

7. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка. М. : Изд. иностр. лит., 1955. 416 с.
8. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. М. : Р. Валент, 2010. 240 с.
9. Максимова К. А., Бакулина Н. А., Минеева О. А. Способы перевода английских фразеологических единиц на русский язык // Международный студенческий научный вестник. 2018. № 6. С. 237-239.
10. King S. The Shining. New York : Anchor Books, Jack Torrance, 2012. 688 p.
11. Кинг С. Сияние / перевод И. Л. Моничева. М. : АСТ, 2014. 544 с.

КОММУНИКАТИВНАЯ СПЕЦИФИКА ИГРЫ СЛОВ В МУЛЬТФИЛЬМАХ

В. А. Гут

Научный руководитель Е. И. Стефановская, преподаватель

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: viktoriagut7@gmail.com

В данной работе рассматриваются особенности функционирования словесной игры в англо- и русскоязычных мультфильмах на различных уровнях: лексическом, фонетическом и графическом. Предлагается классификация каламбуров, проводится статистический анализ репрезентативности всех примеров как в русском, так и в английском языках. Актуальность изучения коммуникативной специфики в мультипликационном кино обусловлена значимостью данного направления для той или иной лингвокультуры, а также отсутствием исчерпывающих исследований по указанной теме в данной языковой паре.

Ключевые слова: мультфильм; каламбур; игра слов; омоним; паронимазия; ономастическая игра слов.

Введение. В настоящее время массовая культура производит неизмеримое количество фильмов, сериалов, мультфильмов. В медиатекстах используются разнообразные стилистические приёмы, для достижения различных целей: рассмешить, удивить, напугать, запутать и т.п. Такой стилистический приём как каламбур используется в мультипликации для того, чтобы рассмешить зрителя, то есть для создания комического эффекта. Однако существует мнение, что игра слов является «низшей формой юмора». Если принять этот факт, можно указать на то, что если словесная игра и является низшей формой, то это делает её основой юмора в целом.

Каламбур (игра слов) – противопоставление или же непредсказуемое объединение двух диаметрально противоположных значений в одной фонетической или графической форме. Главными элементами каламбура

являются, во-первых, тождественное или близкое, до омонимии, звучание, а во-вторых, расхождение, до антонимии, между двумя значениями слов, компонентов фразеологического единства [1, с. 290]. Для понимания словесной игры необходимы определённый уровень знаний, понимание реалий, владение определёнными психолингвистическими навыками, обладание образным мышлением, способность воспринимать и усваивать услышанное.

Основная часть. В ходе работы нами были рассмотрены и проанализированы примеры словесной игры в более чем 20 русско- и англоязычных мультфильмах. Было установлено, что игра слов реализуется на трёх уровнях: 1) лексический: (каламбуры, основанные на полисемии (многозначности); каламбуры-омонимы; каламбуры-антонимы; каламбуры, основанные на исходных и модифицированных идиомах; ономастическая игра слов (каламбуры, в которых используются имена собственные)); 2) фонетический (каламбуры, основанные на паронимии (схожести звучания слов); каламбуры-омофоны); 3) графический (визуальные каламбуры).

Рассмотрим примеры каламбуров на *лексическом* уровне:

1) каламбуры, основанные на полисемии:

Simba: *Let's go check it out!*

Zazoo: *The only checking out you'll do will be the check out of here!* (мультфильм «Король лев» (ориг. *The Lion King*)) – игра слов построена на многозначности выражения *check out*. Первое значение – ‘проверить’, второе – ‘уход, убытие’.

2) каламбуры-омонимы:

Master Oogway: *Yesterday is a history. Tomorrow is a mystery, but today is a gift. That's why it's called the present.* (мультфильм «Кунг-фу панда» (*Kung-fu panda*)) – в данном примере обыгрывается омонимия слов *present* в значении ‘подарок’ и *present* в значении ‘настоящее’.

3) каламбуры-антонимы:

Птичка: *Кто там?*

Печкин: *Это вы, говорилка, там, а я – здесь* (мультфильм «Простоквашино») – каламбур основан на противопоставлении слов «там» – «здесь».

4) каламбуры, основанные на исходных и модифицированных идиомах:

Zazzoo: *Well, the buzz from the bees is that the leopards are in a bit of a spot.* – Mufasa: *Oh really?*

Zazoo: *The baboons are going ape over this. Of course, the giraffes are acting like they are above it all...* (мультфильм «Король лев» (ориг. *The*

Lion King)) – в данном примере наблюдается несколько случаев словесной игры, основанных на использовании идиоматических выражений. *To be in a spot* в переводе на русский язык означает ‘находиться в затруднительном положении’, однако это выражение использовано по отношению к леопардам, которые имеют пятнистый окрас. Слово «пятно» на английском звучит как *spot*. *To go ape* в переводе на русский язык означает ‘сходить с ума’. Слово *ape* в переводе означает ‘примат’, кем и являются бабуины, про которых говорится в тексте. *To be above it all* переводится как ‘быть выше всех’ в значении ‘вести себя высокомерно’, но в данном случае оно использовано в прямом значении ‘быть выше ростом’, так как Зазу говорил о жирафах.

Юлий: *Стон! Стон! Стон! По-моему, произошло недоразумение. Мне кажется, барон просто на нас слегка обиделся. Значит, первое, предлагаю создать согласительную комиссию. Второе, безусловно, пригласить иностранных наблюдателей. И, наконец, третье, чем мы убьём сразу нескольких зайцев...* (мультфильм «Три богатыря») – в данном примере наблюдается игра слов, основанная на устойчивом выражении «убить двух зайцев». Комический эффект достигается тем, что в данном эпизоде в мультфильме Юлий ведет диалог с двумя зайцами.

5) ономастическая игра слов:

Hercules: *Hey, you need an extra guy?*

Boy 1: *Uh... sorry, Herc. We already got... five. And we want to keep it an even number.*

Hercules: *Hey, wait a second. Five isn't an even-*

Boy 1: *See ya, Herc.*

Boy 2: *What a geek!*

Boy 3: *Destructo boy.*

Boy 1: *Maybe we should call him "Jerkules".* (мультфильм «Геркулес» (ориг. *Hercules*)) – каламбур состоит в фонетической трансформации имени собственного *Hercules* в *Jerkules*.

Мама: *Наша квартира мне телевизионную программу напоминает. «Что? Где? Когда?» называется. Потому что не поймёшь, что где валяется, и когда это всё закончится!* (мультфильм «Простоквашино») – игра слов построена на названии телевизионной программы «Что? Где? Когда?».

Далее рассмотрим примеры каламбуров на **фонетическом** уровне:

1) каламбуры, основанные на паронимии – образном сближении схожих по звучанию слов при частичном совпадении морфемного состава:

Glasses: *It's not fair!*

Cogsworth: *Don't whine, glasses!* (мультфильм «Красавица и Чудовище») (ориг. *Beauty and the Beast*) – в данном примере игра слов основана на созвучии слов *whine* – ‘ныть’, и *wine* – ‘вино’.

2) Paul: *Look, it's a school of whales.*

Ringo: *They look a little bit old for school.*

Paul: *University then.*

Ringo: *University of Wales...*

John: *They look like drop-outs to me.* (мультфильм «The Beatles: жёлтая подводная лодка») (ориг. *Yellow submarine*) – в данном диалоге представлены целых два каламбура, они основаны на многозначности и созвучии слов. *School* – это не только ‘школа’, но и ‘стая, косяк рыб’, а слово *whales* (рус. киты) созвучно с названием города *Wales* (рус. Уэльс), в котором находится университет.

Приведем пример каламбура на **графическом** уровне. Это визуальный каламбур:

Genie: *But remember: bee yourself!* (мультфильм «Аладдин») (ориг. *Aladdin*) – в данном примере в момент произнесения этой фразы Джин предстает перед зрителем в облике пчелы, что на английском звучит как *bee* и является созвучным со словом *be* – ‘быть’.

Заключение. В ходе работы нами было установлено, что игра слов в русско- и англоязычных мультфильмах реализуется на трёх уровнях: лексическом, фонетическом и графическом. Однако преимущественное количество каламбуров, относящихся к определённому уровню, зависит от самого языка. В англоязычных мультфильмах большинство каламбуров относится к фонетическому уровню (45%), в то время как в русскоязычных мультфильмах преобладают каламбуры лексического уровня (40%).

Библиографические ссылки

1. Влахов С. Н. Непереводимое в переводе. 2 изд., испр. и доп. М. : Высш. шк., 1986. 416 с.

СПЕЦИФИКА ПЕРЕВОДА ОНОМАСТИЧЕСКИХ РЕАЛИЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО СЕРИАЛА “GRAVITY FALLS”

Д. Г. Дудицкая, А. С. Жук

Научный руководитель А. Д. Дудько, кандидат исторических наук, доцент

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы

Гродно, Беларусь

e-mails: diana.duditskaya@mail.ru; zhuk_angelina01@inbox.ru

Статья посвящена специфике перевода имен собственных с английского языка на русский на примере мультипликационного сериала «Гравити Фолз». Цель