включая путаницу с другими понятиями и несоответствие с традиционными аспектами казахской культуры, такими как национальная одежда, скотоводство и охотничье ремесло).

Перейдем к экспериментальному анализу специфики языкового отражения культурных кодов в английском сериале «Игра Престолов». В рамках проведенного исследования основное внимание было уделено выяснению осведомленности респондентов о значении, воплощенном в названии сериала «Игра Престолов». В ходе опроса участникам предлагалось выбрать два наиболее значимых, по их мнению, варианта ответа. Результаты опроса представлены ниже на 14-рисунке (диаграмме):

**Какой смысл заложен в названии сериала «Игра Престолов»? (Отметьте два наиболее важных ответа)**

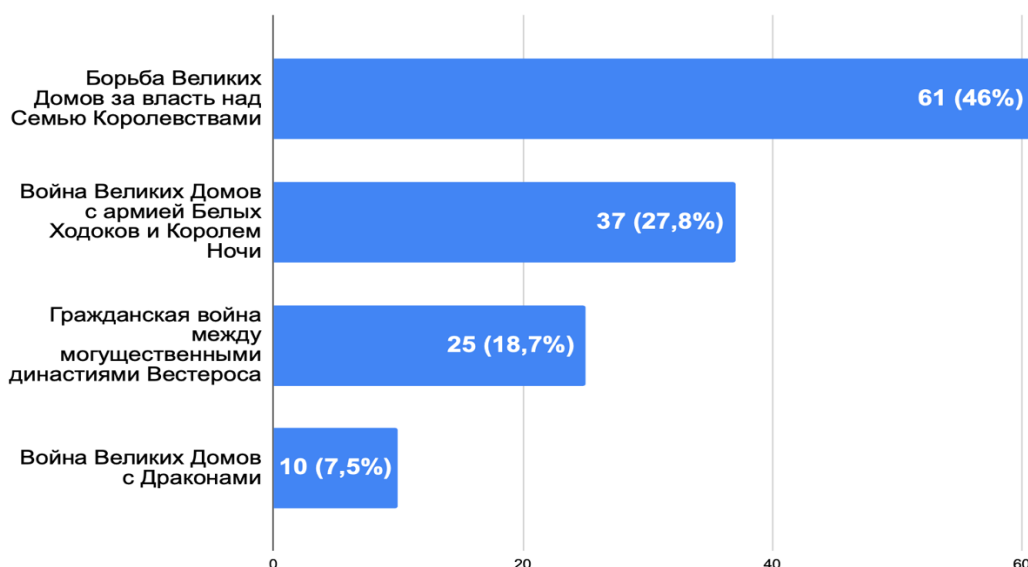


Рисунок 14 – Уровень осведомленности респондентов о значении названия сериала «Игра Престолов»

Как показывает 14-рисунок (диаграмма), 73,8% респондентов (98 человек) считают, что в наименовании сериала «Игра Престолов» заключены две основные идеи: 1) борьба Великих Домов за господство над Семью Королевствами; 2) война Великих Домов с армией Белых Ходоков во главе с Королем Ночи. Между тем, 25 участников опроса (18,7%) предполагают, что название сериала отсылает к внутреннему конфликту между властными кланами Вестероса, и лишь 7,5% опрошенных (10 человек) полагают, что название сериала говорит о том, что в нем разворачивается кровопролитное сражение Великих Домов с Драконами. На самом деле, в центре сюжета сериала «Игра Престолов» находятся две ключевые темы: борьба за Железный Трон Семи Королевств и противостояние могущественных родов Вестероса с войском Белых Ходоков под руководством Короля Ночи. В ходе сюжета каждый из

кланов ведет бескомпромиссную борьбу за власть, используя любые средства и утверждая свое исключительное право на трон. Следовательно, наименование сериала отражает суть происходящих в нем событий: открытое противостояние могущественных династий за господство над Семью Королевствами. «Игра Престолов» олицетворяет метафору современной политической борьбы за власть. В целом анализ ответов на вопрос «Какой смысл заложен в названии сериала «Игра Престолов?» показал, что значительная часть современной молодежи и представителей старшего поколения демонстрирует высокий уровень интереса к кинопроизведениям зарубежного производства и проявляет толерантность к культуре других стран, уделяя особое внимание изучению иностранного языка, его истории и культурным традициям.

В ходе опроса мы попытались выяснить, знают ли респонденты значение культовой фразы «*Winter is coming*» – «*Зима близко*» из сериала «Игра Престолов». Подробный анализ ответов представлен ниже на 15-рисунке (диаграмме):



Рисунок 15 – Определение респондентами значения фразы «*Winter is coming*» – «*Зима близко*»

Данные 15-рисунка (диаграммы) показывают, что большое количество респондентов (50,4% или 67 человек) правильно интерпретировали смысл культовой фразы «*Winter is coming*» – «*Зима близко*» из сериала «Игра Престолов», которая предвещала наступление трудностей и тяжелых испытаний для всех обитателей Семи Королевств. В ходе опроса 51 человек (38,3%) верно отметили, что вышеназванная фраза также знаменует собой приближение долгой суровой зимы. Высокий процент правильности выбранных участниками опроса ответов обусловлен тем, что концепт «*зима*» в английской лингвокультуре обладает негативными коннотациями, ассоциируясь с такими понятиями, как холод, сон, покой и даже смерть. На континенте Вестерос зима может наступать на протяжении нескольких лет, превращая его в вечное снежное царство.

Снегопады здесь возможны в любой сезон, и не каждому удастся выжить в столь суровых условиях. Однако наибольшую опасность представляют мифические существа, которые могут пробудиться во время продолжительной зимы. Согласно древним преданиям, около восьми тысяч лет назад монстры, известные как Белые Ходоки, осуществили нашествие на Вестерос, установив на континенте «вечную» зиму. Эти существа обладают магическим даром возвращать к жизни умерших животных и людей, превращая их в зомби. Для обитателей северных территорий долгие и холодные зимы стали жестоким испытанием. В целях защиты Семи Королевств от повторных вторжений была построена оборонительная Стена и организован воинский отряд «Ночной Дозор». Не сумели правильно определить значение излюбленной фразы лорда Эддарда Старка «*Winter is coming*» – «*Зима близко*» остальные 15 участников опроса (11,3%): 8 человек (6,0%) неверно истолковали ее как предвестие новогодних праздников, тогда как 7 опрошенных (5,3%) предположили, что фраза употребляется для обозначения времени наступления массового голода. Ошибочное восприятие анализируемой фразы в языковом сознании респондентов может быть связано с их недостаточной осведомленностью об особенностях средневекового уклада жизни в вымышленном мире Семи Королевств Вестероса. Тем не менее, анализ ответов показывает, что большинство участников эксперимента обладают достаточными фоновыми экстралингвистическими знаниями, необходимыми для полноценного восприятия культурного кода, заложенного в значении популярного английского выражения «*Winter is coming*» – «*Зима близко*».

В рамках проведенного исследования нам удалось определить уровень восприятия в языковом сознании респондентов вымышленной фразы «*Valar morghulis*» – «*Валар Моргулис*» из сериала «Игра Престолов». Подробный анализ ответов респондентов представлен на 16-рисунке (диаграмме):

**Укажите значение фразы «Valar morghulis» – «Валар Моргулис».**



Рисунок 16 – Определение респондентами значения вымышленной фразы «*Valar morghulis*» – «*Валар Моргулис*»

Как видно из 16-рисунка (диаграммы), указали правильное значение вымышленной фразы «*Valar morghulis*» – «*Валар Моргулис*», которая с валирийского языка означает «Все люди смертны», 83 респондента (63,8%). В тоже время, 31 человек (23,8%) неправильно интерпретировали значение вышеназванной фразы, перепутав ее с другой вымышленной цитатой на валирийском языке «*Valar Dohaeris* – *Валар Дохаэрус*», что в переводе на русский означает «Все люди должны служить». Между тем, 9 участников исследования (6,9%) ошибочно предположили, что фраза «*Valar morghulis*» – «*Валар Моргулис*» употребляется в значении «Драконы – не рабы», тогда как 7 респондентов (5,4%) неверно истолковали ее как форму прощания, выбрав вариант «До свидания». На наш взгляд, неправильное понимание смысла анализируемой фразы участниками исследования может быть связано с трудностями подсознательного восприятия вымышленных языков, в том числе заложенных в них культурных кодов. Например, если искусственный язык в значительной степени заимствует лексику из латино-романских источников, то это создаёт трудности в освоении для носителей языков, принадлежащих к другим языковым семьям и группам. Искусственные языки представляют собой уникальный вклад в культурное наследие человечества, но в настоящее время ни один из них не способен полноценно заменить естественные языковые системы. Однако, несмотря на трудности восприятия искусственных языков, значительная часть участников опроса (63,8% или 83 человека) понимают значение фразы «*Valar morghulis*» – «*Валар Моргулис*». Это обусловлено тем, что после выхода сериала «Игра Престолов» интерес к изучению искусственных языков возрос преимущественно среди студенческой молодежи. Представленные в сериале искусственные языки оказали настолько заметное влияние на образовательные процессы, что в ряде американских учебных заведений, включая Бостонский колледж Беркли, были запущены курсы по изучению валирийского и дотракийского языков. Следовательно, в анализируемом сериале задействованы два вымышленных языка, которые представляют собой сложную знаковую систему с уникальным набором слов и выражений, а также грамматических правил. В сюжетной линии сериала, на валирийском языке разговаривают представители знатного рода Таргариенов, тогда как дотракийский язык применяется в речи дотракийских воинов-кочевников. Кроме того, оба искусственных языка характеризуются наличием множества различных диалектов, из-за чего обитатели Вольного города и Кварта могли испытывать значительные трудности в общении друг с другом. В сериале «Игра Престолов» валирийский и дотракийский языки были разработаны для обеспечения взаимодействия персонажей, которые впоследствии обрели статус уникального достояния в области мировой культуры и лингвистических исследований.

В ходе опроса было выявлено общее восприятие респондентами общественно-политической реалии «*Hand of the King/Queen*» – «*Десница Короля/Королевы*». В результате проведенного исследования было выявлено, что подавляющее большинство респондентов (90,2% или 120 человек) указали правильное значение английской общественно-политической реалии «*Hand of the King/Queen*» – «*Десница Короля/Королевы*», которая служит обозначением

государственной должности советника правителя в Семи Королевствах. Несмотря на верное истолкование значения вышеупомянутой реалии, многие участники опроса старались давать лаконичные ответы: «помощник» (26), «правая рука» (20), «доверенное лицо» (18), «советник» (18), «заместитель» (15), «государственная должность» (5), «визирь» (1). Другим респондентам удалось сформулировать свои ответы в более развернутой форме: «Десница – второе лицо в государстве, советник и помощник правителя» (15), «Десница – должность советника, который помогает королю/королеве принимать важные решения» (10), «Десница – главный советник и помощник у короля/королевы» (5). Как видно из вышеприведенных определений, тенденция к краткому толкованию значения анализируемой культурной лексемы приводит к неполноценному восприятию особенностей общественно-политического уклада средневекового английского общества в языковом сознании респондентов. В ходе опроса было выявлено 2 участника (1,6%), неверно истолковавших значение вышеупомянутой английской реалии, связанной с наименованием должности советника правителя («королевский отряд воинов» (1); «королевские владения» (1); «территория короля» (1)). 11 человек (8,2%) затруднились ответить на вопрос. Это свидетельствует о низком уровне восприятия рассматриваемой английской культурной реалии в языковом сознании участников эксперимента. В целом анализ представленных данных указывает на то, что большинство опрошенных понимают смысл реалии «*Hand of the King/Queen*» – «Десница Короля/Королевы», однако они не обратились к академическим словарям для уточнения ее лексического значения. С нашей точки зрения, игнорирование норм лексической точности слова или выражения может привести к искажению его исконного значения.

С целью выявления общей национально-культурной специфики восприятия сериала «Игра Престолов» экспериментальной группой, участникам было предложено заполнить ассоциативное поле лингвокультурного концепта «**Wall**» – «Стена». В рамках проведенного анализа нам удалось сгруппировать полученные от респондентов ассоциации по 4 основным семантическим кластерам: 1) защита; 2) граница; 3) инструмент коммуникации; 4) социальный барьер. Эти данные представлены ниже в 23-таблице:

Таблица 23 – Семантические кластеры ассоциативного поля лингвокультурного концепта «**Wall**» – «Стена»

Название кластера	Пример ассоциаций	Количество ассоциаций
1	2	3
Стена как защита от дикарей и Белых Ходоков	Крепость, оборона, укрытие, безопасность, оберег, охрана, сохранение, забор, сторожевая башня, защищенность, дом, Родина, стойкость, бастион, щит, броня, страна, родители, сам человек, войска, армия, война, родной край, отец, семья, друзья, братья, стража, солдаты, государство	30

Продолжение таблицы 23

1	2	3
Стена как граница между миром живых и миром мертвых, цивилизации и дикарями	Территория, география, пограничность, передел, черта, рубеж, контроль, ограничение, преграда, барьер, предел, мера, порог, разделение, препятствие, земля, личные границы, политические границы, географические границы, социальные границы, личностные границы, государственные границы, лимит, контур, личное пространство, рамки, линия страны, языки, знания, ограждение, запрет, недопустимость, таможня, линия	34
Стена как инструмент межличностного взаимодействия между персонажами	Подчинение, конфликт, союз, договоренность, непонимание, доверие, сотрудничество, обман, опора, поддержка, разобщение, взаимоотношения, контакты, конфронтация, разногласия, помощь, дружба, любовь, ненависть, страх, взаимопонимание, страсть, преданность, забота, близость, душевная сдержанность, человечность, милосердие, жестокость, уважение, понимание, согласие, мир, отстаивание интересов, верность, предательство, человечность, эмпатия, честность, вежливость, уважение, уверенность, ложь, внимание, психология	45
Стена как социальный барьер между знатными классами и простолюдинами, бастардами и законными наследниками	Неравенство, исключение, включение, принадлежность, идентичность, общество, группа, расовые барьеры, социальная стратификация, маргинализация, статус, идентификация, слои населения, король, слуга, коллектив, группировка, разделённость, дискриминация, отгороженность, городские жители, окружение, маргиналы, опекуны, мирные жители, народности, племена, нация, классы, народ, военные, торговцы, наемники, нация, коллеги, работники, сословие, коллектив, социум, правитель, вождь, мирные жители, молодежь, старшее поколение, незаконнорожденные дети, бедные, среднеобеспеченные, богатые, правительство, власть, мирные граждане, господствующие, подчиненные, образованные, неграмотные	55

Проанализировав данные, представленные в 23-таблице, можно сделать вывод о том, что центральное место в ассоциативном поле лингвокультурного концепта «*Wall*» – «*Стена*» занимают как положительные, так и отрицательные оценочные характеристики, описывающие особенности социальной иерархии в обществе (55 ассоциаций). Не менее значимым оказалось восприятие анализируемого концепта в языковом сознании респондентов как инструмента межличностного взаимодействия, способного оказать значительное воздействие



на психоэмоциональное состояние человека (45 ассоциаций). Кроме того, у участников эксперимента концепт «*Wall*» – «*Стена*» вызвал 34 ассоциации, свидетельствующие о значительном акцентировании на неприкосновенности как физических, так и психологических границ. То же самое можно сказать и о ключевом аспекте защиты людей от внешнего мира, с которым связано 30 ассоциаций, относящихся к концепту «*Wall*» – «*Стена*». Таким образом, в результате проведенного исследования было выявлено 164 ассоциации с лингвокультурным концептом «*Wall*» – «*Стена*». Как показывает анализ ответов, большинство опрошенных (75,1% или 100 человек) предложили четыре ассоциации, связанные с концептом «*Wall*» – «*Стена*». Между тем, 13 испытуемых (9,8%) привели по три ассоциации, в то время как 10 респондентов (7,5%) назвали две ассоциации. Кроме того, 8 участников (6,1%) привели в пример по одной ассоциации к анализируемому концепту. Затруднились ответить на вопрос 2 испытуемых (1,5%). В целом предложенные респондентами ассоциации к концепту «*Wall*» – «*Стена*» отражают его смысловую наполненность. Это указывает на то, что участники исследования обладают достаточными фоновыми знаниями о соответствующих английских культурных реалиях и их значениях.

Таким образом, экспериментальный анализ специфики языкового отражения культурных кодов в английском сериале «Игра Престолов» позволил сделать вывод о том, что многие крылатые выражения и цитаты, а также культурные реалии, отражающие духовную культуру средневекового английского общества, прочно закреплены в языковом сознании подавляющего большинства опрошенных респондентов. В рамках проведенного исследования установлено, что испытуемые обладают развитым ассоциативным мышлением и умеют ясно и точно излагать свои мысли. Тем не менее, в ходе эксперимента выявлены случаи неверной интерпретации значений некоторых культурных лексем и фраз на вымышленном языке, что указывает на низкий интерес некоторых участников опроса к изучению английской культуры и освоению искусственных языков.

Приступим к экспериментальному анализу особенностей языкового отражения культурных кодов в русском сериале «Тайный город». В ходе исследования респондентам предлагалось ответить на следующий вопрос: «Какой смысл заложен в названии сериала «Тайный город»?», при этом выбрав два наиболее значимых, по их мнению, ответа. Результаты опроса представлены ниже на 17-рисунке (диаграмме):

**Какой смысл заложен в названии сериала «Тайный город»?  
(Отметьте два наиболее важных ответа)**

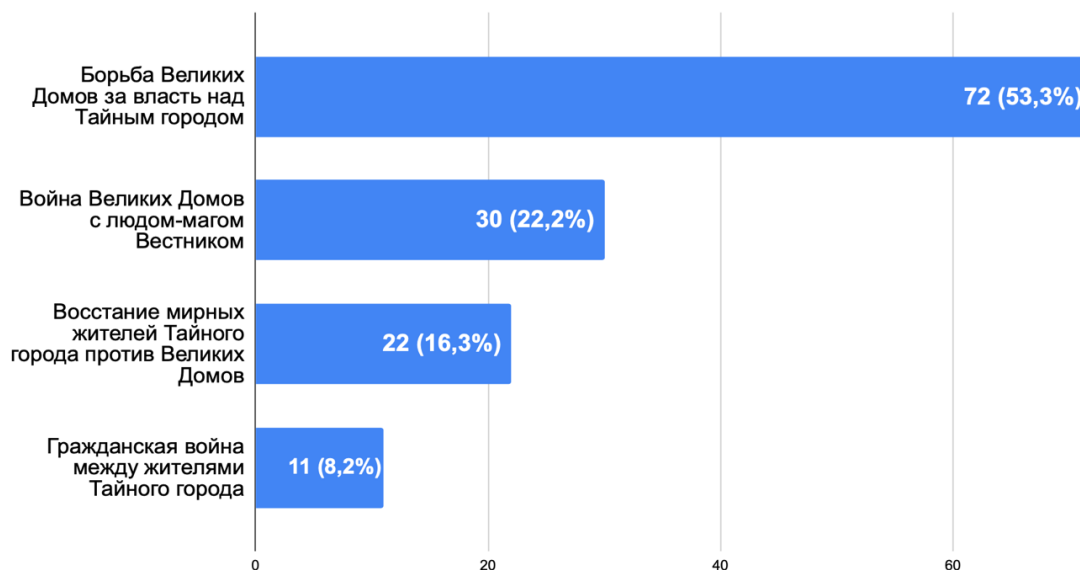


Рисунок 17 – Уровень осведомленности респондентов о значении названия сериала «Тайный город»

Как показывает 17-рисунок (диаграмма), 75,5% опрошенных респондентов (102 человека) полагают, что в наименовании сериала «Тайный город» заключены две основные идеи: 1) борьба Великих Домов за господство над Тайным городом; 2) война Великих Домов с людом-магом Вестником. Тем не менее, 22 участника (16,3%) предполагают, что название сериала аллюзирует на восстание мирного населения против могущественных кланов Тайного города, и лишь 8,2% испытуемых (11 человек) считают, что название сериала указывает на угрозу разворачивания кровавой гражданской войны между обитателями Тайного города. В действительности, в центре сюжета сериала «Тайный город» находятся две главные темы: борьба могущественных кланов за единоличное господство над всей территорией Тайного города и их противостояние с сильнейшим людом-магом Вестником. В Тайном городе каждый из кланов ведет многолетнюю борьбу за доминирование, прибегая к любым методам для утверждения своего непререкаемого права на установление власти. Следовательно, наименование сериала отражает суть происходящих в нем событий: скрытая борьба могущественных династий за единоличное господство над Тайным городом. В целом анализ ответов на вопрос «Какой смысл заложен в названии сериала «Тайный город?» показал, что значительная часть современной русской молодежи проявляет высокий уровень интереса к новинкам российского кинематографа, отражающим национальный колорит русской культуры.

В результате проведенного исследования было установлено, что респонденты обладают необходимыми базовыми знаниями для корректной

интерпретации значения русского фразеологизма *«быть сытым по горло»*. Развернутый анализ ответов представлен ниже на 18-рисунке (диаграмме):

**Укажите значение фразеологизма «Быть сытым по горло».**

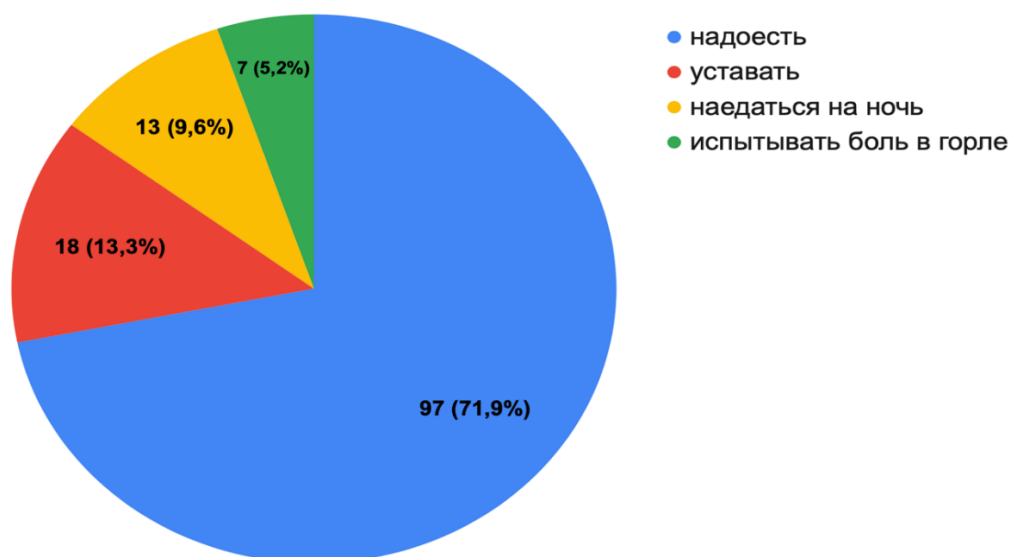


Рисунок 18 – Восприятие в русском языковом сознании фразеологизма *«быть сытым по горло»*

По данным 18-рисунка (диаграммы) видно, что 97 респондентов (71,9%) выбрали правильное значение русского фразеологизма *«быть сытым по горло»*, который употребляется в значении «надоест». Такой выбор обусловлен регулярным употреблением вышеназванного фразеологического оборота в современной русской речи. Тем не менее, в ходе проведения эксперимента было установлено, что ответы 38 участников (28,1% от общего числа) содержат ошибки: 18 респондентов (13,3%) ошибочно выбрали вариант «уставать», 13 человек (9,6%) отметили неправильный вариант ответа «наедаться на ночь», и 7 опрошенных (5,2%) неверно указали на вариант ответа «испытывать боль в горле». Таким образом, устойчивое выражение *«быть сытым по горло»* применяется для выражения состояния чрезмерного насыщения чем-либо, приводящего к потере интереса или возникновению сильного раздражения в отношении определённой деятельности, явления или объекта, например работы, увлечения, пищи, слов или действий. В русском мировосприятии данный фразеологизм является отражением соматического культурного кода, который метафорически ассоциирует процесс восприятия информации с приёмом пищи, где горло символизирует предел насыщения и одновременно служит метафорой для осмысления окружающей действительности. Учитывая, что из 135 участников опроса 97 дали правильный ответ, можно утверждать, что фразеологизм *«быть сытым по горло»* функционирует в русском языке как культурный код, прочно закреплённый в языковом сознании русского народа.

В нашем исследовании мы попытались выяснить, знают ли участники опроса значение другого русского фразеологизма *«просиживать штаны»*. Подробный анализ ответов представлен ниже на 19-рисунке (диаграмме):

**Укажите значение фразеологизма «Просиживать штаны».**

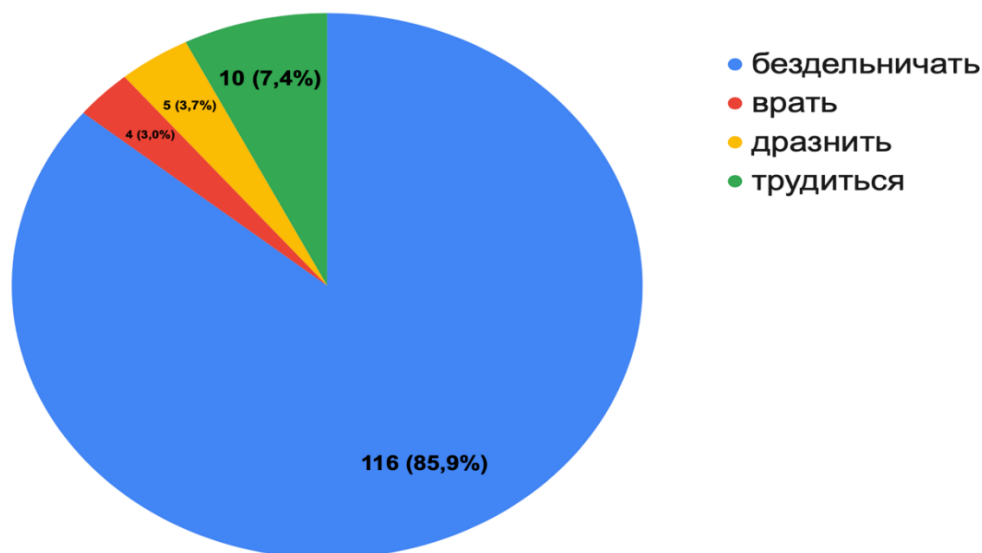


Рисунок 19 – Определение респондентами значения фразеологизма *«просиживать штаны»*

Данные 19-рисунка (диаграммы) показывают, что подавляющее большинство опрошенных (85,9% или 116 человек) верно определили смысл русского фразеологизма *«просиживать штаны»*, который употребляется в значении «бездельничать». Неправильно интерпретировали значение вышеназванного устойчивого выражения остальные 19 респондентов (14,1%): 10 человек (7,4%) ошибочно предположили, что выражение *«просиживать штаны»* подразумевает «трудиться», 5 участников (3,7%) решили, что оно употребляется в значении «дразнить», тогда как 4 испытуемых (3,0%) выразили мнение, что рассматриваемый фразеологизм обозначает «врать». Высокий процент правильности выбранных участниками опроса ответов обусловлен прочным закреплением в сознании русского народа фразеологического оборота *«просиживать штаны»*, в основе которого лежит образ типичного русского тунеядства, отражающий русские представления о праздности как увиливание от труда. В русском сознании выражение *«просиживать штаны»* передает культурный код, символизирующий метафорическое сравнение бесполезного времяпрепровождения с износом брюк из-за продолжительного сидения. В данном контексте штаны подвергаются ускоренный износу вследствие постоянного трения, что служит аналогией бесцельного траты времени и праздности. Следовательно, участники исследования обладают достаточными фоновыми знаниями, необходимыми для осмысления культурного кода, заложенного в значении фразеологизма *«просиживать штаны»*.

Проведенный опрос позволил выявить уровень восприятия в языковом сознании носителей русского языка известной крылатой фразы библейского происхождения *«Я не верю в судьбу»*. В ходе опроса участников попросили завершить цитату *«Я не верю в .... Сантьяга, и ты хорошо это знаешь»* из сериала *«Тайный город»* подходящим по смыслу словом. Рассмотрим анализ ответов, представленный ниже на 20-рисунке (диаграмме):

**Продолжите цитату из сериала: «Я не верю в ...., Сантьяго, и ты хорошо это знаешь».**

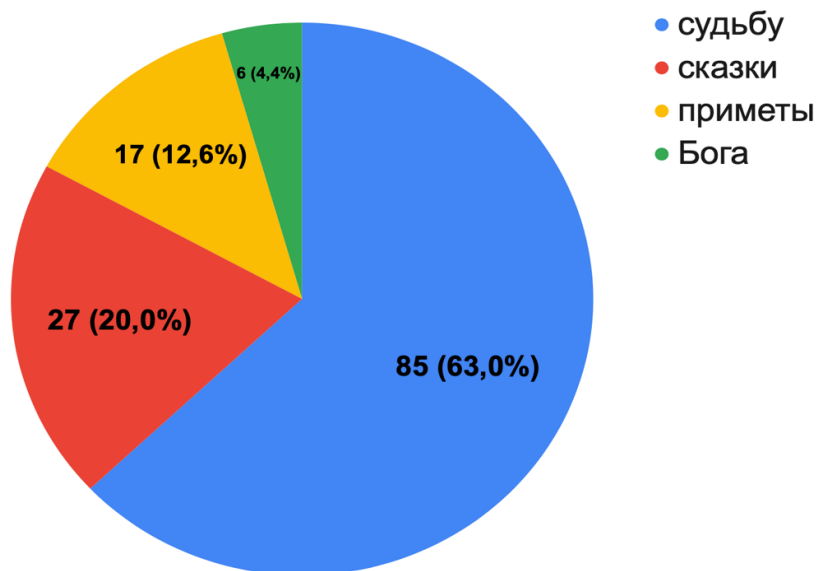


Рисунок 20 – Восприятие в русском языковом сознании крылатой фразы *«Я не верю в судьбу»*

Как видно из 20-рисунка (диаграммы), большое количество респондентов (63,0% или 85 человек) завершили цитату *«Я не верю в .... Сантьяга, и ты хорошо это знаешь»* из сериала *«Тайный город»*, отдав предпочтение слову «судьба». Следовательно, респондентам удалось правильно идентифицировать известное крылатое выражение библейского происхождения *«Я не верю в судьбу»* в контексте указанного сериала. Более того, подобный выбор обусловлен тем, в русской ментальности понятие «судьбы» отражает укорененные христианские ценности, такие как Вера в Бога, любовь к ближнему, сострадание, смиренность, готовность к прощению. Другим участникам опроса не удалось правильно завершить вышеупомянутую цитату из сериала: 27 человек (20,0%) ошибочно использовали слово «сказки», в то время как 17 опрошенных (12,6%) выбрали неправильный ответ «приметы», и 6 испытуемых (4,4%) неверно указали на вариант ответа «Бога». Таким образом, доля респондентов, не знакомых с русской крылатой фразой библейского происхождения *«Я не верю в судьбу»*, составляет немногим менее половины (37,0% или 50 человек), что, возможно, обусловлено их юным возрастом и еще не сложившимися религиозными взглядами. Следует отметить, что участники исследования не смогли распознать широко известную фразу, восходящую к библейским

источникам, несмотря на её упоминание в заключительном эпизоде первого сезона сериала «Тайный город», где она была произнесена Комиссаром Тёмного двора, Сантьяга. Тем не менее, анализ ответов показывает, что большинство участников эксперимента обладают достаточными фоновыми знаниями, необходимыми для полноценного восприятия культурных и религиозных кодов, заложенных в значении популярного русского выражения «*Я не верю в судьбу*».

Таким образом, анализ результатов экспериментального исследования особенностей языкового отражения культурных кодов в русском сериале «Тайный город» позволил сделать вывод о том, что устойчивые выражения, афоризмы и цитаты, воплощающее в себе национально-культурные ценности русского народа, надежно укоренились в языковом сознании носителей русского языка. В ходе эксперимента участники выразили значительный интерес к новейшим кинопроизведениям российского производства, отображающим уникальные черты русской культуры, а также продемонстрировали способность к критическому анализу. Однако опрос показал, что у некоторых участников есть трудности с интерпретацией значений отдельных фразеологизмов, включая те, что имеют библейские корни. Это свидетельствует о сниженном интересе отдельных респондентов к освоению культурных традиций и отсутствию устойчивых религиозных убеждений.

Проанализировав особенности восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков, мы можем утверждать, что национальная идентичность, ментальность, религиозные убеждения и ценностные ориентации в обществе оказывают существенное влияние на восприятие реципиентами различных культурных кодов, транслируемых посредством аудиального и визуального каналов. Кинематографический язык может стать особенно сложным в случае использования многоязычных диалогов в фильмах или сериалах. Следовательно, современная реальность характеризуется языковым многообразием, и аудиовизуальные произведения отражают жизненный уклад и культурные ценности общества.

Учитывая все вышеперечисленное, можно прийти к заключению, что репрезентация культурных кодов в казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра Престолов» и русском сериале «Тайный город» через разнообразные культурные реалии, фразеологизмы и крылатые выражения, которые воплощают в себе национальный характер и духовные устои трех представленных лингвокультур, способствует их полноценному восприятию в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков. Результаты ассоциативного эксперимента подчеркивают важность развития навыков критического и ассоциативного мышления, умений работать со словарем, а также способности к четкому и точному выражению своих мыслей. Полноценное восприятие культурных кодов в языковом сознании носителя языка зависит от уровня заинтересованности в чтении художественной и научной литературы, а также просмотре кинематографических произведений отечественного и зарубежного

производства, отображающих уникальные черты и национальный колорит казахской, английской и русской лингвокультур.

Таким образом, результаты экспериментального исследования культурных кодов в казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра Престолов» и русском сериале «Тайный город» помогли нам определить специфику восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков. Все собранные данные обработаны с соблюдением максимальной конфиденциальности и использованы исключительно в академических целях.

### **Выводы по третьей главе**

В третьей главе настоящего исследования нами были проанализированы реалии и способы их адаптации в аудиовизуальных текстах на казахском, английском и русском языках. В ходе исследования в казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра престолов» и русском сериале «Тайный город» было обнаружено и проанализировано 214 реалий, принадлежащих к 3 основным категориям: этнографические, общественно-политические и географические реалии. Было выявлено, что в трех представленных кинотекстах наиболее многочисленную группу составили этнографические реалии, включающие в себя наименования мифических существ, волшебных артефактов и ритуалов. В ходе анализа способов передачи реалий нами установлено, что в процессе перевода одни приемы комбинируются с другими и редко встречаются в «изолированном виде», что указывает на комплексную природу переводческих трансформаций. В результате исследования удалось выявить характер и причины лингвокультурных барьеров и их влияние на процесс адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках: 1) неверная интерпретация культурных кодов, заложенных в исходных лексических единицах; 2) недостаточная или излишняя лингвокультурная адаптация исходной киноленты; 3) неподходящая стратегия и способ передачи культурно-значимых единиц кинотекста; 4) неправильная синхронизация текста с аудио-видеорядом. В целях определения специфики восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков нами был проведен ассоциативный эксперимент. Результаты экспериментального анализа культурных кодов в казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра Престолов» и русском сериале «Тайный город» позволили выявить совокупность взаимосвязанных между собой аудиальных, визуальных, вербальных и невербальных кодов, обеспечивающих полноценное восприятие лингвокультурных концептов носителями казахского, английского и русского языков.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном мире Интернет фактически заменил телевидение, что привело к массовому созданию стриминговых аудио-видеосервисов, виртуальных кинотеатров и других онлайн-площадок для просмотра видеоконтента любого жанра и прослушивания аудио записей в сети. В течение последних нескольких лет наблюдался значительный рост числа пользователей виртуальных кинотеатров. Основным фактором, способствующим этому росту, стали ограничения, связанные с пандемией коронавируса, в ходе которой просмотр кинофильмов и сериалов превратился в одно из основных средств развлечения. Одно из ключевых преимуществ современных виртуальных кинотеатров заключается в их удобстве по сравнению с традиционными кинозалами, так как зрителям не требуется посещать конкретное местоположение и придерживаться расписания сеансов. Кроме того, сегодня многие сервисы потокового вещания аудиовизуального контента предлагают потребителям привлекательные тарифные планы, упрощая тем самым их доступ к обширной коллекции кинопроизведений и телевизионных программ. Таким образом, активное распространение стриминговых сервисов предоставило зрителям возможность погрузиться в особенности национальной идентичности, культурные традиции и обычаи разных стран мира.

В представленном диссертационном исследовании применен комплексный подход к анализу лингвокультурологических особенностей аудиовизуальных текстов и их адаптации на казахском, английском и русском языках. В ходе исследования нам удалось осуществить детальный анализ когнитивных и нейронаучных исследований в области аудиовизуальных произведений и их влияния на когнитивные функции человеческого мозга. Кроме того, нами были проанализированы лингвокультурные и лингвокогнитивные парадигмы восприятия концептов в аудиовизуальных текстах с учетом взаимосвязей языковой, мыслительной и культурной составляющих. В рамках исследования был осуществлен лингвокультурологический анализ казахского анимационного фильма «Музбалак», английского сериала «Игра Престолов» и русского сериала «Тайный Город», выявлены их жанровые характеристики, а также сходства и различия в языковой картине мира и национальном менталитете носителей казахского, английского и русского языков. Для исследования причин возникновения лингвокультурных препятствий в процессе адаптации аудиовизуальных текстов были определены различные категории реалий и способы их передачи в профессиональном и любительском переводах. В диссертационном исследовании получили отражение результаты ассоциативного эксперимента в целях изучения специфики восприятия культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков. Проведенный лингвокультурологический анализ аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках позволил выявить совокупность взаимосвязанных между собой аудиальных, визуальных, вербальных и невербальных кодов, которые обеспечивают полноценное



восприятие лингвокультурных концептов носителями трех разноструктурных языков.

Проанализировав лингвокультурологические аспекты аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках, мы пришли к следующим выводам:

1) Аудиовизуальный текст характеризуется своеобразной полисемиотической природой: изображение, звук и экранный текст передаются по различным семиотическим каналам (аудиально-вербальным, аудиально-невербальным, визуально-вербальным и визуально-невербальным). В качестве основных параметров, определяющих структуру аудиовизуального текста, выступают жанр, модус (способ коммуникации) и тональность (эмоциональная окраска). Аудиовизуальный текст отличается сложной многоуровневой структурой, и его создание требует принятия во внимание национально-культурных кодов, которые позволяют зрителю расшифровать замысел автора без каких-либо искажений в рамках единого коммуникативного процесса.

2) Концептуальное поле аудиовизуальных текстов включает в себя разнообразие культурных кодов, правильная интерпретация которых обеспечивает эффективность коммуникативного процесса. С одной стороны, в сознании зрителя представления о персонажах и их образах, воплощенных в аудиовизуальных текстах, формируются через вербальные, невербальные, слуховые, зрительные и чувственные каналы. С другой стороны, существенное влияние на формирование определенных образов в сознании аудитории могут оказать нейронаучные и когнитивные методы: 1) создание нейроизображений или нейровизуализация; 2) построение телесной метафоры. Данные обстоятельства подчеркивают, что восприятие аудиовизуальных текстов осуществляется в комплексном, многомерном процессе взаимодействия лингвистических, культурных и когнитивных элементов.

3) Казахский анимационный фильм «Музбалак», английский сериал «Игра Престолов» и русский сериал «Тайный город» являются примерами, отражающими характерные черты жанра фэнтези: 1) наличие выдуманного мира; 2) использование магии; 3) наличие волшебных существ. Сопоставительный лингвокультурологический анализ аудиовизуальных текстов в трех разноструктурных языках позволяет выявить некоторые сходства и различия в языковой картине мира и национальном менталитете носителей казахского, английского и русского языков. С одной стороны, лингвокультурологические особенности аудиовизуальных текстов отражают глобальные ценностные ориентации, которые являются общезначимыми для представителей казахской, английской и русской культур. С другой стороны, анализ национально-специфических характеристик аудиовизуальных текстов выявляет расхождения в традиционном укладе жизни, менталитете, мышлении, религиозных взглядах, традициях и обычаях, присущих казахской, английской и русской лингвокультурам.

4) В казахском анимационном фильме «Музбалак», английском сериале «Игра Престолов» и русском сериале «Тайный город» представлены 3 группы реалий: этнографические, общественно-политические и географические.

Наиболее многочисленную группу составили этнографические реалии, включающие в себя наименования мифических существ, волшебных артефактов и ритуалов. Данное явление объясняется тем, что упомянутые кинематографические произведения относятся к жанру фэнтези, корни которого уходят в древние мифы, эпическую поэзию и фольклорные предания. При передаче культурных реалий одни переводческие приемы могут сочетаться с другими, что свидетельствует об их комплексном характере.

5) Возникновение лингвокультурных расхождений в процессе адаптации аудиовизуальных текстов на казахском, английском и русском языках может быть обусловлено рядом причин: 1) неверная интерпретация культурных кодов, заложенных в оригинале; 2) недостаточная или излишняя лингвокультурная адаптация исходной киноленты; 3) неподходящая стратегия и способ передачи культурно-обусловленных единиц оригинала; 4) неправильная синхронизация текста с аудио-видеорядом. Деятельность переводчика часто ограничивается переводом киносценария и не распространяется на синхронизацию переведенного текста со звуковой и видеодорожкой, что может привести к снижению степени эквивалентности перевода оригиналу. Тем не менее, следует осознавать, что успех кинопроизведения во многом определяется его визуальной привлекательностью, масштабностью и использованием спецэффектов, а не точным соответствием перевода исходному тексту. Зрители уделяют основное внимание визуальному ряду, представленному на экране, а не деталям сценария.

6) Результаты ассоциативного эксперимента подтверждают, что полноценное восприятие культурных кодов в национальном языковом сознании носителей казахского, английского и русского языков достигается благодаря наличию следующих навыков и умений: 1) навыки ассоциативного и критического мышления; 2) навыки работы со словарем; 3) способность к ясному и точному выражению мыслей; 4) проявление интереса к чтению научной и художественной литературы; 5) проявление интереса к просмотру произведений отечественного и зарубежного кинематографа; 6) наличие необходимых фоновых знаний.

*Дальнейшие перспективы* настоящего исследования мы видим в следующих научных направлениях:

1) изучение аудиовизуального текста с целью анализа языковой личности персонажей в современном поликультурном художественном пространстве;

2) сопоставительное изучение аудиовизуальных текстов с точки зрения их восприятия в различных языковых системах;

3) исследование аудиовизуального текста в иноязычной лингвокультурной среде в аспекте построения моделей культурных адаптаций;

4) создание лексикографического издания, включающего в себя национальные реалии, идиомы и широко известные цитаты из кинематографических и телевизионных произведений, которые обрели статус культурного достояния Казахстана.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Винникова Т.А. Моделирование механизмов понимания кинотекста: автореф. ... канд. филол. наук: 10.02.19. – Барнаул, 2010. – 22 с.
- 2 Калдыбекова А.Е., Касымбекова Н.С. ЖОО-да шет тілі сабағында аудиовизуалды мәтінді қолдану // Х. Досмұхамедов атындағы Атырау университетінің Хабаршысы. – 2020. – Т. 59 (4). – Б. 52-61. DOI: <https://doi.org/10.47649/vau.2020.v59.i4.07>
- 3 Бегадилова А.М. Киномәтінді аудару ерекшеліктері // Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің хабаршысы. – 2014. – №3 (100). – 299 б.
- 4 Нұрмышева Ш.А., Тұңғатова Ғ.Ж. Дискурстың кинотіліндегі көрінісі мен киноаудармадағы маңызы // Абылай хан атындағы Қазақ халықаралық қатынастар және әлем тілдері университетінің хабаршысы. «Филология ғылымдары» сериясы. – 2019. – №1 (52). – Б. 106-113.
- 5 Ибраева А.А., Кусаинова Г.С. Проблемы аудиовизуального перевода. [http://www.rusnauka.com/22\\_PNR\\_2012/Philologia/6\\_115161.doc.htm](http://www.rusnauka.com/22_PNR_2012/Philologia/6_115161.doc.htm) 24.05.2023.
- 6 Калинин А.Ю. К вопросу об онтологических свойствах аудиовизуального текста // Вестник Московского университета. Серия 19: «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – 2023. – №1. – С. 70-84.
- 7 Малёнова Е.Д. О методике анализа аудиовизуального текста (на материале аудиовизуальных поликодовых текстов социальной рекламы) // Вестник Тверского государственного университета. Серия «Филология». – 2018. – №4. – С. 166-175.
- 8 Фёдоров А.В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. – Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2010. – 64 с.
- 9 Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности. Обучение данному виду перевода // XVII Царскосельские чтения: материалы Междунар. науч. конф. (23-24 апр. 2013 г.). – СПб.: 2013. – С. 374-381.
- 10 Ворошилова М.Б. Креолизованный текст: кинотекст // Политическая лингвистика. – Екатеринбург, 2007. – Вып. (2) 22. – С. 106-110.
- 11 Слышкин Г.Г., Ефремова М.А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). – М.: Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
- 12 Райс К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. Сборник статей. – М.: 1978. – С. 202-228.
- 13 Gambier Y. The Position of Audiovisual Translation Studies // The Routledge Handbook of Translation Studies. – New York: Routledge, 2013. – P. 45–59.
- 14 Taylor Ch.J. Multimodality and Audiovisual Translation // Handbook of Translation Studies. – Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2013. – Vol. 4. – P. 98–104.
- 15 Kress G. Multimodality: A Social Semiotic Approach to Communication. – London: Routledge Falmer, 2010. – 212 p.

- 16 Zabalbeascoa P. The Nature of the Audiovisual Text and Its Parameters // The Didactics of Audiovisual Translation. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2008. – P. 21-37. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.77.05zab>
- 17 Ventrella F. Visual Turn // International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. – Elsevier: Oxford, 2015. – Vol. 25. – P. 207-213.
- 18 Martinelli D. What You See Is What You Hear: Creativity and Communication in Audiovisual Texts. – Springer International Publishing, 2020. – 298 p.
- 19 Neves J. Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing. – London: Roehampton University, 2005. – 357 p.
- 20 Духовная Т.В. Жанрово-стилистические и прагматические факторы формирования субтитров // Международный научный институт «Educatio». – Новосибирск, 2015. – №9 (16). – С. 13-15.
- 21 Евграфова Ю.А. Лингвосомиотика экрана: моделирование реальности в экранных текстах (на материале текстов кино, телевидения и сети Интернет): автореф. ... докт. филол. наук: 10.02.19. – Мытищи, 2021. – 31 с.
- 22 Закон Республики Казахстан от 10 июня 1996 года № 6-І «Об авторском праве и смежных правах» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 08.06.2024 г.) [https://online.zakon.kz/Document/?doc\\_id=1005798&pos=79;-52#pos=79;-52](https://online.zakon.kz/Document/?doc_id=1005798&pos=79;-52#pos=79;-52) 11.09.2024.
- 23 Подлегаева Е.П. Анимационный видеовербальный текст: проблемы перевода и интерпретации: автореф. ... канд. филол. наук: 10.02.20. – Мытищи, 2020. – 23 с.
- 24 Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. – М.: Высшая школа, 1990. – С. 180-186.
- 25 Bogucki L. Areas and Methods of Audiovisual Translation Research. – Frankfurt am Main: Peter Lang, 2013. – 148 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.3726/978-3-653-03263-5>
- 26 Жабский М.И. Кинематограф – зеркало или молот? Кинокоммуникация как социокультурная практика: научная монография. – М.: «Канон+РООИ «Реабилитация», 2010. – 536 с.
- 27 Воронов В.А., Борискова М.Д. Аудиовизуальные произведения как объекты авторского права // Вопросы студенческой науки. – Скиф, 2019. – Вып. (5) 33. – С. 56-60.
- 28 Ислам А. Ұлттық мәдениет контексіндегі дүниенің тілдік суреті (салыстырмалы-салғастырмалы лингвомәдени сараптама): филол. ғыл. докт. дисс.: 10.02.19. – Алматы, 2004. – 336 б.
- 29 Красных В.В. От концепта к тексту и обратно. К вопросу о психолингвистике текста // Вестник Моск. ун-та, 1998. – №1 (9). – С. 53-70.
- 30 Исакова С.С. Когнитивные основы цветообозначения в казахском и английском языке // Язык и языковая личность в эпоху глобализации: когнитивные, аксиологические, сравнительно-сопоставительные характеристики = Language and Linguistic Personality in the Age of Globalization: Cognitive, Axiological, Comparative Aspects [коллективная монография] / науч.

ред.: Исакова С.С., Зеркина Н.Н. – Актобе, Магнитогорск: Магнитогорский Дом печати, 2017. – С. 39-70.

31 Жубаева О.С. Антропоцентричность грамматических категорий казахского языка // Язык и языковая личность в эпоху глобализации: когнитивные, аксиологические, сравнительно-сопоставительные характеристики = Language and Linguistic Personality in the Age of Globalization: Cognitive, Axiological, Comparative Aspects [коллективная монография] / науч. ред.: Исакова С.С., Зеркина Н.Н. – Актобе, Магнитогорск: Магнитогорский Дом печати, 2017. – С. 7-38.

32 Дуйсекова К.К. Фразеологическая картина мира французского и казахского языков в компаративном аспекте. – Алматы: Эверо, 2020. – 296 с.

33 Красных В.В. Некоторые базовые понятия психолингвокультурологии (в развитие идей В.Н. Телия) // Язык, сознание, коммуникация: сб. статей. – М.: МАКС Пресс, 2014. – Вып. 50. – С. 167-175.

34 Савицкий В.М., Гашимов Э.А. Лингвокультурный код (состав и функционирование): Монография. – Москва: Изд-во Моск. гор. пед. ун-та, 2005. – 170 с.

35 Телия В.Н. Большой фразеологический словарь русского языка. Значение. Употребление. Культурологический комментарий. – М.: АСТ-Пресс Кинга, 2006. – 784 с.

36 Телия В.Н. Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. – 288 с.

37 Tukhtarova A.S., & Ichkineeva D.A. Linguocognitive Analysis of “Boundary” Concept Based on “Game of Thrones” Television Series // V International Scientific Conference “Philological Sciences: Status, Prospects, New Research Paradigms” (November 17-18, 2022). – Ufa, 2022. – P. 3-12. ISBN 978-5-7477-5598-7 DOI: <https://doi.org/10.33184/fnspnpi-2022-11-17.1>

38 Манкеева Ж.А., Шүленбаев Н.Қ., Бисенғали А.З. Мәдени-репрезентативті ішкорпустарды әзірлеудегі мәдени бірліктерді аннотациялау проблемалары // Тілтаным. – 2023. – №3 (91). – С. 95-102. DOI: <https://doi.org/10.55491/2411-6076-2023-3-95-102>

39 Самситова Л.Х. Культурные концепты в башкирской языковой картине мира: монография. – Уфа: БГПУ, 2014. – 364 с.

40 Муллағалиева Л.К., Саяхова Л.Г. Русский язык в диалоге культур (уроки русского языка как родного и как языка межнационального общения в 5-11-х классах общеобразовательных учреждений): пособие для учителя. – Уфа: Китап, 2008. – 208 с.

41 Манкеева Ж.А. Қазақ тіліндегі этномәдени атаулардың танымдық негіздері. – Алматы, 2010. – 382 б.

42 Ахметжанова З.К., Оналбаева А.Т., Умирзакова З.А. Культура в зеркале языка: Монография. – Алматы: Елтаным, 2014. – 480 с.

43 Ахметжанова З.К. Язык в социальном, культурном и коммуникативном аспекте. – Алматы: Елтаным, 2014. – 564 с.

- 44 Капышева Г.К. Когнитивные механизмы и процессы образования ФЕ семантики страха // Вестник КазНПУ имени Абая. Серия «Филологические науки». – 2007. – №1 (19). – С. 46-49.
- 45 Жумагулова Б.С. Концепты «дом», «долг» как знаки культуры: учеб. пособие. – Алматы, 2005. – 72 с.
- 46 Ахметжанова З.К., Мусатаева М.Ш. Актуальные проблемы лингвокогнитологии и лингвокультурологии: монография. – Алматы: PrintS, 2013. – 231 с.
- 47 Сулейменова Э.Д. Актуальные проблемы казахстанской лингвистики: 1991-2001. – Алматы: Арыс, 2001. – 84 с.
- 48 Гиздатов Г.Г. Когнитивные модели в речевой деятельности: типология и динамика: автореф. дис... докт. филол. наук: 10.02.19. – Алматы: Ғылым, 1997. – 41 с.
- 49 Уматова Ж.М. Концепты «душа/жан» как лингвокультурологический феномен: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. – Алматы: АҚД, 2005. – 30 с.
- 50 Екшембеева Л.В. Когнитивное картирование лингвистического знания: учебное пособие. – Алматы: Бастау, 2009. – 133 с.
- 51 Азаматова А.Х. Терминологизация как когнитивный процесс развития языкового знака // Вестник КазНПУ имени Абая. Серия «Филологические науки». – 2007. – №1 (19). – С. 17-21.
- 52 Evans V., & Green M. Cognitive Linguistics: An Introduction. – Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. – 830 p.
- 53 Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985. – 448 с.
- 54 Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 1977. – 695 с.
- 55 Маслова В.А. Когнитивная лингвистика. – Минск: ТетраСистемс, 2008. – 272 с.
- 56 Попова З.Д., Стернин И.А. Когнитивная лингвистика. – М.: АСТ: Восток-Запад, 2010. – 314 с.
- 57 Фесенко Т.А. Специфика национального культурного пространства в зеркале перевода. – Тамбов: Изд-во ТГУ, 2002. – 227 с.
- 58 Красных В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология. – М.: Гнозис, 2002. – 284 с.
- 59 Hasson U., Landesman O., Knappmeyer B., Vallines I., Rubin N., & Heeger D. Neuro-cinematics: The Neuroscience of Film // Projections: The Journal for Movies and Mind. – 2008. – Vol. 2 (1). – P. 1-26.
- 60 Zacks J.M. Flicker: Your Brain on Movies. – New York: Oxford University Press, 2015. – 342 p.
- 61 Radvansky G.A., & Zacks J.M. Event Cognition. – New York: Oxford University Press, 2014. – 288 p.
- 62 Darwin C.R. The Expression of the Emotions in Man and Animals. – London: John Murray, 1872 – 374 p.
- 63 William J. What is Emotion? // Mind. – Oxford University Press, 1884. – Vol. 9 (34). – P. 188-205.

- 64 Munsterberg H. *The Photoplay: A Psychological Study*. – New York: D. Appleton and Company, 1916. – 216 p.
- 65 Pisters P. *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture (Cultural Memory in the Present)*. – Stanford: Stanford University Press, 2012. – 386 p.
- 66 Fahlenbrach K. *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches // Routledge Research in Cultural and Media Studies*. – New York: Routledge, 2016. – Vol. 76 (14). – P. 1-14.
- 67 Lakoff G., & Johnson M. *Metaphors We Live By*. – Chicago and London: The University of Chicago Press, 1980. – 241 p.
- 68 Johnson M. *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*. – Chicago and London: The University of Chicago Press, 2008. – 308 p.
- 69 Forceville Ch. *Multimodality // The Routledge Handbook of Cognitive Linguistics*. – London/New York: Routledge, 2021. – P. 676-687.
- 70 Hogan P. *Understanding Indian Movies: Culture, Cognition, and Cinematic Imagination*. – Austin: University of Texas Press, 2008. – 293 p.
- 71 Urios-Aparisi E., & Poppi F. *De Corporibus Humanis: Metaphor and Ideology in the Representation of the Human Body in Cinema // Metaphor and Symbol*. – 2018. – Vol. 33 (4). – P. 295-314. DOI: [10.1080/10926488.2018.1549838](https://doi.org/10.1080/10926488.2018.1549838)
- 72 Armbrust S. *Analyzing Storytelling Strategies in Serial Television Drama. Hybrid Structure and Functional Polyvalence in House, MD // Amsterdam International Electronic Journal for Cultural Narratology*. – 2012. – Vol. 6. – P. 1-11.
- 73 Маслова В.А. *Лингвокультурология*. – М.: Академия, 2004. – 208 с.
- 74 Tukhtarova A.S., & Sarbassova A.E. *Current Issues of Film Translation: Linguocultural Aspect (Based on “Sherlock” Television Series) // Bulletin of Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World Languages. Series “Philological Sciences”*. – 2022. – №1 (64). – P. 264-276. DOI: <https://doi.org/10.48371/PHILS.2022.64.1.021>
- 75 Macura V. *Culture as Translation // Translation, History and Culture*. – London: Cassell, 1995. – P. 71-78.
- 76 Leppihalme R. *Realia // Handbook of Translation Studies*. – Helsinki: Helsinki University Press, 2011. – Vol. 2. – P. 126-130.
- 77 Newmark P. *A Textbook of Translation*. – NY: Prentice-Hall International, 1988. – 292 p.
- 78 Venuti L. *The Translator’s Invisibility: A History of Translation*. – London, UK: Routledge, 2017. – 344 p.
- 79 Куантаева М.Е. *Национальное своеобразие перевода: Проблемные соотношения оригинала и перевода*. – Петропавловск: СКГУ им. М. Козыбаева, 2011. – 102 с.
- 80 Влахов С., Флорин С. *Непереводимое в переводе: учеб. пособие*. – М.: Валент, 2012. – 342 с.
- 81 Tukhtarova A.S. *Linguocultural Peculiarities of Fantasy Texts Translation (based on Game of Thrones Television Series) // IX International Scientific Conference “Actual Problems of Theoretical and Applied Philology” (April 29-30, 2021)*. – Ufa, 2021. – P. 3-9.

- 82 Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Дом бытия языка. В поисках новых путей развития лингвострановедения: концепция логоэпистемы. – М.: Икар, 2000. – 312 с.
- 83 Реформатский А.А. Введение в языкознание. – М.: Аспект Пресс, 2008. – 536 с.
- 84 Шейман Л.А. Об этнокультурных аспектах русскоязычного курса в киргизской школе // Русский язык и литература в школах Кыргызстана. – 1992. – №5. – С. 17-26.
- 85 Степанов Ю.С. Основы общего языкознания: учеб. пособие. – М.: URSS, 2011. – 271 с.
- 86 Марковина И.Ю., Сорокин Ю.А. Культура и текст. Введение в лакунологию: учеб. пособие. – М.: ГЭОТАР-Медиа, 2010. – 144 с.
- 87 Леонтьев А.А. Иноязычные вкрапления в русскую речь // Вопросы культуры речи. – М.: 1966. – Вып. 7. – С. 60-68.
- 88 Воробьев В.В. Лингвокультурология. – М.: РУДН, 2008. – 336 с.
- 89 Жумабекова А.К. Лингвокультурологическая компетенция как основа достижения адекватности в художественном переводе // Материалы Международной научно-теоретической конференции «Филологические науки в современном мире». – Алматы: КазНПУ им.Абая: «Улагат», 2013. – С. 255-258.
- 90 Baker M., & Saldanha G. Routledge Encyclopedia of Translation Studies. – London: Routledge, 2020. – 756 p.
- 91 Кажигалиева Г.А. Культурологический аспект в работе над художественным текстом. – Алматы: Айкос, 2000. – 249 с.
- 92 Ермагамбетова А.С. Сущность и значение национальных слов-реалий в языке художественного произведения и способы их перевода (на материале перевода романа-эпопеи М.О. Ауезова «Путь Абая» на английский язык): автореф. ... канд. филол. наук: 10.00.00. – Алма-Ата, 1972. – 89 с.
- 93 Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – М.: Изд-во ИОСО РАО, 2001. – 224 с.
- 94 Katan D., & Taibi M. Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators. – London, New York: Routledge, 2021. – 432 p.
- 95 Tukhtarova A.S. Linguocultural Barriers in Audiovisual Translation (Based on “Game of Thrones” TV series) // Bulletin of Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World Languages. Series “Philological Sciences”. – 2023. – №1 (68). – P. 256-267. DOI: <https://doi.org/10.48371/PHILS.2023.46.23.017>
- 96 Комиссаров В.Н. Современное переводоведение: учеб. пособие. – М.: Р. Валент, 2011. – 408 с.
- 97 Schleiermacher F. On the Different Methods of Translating // The Translation Studies Reader. – London: Routledge, 2012. – P. 43-63.
- 98 Tukhtarova A.S., Issakova S.S., & Alimbek G.K. Linguocultural Adaptation in TV Series Translation” // Bulletin of Karaganda University. Philology Series. – 2023. – №2 (110). – P. 65-73. DOI: <https://doi.org/10.31489/2023ph2/65-73>
- 99 «Мүзбалақ» анимациялық фильмі. <https://www.youtube.com/watch?v=Xag-nJItQpo> 23.02.2024.



- 100 Құлназаров А., Жолымбетов Ө. Қазақстан – спортшылар елі. Энциклопедиялық анықтамалық. – Алматы: «Сөздік-Словарь», 2009. – 880 б.
- 101 Өтемісова Г.Ж. Қазақ тіліндегі көнерген аталымдар лұғаты. – Алматы, 2012. – 192 б.
- 102 Ақиық – бүркіттің бір түрі. <https://on.kz/interested/aqiyq-burkittin-birturi-26101/> 23.02.2024.
- 103 Анимационный фильм «Музбалак». <https://www.youtube.com/watch?v=Ue6AX5LrBsk> 23.02.2024.
- 104 Кеңесбаев І. Фразеологиялық сөздік. – Алматы: Арыс, 2007. – 800 б.
- 105 Жанұзақов Т. Қазақ тілінің түсіндірме сөздігі. – Алматы: Дайк-Пресс, 2008. – 968 б.
- 106 Әлімбаев Н. Қазақтың этнографиялық категориялар, ұғымдар мен атауларының дәстүрлі жүйесі. Энциклопедия. 1-том. – Алматы: DPS, 2011. – 738 б.
- 107 Қалиев Б. Қазақ тілінің түсіндірме сөздігі. – Алматы: Мемлекеттік тілді дамыту институты, 2014. – 728 б.
- 108 Қазақтың ұлттық киімдері. <https://koshpendiler.kz/index.php/koloner/kazaktyn-ulttyk-kiimderi/> 25.02.2024.
- 109 Қазақша-орысша фразеологиялық сөздік. <http://kaz.slovopedia.com/197/53398/2225409.html> 27.02.2024.
- 110 Кононов А.Н. Семантика цветобозначений в тюркских языках // Тюркологический сборник 1975. – Москва: Изд.-во «Наука», Главная редакция восточной литературы, 1978. – С. 159-179.
- 111 Исаева Г. Шаңырақ. <https://anatili.kazgazeta.kz/news/33984> 27.02.2024.
- 112 Назарбекұлы С. Қазақтың киіз үйі. – Астана: Елорда, 2005. – 93 б.
- 113 Қазақ дәстүрлі мәдениетінің энциклопедиялық сөздігі. <http://kaz.slovopedia.com/148/53398/1552691.html> 28.02.2024.
- 114 Жубанов К.К. О терминологии казахского литературного языка // Исследования по казахскому языку. – Алма-Ата: Наука, 1966. – 362 с.
- 115 Наделяев В.М. Древнетюркский словарь. – Ленинград: Наука, 1969. – 676 с.
- 116 Сыздық Р. Сөздер сөйлейді (сөздердің қолданылу тарихынан). – Алматы: Мектеп, 1980. – 131 б.
- 117 Байжұманұлы Ә., Бекболатұлы К. Мал шаруашылығы сөздігі. – Алматы, 2011. – 182 б.
- 118 Әлімбаев Н. Қазақтың этнографиялық категориялар, ұғымдар мен атауларының дәстүрлі жүйесі. Энциклопедия. 3-том. – Алматы: ТОО «Әлем Даму Интеграция», 2017. – 856 б.
- 119 Әубәкірова Л. Қаралы үй. Қазаның жолы ауыр дейтін қазақтың салт-дәстүрі неге ұмыт қалды? <https://informburo.kz/kaz/araly-y-azany-zholy-auyr-deytn-azaty-salt-dstr-nege-myt-aldy.html> 20.02.2024.
- 120 Құралұлы А. Қазақ дәстүрлі мәдениетінің энциклопедиялық сөздігі. – Алматы: «Сөздік-Словарь», 1997. – 368 б.

- 121 Қазақско-русский сөздік: сирақ  
<https://www.sozdik.kz/ru/dictionary/translate/kk/ru/%D1%81%D0%B8%D1%80%D0%B0%D2%9B/> 20.02.2024.
- 122 Қалиев Ғ., Нақысбеков О., Сарыбаев Ш., Үдербаев А. Қазақ тілінің аймақтық сөздігі. – Алматы: Арыс, 2005. – 824 б.
- 123 Қазақша-орысша фразеологиялық сөздік.  
<http://kaz.slovopedia.com/197/53402/2225668.html> 27.02.2024.
- 124 Sozdikqor.kz порталы. Сабаз.  
<https://sozdikqor.kz/soz?id=299723&a=SABAZ> 22.02.2024.
- 125 Прокопьева С.М. Якутско-русский и казахско-русский словарь многозначных фразеологических единиц. – Якутск: Алаас, 2019. – 144 с.
- 126 Тухтарова А.С., Исакова С.С. Аудиовизуалды мәтіндерді лингвомәдени талдау («Мұзбалақ» анимациялық фильмі, «Игра Престолов» және «Тайный город» сериалдары бойынша) // «Цифрландыру дәуіріндегі Білім, Ғылым және Мәдениет» атты IV Халықаралық ғылыми-практикалық интернет конференциясы. – Астана: «Халықаралық Білім және Ғылым Академиясы», 2024. – Б. 70-72. ISBN 978-601-08-3972-4 <https://bilimacademy.kz/wp-content/uploads/2024/05/жинақ.pdf> 01.04.2024.
- 127 Әмірбекова А.Б. Концептілік құрылымдардың поэтикалық мәтіндегі вербалдану ерекшелігі (М. Мақатаев поэзиясы бойынша): филол. ғыл. канд. ... дисс. автореф.: 10.02.02. – Алматы, 2006. – 26 б.
- 128 Шакенова Э. Художественное освоение мира // Кочевники. Эстетика. – Алматы, 1991. – С. 62-93.
- 129 Адилова А.С. Көркем мәтіндердегі «дала», «қала» бейнесі // Көкшетау университетінің хабаршысы. – 2016. – № 2. – Б. 11-18.
- 130 Әмірбекова А.Б. Санада ақиқат дүние бейнесін қалыптастырудың тетіктері // Қазақ мемлекеттік қыздар педагогикалық университетінің хабаршысы. – 2019. – №2 (78). – Б. 42-47.
- 131 Минина Ю.А. Особенности перевода реалий в жанре фэнтези (на материале сериала «Игра престолов» в переводе “Lostfilm”): маг. дисс. – Екатеринбург, 2020. – 100 с.
- 132 Голев С.В. Политическая психология. Словарь-справочник. – Херсон: ОМУРЧ «Украина» ХФ, 2004. – 164 с.
- 133 Summers D., Bullon S., Gadsby A. et al. Longman Dictionary of Contemporary English. – Harlow: Pearson Longman, 2005. – 1949 p.
- 134 Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / Российская академия наук. Институт русского языка им.В.В. Виноградова. – 4-е изд., дополненное. – М.: ООО «ИНФОТЕХ», 2010. – 874 с.
- 135 Тафт Р.Ф. Византийский церковный обряд: краткий очерк. Пер. с англ. А.А. Чекаловой. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2000. – 158 с.
- 136 “Game of Thrones” television series. <https://www.hbo.com/game-of-thrones> 17.05.2022.
- 137 Сериал «Игра Престолов» в озвучке от студии «LostFilm». [https://www.lostfilm.tv/series/Game\\_of\\_Thrones](https://www.lostfilm.tv/series/Game_of_Thrones) 20.07.2022.

- 138 Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. Т.1. – М.: Государственный институт «Советская Энциклопедия», 1935. – 1562 с.
- 139 Brookes I., O'Neill M., & Holmes A. Collins English Dictionary. – UK: Collins, 2015. – 1168 p.
- 140 Мюллер В.К. Англо-русский и русско-английский словарь. – М.: Эксмо, 2012. – 1198 с.
- 141 Грицанов А.А. Новейший философский словарь. – 3-е изд., испр. – Минск: Книжный Дом, 2003. – 1280 с.
- 142 Новиков М.П. Карманный словарь атеиста. – 7-е изд. – М.: Политиздат, 1987. – 271 с.
- 143 Tresidder J. The Complete Dictionary of Symbols. – San Francisco: Chronicle Books, 2005. – 544 p.
- 144 Панов В.Ю. Цикл «Тайный город». – М.: Эксмо, 2018. – с. 1008.
- 145 Серил «Тайный город». [http://seasonvar.ru/serial-9480-Tajnyj\\_gorod.html](http://seasonvar.ru/serial-9480-Tajnyj_gorod.html) 20.02.2024.
- 146 Серов В. Энциклопедический словарь крылатых слов и выражений. – М.: Локид-Пресс, 2005. – 880 с.
- 147 Молоткова А.И. Фразеологический словарь русского языка: Свыше 4000 словарных статей. – 4-е изд., стереотип. – М.: Русский язык, 1986. – 543 с.
- 148 Быстрова Е.А. Фразеологический словарь русского языка: около 1000 единиц. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Астрель: АСТ, 2008. – 413 с.
- 149 Елистратов В.С. Словарь русского арго: Материалы 1980-1990 гг.: около 9000 слов, 3000 идиоматических выражений. – М.: Русские словари, 2000. – 694 с.
- 150 Жуков В.П. Школьный фразеологический словарь русского языка. – М.: Просвещение, 1980. – 447 с.
- 151 Скляревская Г.Н. Толковый словарь русского языка начала XXI века. Актуальная лексика: около 8500 слов и устойчивых словосочетаний. – М.: Эксмо, 2006. – 1136 с.
- 152 Мокиенко В.М., Никитина Т.Г. Большой словарь русских поговорок. – М.: ЗАО «ОЛМА Медиа Групп», 2007. – 784 с.
- 153 Ефремова Т.Ф. Современный толковый словарь русского языка. – Москва: АСТ: Астрель, 2006. – 976 с.
- 154 Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. Т.4. – М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1940. – 1502 с.
- 155 Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. Т.2. – М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1938. – 1040 с.
- 156 Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. Ч.3. – М.: Изд. общ-ва любителей Российской словесности, 1865. – 508 с.
- 157 Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. Т.3. – М.: Государственное издательство иностранных и национальных словарей, 1939. – 1424 с.

- 158 Гиляров М.С. Биологический энциклопедический словарь. – М.: «Советская энциклопедия», 1986. – 831 с.
- 159 Левашов Е.А. Новые слова и значения. Словарь-справочник по материалам прессы и литературы 80-х годов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 1997. – 904 с.
- 160 Белянин В.П., Бутенко И.А. Живая речь. Словарь разговорных выражений: (1929 статей, 2558 единиц). – М.: ПАИМС, 1994. – 192 с.
- 161 Baldick Ch. Oxford Dictionary of Literary Terms. – London: Oxford University Press, 2008. – 361 p.
- 162 Белокурова С.П. Словарь литературоведческих терминов. – СПб.: Паритет, 2006. – 314 с.
- 163 Шамякина С.В. Причины популярности жанра фэнтези на рубеже столетий // Русская и белорусская литература на рубеже XX–XXI веков: сб. науч. ст. – Минск: РИВШ БГУ, 2014. – С. 199-204.
- 164 Книгин И.А. Словарь литературоведческих терминов. – Саратов: Лицей, 2006. – 272 с.
- 165 Хоруженко Т.И. Русское фэнтези: на пути к метажанру: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01. – Екатеринбург, 2015. – 217 с.
- 166 Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. – 2007. – №1 (2). – С. 55-58.
- 167 Walters J. Fantasy Film: A Critical Introduction. – New York: Berg, 2011. – 160 p.
- 168 История сериалов: как «Игра престолов» изменила индустрию кино и телевидения. <https://se7en.ws/istoriya-serialov-kak-igra-prestolov-izmenila-industriyu-kino-i-televideniya/> 12.08.2022.
- 169 100 великих сериалов XXI века. [https://www.kinopoisk.ru/lists/movies/100\\_greatest\\_TVseries/](https://www.kinopoisk.ru/lists/movies/100_greatest_TVseries/) 10.12.2023.
- 170 Тайный город (сериал 2014). [https://www.kinopoisk.ru/series/746564/?utm\\_referrer=www.google.ru](https://www.kinopoisk.ru/series/746564/?utm_referrer=www.google.ru) 05.12.2023.
- 171 Тайный город (телесериал). [https://www.wikidata.ru/nina.az/Тайный\\_город\\_\(телесериал\).html](https://www.wikidata.ru/nina.az/Тайный_город_(телесериал).html) 13.09.2023.
- 172 Закон Республики Казахстан от 3 января 2019 года № 212-VI «О кинематографии» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 20.08.2024 г.) [https://online.zakon.kz/Document/?doc\\_id=39029378](https://online.zakon.kz/Document/?doc_id=39029378) 11.09.2024.
- 173 Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. – 2007. – №1 (2). – С. 55-58.
- 174 Винтерле И.Д. Роль кинематографа в развитии современной литературы фэнтези // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – №4 (2). – С. 827-829.
- 175 Tveit J.E. Translating for Television: A Handbook in Screen Translation. – Bergen: JK Publishing, 2005. – 140 p.
- 176 Khoshsaligheh M., Ameri S., Shokoohmand F., & Mehdizadkhani M. Subtitling in the Iranian Mediascape: Towards a Culture-Specific Typology // International Journal of Society, Culture and Language. – 2020. – Vol. 8 (2). – P. 55-74.

177 Сериал «Игра Престолов» в озвучке от студии «Фох». <https://www.kinopoisk.ru/series/464963/> 27.07.2022.

178 Tukhtarova A.S., Issakova S.S., Kussaiynova Zh.A., Kenzhemuratova S.K., & Nassyritdinova A.N. Linguocultural Approach to Audiovisual Translation on the Example of “Game of Thrones” // International Journal of Society, Culture and Language. – 2021. – Vol. 9 (3). – P. 49-63. [https://www.ij scl.com/article\\_246221.html](https://www.ij scl.com/article_246221.html) 10.09.2021.

179 Tukhtarova A.S., Issakova S.S., Toxanbayeva T.Zh., Aitbayeva N.K., & Albekova A.Sh. Linguocultural Deviations in Russian Translation of the Novel “Twilight” by S. Meyer // International Journal of Society, Culture and Language. – 2021. – Vol. 9 (2). – P. 189-202. [https://www.ij scl.com/article\\_245436.html](https://www.ij scl.com/article_245436.html) 25.08.2021.