

ИГРА СЛОВ В АСПЕКТЕ ПЕРЕВОДА

Мельникова Е.Ю.

Научный руководитель – профессор Разумовская В.А.

Сибирский федеральный университет

Данный доклад посвящен изучению лингвостилистических особенностей английской языковой игры и способов ее воссоздания в переводе на русский язык и китайский языки. Проблема является актуальной в связи с широким использованием игры слов в литературе языков мира, а так же с отсутствием глубокого рассмотрения данной переводческой проблемы в процессе обучения на языковых факультетах. Кроме того, исследователи относят языковую игру к одному из «непереводимых явлений». Тема актуальна так же в системном рассмотрении средств и способов передачи данного приема при осуществлении перевода.

Восприятие жизни как игры присуще человеческому сознанию с давних времен. Уже в представлении древних европейцев творение мира интерпретировалось как игра бога Брахмы. Акт творения ассоциировался с игрой (Ригведа. М., 1989).

Впервые термин «языковая игра» был использован Л. Витгенштейном. Автор термина рассматривал это явление с философской точки зрения, пытался понять, что такое «игра» вообще, старался найти взаимосвязь между процессами, которые мы называем «играми»: игры в шахматы, в мяч и т. д. «Глядя на них ты не видишь чего-то общего, присущего им всем, но замечаешь подобия, родство, и притом целый ряд таких общих черт» (Витгенштейн).

Согласно слов башкирского лингвиста С.Ж. Нухова, языковая игра - это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению остроумия. <...> Это проявление разнообразных средств, форм, жанров, которые и способны придать самому языку собственно надязыковой, эстетический, художественный эффект. К таковым относятся остроты, каламбуры, парадоксы, присловья, прибаутки, словесные дуэли, розыгрыши, детские дразнилки, разложение и обновление фразеологизмов, искажение орфографии, произношения, метафорические номинации, сравнения, шутки, насмешки, подтрунивания, загадки, модные словечки и фразы и т.п.» [Нухов С.Ж. 1997: 36-37, 66].

Языковая игра является широким термином, который включает в себя многие разновидности языковых игр, упомянутых в своем определении С.Ж. Нуховым.

В. З. Санников в своей «Русский язык в зеркале языковой игры» наряду с теорией обманутого ожидания упоминает так же о теории т.н. «комического шока», которая, по мнению автора, является прямо противоположной теории обманутого ожидания.

Основываясь на вышесказанном, в своей работе под термином «языковая игра» мы будем понимать намеренное отклонение от нормы с целью достижения обманутого ожидания и, таким образом, реализации в речи категории экспрессивности.

Далее рассмотрим языковую игру на конкретных примерах в русском, английском и китайском языках.

Языковая игра в русском языке

Языковая игра довольно часто встречается в русском языке: в художественных текстах, в газетных изданиях, и повседневной речи.

Примеры:

Фонетический уровень - интонация:

20-е годы: Как вы живете?

Начало 30-х: «Как вы? Живете?»

Конец 30-х: «Как?! Вы живете?» (Санников «Русский язык в зеркале языковой игры»)

Графический уровень: Америка БУШует (заголовок; Версия, 2000, № 42)

Любопытны так же шуточные подписи, например Федора Федоровича Фидлера - Ф.Ф.Ф., либо ФЗ.

Семантический уровень: Мужчины, женитесь! Женщины, мужайтесь! (А. Кнышев)

Словообразование: Гитрелята [Земская 1992: 86]

Так же существует обратное словообразование: Ах, какие обезьяны уклюжие!

К данной категории так же относятся народная и детская этимология.

Коша - достойная уважения кошка.

Гульвар - место, где гуляют (бульвар + гулять)

Полиглот – это тот, кто глотает один язык за другим (язык, конечно, в смысле language, а не в смысле tongue).

Стилистический уровень: На свадьбе спортсмена женщина обращается к молодому человеку:

– Простите, это Вы жених?

– Нет, я выбыл в четвертьфинале.

Языковая игра в английском языке

Графический уровень: Реклама кофе «Starbucks» в журнале Cosmopolitan от сентября 2010.

«Express your Looooooooove!»

К примерам графического уровня так же можно отнести современные сокращения, которые чаще всего встречаются в англоязычных sms и жираналах: OMG, LOL, C'MON, TXT и т.д.

Word Square (квадрат Sator) - SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS — известный палиндром, буквосочетание, составленное из латинских слов и обычно помещённое в квадрат таким образом, что слова читаются одинаково справа налево, слева направо, сверху вниз и снизу вверх. Существуют так же и другие квадраты, а так же игры с ними (найти слова зашифрованные в квадрате). На русский язык такой квадрат еще можно перевести, заменив слова, но на китайский - невозможно.

На уровне словообразования: Бушизмы - "They underestimated me." — Bentonville, Arkansas; November 6, 2000. - «Они недонеоценивают меня».

На лексическом уровне: A bicycle can't stand alone; it is two-tired. «Велосипед не может больше быть одинок, ведь у него есть пара колес» - подходящего перевода так и не найдено. «two-tired» - двухколесный, слишком устал. (омофон)

A dog gave birth to puppies near the road and was cited for littering.

Собака на обочину вынесла свой помет, и была оштрафована за разбрасывание мусора»

A backward poet writes inverse. «Поэт, пишущий задом наперёд, пишет в обратном порядке.»

Языковая игра в китайском языке.

На графическом уровне: 男 - 田 + 力 = мужчина (tian пашня + li сила)

好 - 女 + 子 = хорошо (женщина + ребенок)

集 - собираться (птичка + дерево)

木林森 - дерево mu/lin лес/sen чаща

人从众 - человек ren/от, из cong/ толпа zhong

Словообразовательный уровень: 金鑫 - богатство jīn/ сянь, счастливый знак для имен xīn

奔驰 - Benchi - фонетическое калькирование, значение - быстрая езда.

奥迪 — Audi - aodi - фонетическое калькирование, значение - дорогой, редкий.

大众 — Wolks Wagen - означает «доступный, народный». В Германии WV на самом деле считается народной маркой автомобиля. Кроме того, написание иероглифа 众 напоминает эмблему марки WV.

- 火车 huǒchē «поезд» (в обобщенном смысле, как вид транспорта) (с 火 huǒ «огонь»)
- 列车 lièchē «состав (поезда)» (с 列 liè, «соединять»)
- 汽车 qìchē «автомобиль» (с 汽 qì, «газ»)

Лексический уровень: Дети шутят в Китае с помощью фразы «Ты мой кумир» , наподобие русской детской шутки «Я тебя люблю... как конфету по рублю» 你是我的偶像 заменяют на 你是我yutu的对象, что означает «Меня от тебя тошнит».

自从我得了神经病, 我的清神好多了。Предложение с языковой игрой можно перевести как: «У меня все нормализовалось, с тех пор как я стал ненормальным» или «Я теперь душевно больной, но на душе у меня все хорошо». В данном случае обыгрывают слова 神经病 - ненормальный, сумасшествие и 清神 - состояние души.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование языковой игры позволяет сделать следующие выводы.

1. Способность к игре - важный показатель уровня развития человека. Сам принцип языковой игры, предполагая отход от стандарта, требует овладения определёнными приёмами порождения и употребления языковых единиц в несвойственной им функции.

2. Языковая игра затрагивает все уровни структуры языка.

3. Языковая игра в речи всегда подразумевает личность говорящего, выполняя функцию характеристики автора речи как квалифицированного носителя языка и как творческую личность. Если в речи адресанта немало ошибок и недочётов, попытка языковой игры может восприниматься как очередная ошибка.

4. Производимый языковой игрой эффект также зависит от уровня лингвистической культуры адресата. Если языковой потенциал адресата и адресанта не совпадает, ответной реакцией может быть не эмоционально окрашенная увлечённость, а непонимание.

6. Языковая игра отличается от детского и неосознанного «взрослого» словотворчества. Она строится на отклонении от стереотипов при осознании нормативности этих стереотипов.

7. Языковая игра всегда предполагает ориентацию на определённую коммуникативную ситуацию.

8. Оригинальность мысли ярко ощущается в самобытном выражении. Но при использовании таких конструкций важно проявлять чувство меры, способность тонко чувствовать нюансы речевой ситуации.

Значение игры невозможно исчерпать развлекательно-реактивным приложением. В том и состоит феномен, что, являясь развлечением, она способна перерасти в обучение, в воспитание, в творчество, в модель типа человеческих отношений.