СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....3

Глава 1.....6

Общие характеристика методов и приёмов прагматического аспекта перевода игры слов в современной лингвистике

1.1. Понятие «Игры слов».....6

1.2. Специфика прагматического аспекта перевода "игры слов"…...16

1.3. Стратегии и приемы в проблеме переводимости прагматического аспекта игры слов……...23

Глава 2.....29

Особенности перевода прагматического аспекта игры слов в креолизованном тексте

2.1. Понятие креолизованного текста…….29

2.2. Особенности прагматического аспекта игры слов в креолизованном тексте…….....34

2.3. Текст сериала "Друзья - Креолизованный текст……..……43

2.4. Анализ перевода прагматического аспекта на материале сериалы "Друзья"……46

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....62

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ…66

ВВЕДЕНИЕ

Одной из самых больших трудностей, с которой приходится сталкиваться переводчикам – это перевод игры слов. При переводе этого стилистического приема очень сложно, а иногда невозможно передать в неизменном виде содержание, не меняя при этом и форму. Однако основная задача переводчика – сообщить именно то, что хотел сказать автор, поэтому необходимо выполнить такой перевод, чтобы смешная англоязычная шутка, основанная на игре слов, была понятна и русскоязычному реципиенту. Более того, сделать это надо красиво, а не просто объяснить зрителю тот или иной каламбур.

Игра слов – довольно сложный элемент текста для перевода. Достижение адекватного перевода, который сохраняет и смысл, вложенный в высказывание, и передает задуманную шутку, представляет особую трудность. Перед переводчиком стоит выбор: опустить непереводимый каламбур вовсе, компенсировать его комическим контекстом, или полностью менять образ каламбура, создавая абсолютно новый уже в переводе.

Какими приемами необходимо руководствоваться авторам перевода, чтобы передать игру слов или шутку максимально близко к оригиналу?

При переводе игры слов, переводчик сталкивается с одной из ошибок передачи данного стилистического приема – неумышленное совмещение в одном тексте слов. В отличие от перевода обычного текста, содержание которого (а также образы, коннотации, фон, авторский стиль) необходимо влить в новую языковую форму, в данном случае, при переводе игры слов, переопределению подвергается и сама форма оригинала. Более того, если нет возможности сохранить старое содержание, зачастую приходится менять содержание на новое, в угоду форме. Это имеет большое значение потому, что для полноценного перевода художественного или публицистического перевода значение выражения остается важнее, чем значение содержания

С учетом всего вышеизложенного является очевидной **актуальность** темы исследования: прагматический аспект перевода игры слов на основе сериала «Друзья».

В качестве **объекта исследования** мы рассматриваем процесс перевода игры слов.

Предметом исследования является прагматический аспект перевода игры слов в языковом пространстве перевода современной коммуникации сериала «Друзья».

Цель нашего исследования состоит в изучении прагматического аспектов перевода игры слов на основе сериала «Друзья»

Исходя из цели, были сформулированы **следующие задачи исследования:**

- рассмотреть понятие «Игры слов»;
- описать специфику прагматики «игры слов»;
- описать подходы к проблеме переводимости прагматического аспекта «игры слов»;
- рассмотреть понятие креолизованного текста;
- описать особенности прагматического аспекта «игры слов» в креолизованном тесте;
- провести анализ прагматического аспекта перевода «игры слов» на основе сериала «Друзья»;
- выявить отличительные черты прояления языковой игры слов сериала «Друзья».

Методологическую основу исследования составили общенаучные и некоторые специальные методы познания. В рамках исследования применяется несколько методов: анализ лингвистической и переводоведческой литературы, сопоставление, систематизация, обобщение. На этапе сбора материала использовался прием сплошной выборки

материала. На исследовательском этапе – метод лингвопрагматического анализа и лингвистического описания сериала «Друзья».

В качестве **теоретической базы** исследования были использованы научные труды известных отечественных и зарубежных лингвистов, таких как Э.М. Береговская, Н.М. Любимов, И.А. Потапова, В.Я. Пропп, Д. Харпер, Т. Шретер, Д. Кристалл, Д. Кьяро.

Материалом исследования послужили фильмы-сериалы на английском языке, в частности, сериал «Друзья».

Теоретическая ценность работы определяется тем, что исследование вносит вклад в сопоставительное изучение языков, развитие теории художественного перевода, а также перевода названий в рамках широкого филологического подхода.

Практическая значимость работы состоит в том, что ее материалы могут быть использованы в лекционных курсах по теории перевода и сопоставительной стилистике, на практических занятиях по английскому языку и переводу, а также могут способствовать улучшению качества перевода художественных фильмов с английского языка на русский.

Структура работы. Исследование состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников. Структура работы позволяет рассмотреть теоретические и практические проблемы избранной темы.

В первой главе рассматриваются общие характеристика методов и приёмов прагматического аспекта перевода игры слов в современной лигнвистике. Во второй главе специфика прагматического аспекта перевода игры слов на основе сериала «Друзья».

В заключении приведены основные выводы по работе.

Глава 1.
Общие характеристика методов и приёмов прагматического аспекта перевода игры слов в современной лингвистике

1.1. Понятие «Игры слов»

Известны многочисленные способы придания речи выразительности. Среди них немаловажное значение принадлежит разного рода остротам, шуткам, которые украшают речь, делают ее более живой и интересной. И одним из самых ярких средств является языковая игра.

В русском языке языковая игра часто именуется французским с словом «каламбур» (calambour). Происхождение слова «каламбур» (фр. calembour) до конца не выяснено. Некоторые исследователи связывают это слово то с названием города Калемберга, в котором будто бы жил во времена Лютера немецкий пастор Вейганд фон Тебен, славившийся шутками. Согласно другой версии, при дворе Людовика XV жил вестфальский барон Каленберг, который также очень любил шутить, но, не владея в достаточной мере языком, он безбожно коверкал французскую речь. Французы жестоко отмстили барону, исковеркав его фамилию и завещав в таком виде поколениям. С течением времени из значения слова «каламбур» исчез элемент случайности, и теперь каламбуром называется игра слов, построенная на столкновении привычного звучания с непривычным и неожиданным значением.

Однако в процессе изучения этого лингвистического феномена некоторые отечественные исследователи стали высказывать мнение о необходимости разграничения понятий «игра слов» и «каламбур», в то время как другие ученые утверждали, что данные понятия тождественны.

Так, О.С. Ахманова, давая этому лингвистическому явлению двойную номинацию считает каламбур (или игру слов) «фигурой речи, состоящей в

юмористическом (пародийном) использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [Ахматова 2009: 188].

С.И. Ожегов также определяет каламбур как «шутку, основанную на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов» [Ожегов 1984: 226].

И.А. Потапова также именует каламбуром «остроумную шутку, основанную на использовании слов, сходных по звучанию, но разных по значению, или на использовании разных значений одного и того же слова», считая, что «каламбур» и «игра слов» - это одно и то же [Потапова 1985: 438].

В английском языке понятие языковой игры номинируется словами “wordplay” и “pun”.

Согласно исследованиям Д. Харпера, слово “pun” восходит к 60-м годах XVII столетия и происхождение его (также как и происхождение слова «каламбур») затемнено. С одной стороны, ученые считают, что данное слово – это сокращенная форма слова “pundigron”, появившегося в английском языке в результате искажения итальянского слова “puntiglio”, которое переводится примерно как «хитрый прием, уловка» [Harper // http://www.etymonline.com]. Однако, некоторые исследователи связывают происхождение термина “pun” с латинским словом “paranomazein”, означающим «переименование» [Jing 2012: 2033]. На основе подобной этимологии можно сделать вывод, что английский термин “pun” можно перевести словом «каламбур».

В большинстве научных британских и американских исследований используется термин “wordplay”. П.А. Лоу обозначает этим термином различные виды нетрадиционных явлений в языке – таких как пародия, анаграмма, спунеризм (так называется случайная перестановка звуков, частей слов или отдельных слов), трансформированная аллюзия [Low 2011: 62]. По

мнению Т. Шретер игра словами (wordplay) – это просто манипуляция словами, языком, поэтому данный термин, как он считает, можно использовать в качестве общего термина [Schröter 2005: 84].

О языковой игре как своего рода манипуляции пишет и английский лингвист Д. Кристалл:

«Мы играем с языком, манипулируем им и получаем удовольствие от этого. Мы берем слова, фразы, предложения, части слов, словосочетания и даже отдельные буквы и заставляем их делать то, что для языка противоестественно. Мы, по сути дела, ломаем и коверкаем язык, у которого есть свои правила. И если кто-нибудь спросит, зачем мы это делаем, ответ прост: нам так нравится” [цит. по: Schröter 2005: 77].

Одно из определений языковой игры, данной в Энциклопедии «Британника» гласит: языковая игра (или фигура речи) есть «любое преднамеренное отклонение от литературной нормы или общепринятого употребления, которое используется как в устной, так и в письменной речи либо для того, чтобы акцентировать внимание на чем-либо, либо просто для того, чтобы «украсить» речь» [https://global.britannica.com/art/figure-of-speech].

Некоторые исследователи высказывают мысль, что термины “wordplay” (игра слов) и “pun” (каламбур) являются синонимами. Так, к примеру, считает известный лингвист Д. Делабастита [Delabastita 1996: 56]. Однако некоторые зарубежные ученые все же считают, что “pun”, т.е. каламбур, – это только один из видов языковой игры. К примеру, Р. Леппихалм относит каламбур к подклассу языковой игры, к одному из ее типов. Как правило, каламбуром он называет омонимическую или паронимическую игру слов [Leppihalme 1997].

Таким образом, игра слов может рассматриваться в узком и широком смысле. В узком смысле слова, языковая игра (wordplay) рассматривается как

синоним каламбура (pun). В широком смысле слова языковая игра охватывает все подклассы языкового манипулирования [Giorgadze 2014: 271].

Языковую игру в широком смысле рассматривает Д. Кьяро, считая, что игра слов охватывает все случаи, где язык используется в развлекательной функции. Далее она объясняет, что языковая игра – это феномен, который покрывает такие области, как каламбур, спунеризм, остроты, шутки, юмористические истории и пр. [Chiaro 1992: 2].

Д. Делабастита, как мы уже отмечали, понятие «языковая игра» рассматривает в качестве общего названия различных текстовых явлений, в которых нетрадиционным образом используются структурные возможности языка [Delabastita 1993: 56]. Иными словами, Д. Делабастита определяет игру слов, как феномен текста, факт языка, который неразрывно связан с конструктивными особенностями языка [Delabastita 1996: 129].

Каламбур же, с его точки зрения, используется для создания в тексте юмористического эффекта. При этом в ход идут фонетические и графические особенности языка, его лексические особенности, морфологические признаки и синтаксические функции. Каламбур, в отличие от языковой игры, носит умышленный характер, т.е. он используется преднамеренно [Delabastita 1993: 56].

Эту точку зрения разделяет М. Динел. Он считает, что каламбур – это юмористическая вербализация, заключающаяся в целенаправленной двусмысленности одного слова или ряда слов [Dynel 2009: 210]. Таким образом, основой каламбура является двусмысленность. Автор сознательно использует двусмысленные слова, чтобы создать юмористический эффект.

Дж. Ланд рассматривает игру слов (в том числе и каламбур) как риторический прием, который зависит от различных значений многозначного слова, прямого и переносного значения идиомы, от использования двух

омонимов в одном высказывании, в результате чего появляется шутка (острота). Играя с формами и значениями лексем, автор каламбура завлекает читателя, которому интересно понять двойной смысл переданного сообщения, предлагая ему своего рода головоломку, ребус [Lund 1997: 83].

С точки зрения зарубежных исследователей, языковая игра как широкое понятие является лингвистическим феноменом, в то время как каламбур можно назвать лингвокультурным феноменом, т.к. он тесно связан с особенностями национально-культурного мышления, отражает определенные ценности, вкусы и образ жизни определенного народа.

Русские ученые в своих исследованиях термин «каламбур» используют крайне редко, предпочитая ограничиваться сочетанием «языковая игра». Многие из них рассматривают языковую игру как реализацию поэтического языка, считая что данный феномен выполняет эстетическую, эмотивную (экспрессивную), комическую (юмористическую), творческую, развлекательную, коммуникативную, когнитивную и некоторые другие [Земская, Китайгородская 1983: 172]. Но основной функцией языковой игры они считают комическую. Эта функция подробно рассматривается в лингвистических работах Э.М. Береговской, которая одной из форм языковой игры считает языковую шутку. Э.М. Береговская считает, что языковая шутка может функционировать на всех языковых уровнях – на уровне фонетики, словообразования, словарного состава, синтаксиса [Береговская 1999: 159].

Однако, языковая шутка – это, по сути дела, тот же каламбур, хотя данное слово, как мы уже отмечали, редко используется отечественными лингвистами. Но тем не менее они считают его подвидом языковой игры, рассматривая его как разновидность игры слов, обладающую двумя важными особенностями:

- двусмысленностью;

- юмористическим и сатирическим эффектом.

Именно эти черты позволяют исключить из понятия «каламбур» обычные звуковые сходства между словами, обыгрываемые в речи или в художественном тексте.

Поскольку неотъемлемой частью каламбура является его комический эффект, то некоторые исследователи именуют данный лингвистический феномен «остротой». Так, по В.Я. Проппу, каламбур – «это острота, возникающая на основе использования собственно языковых средств» [Пропп 1976: 95]. Еще одним, крайне важным, элементом, обеспечивающему каламбуру успех, является непредсказуемость, т.е. каламбуру свойственен эффект неожиданности.

Каламбур как игра слов может строиться не только на одинаковом или сходном звучании, но и на одинаковом или сходном написании, т.е. с помощью графических средств. Эта особенность каламбура имеет большое значение, если учесть тот факт, что в отличие от периода XVI – XVIII вв., когда каламбуры встречались преимущественно в пьесах и предназначались для восприятия на слух, в настоящее время большинство каламбуров встречается в печатных материалах, которые предназначены для зрительного восприятия.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что понятие «игра слов» понимается более широко, чем каламбур: в нее включается практически любое фонетико-морфологическое экспериментирование со словом. Каламбур же – это стилистический оборот речи, основанный на комическом использовании разных значений одинаково или сходно звучащих (графически оформленных) слов, частей слова, групп слов, словосочетаний или предложений, а также на разных значениях одной и той же из названных единиц. Результатом такого использования являются семантически многоплановые тексты, отличающиеся юмористической или сатирической направленностью.

В настоящий момент существует множество классификаций языковой игры в целом и каламбура в частности (в дальнейшем мы будем использовать именно этот термин – каламбур).

Формы языковой игры отечественные исследователи разделяют на

- каламбуры, построенные на фонетико-графической основе;

- построенные на словообразовательной основе;

- построенные на лексической основе;

- построенные на фразеологической основе.

Деление это условно, поскольку нельзя, к примеру, говорить о каламбуре, построенном исключительно на фонетической основе, т.к. фонетика неотделима от графики, как и от семантики. Трудно также говорить о лексической основе каламбура как единственно возможной, так как каламбур обусловлен именно несоответствием между звучанием и значением. Даже фразеологические каламбуры большей частью связаны с фонетическим началом, а, кроме того, значительную роль в обыгрывании фразеологического единства играют лексемы.

Но тем не менее, несмотря на схематичность и условность, эта классификация довольно полно охватывает все виды и формы каламбуров, позволяет представить их в определенном порядке с учетом их особенностей и наметить некоторые возможности их воспроизведения.

Для фонетико-графического каламбура характерно преобладания звуковой и графической стороны над смысловой. На этом уровне языковая игра реализуется с помощью многих приемов, основными из которых являются анаграмма, аллитерация, звукоподражание, а также различные фоносемантические сближения слов.

По определению О.С. Ахмановой, *анаграмма* (англ. anagram) – это «слово или словосочетание, образованное путем перестановки букв,

составляющих другое слово, как криптографический прием или же стилистический прием образно-каламбурного сближения и переразложения слов» [Ахманова 2009: 43].

Аллитерация (англ. alliteration) – это «повторение одинаковых (или сходных) звуков или звукосочетаний» [Ахманова 2009: 43].

Звукоподражание, или ономатопея (англ. onomatopoeia, sound symbolism) – это «условное воспроизведение звуков природы и звучаний, сопровождающих некоторые процессы (дрожь, свист, смех и т.п.), а также криков животных» [Ахманова 2009: 157].

К средствам создания каламбура на фонетико-графическом уровне относятся игровые стратегии, основанные на обыгрывании определенных звуковых эффектов. И.В. Цикушева называет их фонетическими шутками. «Фонетическая шутка, - пишет данный исследователь, - непритязательна и создаёт непринужденность обстановки, характеризуя свободное отношение к форме речи и возбуждая эстетическое удовольствие» [Цикушева 2008: 100]. По мысли этого исследователя, «причины создания комизма через звуковую форму лежат как в особенностях психофизиологических механизмов восприятия звукового потока речи, так и в тех смыслах, которые человек как субъект культуры придает звуковым знакам» [Цикушева 2008: 100]. Фонетические средства создания каламбура придают последнему комический эффект. Данный исследователь отмечает, что фонетико-графические каламбуры «выполняют функцию сближения речевой фактуры… со стихией детской речи, с изобретательностью и оригинальностью языка детей» [Цикушева 2008: 100]. Особенно яркие примеры так называемых «перевертышей» и «бессмыслиц» наблюдаются в детской литературе. Это, по словам С.Я. Маршака, связано с тем, что именно англичане являются «родоначальниками «поэзии бессмыслиц», любителями и мастерами юмора, ни одна политическая речь или даже проповедь не

обходится в Англии без острой приправы шутки или каламбура» [цит. по: Аутлева 2008: 123].

Словообразовательный каламбур проявляется, как правило, через языковую игру, созданную при помощи словообразовательных средств – как правило, это суффиксация, сложения и аббревиация. Каламбуры, созданные по типичным словообразовательным моделям, но с использованием аффиксов или слов, которые не контактуют друг с другом, способны вызывать у читателя комический эффект.

Лексический каламбур как языковая игра представляет собой обыгрывание внутренней формы слова.

Каламбуром лексического характера может стать столкновение омонимов, которое всегда неожиданно и дает большие возможности для их обыгрывания. Каламбуром на лексическом уровне является и обыгрывание значения полисемантичного слова.

Фразеологические каламбуры имеют свои особенности. Любой фразеологический каламбур строится на основе трансформаций, заключающихся в разрушении формы и/или содержания исходной фразеологических единиц, причем достигается параллельное восприятие как фразеологического значения фразеологических единиц, так и прямого значения компонентов или двойная актуализация. В целом, четкая граница между такой трансформацией, которая лишь оживляет компоненты, и другой, при которой фразеологических единиц превращается в каламбур, отсутствует. Однако, основными показателями фразеологического каламбура можно считать:

- двуплановое его восприятие;
- возникновение юмористического эффекта, обычно связанного с эффектом неожиданности.

Итак, языковая игра может быть организована автором:

- на фонетическом уровне, основанном на фонетических каламбурах;
- словообразовательном уровне (суффиксация, словообразование и аббревиация);
- лексическом (лексико-семантическом) уровне, включающем: обыгрывание внутренней формы слова и обыгрывание значения многозначного слова;
- фразеологическом уровне, построенном на разрушении формы и/или содержания исходной фразеологических единиц.

1.2. Специфика прагматического аспекта перевода «игры слов»

О.В. Троицкая предлагает рассмотреть следующие разновидности игры слов, основанных на [Троицкая 2005: 41]:

1. Омонимии (элементами каламбура являются омофоны, омографы, омонимы – слова, схожие по звучанию или написанию, но разные по смыслу).

2. Паронимии и созвучия (слова, схожие по звучанию, но абсолютно разные по смыслу).

3. Ложной этимологии (умышленно неверное толкование значения одного из элементов каламбура с опорой на другой его элемент, между ними устанавливается семантическое родство).

4. Полисемии (элементами каламбура выступают главное и одно из второстепенных значений слова).

5. Авторском переосмыслении устойчивых словосочетаний и фразеологизмов [Троицкая 2005: 42].

Из этого можно сделать вывод о том, что различия каламбуров непосредственно связаны с звучанием, написанием или необычным значением.

Существует два основных способа перевода авторской игры слов. Это создание структурно-функциональных эквивалентов каламбуров оригинала и передача содержания авторского каламбура в некаламбурной форме, однако в этом случае переводчик может потерять стилистический прием. Эта потеря должна восполняться при помощи новых, созданных

переводчиком каламбуров. При этом не стоит использовать лексику с несвойственной автору окраской [Троицкая 2005: 44].

На сегодняшний день существует множество лексических трансформаций при переводе, а именно конкретизация, генерализация, калькирование, антонимический перевод, модуляция и прочие. Однако нужно отметить, что для передачи игры слов чаще всего используют такие приемы, как опущение, компенсация, калькирование. Для того что понять всю сущность прагматического аспекта перевода игры слов, нужно проанализировать перевод на практике. В качестве примеров будут взяты каламбуры из известных художественных произведений.

Во-первых, переводчик может использовать прием опущения, потому что не все элементы имеют свои эквиваленты в языке перевода, и часто они бывают излишними, что создает смысловую нагрузку. Во-вторых, есть возможность использовать при переводе калькирование, которое необходимо для сохранения основной идеи каламбура. В-третьих, важен прием компенсации, который может помочь восполнить потерю информации и оказать аналогичное воздействие на читателя. Однако лишь компенсация способна применяться во всех литературных жанрах при переводе (например, в ситуационных комедиях) [Троицкая 2005: 42].

Итак, для начала рассмотрим прием калькирования, который используется при переводе с английского языка на русский, и попробуем установить адекватность перевода. Однако следует отметить, что данный прием используется не часто, потому что в большинстве случаев переводчики пытаются передать полный смысл, который заложен в оригинальном тексте.

Прием калькирование используется, когда нужно построить лексические единицы путем точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слов.

“Even if they are djinns, I will get djinns that can outdjinn them.”

Если для перевода данной цитаты из книги Тхионго Нгуги Ва «Волшебник ворона» использовали бы прием калькирования, то можно было перевести так: «Даже если они джинны, я получу джиннов, которые смогут «переджиннить» их».

В пьесе Оскара Уайльда «Как важно быть серьезным» можно встретить следующую игру слов.

“I always told you, Gwendolen, my name was Ernest, didn’t I? Well, it is Ernest after all. I mean it naturally is Ernest.” – Я всегда говорил вам, Гвендолен, что меня зовут Эрнест, не так ли? Ну, я и на самом деле Эрнест. Как тому и следовало быть!

“On the contrary, Aunt Augusta, I’ve now realised for the first time in my life the vital Importance of Being Earnest” – Что вы, тетя Августа, наоборот, впервые в жизни я понял, как важно Эрнесту быть серьезным!

В данном случае игра слов не сохранена, потому что для слова “earnest” тяжело найти прилагательное в русском языке, которое было бы созвучно с именем Эрнест. Однако, я считаю, что в данном случае можно было применить калькирование и найти идеально подходящее слово в русском языке, так как вся ирония в пьесе потерялась из-за не совсем правильного перевода игры слов.

Довольно часто переводчик может встретить игру слов, построенной на различных именах и названиях. К примеру, можно рассмотреть каламбур, построенный на омонимии, в повести Диккенса «Одержимый, или Сделка с призраком».

Мальчик продает на улицах газеты. Весь продрог и изголодался, но держится молодцом. И чтобы как-то развлечься, скоротать время, выкликает свою газету по-разному: с утра, как полагается, Paper, а затем – Pepper (перец), Piper (дудочник) и так далее, меняя гласные.

Конечно, можно было бы перевести как «пейпер», «пеппер», «пайпер» и так далее, но получится длинно, непонятно и неубедительно. Притом иногда в этих выкриках и смысла нет, они только созвучны слову «газета». И вот в переводе мальчишка выкликает «Утренний листок», затем «Утренний блисток, кусток, свисток» и под вечер, когда работа кончается, – «Вечерний хвосток». Наверное, решение не идеальное, а все же решение [Раренко 2010: 205].

Также интересна игра слов, основанная на омофонах, в пьесе Томаса Стоппарда «Розенкранц и Гильденстерн мертвы».

ROSENCRANTZ: Oh yes, it’s dark for day.

GUILDENSTERN: We must have gone north, of course.

ROSENCRANTZ: Off course?

GUILDENSTERN: Land of the midnight sun, that is.

ROSENCRANTZ: Of course….I think it’s getting light.

Розенкранц: Ага, для дня темновато.

Гильденстерн: Должно быть, дело в курсе. Они держат на север.

Розенкранц: Не в курсе.

Гильденстерн: Полярная ночь. Когда солнце за полночь.

Розенкранц: А-а… Кажется, светлеет.

В этом случае игра слов была построена на омофонах «of course» и «off course», несмотря на то что в английском языке они произносятся неодинаково. На русский язык переводчик решил перевести слово «course» и построить на нем каламбур. Возможно, небольшая доля смысла потерялась, однако иным способом перевести данный пример было бы невозможно.

Теперь рассмотрим **прием опущения**, необходимый для устранения избыточной информации при переводе. Следует отметить, что данный прием используется реже остальных, несмотря на то что в английских текстах часто присутствует избыточная информация.

Примеры использования этого приема можно найти у Дж. Сэлинджера «Над пропастью во ржи».

So I paid my check and all. Then I left the bar and went out where the telephones were. – Я расплатился и пошел к автоматам.

Здесь в оригинале семантически избыточным является left the bar, поскольку его действие дополняется глаголом went out; отсюда опущение в русском переводе (при этом происходить присоединение предложений).

About a gallon of water was dripping down my neck, getting all over my collar and tie… – Вода с головы лилась за шиворот, весь галстук промок, весь воротник…

В данном случае был использован прием опущения для устранения максимальной конкретности, которая может выражаться в названиях мер и весов.

Чтобы избежать потери смысла каламбура и иронии, заключенного в нем, переводчики чаще всего прибегают к такому приему, как **компенсация.**

Например, в пьесе Т. Деккера «Праздник башмачника» башмачник Ферк часто использовал различные каламбуры.

And for Hammon, neither Hammon, no hangman shall wrong thee in London. – А что касается Хаммона, то никакой Хаммон, хоть и хам он, не посмеет обидеть тебя в Лондоне

В данном случае переводчик смог сохранить как смысл каламбура, так и его звучность. Несмотря на то что слова «hangman» и «хам» абсолютно не схожи по смыслу, сам образ получился очень удачный при переводе.

Наиболее характерным примером использования приема компенсации является отрывок из книги С. Моэма «Источник вдохновения»:

“Why don’t you write a good thrilling detective story?” she asked. “Me?” exclaimed Mrs Albert Forrester…- А почему бы вам не написать детективный роман, такой, чтобы дух захватывало? — Чего? — воскликнула миссис Форрестер…

Здесь переводчик решил приблизить перевод к реалиям русского языка, потому что мы на непонятные вопросы или по невнимательности часто используем такие вопросы, как «что?» или «чего?».

Данный перевод передает иронию игры слов, и он приближен к русскому языку. Ирония при переводе ещё заключается в том, что данная ошибка часто встречается в русском просторечии.

1.3. Стратегии и приемы в проблеме переводимости прагматического аспекта игры слов

Переводчик, передающий игру слов, выполняет сложную задачу, которую хорошо определил отечественный филолог Н.М. Любимов: «Если игра слов имеет совершенно определенный социально-политический адрес, если она имеет идейное значение, переводчику надлежит напрячь все усилия и передать ее с художественною точностью. Там, где присутствует чисто звуковая игра, переводчик вправе отступить от буквы оригинала, если иначе ему не создать того самого комического эффекта». Передать игру слов действительно сложная задача, но, по словам Н.М. Любимова, «непереводимой игры слов почти не существует» [Любимова 1964: 85].

При переводе прагматического аспекта игры слов, переводчик сталкивается с одной из ошибок передачи данного стилистического приема – неумышленное совмещение в одном тексте слов. В отличие от перевода обычного текста, содержание которого (а также образы, коннотации, фон, авторский стиль) необходимо влить в новую языковую форму, в данном случае, при переводе игры слов, переопределению подвергается и сама форма оригинала. Более того, если нет возможности сохранить старое содержание, зачастую приходится менять содержание на новое, в угоду форме. Это имеет большое значение потому, что для полноценного перевода художественного или публицистического перевода значение выражения остается важнее, чем значение содержания.

Тем не менее, добиться стопроцентно точного перевода, то есть передать неизменным содержание, форму, почти невозможно, так как между обыгрываемыми словами языка оригинала и соотносительными единицами переводимого языка должны быть не просто эквивалентные отношения, а полная эквивалентность с охватом двух или более значений. Но, несмотря на соблюдение абсолютной эквивалентности, не всегда можно рассчитывать на совершенный перевод. Неоднократно между эквивалентами обнаруживаются

незаметные при других обстоятельствах расхождения, например, в сочетаемости, стилистической окрашенности или эмоциональном заряде, в наборе синонимов или антонимов, в этимологии и т.д. Иногда достаточно незначительного с виду отличия, чтобы создать препятствие для правильной передачи игры слов на язык перевода и заставить переводчика искать новые пути решения.

Следовательно, мы делаем вывод, что буквального перевода (передачи и формы и содержания), которого переводчик старается достигнуть при передачи словесной игры, как абсолютного идеала, добиться удается чрезвычайно редко. Переводчику, как правило, приходится чем-то жертвовать. Существует несколько вариантов решения данной проблемы: передать содержание, но отказаться от игры слов, или же сохранить каламбур за счет замены образа и отклонения от точного значения. Также возможно полностью отвлечься от содержания и сосредоточиться только на игре слов. Решение данной задачи зависит от ряда предпосылок, но прежде всего от требований контекста, главным образом широкого контекста, а нередко и всего произведения в целом. Переводчику зачастую приходится жертвовать содержанием при переводе игры слов.

Игра слов, в которой обыгрываются языковые средства, отсутствующие в других языках следует отнести к наиболее сложно переводимой на многие языки стилистическим приемом. К таким языковым средствам относятся авторские неологизмы на основе глаголов движения. Когда переводчик не имеет возможности дословно точно передать игру слов, он не переводит тот оборот, который дается ему автором оригинала произведения, а создает свою игру слов, приближенную по тем или иным критериям к авторскому каламбуру, но созданную на индивидуальной основе совсем другими средствами. Термин «перевод» в этом случае оказывается неуместен, поскольку от оригинального значения ничего не осталось, но такую интерпретацию в данном произведении следует считать верной.

Таким образом, внимательно определив все возможности передачи игры слов, переводчик должен выбрать ту, которая предоставляет наибольшие преимущества, независимо от употребленного автором приема. В случае, когда каламбур не поддается переводу, необходимо отыскать рифму и сочетать ее с употреблением антонима (если оригинал произведение требует этого).

Практически непереводимой игрой слов в узком контексте следует считать ту, которая опирается на осмысление кусков немотивированно расчлененных и иногда измененных в некоторой степени слов. Получается игра, напоминающая шараду и основанная на созвучиях [БСЭ 2008:300].

Первичным этапом поиска соответствия игры слов оригинала в переводе является семантика обоих компонентов его ядра и место их расположения. Опорой для передачи игры слов служат:

1. Семантика обоих компонентов ядра.

2. Семантика одного компонента ядра.

3. Новая семантическая основа [БСЭ 2008:300].

Для преодоления семантических различий между единицами и формами языка перевода и исходного языка переводчику приходит на помощь контекст, который снимает неоднозначность языковой единицы. Переводчик зачастую оказывается в наиболее «уязвимом» положении именно тогда, когда неоднозначность языковых единиц является функционально значимой чертой текста, как при переводе игры слов. В таком случае применяют компенсацию: вместо каламбура используется другой стилистический прием, который дает возможность создать похожий коммуникативный эффект [Швейцер 2008:107].

При использовании приема опущения, к примеру, игра слов опускается вовсе, передача текста на другой язык осуществляется путем простого

перевода. Рассматривая способы адекватной передачи стилистических особенностей оригинала, таких как непереводимые сочетания, использующие реалии ИЯ, для которых нет соответствий на ПЯ, Г. В. Терехова считает, что в этом случае нужно прибегать к описательному переводу либо давать сноску [Терехова 2004:104].

Другим способом перевода считается - калькирование. Так О.С, Ахматова дает определение калькированию: калькирование – это построение лексических единиц по образцу соответствующих слов иностранного языка путем точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слов [Ахманова 1969:69]. Калькирование принципиально отличается от буквализма. Калькирование - оправданный дословный перевод, буквализм же - дословный перевод, искажающий смысл переводимого выражения или рабски копирующий конструкции чужого языка и являющийся по существу насилием над тем языком, на который делается перевод. Иногда увлечение дословным переводом, гипертрофия дословного перевода, может привести к буквализмам [Катцер 1964:297].

Также нередко компенсация применяется на месте контекста каламбурного оригинала, где простой по структуре прием заменяется либо цепочкой каламбуров, либо каламбуром более сложной структуры.

Прием компенсации является одним из способов достижения эквивалентности перевода на уровне всего текста. В данном исследовании компенсация рассматривается в качестве замены невыраженного элемента оригинала произведения аналогичным или иным элементом, который восполнит потерю информации и окажет похожее воздействие на читателя [Фитерман 1960:107].

Выбор места и средств компенсации обуславливается, прежде всего, особенностями идейно-художественного характера оригинала, а потом уже условиями текста перевода.

Компенсация зачастую употребляется на месте контекста игры слов оригинала, где простой по структуре прием заменятся либо рядом каламбуров, либо каламбуром более сложной структурой.

Практика перевода говорит о том, что трудная задача перевода «говорящих» имен также в принципе неразрешима. И решить эту проблему, как правило, помогает использование при переводе приема компенсации. Такого рода передача требует от переводчика большой изобретательности, но отказ от нее, несомненно, намного обеднил бы перевод [Бархударов 2005: 139].

Переводчики нередко передают с помощью игры слов те значимые фамилии, при переводе которых уместней использовать прием транслитерации. И дело не в том, что данном случае существует устоявшаяся тенденция, нельзя не учитывать того факта, что в общей структуре художественного произведения «значимые имена» играют не такую серьезную роль и несут, таким образом, меньшую функциональную нагрузку, чем определяют переводчики [Бархударов 2005:140].

В качестве частичной компенсации переводчики употребляют стилистические средства звуковой организации высказывания (рифму, аллитерацию, звуковое сходство).

Для усиления компенсирующих или созданных на измененной семантической основе игры слов переводчики применяют две разновидности графических средств:

1. Шрифтовые выделения.

2. Заглавные буквы.

С помощью данного приема компоненты ядра игры слов выделяются на фоне остального текста, что привлекает внимание читателей к содержанию приема и облегчает его расшифровку.

Одним из эффективных и в то же время творческих способов межъязыковой передачи словесной игры является замена образа – подбор нового эквивалента на других основаниях, который позволил бы сохранить игру слов в переводе, тем самым сохранив адекватный комический эффект, задуманный сценаристами [Катцер 1964:290].

Перевод с одного языка на другой язык – это эффективный обмен научными, культурными, литературными, эстетическими ценностями между народами и странами. Однако перевод зачастую может вызывать большие разногласия в научной среде, ведь не так просто добиться полного соответствия оригиналу текста.

Бывают случаи, когда переводчик видит игру слов и подбирает ей новый эквивалент, который, однако, не является словесной игрой в ПЯ, что несколько снижает стилистическую адекватность перевода, а в редких случаях искажает и смысл.

В целом преодоление трудностей, связанных с передачей игры слов, еще раз подтверждает тезис о творческом характере переводческой деятельности и возможности постоянного совершенствования перевода.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что прагматический аспект игры слов довольно сложно воссоздать при переводе, так как необходимо сохранить и адекватность перевода, и иронию, и благозвучность. Рассмотренные нами приемы лексических трансформаций являются лишь помощником при переводе игры слов, однако на них не всегда можно полагаться, ведь каждый каламбур уникален по-своему.

Глава 2.

Особенности перевода прагматического аспекта игры слов в креолизованном тексте.

2.1. Понятие креолизованного текста

Специфика информационно-коммуникативной среды современного общества обусловила расширение спектра изучаемых лингвистических явлений. Яркой и во многом уникальной особенностью стало использование элементов альтернативных семиотических систем. Как пишет Н.Ф. Алефиренко, «этот синтезирующий виток в диалектической спирали истории науки о языке был неизбежен. Он связан с обращением лингвистики к проблеме коммуникации в полном объеме, что и предполагает синтез языковых средств общения с неязыковыми, исследование их организации в едином процессе и тексте как его результате» [Алефиренко 1986:34].

В современной лингвистике наблюдается растущий интерес к невербальным средствам коммуникации, к так называемой «визуальной информации». Заметно увеличилось число исследований, посвященных лингвистике семиотически осложненного, видеовербального, креолизованного текста (Е. Е. Анисимова, Л. С. Большиянова, Н. С. Валгина, М.Б. Ворошилова, А. Ю. Зенкова, О. Л. Каменская, В. М. Клюканов, Э.А. Лазарева, О. В. Пойманова, Ю. А. Сорокин, L. Bardin, B. Karlavaris, S. D. Sauerbier и др.). Распространение в лингвистике получил термин, введенный Ю.А.Сорокиным и Е.Ф.Тарасовым, — «креолизованный текст».

Одно из самых широко распространенных в научной литературе понятий креолизованного текста это понятие Анисимовой Е.Е. В ее трактовке, креолизованный текст – это «особый лингвовизуальный феномен, текст, в котором вербальный и невербальный компоненты образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функционирующее целое, обеспечивающее его комплексное прагматическое воздействие на адресата».

Для того, чтобы понять, почему именно слово «креолизованный» легло в основу этого вида текста, необходимо обратиться к истории этого слова [Анисимова 2003:127].

Креолы - испанские поселенцы Южной Америки, которые не смешивались с местным населением. Но на постсоветском пространстве, во время спада качества образования, слово «креол» приобрело семантику слова «метис» - так назывались потомки смешанных браков [Анисимова 2003:127]. Уже к концу 1990-х годов, слово «креолизация» трактовалось больше как «процесс образования новых этнических групп путём смешения кровей нескольких контактирующих этносов» [Электронный ресурс]. В процессе взаимодействия нескольких этносов неизбежен процесс и взаимодействия их национальных языков, отсюда берет своё начало второй узколингвистический термин «креолизации», как «процесса формирования нового языка (смешанного по лексике и грамматике) в результате взаимодействия нескольких языков». Соответственно, креолизованными (креольскими) называют языки, возникшие в результате смешения нескольких языков [Серебряков 2013:167].

Так, А.А. Серебряков, С.В. Серебрякова предложили термин «креолизованные тексты» для обозначения текстов, «фактура которых состоит из двух негомогенных частей: вербальной (языковой/речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык». [Серебряков 2013:174] Это понятие является вторым основным понятием, рассматриваемым в данной работе.

Ворошилова М.Б. в своей книге «Политический креолизованный текст. Ключи к прочтению», [Ворошилова 2013:194] основываясь на приведенных выше двух понятиях, выводит третье, более полное и, по её мнению, более компромиссное: «Креолизованный текст - текст, обладающий сложной формой, то есть основанный на сочетании единиц двух и более различных семиотических систем, которые вступают в отношения взаимосвязи,

взаимодополнения, взаимовлияния, что обусловливает комплексное воздействие на адресата». [Ворошилова 2013:22]

Л. Барден рассматривает корреляции между компонентами вербального и невербального в зависимости от характера информации, передаваемой в них: коннотативной и денотативной. В связи с этим, он выделяет четыре вида корреляции (рис. 1).

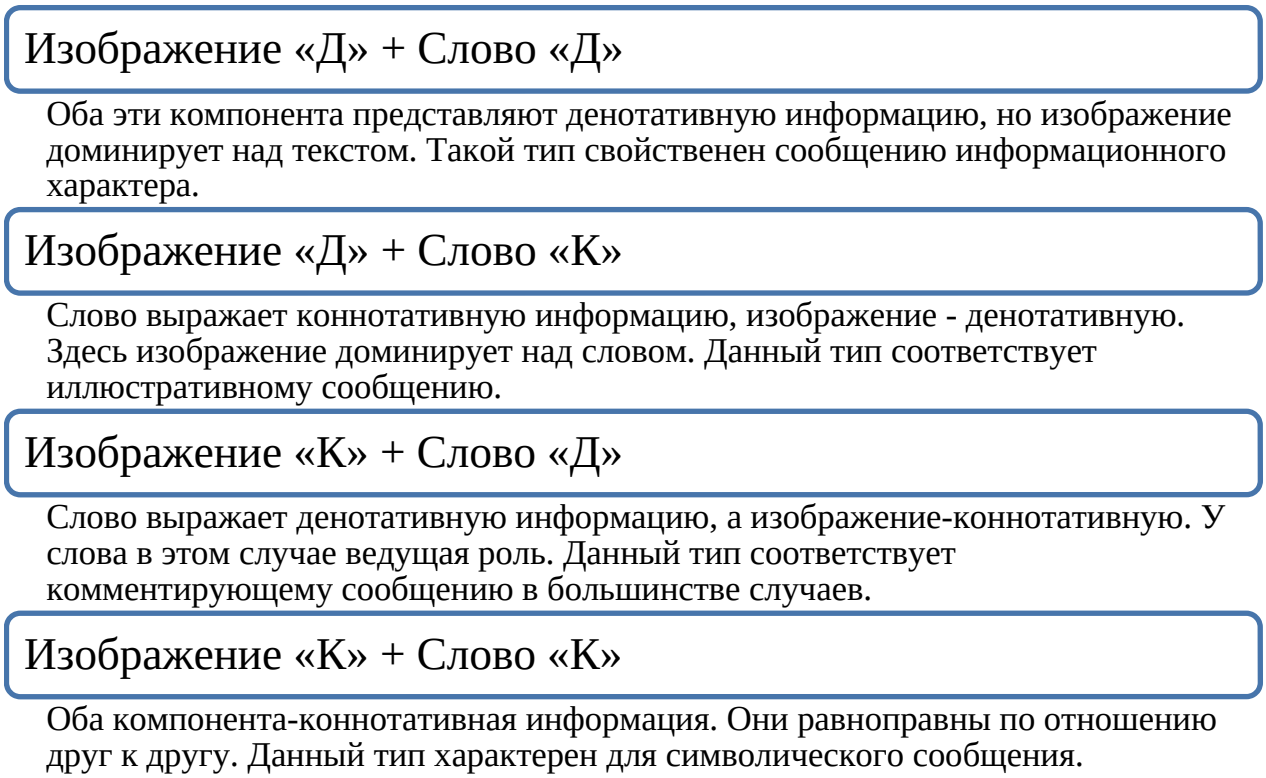

Рисунок 1 – Виды корреляции по Л. Бардену

Отношения между вербальной и невербальной частями в зависимости от их референтной соотнесенности описывает Зауэрбир С.Д. Всего он рассматривает 4 типа таких корреляций (рис. 2): [Sauerbier 1978:135].

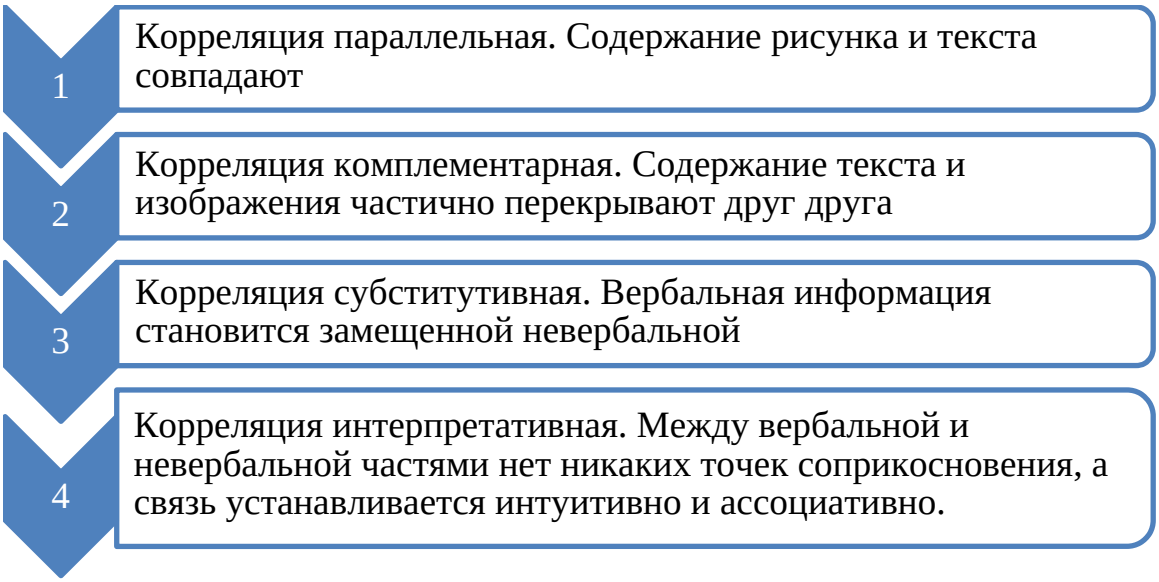

Рисунок 2 – Виды корреляции по отношению между вербальной и невербальной частями в зависимости от их референтной

Пойманова О.В. различает креолизованные тексты по «соотношению объема информации, переданной различными знаками, и по роли изображения» (рис. 3): [Пойманова 1997:91].

Тексты по соотношению объема информации, переданной различными знаками	Репетиционные. Изображение повторяет текст.
	Аддитивные. Изображение в значительной мере дополняет текст.
	Выделительные. Изображение «подчеркивает» что-то из вербальной информации, преобладающей над невербальной.
	Оппозитивные. Переданный изображением посыл противоречит тексту, что, зачастую, рождает комический эффект.
	Интегративные. Встроенные друг в друга, вербальный и невербальный тексты совместно передают информацию.
	Изобразительно-центрические. Ведущая роль изображения, текст лишь поясняет его.

Рисунок 3 – Тексты по соотношению объема информации, переданной различными знаками

Так, Анисимова Е.Е. выделяет три основные группы креолизованного текста (в зависимости от самого наличия изображения и от его связей с вербальной частью):

1. Тексты нулевой креолизации (когда нет изображения).

2. Тексты частичной креолизации

3. Тексты полной креолизации [Анисимова 2003:15].

Во втором типе текстов между вербальным и невербальным компонентами складываются «автосемантические» взаимосвязи, при которых вербальная часть независима от изображения, а изобразительная часть оказывается «факультативной». Данное сочетание можно нередко встретить в газетных статьях, художественных или научно-популярных текстах.

Тексты с полной креолизацией вербальная часть просто не может существовать отдельно от невербальной, между обоими компонентами устанавливаются синсемантические отношения. В этом случае текст ориентирован на невербальный компонент или отсылает к нему, а изображение выступает как обязательный элемент текста. Такие зависимости часто распространены на плакатах, карикатурах, вывесках рекламного содержания и в научно-технических текстах [Анисимова 2003:135].

2.2 Особенности прагматического аспекта игры слов в креолизованном тексте

Популярность креолизованных текстов можно объяснить и стремлением к интернационализации языка, способом осуществления которой может стать, по мнению Г.Г. Матвеевой, А.В. Ленеца, Е.И. Петровой, визуализация [25]. Язык визуализации, как считает исследователь, отвечает потребности оптимизировать человеческое взаимодействие для достижения более высокого уровня эффективности, а также отвечает потребности преодоления скрытых стереотипов языка литературного и может способствовать нелинейному, более открытому характеру новых человеческих опытов.

Именно творческий характер языковой игры и ее способность усиливать выразительность креализованного текста объясняют огромное количество текстов, построенных на нарушении языковых норм и правил речевого общения.

Ученые называют следующие причины интереса к феномену языковой игры [Пирогова 2000:170]:

- «игровые приемы позволяют создать текст, способный привлечь внимание потенциального покупателя или зрителя;
- игровые приемы позволяют создать текст, который станет источником удовольствия для реципиента. Обыгранные в тексте цитаты требуют от реципиентов некоторой интеллектуальной активности, а такого рода вынужденная дешифровка текста способна доставить интеллектуальное удовольствие;
- игровые приемы используются для создания оригинального текста;
- игровые приемы способствуют компрессии смысла, в результате чего создаются тексты, в которых одна фраза актуализирует сразу два разных

смысла (столкновение этих двух смысловых пластов и обеспечивает игровой эффект).

Использование приемов языковой игры позволяет часть смысла подавать в компрессионном виде, что, во-первых, способствует лучшей запоминаемости текста (поскольку текст является более коротким формально, но более емким семантически), во-вторых, позволяет экономить столь дорогое время» [Пирогова 2000:170]; игровые приемы являются наилучшим способом обойти цензуру (хотя, как показывает практика, это создателям текстов не всегда удается).

Не всякая языковая игра в креализованном тексте эффективна. К снижению эффективности приводят следующие ошибки: во-первых, непродуманное использование языковой игры без учета возникновения возможных двусмысленностей и вариантов интерпретации; во-вторых, переоценка лингвистической и культурологической компетенции целевой аудитории.

Игровой момент настолько прочно вошел в сферу создания креализованных текстов, что сегодня с уверенностью можно сказать: игра является прочной основой любой творческой коммуникации.

По мнению Р. Барта, неязыковые объекты становятся по-настоящему значащими лишь постольку, поскольку они дублируются или ретранслируются языком [46, с. 114]. Действительно, чтобы быть понятыми, зрительные образы нередко требуют языкового подкрепления. «Смысл есть только там, - продолжает Р. Барт, - где предметы или действия названы: мир означаемых есть мир языка» [46, с. 115]. Язык способен придать вещам знаковую функцию, не присущую им по их сути, а невербальным высказываниям - лишь добавочные значения [37, с. 166].

В современной лингвистике фундаментальным исследованием креолизации коммуникативного пространства стала работа Е.Е.Анисимовой,

в которой освещены ведущие традиции изучения паралингвистических средств в рамках мировой и отечественной лингвистики. О.А. Корда отмечает, что креолизованный текст предстает сложным текстовым образованием, в котором вербальные и невербальные элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, нацеленное на комплексное воздействие на адресата [20, с. 8].

Следует отметить, что в качестве синонимов термина «креолизованный текст» в современной лингвистике используются и другие. Например, Г.В. Ейгер и В.Л. Юхт говорят об оппозиции монотекстов и поликодовых текстов [8]. К поликодовым текстам они относят случаи сочетания естественного языкового кода с кодом какой-либо иной семиотической системы (изображение, музыка и т.п.) [3, с. 34]

Антонова Ю.А. выделяет следующие функции креолизованного текста (рис. 4):

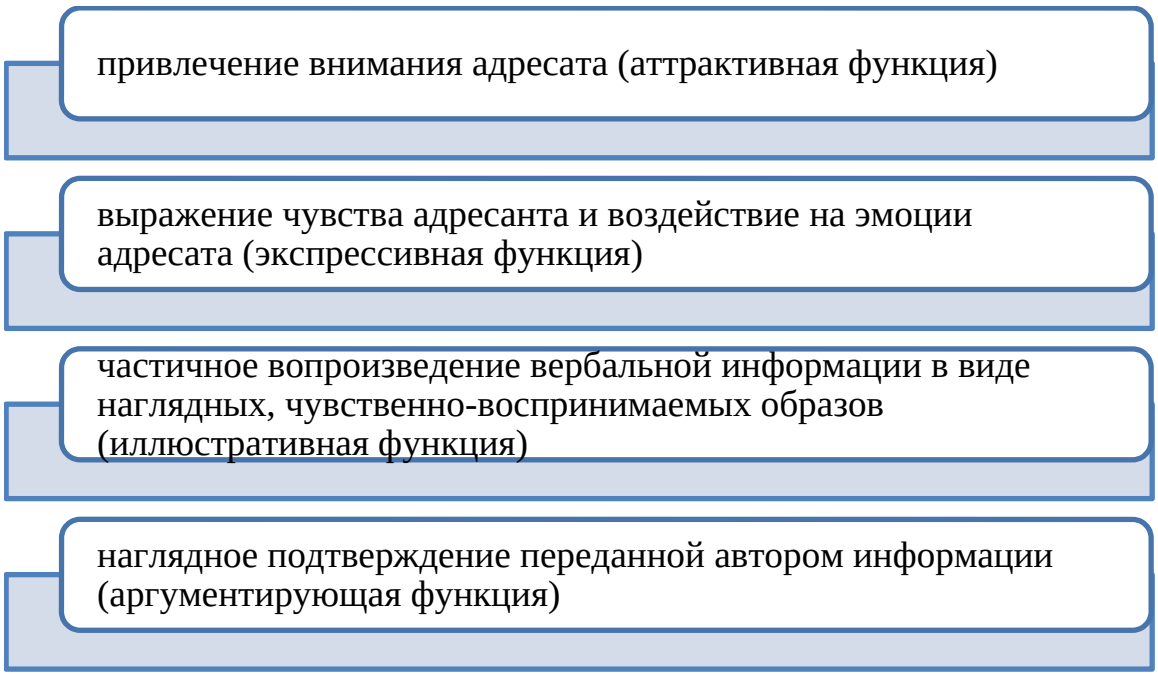

Рисунок 4 – Функции креолизованного текста [14, с. 127]

Несмотря на растущий интерес к креолизованным текстам, они остаются малоизученными. Предположительно, причина кроется в

необходимости основывать их исследование на междисциплинарном уровне, изучать их с позиций не только семиотики, но и психологии, психолингвистики, суггестивной лингвистики, семиотики, маркетинга и других научных и смежных дисциплин в комплексе [30, с. 315].

Основными компонентами креолизованного текста, исходя из определения, являются его вербальная часть (надпись/подпись) и иконическая часть (рисунок, фотография, таблица, размер, цвет, звук, композиция и т.д.). В разных типах текстов они встречаются в различных комбинациях [14, с. 127]. Причем важнейшим компонентом креолизованного текста является изображение. Принимая во внимание этот факт, Е.Е. Анисимова и многие другие исследователи, такие как Т.С. Злотникова, Л.П. Киященко, М.В. Новиков разделяют функции изображения и функции текста в креолизованных текстах [11]. Так, среди функций изображений выделяются следующие [3, с. 34]:

- аттрактивная функция, заключающаяся в назначении изображения привлекать внимание адресата и участвовать в организации визуального восприятия текста;
- информативная функция, согласно которой изображение передает определенную информацию;
- экспрессивная функция, позволяющая выражать чувства адресанта и воздействовать на эмоции адресата;
- эстетическая функция, задача которой воздействовать на эстетические чувства адресата, посредством реализации художественного замысла, выраженного чувственно воспринимаемых образах.

В свою очередь к функции текста в креолизованном тексте, приведены на рис. 5. Фактура креолизованного текста состоит из двух негомогенных частей – вербальной языковой (речевой) и невербальной, иконической (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык). Взаимодействуя друг с другом, вербальный и иконический тексты

обеспечивают целостность и связность произведения, его коммуникативный эффект [14, с. 127]. По мнению Е.В. Котовой, креолизованные тексты могут быть текстами с частичной креолизацией и текстами с полной креолизацией [19, с. 42]. В первой группе вербальные и иконические компоненты вступают в автосемантические отношения, когда вербальная часть сравнительно автономна и изобразительные элементы текста оказываются факультативными [20, с. 8]. Такое сочетание характерно для газетных, научно-популярных и художественных текстов.

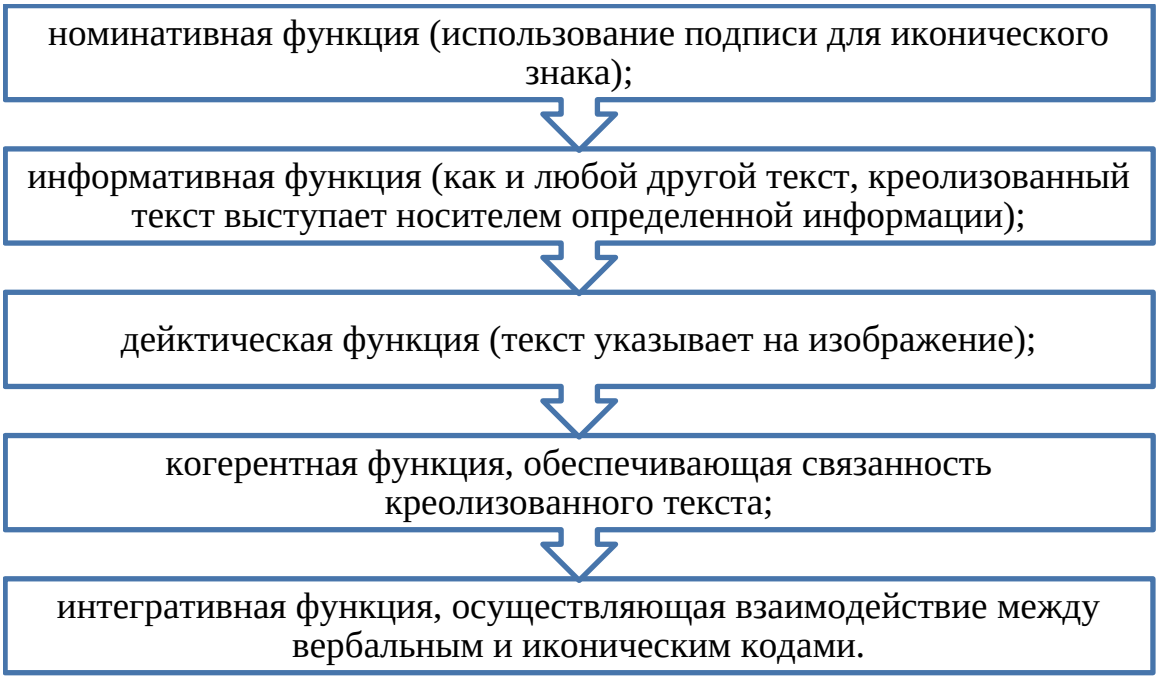

Рисунок 5 – Функции текста в креолизованном тексте

Наиболее автономными по отношению к вербальному тексту оказываются художественно-образные иллюстрации к художественному тексту. Автор вербального текста и художник-иллюстратор имеют одну общую целеустановку, они связаны единой темой, сюжетом, однако художник, хотя формально и следует за сюжетом текста, отражает в иллюстрациях свое видение предмета изображения. Большую известность получили художественно-образные иллюстрации к «Анне Карениной» Л.Н. Толстого, «Ревизору» Н.В. Гоголя, произведениям Ф.М. Достоевского и др. Большая спаянность, слияние компонентов обнаруживаются в текстах с

полной креолизацией, в которых между вербальным и иконическим компонентами устанавливаются синсемантические отношения: вербальный текст полностью зависит от изобразительного ряда, и само изображение выступает в качестве облигаторного (обязательного) элемента текста [3, с. 34].

Рассмотрим варианты использования иконических компонентов на примере лексики английского языка. При создании креолизованных текстов нужно помнить, что шрифт также является частью семиотической системы и может нести художественно-смысловое решение. Вариации размера букв могут использоваться для выразительности и образности слов.

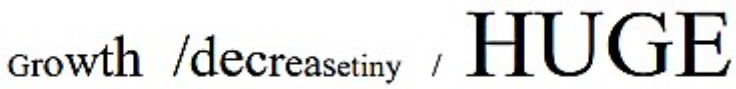

Рисунок 7 – Иконические элементы в вариации шрифта

Необходимо отметить, что и рисунок, и сопровождающий его текст должны быть комплементарны друг другу и являться смысловым единством. Самый простой способ этого добиться – подобрать иллюстрацию или символ, которые полностью соответствуют значению слова. Приведём простые примеры: ZIP она же молния, буква «B» в виде птицы в слове bird, символ карандаша можно изобразить в слове pencil, а маленькую семейку букв спрятать в слове families.



Рисунок 8 – Иконические элементы семантизации лексики

Данный способ креолизации целесообразно использовать для наглядной семантизации лексики при обучении иностранному языку.

Подчеркнём, что в онлайн-коммуникации шрифт может выполнять не только атрактивную или символическую функцию, но и иметь свою визуальную риторику (служить средством передачи особенностей устной речи). Определенные типы шрифтов являются привлекательными для определенной аудитории. Шрифт нравится человеку в зависимости от его настроения и эмоций. Например, женщины более склонны к шрифтам с хвостиками или же к стильным и актуальным шрифтам [19, с. 42]. Это говорит об их эмоциональном состоянии в моменты выбора шрифта. Размер шрифта также многое может сказать. Например, крупные шрифты могут показаться несерьезными и часто воспринимаются как крик. В то же время более мелкие шрифты оставляют хорошее впечатление и хорошо подходят для передачи мощного посыла.

С.С. Иванов предлагает более расширенную классификацию приёмов создания языковой игры, выделяя такие группы как: обыгрывание значения слов-омонимов (каламбур); обыгрывание значений многозначных слов; распад значения идиомы; игра цифр; «размывание» границ слов и омонимическая игра слов; фонетическое членение слова с последующей его трансформацией путем подмены фонем похожими по звучанию, но не идентичными; членение слов на якобы семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и таким образом созданием новых слов; подмена слов в идиоме словами созвучными (но не полностью) с сохранением формальной структуры данной идиомы; подмена слов в идиоме словами несозвучными, а возможно даже не существующими в языке, способы создания которых основаны на тех же принципах, что и порождение оговорок [Иванов 2009].

Чаще всего феномен языковой игры в креолизованном тексте может быть представлен на фонетическом, словообразовательном и лексическом уровнях.

Чаще всего журналисты используют фонетические возможности языка. Фонетическая языковая игра в медиатексте базируется на созвучии разных по своему значению лексем, позволяя придать ироническую окраску тексту, особенно заголовку. Звуковое построение заголовка является одним из факторов, влияющих на его восприятие читателями [Юсупова 2016: 102].

Словообразовательный уровень языковой игры предполагает создание так называемых контаминаций, которые разнообразны не только морфологически, но и графически. Они могут, как образовывать заголовок самостоятельно, так и входить в словосочетание или предложение. При этом часто используется прием лексико-семантического варьирования – случай, когда контаминация разрушает форму и значение устойчивого словосочетания или слова в креолизованном тексте.

Одним из видов контаминации, получающим все более широкое распространение, является графическая контаминация, в которой в качестве графически выделенной части могут использоваться имена нарицательные, собственные, аббревиатуры [Исмаилова 2016: 33].

Языковая игра на словообразовательном уровне предполагает игру с внутренней формой слова. Данный прием давно получил распространение в разговорной речи, используется в художественной литературе как средство создания словообразовательной шутки. Механизмом его действия является столкновение созвучных слов – омонимов, паронимов. Распространение названного приема в креолизованном тексте связано с распространением словотворчества в целом.

Активизация механизмов процесса интенсивного словотворчества направлена на развитие языка и его функциональных возможностей, что свидетельствует о динамике языкового сознания современного человека. Лингвистами отмечается постоянное пополнение языка новыми словами, разнообразными по строению и семантике, отражающими многообразные стороны жизни народа. В языке наиболее подвижным и гибким с точки зрения способности к развитию является лексический уровень, который

представляет собой многомерное подвижное образование. Поэтому в настоящее время в медиатворчестве происходит активный процесс окказионального словопроизводства. Наибольший интерес представляют те окказиональные единицы, которые образованы нестандартными, специфическими способами, присущими определенной лексической группе.

Особенностью окказионализмов можно считать образование лексических парадигм внутри своей подсистемы, а не только при взаимодействии с узуальными словами [Пацула 2005:79]. Окказионализмы обладают разнообразной лексической и синтаксической сочетаемостью. В основном они не требуют определенного неизменного контекстного окружения, поэтому очень часто используются журналистами именно в креолизованном тексте.

Следует отметить, что все виды языковой игры в в креолизованном тексте используются для выражения эмоциональной оценочности, вносят в текст поэтическую ноту, раскрывающую образ автора, суть самого сообщения. С их помощью автор имеет возможность привнести в свой текст оригинальность, придать ему наибольшую привлекательность, что в свою очередь, позволяет установить с читателем непосредственный контакт. Кроме того, применение языковой игры придает тексту легкость, позволяет в наибольшей степени раскрыть возможности языка, делает публицистическое сообщение более интересным и живым.

Итак, мы можем заключить, что визуальный ряд выполняет ряд функций по отношению к вербальной составляющей текста: обеспечивает наглядность, способствуя лучшему восприятию текста; представляет собой доказательство, что сказанное в тексте соответствует действительности; передает основное содержание текста; оказывает эмоциональное воздействие на реципиент; способствует повышению интереса к тексту.

2.3.Текст сериала "Друзья - Креолизованный текст

Кинематограф — один из самых популярных видов искусств, у которого в распоряжении был лишь XX век, чтобы освоиться в мире не только искусства изобразительного, но и словесного. Благодаря своей синтетической природе кино представляет собой интерес для представителей разных областей знаний. В данной статье кинофильм рассматривается как предмет интереса исследователей-лингвистов.

Коммуниканты, в том числе участники межъязыковой и межкультурной коммуникации, что актуально для кино, оперируют законченными речевыми произведениями — текстами, поэтому мы, не отрицая ярко выраженной коммуникативной направленности кинематографа, вслед за Ю.М. Лотманом (1992), Ю.Г. Цивьяном (1984), Ю.Н. Усовым (1980), А.В. Федоровым (2000), Е.Б. Ивановой (2000), Г.Г. Слышкиным и М.А. Ефремовой (2004) и др., будем рассматривать произведение киноискусства как особый вид текста — кинотекст. Более того, мы принимаем точку зрения Г.Г. Слышкина и М.А. Ефремовой, согласно которой кинотекст есть креолизованный текст, то есть текст, фактура которого состоит из семиотически негомогенных частей: наряду с вербальными (языковыми) средствами в его структуре присутствуют иконические (изобразительные знаки): рисунки, фотографии, схемы и др [Ефремова 2004:18].

Лингвистическая система кинотекста подразделяется на две составляющие: звуковую (устную) и визуальную (письменную). К звуковой относятся речь персонажей, закадровый текст, песни и т. д. К визуальной — инициальные, финальные и внутритекстовые (сообщают об изменении места или времени действия) титры и надписи (название города, вывеска, объявление, записка и т. д.). Нелингвистическая система также представлена визуальной и звуковой составляющими: к визуальной относятся образы и движения персонажей, пейзаж, интерьер, предметы и манипуляции с ними,

спецэффекты и использование компьютерной графики, к звуковой — естественные шумы (звуки природы, звук шагов, смех, плач и т. д.), технические шумы (шум двигателей, взрывы, стрельба и т. д.) и музыка.

Единый кинотекст складывается из указанных выше единиц кинозначения с помощью кинематографических кодов: сюжета, монтажа, ракурса, освещения, плана, и др. Создание кинотекста — сложный процесс, который заключается в «многократной семиотической трансформации текста» [Слышкин 2004:113].

Из всего вышеперечисленного, можно сделать вывод о том, что текст сериалы «Друзья» - креолизованный текст; так как данный текст обладет всеми характерными чертами кинотекста, определяющего креолизованный текст:

- **Прагматическая направленность**. Любое из произведений киноискусства обладает коммуникативной направленностью. Информация, которую несет кинофильм, обладает эмоциональным и интеллектуальным характером — кинофильм побуждает зрителя к действию, меняет чувства и мировоззрение [Лотман 1973:97].

- **Модальность** — выражение отправителем сообщения отношения к действительности. Кинотекст — продукт субъективного осмысления действительности коллективным автором, отражение мира, увиденного глазами группы людей [Лотман 1973:97].

- **Информативность** кинотекста многоканальна: различны как способы восприятия информации, так и ее типы. Способы восприятия кинотекста делятся на зрительный и слуховой [Лотман 1973:98].

- **Связность**. О единстве всех эпизодов кинофильма свидетельствует относительная самостоятельность каждого из них [Лотман 1973:98].

- **Системность**. Кинотекст представляет собой сложную создаваемую коллективным автором систему взаимодействующих элементов, каждый из которых подчинен созданию единого эффекта, направлен на достижение единой цели, которую поставил режиссер [Лотман 1973:99].

Из вышесказанного следует, что кинотексту присущи универсальные текстовые категории, что позволяет нам отнести его к текстам особого типа, а его семиотически неоднородная структура, в свою очередь, позволяет выделить его как форму креолизованного текста. Таким образом, решение сделать кинотекст объектом лингвистического исследования представляется не только целесообразным, но и вполне закономерным.

2.4 Анализ перевода прагматического аспекта на материале сериала «Друзья»

«Друзья» – один из самых популярных англоязычных сериалов в мире и изобилует всевозможными шутками, в том числе и такими, в основании которых имеется игра слов. Рассмотрим некоторые из них, а также их русские соответствия. Chandler: I can handle it. “Handle” is my middle name. Actually, it’s the middle part of my fi rst name [11].

Чендлер заявляет, что он может решить возникнувшую проблему (герои заблудились на пути к горнолыжному склону, и в их машине кончился бензин), потому что справляться с трудностями ему на роду написано: слово “handle” (одно из значений «справляться, улаживать») содержится в середине его имени Chandler. Какое же русское соответствие этой игре слов предложил зрителям переводчик?

Чендлер: А я могу. «Могу» – моё второе имя. Если быть точным, это вто- рая часть моего первого имени [5]. Русскому зрителю остаётся только гадать, почему же «могу» – второе имя Чендлера. Здесь не только утеряна сама игра слов, но и смысл. Переводчик не уделил эпизоду достаточно внимания и решил перевести всё буквально, и результат его работы никак нельзя при- знать адекватной заменой оригиналу. В работе переводчика очень важны фоновые знания, поскольку они могут очень выручить в трудный момент.

Зная, что фамилия Чендлера – Бинг, можно было добиться аналогичного коммуникативного эффекта, построив игру слов на сходстве в звучании фамилии «Бинг» и восклицания «бинго», выражающего радость по поводу достигнутого успеха:

Чендлер: А я могу. Бинг сказал – Бинг сделал. Вы не успеете и глазом моргнуть, как «бинго!» – и дело сделано.

Перевод следующего примера также представляет собой не совсем удачный с точки зрения эквивалентности вариант. Его необходимо

рассмотреть в контексте. Комизм оригинальной ситуации заключается в том, что герои не поняли друг друга: один из них гадал кроссворд, и не мог отгадать слово “ring” («кольцо»), а другой в это время ждал телефонного звонка и обращался к телефону тем же самым словом “ring” («звонить»), чтобы тот, наконец, зазвонил. Таким образом, последний случайно помог первому отгадать слово, сам о том не догадываясь. В сериале это выглядело так:

Ross: (Doing a crossword puzzle)

Four-letter word, circle or hoop.

Chandler: (To the phone) Ring, damn it, ring!

Ross: Th ank you [12].

В русском переводе пропала вся суть эпизода, многозначность ключевого слова “ring”, на которой строится весь юмор:

Росс: (Гадая кроссворд) Украшение, шесть букв.

Чендлер: (В ожидании звонка, глядя на телефон) Кольцо, чёрт возьми, кольцо!

Росс: Молодец [6].

В итоге, русскому зрителю непонятен ни взрыв закадрового смеха, сопровождающий окончание сцены, ни почему перед этим Чендлер неотрывно смотрит на телефон и кричит на него:

«Кольцо, чёрт возьми, кольцо!»

В данном случае, чтобы сохранить комическую сущность ситуации, в основе которой – игра слов, переводчику необходимо придумать новый эквивалент, который органично бы вписался в контекст. К примеру, таковым может послужить слово «давай»:

Росс: (Гадая кроссворд) Призыв к действию, пять букв.

Чендлер: (В ожидании звонка, глядя на телефон) Давай, чёрт возьми, давай же!

Росс: Молодец. (Перевод наш. – А.Е.)

Повествование в другом сериале, «Секс в большом городе», ведётся от

лица главной героини, успешной жительницы Нью-Йорка, автора собственной колонки в газете «New York Star» Кэрри Брэдшоу. В силу своей профессии она знакома с разными выразительными средствами языка, которые использует как в своей колонке, так и в повседневном общении.

В одном из эпизодов Кэрри поручили написать статью о новом развлечении жителей Нью-Йорка – полётах на воздушной трапеции, и она решает испробовать это на себе. Между инструктором и Кэрри происходит сле- дующий диалог:

Instructor: Are you ready to grab the bar?

Carrie: I’m ready to go to the bar! Does everyone say that?

Instructor: Pretty much [13].

Слово “bar” весьма полисемично (свыше 10 значений), и в данной ситуации Кэрри играет с двумя из них: «бар» и «перекладина». В русском варианте этот диалог был заменён на совершен- но другой:

Инструктор: Вы готовы к полёту?

Кэрри: К полёту готова. Это у вас такое заклинание?

Инструктор: Вроде того [7].

В результате до русского зрителя эта сцена дошла в искажённом варианте. В альтернативном варианте сцена получила иной перевод:

Инструктор: Теперь давайте к бару, к стойке.

Кэрри: Какой стойке бара? Я с удовольствием

Инструктор: Нет, это так называется здесь [8].

Здесь делается попытка передать игру слов оригинала, для чего было добавлено слово «стойка». Наш вариант перевода также основывается на многозначности этого слова, однако он ближе к оригиналу за счёт более точного перевода всего отрывка:

Инструктор: Отлично, сохраняйте такую стойку.

Кэрри: Сейчас я хотела бы оказаться у другой стойки – стойки бара.

Инструктор: Так многие говорят.

В сериале «Симпсоны» есть «фирменный» тип шуток, основанных на

игре слов, которые повторяются из серии в серию. Сын главного героя сериала периодически звонит в бар и просит хозяина бара позвать к телефону несуществующего человека с каламбурной фамилией. Бармен каждый раз не замечает подвоха и выполняет просьбу, что вызывает смех у посетителей бара. Рассмотрим одну из таких ситуаций:

Moe: [Answers the phone] Yeah, just a sec; I'll check. [Calls] Amanda Hugginkiss?

Hey, I'm lookin' for Amanda Hugginkiss.

Why can't I fi nd Amanda Hugginkiss? [Bar denizens laugh]

Barney: Maybe your standards are too high? [14].

Имя Amanda Hugginkiss было выбрано неспроста – оно звучит как предложение "a man to hug and kiss" («человек для объятий и поцелуев), что и вызывает смех завсегдатаев бара.

Русскому же зрителю он не совсем понятен, потому что перевод был выполнен буквально и игра слов ИЯ потерялась:

Мо: [Отвечает на звонок] Минутку. [Зовёт] Аманда Страстный Поцелуй, где Аманда Страстный Поцелуй?

Почему я не могу её найти, а? Аманда! [Все в баре смеются]

Барни: Может, твои запросы слишком высоки? [9].

Подобные эпизоды представляются трудными для перевода. Как мы уже успели заметить, в таких случаях переводчику приходится работать творчески, т. е. подбирать новый эквивалент.

Чтобы обеспечить схожее воздействие на зрителя, перевести сцену можно следующим образом:

Мо: Минутку. Спрашивают Лео,

Лео Парда, он здесь? Лео! Почему я не могу тебя найти?

Барни: Может, потому, что это бар, а не зоопарк?

У сериала «C.S.I.: Место преступления Майами» есть характерная черта – в начале каждого эпизода группа криминалистов прибывает на место преступления, и руководитель группы, комментируя какую-то подробность

происшествия, произносит реплику со словесной игрой. Рассмотрим подобные сцены и подобранные к ним русские эквиваленты.

В одной из серий на пляжной вечеринке была убита девушка, и между криминалистами происходит следующий диалог:

Frank: Friends say she came to drink mojitos and catch some sun.

Horatio: Well it looks like... something... caught her [10].

Игра слов здесь заключается в намеренном употреблении слова “catch” в двух разных значениях в пределах одной ситуации: в переносном – в выражении “to catch sun” («загорать») – и в прямом – «поймать, застигнуть, схватить». Однако в русском варианте переводчик не обратил должного внимания на приём словесной игры и перевёл каждое из значений слова “catch” буквально, в результате чего реплика Горацио стала звучать нелепо: Фрэнк: Подруга сказала, что она спустилась выпить коктейль и поваляться на солнце.

Горацио: И тут что-то её поймало [4].

В подобных случаях перевод признаётся адекватным, если в нём сохраняется аналогичное воздействие на реципиента. Для этого в переводе должна быть сохранена игра слов. Наш вариант учитывает также и стилистическую составляющую оригинала:

Фрэнк: Подруга сказала, что она спустилась выпить коктейль и поваляться на солнце.

Горацио: В итоге для неё оно зашло навсегда.

Использую классификацию С.С. Иванова, были проанализированы примеры игры слов и механизмы её сознания в английском языке на материале американского ситкома «Друзья». Рассмотрим приёмы создания языковой игры в порядке частотности их использования:

1) Самым распространенным механизмом создания языковой игры является способ, при котором происходит обыгрывание слов-омонимов (16 примеров). Игра слов в данной категории основывается на значениях разных слов, совпадающих по звучанию и/или написанию (полных омонимов,

омофонов, омографов и омоформ (морфологических омонимов).

Чендлер сидит перед телефоном и ждет звонка от запавшей ему в душу девушки, с которой недавно познакомился. В то же самое время Фибби и Росс разгадывают кроссворд. Росс читает задание:

Four-letter word, circle or hoop.

Ring, damn it, ring!

Thank you (Сезон 1, эпизод 20).

В данном примере обыгрывается слово «ring». Как существительное оно имеет значение «кольцо». Глагол «to ring» имеет значение «звонить». Данные слова являются полными омонимами, так как они совпадают во всех формах как по звучанию, так и по написанию.

2) Прием, при котором происходит обыгрывание значений многозначных слов, стоит на втором месте по частоте его использования (11 примеров).

Чендлер и Джоуи ищут обезьянку Роса. Они стучатся к соседям, дверь открывают две девушки. Им очень жарко, так как у них сломался кондиционер. У одного из парней появляется желание зайти к ним в гости под предлогом починить кондиционер:

Aren’t we in the middle of something?

But these women are very hot, and they need our help. And they’re very hot (Сезон 1, эпизод 19).

Игра слов в данном примере строится на многозначности слова «*hot*», которое в оксфордском словаре определяется как: «having a high degree of heat or a high temperature, feeling or producing an uncomfortable sensation of heat», а также «filled with passionate excitement, anger, or other strong emotion, lustful or erotic» [Oxford Dictionary of English URL]. Таким образом, комический эффект создается посредством вызываемой двойственной интерпретации слова «hot» в данном диалоге. С одной стороны, девушкам жарко (так как у них сломался кондиционер), с другой стороны, высказывание, что «они - горячие», может быть интерпретировано как

указание на их привлекательность и сексуальность.

3) Членение слов на якобы семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и, таким образом, созданием новых слов – третий по употребительности способ создания игры слов в проанализированном материале.

В слове выделяются отдельные «части», которые могут и не совпадать с действительным разделением слова на морфемы. Изменение такой «части» слова, которой придается определённое значение, порождает образование нового слова, а также способствует появлению шутки.

У Моники сложные финансовые проблемы. Рос выписывает ей чек с определенной суммой, которой ей кажется мало. Она обзывает его:

Hey, you're a cheap-a-saurus (Сезон 2, эпизод 14).

Стоит отметить, что Рос, работающий в музее палеонтологом, выписал ей чек, на котором изображен динозавр. Всё вместе это способствует тому, что Моника называет его «cheap-a-saurus». В данном примере происходит обыгрывание слова «*cheap*» (дешевый) и добавление к нему морфемы «a-saurus» (отсылка к тому, что Рос - палеонтолог). В результате чего появляется новое слово «*cheap-a-saurus*».

4) Игра с идиомой. Распад значения идиомы. Данный прием основывается на обыгрывании идиомы или фразеологической единицы за счет создания контекста, способствующего восприятию ее и как устойчивого выражения, и как просто предложения, где все слова имеют свободное значение.

Чендлер случайно увидел грудь Рейчел. Она хочет ему отомстить, застав его голым. Обсуждая это, она всячески пытается его уговорить показать себя, мотивируя это поговоркой: «око за око».

Come on. He’s right. Tit for tat.

Well, I'm not showing you my tat (Сезон 1, эпизод 13).

В данном примере обыгрывается выражение *«tit for tat»* (зуб за зуб, месть за месть). Зритель знает, что герой видел грудь Рейчел. В английском

языке существует слово «*tit*» (ед. число слова tits - «груди», «титьки» *(груб.)* [Oxford Dictionary of English URL]. В идиоме это слово, однако, несет совсем другое значение и дословно не переводится. В рамках ответной реплики Чендлера так же происходит обыгрывание рассматриваемой идиомы. Происходит ее распад и использование ее части: *«I'm not showing you my tat»*.

5) «Размывание» границ слов и омонимическая игра слов (4 примера). Данный прием создания игры слов заключается в омонимическом обыгрывании слов, при котором происходит «размытие», смещение границы слова.

Джоуи стоит перед выбором: какую девушку выбрать. Чендлер пытается помочь ему с выбором:

It's time to settle down. Make a choice. Pick a lane.

Who's Elaine? (Сезон 4, эпизод 7).

Данная игра слов основана на одинаковом звучании слов «*a lane»* и *«Elaine»* - нарицательного существительного с неопределенным артиклем и имени собственного.

6) Подмена слов в идиоме созвучными словами с сохранением формальной структуры данной идиомы.

Фиби ждет сообщение на пейджер от своей старой подруги, с которой она поругалась. Героиня положила пейджер в кастрюлю и закрыла крышкой. Это замечает Моника:

You know, they say, «A watched pot never beeps» (Сезон 3, эпизод 14).

В данном примере обыгрывается идиома: «a watched pot never boils». Глагол «to beep» оказывается на месте устоявшегося «to boil».

В результате проведенного анализа диалогов, содержащих игру слов, было выявлено использование переводчиками ряда приёмов, которые будут описаны ниже.

7) Перевод игры слов, не требующий значительных преобразований в тексте. Очень редко можно встретить примеры передачи игры слов, не требующих значительных преобразований. В нашем материале было

зафиксировано лишь 5 примеров.

У Роса брали интервью, которое транслировалось на канале Дискавери. Рейчел считает, что там нет ничего интересного. Рос же утверждает обратное. Рейчел в свою очередь собирается пойти на показ мод, что Рос находит бесполезным. Спор подходит к тому, что Рос упоминает про фильмы с динозаврами:

You know what? A hundred million people went to see a movie about what I do. I wonder how many people would go see a movie called Jurassic Parka?

Сто миллионов человек посмотрело фильм о том, чем я занимаюсь. Интересно, сколько человек придет на фильм «Парка юрского периода»? (Сезон 3, эпизод 14).

В данном примере авторы перевода имеют дело с прецедентным феноменом - знаменитым фильмом Стивена Спилберга «Парк Юрского Периода» (Jurassic Park). В оригинале игра слов строится на обыгрывании названия фильма (Jurassic Parka). Для передачи игры слов переводчикам не требовалось значительных преобразований, так как слова *«парк» и «парка»* присутствуют в русском языке.

8) Подбор «каламбурной пары» к одному из слов.

Применение данного приема было отмечено в восьми случаях перевода диалогов, содержащих игру слов. Рассмотрим перевод приведенного выше примера 5.

It’s time to settle down. Make a choice. Pick a lane.

Who's Elaine?

Тебе уже давно пора остепениться. Сделать выбор. Найти свою линию.

Лилию? (Сезон 4, эпизод 7).

В данном случае буквальный перевод невозможен. В оригинале игра слов создавалась за счет «размытия» границы слова и игры на одинаковом звучании: *«a lane» и «Elaine»*. Рекомендация Чендлера *«Pick a lane»* была переведена как «Найти свою линию». Для передачи игры слов авторы перевода подобрали каламбурную пару к слову «линия». Таким словом

является женское имя «Лилия».

9) Замена, создание языковой игры, близкой, напоминающей по тем или иным показателям авторский каламбур, но создаваемой на иной основе.

В примерах, отнесенных в данную группу, перевод «по смыслу», то есть передача только семантического содержания, приведет к утере игры слов. Поэтому для её сохранения переводчики прибегают к замене.

Джоуи пригласил сестру-близнеца Фиби на очередное свидание. В оригинале он пригласил ее посетить «Ice Capades». Это развлекательное представление, актеры которого катаются на коньках. Слово «escapades» в английском языке имеет значение «похождения, приключения». Чендлер удивляется тому, что Джоуи собирается деньги на «похождения», такого типа:

Are you seeing her again?

Yep, Ice Capades.

This is serious. I’ve never known you to pay for any kind of «capade».

Ты с ней сегодня опять встречаешься?

Да, идем в луна-парк.

О, это уже серьезно. Что-то раньше на вздохи под луной ты деньги не тратил (Сезон 1, эпизод 16).

В данном примере авторы перевода предпринимают попытку воссоздания игры слов на новом основании, заменив «Ice Capades», реалии малоизвестной русским зрителям, на «луна-парк». Омофон *«capade»* передается выражением *«вздохи под луной»*.

10) Калькирование.

В приведенном ниже примере можно наблюдать передачу игры слов с помощью калькирования, то есть создания нового слова в переводящем языке, копирующего структуру исходной лексической единицы.

Мать Фиби занимается лепкой. Однако лепит она не обыкновенные горшки, а горшки, похожие на обнаженные тела. Фиби интересуется, почему *так. Ее мама поясняет:*

Oh, I didn’t know that you did pot.

Oh yeah. Mostly nudes. It combines my two passions: Pottery and erotica.

Erottery.

Я не знала, что ты делаешь горшки.

Да, в основном обнаженную натуру. Это объединяет две мои страсти: лепку и эротику.

Леротика (Сезон 3, эпизод 11).

11) Подбор синонимичных фразеологизмов в языке перевода с их последующим «обыгрыванием».

В данную группу были отнесены примеры, где игра слов основывается на использовании фразеологизма. В таких случаях авторами перевода подыскивались фразеологизмы, которые существуют в русском языке и являются синонимичными английским. И далее воссоздание игры слов строилось на обыгрывании русскоязычной фразеологической единицы, что помогло переводчикам успешно передать игру слов. Такой подход переводчиков отражает основную гипотезу исследования Л.А. Сазоновой, которая пишет: «чтобы адекватно передать каламбур на основе устойчивого словосочетания, необходимо найти в языке перевода устойчивое словосочетание, эквивалентное или аналогичное исходному устойчивому словосочетанию в языке оригинала, и провести с ним те же преобразования, которые привели к образованию каламбура в тексте оригинала» [Сазонова URL].

Фиби пытается прийти в себя после встречи с итальянским бойфрендом Рейчел, который приставал к Фиби. Главные герои пытаются узнать у нее, в чем дело, однако, она скрывает произошедшее и говорит, что она просто не в духе:

What's the matter?

Nothing. I'm just out of sorts.

Well, you can use some of my sorts. I rarely use them.

Что случилось?

Ничего. Извините, я не в себе.

Можешь побыть во мне, я редко там бываю (Сезон 1, эпизод 12).

Авторы перевода подобрали эквивалент английского «*out of sorts»*, коим *является «быть не в себе» затем обыграли русский эквивалент: «можешь побыть во мне, я редко там бываю»*.

12) Компенсация.

Данная группа в исследованном нами материале была представлена лишь одним примером.

Моника предлагает Чендлеру попробовать ее блюдо, которое носит французское название *«amuse-bouche»*.

It’s supposed to be small. It’s a pre-appetizer. The French call it an amuse-bouche.

Well, it’s amusing.

Они должны быть маленькими, это для аппетита. По-французски называется «амюз-буше».

Амюз-буше! Мне по душе! (Сезон 1, эпизод 15).

В данном случае авторы перевода не сохраняют каламбурную пару «amuse-bouche» - «amusing», но используют при переводе рифму *«Амюз-буше! Мне по душе!»*, чтобы подсказать зрителям каламбурную сущность оригинального текста.

13) Отсутствие передачи игры слов.

В нашем исследовании было отмечено, что при переводе значительной части примеров (22 случая) переводчики принимали решение передать основное содержания сцены, опустив при этом полностью игру слов:

Рассмотрим перевод примера 1.

Four-letter word, circle or hoop.

Ring, damn it, ring!

Thank you.

Украшение, 6 букв.

Кольцо, черт возьми, кольцо (Сезон 1, эпизод 20).

Переводчик не смог предложить подходящий перевод и перевел все дословно, и получилось, что Чендлер, глядя на телефон, говорит: «Кольцо, черт возьми, кольцо!». Зрителю не понятен взрыв закадрового смеха, а также почему Чендлер неотрывно смотрит на телефон и говорит о кольце. Игра слов в данном эпизоде утеряна, на русский язык передано только основное содержание сцены, что Чендлер помогает друзьям разгадать кроссворд.

Подводя итог, мы приведем две таблицы, отражающие соотношение различных способов создания игры слов и её передачи на русский язык.

В результате исследования мы обнаружили, что самым распространенным механизмом создания игры слов является способ, при котором происходит обыгрывание слов-омонимов (32 %). Другими, менее употребительными, являются приемы, с помощью которых происходит обыгрывание значений многозначных слов; членение слов на семантические элементы, их трансформация или замена, и, таким образом, созданием новых слов; игра с идиомой; размывание границы слов; подмена слов в идиоме созвучными с сохранением формальной структуры данной идиомы (таблица 1).

Таблица 1 - ***Приёмы создания игры слов в сериале «Друзья»***

Способ создания	Количество	Встречается в ... % случаев
Обыгрывание слов омонимов	16	32
Обыгрывание значений многозначных слов	11	22
Членение слов на семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой, и таким образом, созданием новых слов	9	18
Игра с идиомой. Распад значения идиомы	7	14
Размывание границ слов и омонимическая игра слов	4	8
Подмена слов в идиоме созвучными с сохранением формальной структуры данной идиомы	3	6

При анализе передачи игры слов с английского языка на русский

(таблица 2) было отмечено, что в большинстве случаев (44 %) авторы перевода предпочитали опускать игру слов, передавая только содержание. Кроме того, чаще всего игра слов передавалась за счет подбора каламбурной пары к одному из слов или создания такой игры слов, которая напоминает по тем или иным показателям авторский каламбур, но создаваемый на другой основе. Меньше всего переводчики прибегали к компенсации (2 %).

Таблица 2 – Способов перевода игры слов в сериале «Друзья»

Способ перевода	Количество	Встречается в ... % случаев
Подбор каламбурной пары к одному из слов	8	16
Создание языковой игры, напоминающей по тем или иным показателям авторский каламбур, но создаваемый на другой основе	7	14
Перевод игры слов, не требующих значительных преобразований	5	10
Калькирование	4	8
Подбор синонимичных фразеологизмов	3	6
Компенсация	1	2
Опущение игры слов, передача основного содержания	22	44

Проанализировав представленные выше примеры, мы увидели, что низкая степень адекватности при переводе словесной игры в аудио-медиальных текстах – довольно распространённое явление, причиной которого является отсутствие должного внимания к приёму со стороны переводчиков. Также мы вывели наиболее типичные способы перевода словесной игры в таких случаях:

1) буквальный перевод, в результате которого искажается смысл оригинала;

2) подбор нового эквивалента с опущением словесной игры;

3) замена целой сцены с опущением словесной игры.

Все они, так или иначе, ведут к неполноценной / искажённой передаче задуманных сценаристами приёмов. В предложенных нами вариантах были учтены особенности этого вида перевода, они соответствуют рекомендациям лингвистов об адекватной передаче словесной игры в условиях аудио-медиального текста.

Таким образом, руководствуясь возможностями обеих языковых систем, учитывая фоновые знания целевой аудитории, сюжетное пространство фильма, аксиологию национально-культурного юмора, переводчик прибегает в основном к двум приемам – замене образа и компенсации. Именно они помогают восполнить пробелы и адекватно выполнить основную функцию приема, использованного в исходном языке, когда в целевом языке нет слов, необходимых для образования каламбура. Переводчики создают собственную игру слов, не основанную на семантике оригинального каламбура, и за счет этого в большинстве случаев им удается сохранить комический эффект.

Подводя итог, можно сказать, что перевод комедийных сериалов представляет собой сложную переводческую проблему, поскольку лингвосемиотическая структура текста комедийного сериала и интертекстуальность являются факторами, обуславливающими когнитивный диссонанс переводчика. Согласно теории когнитивного диссонанса, разработанной Л. Фестингером, в случае возникновения диссонанса индивид будет всеми силами стремиться снизить степень несоответствия между двумя своими установками, пытаясь достичь консонанса. Применительно к переводу комедийных сериалов преодоление КД для переводчика заключается в порождении текста на языке ПЯ, который по комическому эффекту не уступал бы или приближался бы к тексту на ИЯ.

Отсюда следует, что перевод комедийный сериалов в связи с трудностями, создаваемыми наличием игры слов и шуток, замешанных на

культурных феноменах, требует невероятного мастерства от переводчиков и зачастую умения придумывать шутки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Понятие игры слов нередко отождествляется с понятием парономазии. Последняя также представляет собой своеобразную языковую игру, обусловленную звуковой близостью и семантическим взаимодействием участвующих слов. Между тем, и звуковое подобие, и семантические отношения в рассматриваемых явлениях имеют различные проявления и различный вес.

Как показало исследование, буквального перевода (передачи и формы и содержания), которого переводчик старается достигнуть при передачи словесной игры, как абсолютного идеала, добиться удается чрезвычайно редко. Переводчику, как правило, приходится чем-то жертвовать. Существует несколько вариантов решения данной проблемы: передать содержание, но отказаться от игры слов, или же сохранить каламбур за счет замены образа и отклонения от точного значения. Также возможно полностью отвлечься от содержания и сосредоточиться только на игре слов. Решение данной задачи зависит от ряда предпосылок, но прежде всего от требований контекста, главным образом широкого контекста, а нередко и всего произведения в целом. Переводчику зачастую приходится жертвовать содержанием при переводе игры слов. Игра слов, в которой обыгрываются языковые средства, отсутствующие в других языках следует отнести к наиболее сложно переводимой на многие языки стилистическим приемом. К таким языковым средствам относятся авторские неологизмы на основе глаголов движения. Когда переводчик не имеет возможности дословно точно передать игру слов, он не переводит тот оборот, который дается ему автором оригинала произведения, а создает свою игру слов, приближенную по тем или иным критериям к авторскому каламбуру, но созданную на индивидуальной основе совсем другими средствами. Термин «перевод» в этом случае оказывается неуместен, поскольку от оригинального значения

ничего не осталось, но такую интерпретацию в данном произведении следует считать верной.

Игра слов классифицируется среди фигур совмещения в том же ряду, что и климакс, антиклимакс, зевгма, в разделе «синтагматическая семасиология». Парономазия же в этой классификации занимает место в разделе «синтагматическая фонетика» вместе с такими средствами, как аллитерация ассонанс, рифма.

При переводе прагматического аспекта игры слов, переводчик сталкивается с одной из ошибок передачи данного стилистического приема – неумышленное совмещение в одном тексте слов. В отличие от перевода обычного текста, содержание которого (а также образы, коннотации, фон, авторский стиль) необходимо влить в новую языковую форму, в данном случае, при переводе прагматического аспекта игры слов, переопределению подвергается и сама форма оригинала. Более того, если нет возможности сохранить старое содержание, зачастую приходится менять содержание на новое, в угоду форме. Это имеет большое значение потому, что для полноценного перевода художественного или публицистического перевода значение выражения остается важнее, чем значение содержания.

Игра слов, в которой обыгрываются языковые средства, отсутствующие в других языках следует отнести к наиболее сложно переводимой на многие языки стилистическим приемом. К таким языковым средствам относятся авторские неологизмы на основе глаголов движения. Когда переводчик не имеет возможности дословно точно передать игру слов, он не переводит тот оборот, который дается ему автором оригинала произведения, а создает свою игру слов, приближенную по тем или иным критериям к авторскому каламбуру, но созданную на индивидуальной основе совсем другими средствами.

Первичным этапом поиска соответствия игры слов оригинала в переводе является семантика обоих компонентов его ядра и место их расположения.

В настоящее время распространение в лингвистике получил термин, введенный Ю.А. Сорокиным и Е. Ф. Тарасовым, – «креолизованный текст». К такого рода креолизованным текстам относят афиши, транспаранты, листовки, комиксы, карикатуры, плакаты, кинотекст и электронные тексты.

При переводе кинотекста, в частности, переводе языковой игры в сериалах, могут использоваться такие приемы, как: обыгрывание значения слов-омонимов (каламбур); обыгрывание значений многозначных слов; распад значения идиомы; игра цифр; «размывание» границ слов и омонимическая игра слов; фонетическое членение слова с последующей его трансформацией путем подмены фонем похожими по звучанию, но не идентичными; членение слов на якобы семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и таким образом созданием новых слов; подмена слов в идиоме словами созвучными (но не полностью) с сохранением формальной структуры данной идиомы; подмена слов в идиоме словами несозвучными, а возможно даже не существующими в языке, способы создания которых основаны на тех же принципах, что и порождение оговорок.

В результате исследования мы обнаружили, что самым распространенным механизмом создания игры слов является способ, при котором происходит обыгрывание слов-омонимов (32 %). Другими, менее употребительными, являются приемы, с помощью которых происходит обыгрывание значений многозначных слов; членение слов на семантические элементы, их трансформация или замена, и, таким образом, созданием новых слов; игра с идиомой; размывание границы слов; подмена слов в идиоме созвучными с сохранением формальной структуры данной идиомы.

При анализе передачи игры слов с английского языка на русский было

отмечено, что в большинстве случаев (44 %) авторы перевода предпочитали опускать игру слов, передавая только содержание. Кроме того, чаще всего игра слов передавалась за счет подбора каламбурной пары к одному из слов или создания такой игры слов, которая напоминает по тем или иным показателям авторский каламбур, но создаваемый на другой основе. Меньше всего переводчики прибегали к компенсации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авдеенко И.А. Символ как вид прототекста / И.А. Авдеенко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. - 2015. - № 7-2 (49). - С. 16-18.
2. Анисимова, Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов). Учеб. пособие для студентов факультетов иностр. языков вузов [Текст] / Е.Е. Анисимова. – М.: Academia, 2013. – 128 с.
3. Арнольд, И.В. Стилистика. Современный английский язык [Текст] / И.В. Арнольд. - М.: Флинта: Наука, 2012. – 384с.
4. Аргунеев, Э.П. Психолингвистический анализ креолизованного текста / Э.П. Аргунеев // Филологические чтения [Электронный ресурс]: Материалы Международной научно-практической конференции (Оренбург, 15-16 декабря 2016 г.). – Оренбург: ООО ИПК «Университет», 2017. С. 444-449.
5. Алефиренко, Н.Ф. Современные проблемы науки о языке / Н.Ф. Алефиренко. - М.: Флинта: Наука, 2016. - 416 с.
6. Бархударов, Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) [Текст] / Л.С. Бархударов. – М.: Международные отношения, 2005. – 240 с.
7. Бессонова Ю. В., Обознов А.А., Лобанова Л.А. Использование айтрекинга для диагностики мотивации личности // Айтрекинг в психологической науке и практике. – М.: Когито-Центр, 2015. – С. 147–150.
8. БСЭ = Большая советская энциклопедия [Текст]. – М.: Эксмо, 2008. – 672 с.
9. Бочарникова Н.В. Перевод названий текстов массовой культуры как инструмент лингвистического маркетинга: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Бочарникова Наталья Викторовна. - Волгоград, 2014. - 234 с.
10. Боярска М.И. Символизация в песенных текстах группы «Битлз»: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Боярская Мария Игоревна. - Волгоград, 2016. - 193 с.

11. Булатова Э.В., Ломтатидзе О.В., Алексеева А.С. Эмоционально-оценочная сторона медиатекста: Текстопостроение и текстовосприятие // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1: Проблемы образования, науки и культуры. – Екатеринбург, 2015. – № 4 (144). – С. 69–77.

12. Григорьев, В.П. Паронимическая аттракция в русской поэзии XX в. [Текст] / В.П. Григорьев // Доклады и сообщения лингвистического общества. Т. 5. – Калинин, 1975. – С. 29-41.

13. Дубовицкая, Л.В. QR код–революция в мире креолизованных текстов? [Электронный ресурс] // Электронный журнал «Вестник Московского государственного областного университета». – URL: http://www.evestnikmgou.ru/vipuski/2012_1/stati/pdf/dubovitskaya.pdf (Дата обращения: 21.01.2018).

14. Дубовицкая, Л.В. Функции QR кодов на примере креолизованных текстов письменной коммуникации [Электронный ресурс] // Электронный журнал «Вестник Московского государственного областного университета». – URL: http://evestnikmgou.ru/Articles/Doc/210. (Дата обращения: 23.01.2018).

15. Захарова, Л.И. Феномен языковой игры в современной публицистике (на материале заголовков газет) [Текст] / Л.И. Захарова // Проблемы фразеологической и лексической семантики: материалы международной научной конференции (Кострома, 18-20 марта 2004г.). - М.: ООО ИТИ ТЕХНОЛОГИИ, 2004. – С.104-107.

16. Исаенко А.А. Анализ креолизованных рекламных текстов в аспекте формирования вторичной языковой личности // Речевая коммуникация в современной России: материалы III Междунар. конф. (Омск, 27–30 июня 2013 г.): в 2 т. / под ред. О.С. Иссерс. Омск: Изд-во Ом. гос. ун-та, 2013. Т. I. С. 200–208.

17. Каблуков Е. В. Социальная сеть в роли досугового СМИ // Медиа. Демократия. Рынок. Часть 2. Функционирование средств массовой информации в сфере досуга. СПб., 2010. С. 127-133.

18. Калинина, Н.С. Дизайн среды открытых пространств центра исторического города. Н.С. Калинина // дис. ... канд. Архитектуры: Москва, 2000. – 177 с.

19. Комиссаров, В.Н. Перевод и языковое посредничество [Текст] / В.Н. Комиссаров // Тетради переводчика : науч.теорет. сб. Вып. 21. - М.: Высш. шк., 1984. - С. 18-26.

20. Крылова, М.Н. Каламбур как особый вид тропа [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://www.portalus.ru/modules/linguistics/rus_readme.php?archive&id=1279788373&start_from&subaction=showfull&ucat

21. Латышев, Л.К. Технология перевода [Текст] / Л.К. Латышев. - М.: НВИ-Тезаурус, 2007. - 280с.

22. Лапшина, Е. Г. Динамика системы зрительного восприятия человеком архитектурного пространства – [Электронный ресурс] URL: http://www.marhi.ru/AMIT/2011/3kvart11/lapshina/lapshina.pdf (дата обращения: 23.02.2018).

23. Левицкая, Т.Р. Пособие по переводу с английского языка на русский [Текст] / Т.Р. Левицкая, А.М. Фитерман. - М.: Высшая школа, 2013. - 136 с.

24. Левый, И. Искусство перевода [Текст] / И. Левый. - М.: УРСС, 2014. - 394с.

25. Лимарев П.В., Лимарева Ю.А. Управление оборотом информации в условиях институциональных ограничений в экономике. П.В. Лимарев, Ю.А. Лимарева // Менеджмент в России и за рубежом. 2015. № 2. С. 71-76.

26. Матвеева Г.Г. Основы прагмалингвистики: монография / Г.Г. Матвеева, А.В. Ленец, Е.И. Петрова. - М.: Флинта, 2013. - 232 с.

27. Михедова Л. Г., Строганова М. С. Креолизованный текст в рекламе: опыт ретроспективного анализа // Вестн. Вост.-Сиб. гос. ун-та технологий и упр. 2013. № 1. С. 167–172.

28. Моисеева А. В. Сравнительное изучение вербальной и невербальной составляющей при восприятии текста гламурного журнала // Европейский

журнал социальных наук. 10.00.00. Филологические науки, 2014. №12(51). С. 333–340.

29. Петренко Т.Ф. Лингводидактический потенциал поликодовых текстов / Т.Ф. Петренко // Университетские чтения - 2015: материалы научно-методических чтений ПГЛУ. - Пятигорск, 2015. - С. 32-36.

30. Петренко Т.Ф. Функционирование визуального контента в электронных французских СМИ / Т.Ф. Петренко, Т.Л. Хубежова / Университетские чтения - 2016: материалы научно-методических чтений ПГЛУ. - Пятигорск, 2016 б. - С. 177-181.

31. Петрова Н.В. Категоризация текстов в текстовом пространстве (на примере художественных и научных текстов) / Н.В. Петрова, Е.Б. Лашина // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. - 2013. - №3 (24). - С. 13-16.

32. Пешкова Н. П. Из опыта экспериментальных исследований понимания речи в русле психолингвистики текста А. И. Новикова // Вопросы психолингвистики. 2014. №2(20). С. 113–123.

33. Романов А. А. Системный анализ регулятивных средств диалогического общения. [Электронный ресурс] // URL: http://cheloveknauka.com/sistemnyyanaliz-regulyativnyh-sredstvdialogicheskogo-obscheniya (дата обращения: 19.01ю 2018).

34. Саидова З.Э. Мем как универсальный феномен интернет-культуры (на материале русского, английского и чеченского языков) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2017. №1. – С. 175-178.

35. Серебряков, А.А. Интертекстуальность как маркер взаимодействия индивидуально-авторских художественных систем / А.А. Серебряков, С.В. Серебрякова // Вестник Северо-Кавказского федерального университета. - 2013. - № 1 (34). - С. 166-172.

36. Скребнев, Ю.М. Основы стилистики английского языка [Текст] / Ю.М.Скребнев. - М.: Астрель, 2013. - 221 с.

37. Сорокин, Ю.А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция [Текст] / Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. - М.: Наука, 1990. - С. 180-186.

38. Сосновская, В.Б. Аналитическое чтение [Текст] / В.Б. Сосновская. - М.: Высшая школа, 2004. - 184 с.

39. Фуртай, Ф.В. Арт-объект в современном искусстве: «культ глаза» и «эффект упаковки» (на примере 81eeVe ёезщп'а альбомов БересЬе Моёе) / Ф.В. Фуртай // Международный журнал исследований культуры. - 2011. - №2 (3). - С. 44-53.

40. Филиппова А. В. Функционирование креолизованного текста в политическом дискурсе // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). № 1. 2011. С. 144-147.

41. Шатуновский И. Б. Ирония и ее виды // Шатуновский И. В. Речевые действия и действия мысли в русском языке. М.: Изд. дом ЯСК, 2016. С. 263–302.

42. Шестеркина, Л.П. От медиатекста к медиабренду: к вопросу о взаимодействии журналистики, рекламы и PR в конвергентных СМИ / Л.П. Шестеркина, Л.К. Лободенко // Вестник ЮУрГУ Серия «Лингвистика». – 2014. – Т. 11. – № 3. – С. 50–55.

43. Barry, T. E. A review and critique of the hierarchy of effects in advertising [Electronic resource] / T. E. Barry, D. J. Howard. – Mode of access: http://fabriken.akestamholst.se/akestamholst/files/critique_of_the_hierarchy_of_effects.pdf (10.02.2018).

44. Dlodlo, N. Profiling Marketplace Change Agents (Influential) Using the Multiple Flow Communication Theory [Electronic resource] / N. Dlodlo // Mediterranean Journal of Social Sciences. – 2014. – Vol. 5, № 20. – P. 705-712. – Mode of access: http://www.mcser.org/journal/, free (10.02.2018).

45. Oxford Dictionary of English [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.oxforddictionaries.com