

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ МУЛЬТИКАХ И СПОСОБЫ ЕЕ ПЕРЕДАЧИ НА НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК

В. А. Гут

Белорусский государственный университет, г. Минск;

viktoriagut7@gmail.com;

науч. рук – Е. Г. Фоменок, ст. преп.

Объект исследования - языковая игра, предмет исследования - языковые средства, создающие языковую игру в англоязычных мультфильмах и языковые средства, используемые при переводе языковой игры с английского на немецкий язык. Теоретическая значимость исследования заключается в выявлении некоторых особенностей языковой игры в англоязычных мультфильмах и систематизации различных способов ее передачи с английского на немецкий язык. Результаты исследования могут быть использованы при изучении особенностей перевода языковой игры, а также при переводе художественных и аудио-медиаальных текстов.

Ключевые слова: языковая игра; уровни языковой системы; перевод языковой игры.

В своей работе «Философские исследования» немецкий философ Людвиг Витгенштейн критикует классическое понимание языка как средства коммуникации, где за каждым словом закреплено как «ярлык» лишь одно значение. Автор настаивает на том, что такое понимание языка является достаточно «примитивным», так как в языке существует огромное количество слов, на которые нельзя повесить и один «ярлык», или же наоборот, которые носят на себе не один и не два «ярлыка». Так автор указывает на то, что слово может иметь несколько значений, и что это самое значение зависит от контекста его употребления: кто, кому, где, как, с какой интонацией, громкостью его произносит. В связи с этим автор вводит понятие «языковая игра» и описывает ее в широком понимании как целую систему коммуникации, «единое целое: язык и действия, с которыми он тесно переплетен» [1, с. 5]. Таким образом, мы можем утверждать, что Л. Витгенштейн под языковой игрой подразумевает весь процесс употребления слов в языке.

После успеха «Философских исследований» Л. Витгенштейна термин «языковая игра» вышел за рамки философии, плотно закрепился в лингвистике и приобрел иную трактовку. Поэтому мы считаем важным отметить, что отождествлять языковую игру как ее видит Л. Витгенштейн и языковую игру в современном ее понимании в лингвистике будет нецелесообразным.

Языковая игра является объектом пристального внимания исследователей Т.А. Гридина, В.И. Шаховского, А.В. Услокина, Б.Ю. Норман, А.П.

Сковородникова, Е.А. Земской. Наиболее полным и точным определением мы считаем определение Ю.Д. Апресяна, на которое будем ориентироваться в данной работе: «Языковая игра — определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [2, с. 180-187].

Многие исследователи выдвигают тезис о том, что по своей природе и структуре феномен языковой игры напрямую связан с основными уровнями языка, и, таким образом, выделяют языковую игру на фонетическом, морфологическом, словообразовательном, лексическом, фразеологическом, синтаксическом, текстовом, прагматическом и графическом уровнях.

Рассмотрев некоторые понятия языковой игры, мы можем перейти к выявлению на материале английского языка инвентаря языковых средств, создающих языковую игру в англоязычных мультфильмах, а также сопоставить их с языковыми средствами, которые используются в немецком переводе этих мультфильмов (табл. 1).

Таблица 1

Языковая игра на фонетическом уровне

Оригинал	Перевод на немецкий язык
Hyena: We could have whatever is lion around!	Shenzi: Wir würden uns tierisch freu'n, wenn ihr zum Essen bleibt.
Shenzi: Wait, wait, wait! I got one! I got one! Make mine a "cub" sandwich. Whatcha think?	Banzai: Jaaa! Wir haben euch nämlich... zum Fressen gern!

Данный пример взят из мультфильма «Король лев». В оригинале языковая игра строится на основе омофонов *lion* и *lying*. Фраза *to lie around* в переводе на русский язык означает «валяться», «лежать без дела». Герундиальная форма от слова *lie* совпадает по звучанию со словом «лев», что на английском звучит как *lion*, это и является основой данной языковой игры. В немецком варианте языковая игра вводится за счет полисемии слова *tierisch*: гиены были бы «зверски» рады, если бы Симба и его друзья остались на ужин. Далее из диалога мы узнаем, что их приглашают только для того, чтобы съесть (табл. 2).

Таблица 2

Языковая игра на словообразовательном уровне

Оригинал	Перевод на немецкий язык
Muse 3: We are the Muses. Goddesses of the arts and proclaimers of the heroes. Muse 5: Heroes like Hercules Muse 1: Honey, you mean "hunk-ules".	Nur zu, Mädchen. Wir sind die Musen, Göttinnen der Künste und Besinger von Helden. Helden wie Hercules! Baby, du meinst MUSKules!

В данном случае авторам удалось воспроизвести языковую игру в тексте перевода. В оригинале языковая игра создается посредством межсловной контаминации слов *Hunk u Hercules*. *Hunk* в переводе с английского языка означает «красавчик», «лакомый кусочек». В немецком языке мы наблюдаем подобную тенденцию: *Hunkules* в оригинале превращается в тексте перевода в *Muskules*, что также является примером контаминации (табл. 3).

Таблица 3

Языковая игра на лексическом уровне

Оригинал	Перевод на немецкий язык
Hyena: Hey, did we order this dinner to go? Hyena: No, why? Hyena: Cause there it goes!	Banzai: Wollten wir das Essen eigentlich roh? Shenzi: Klar. Wieso? Banzai: Weil's grade durchbreennt!

Dinner to go обозначает «ужин на вынос», однако, исходя из контекста становится понятно, что гиены говорят не об ужине в ресторане, а о Симбе и его друзьях, которые пытались от них сбежать. Основой языковой игры в данном примере является глагол *to go*. В языке перевода удалось сохранить языковую игру: гиена спрашивает, хотят ли другие есть сырую еду, на что они отвечают утвердительно и добавляют, что это *durchbrennt*. *Durchbrennen* имеет несколько значений: 1. сбежать, 2. подгореть. Таким образом, языковая игра также построена на полисемии (табл. 4).

Таблица 4

Языковая игра на фразеологическом уровне

Оригинал	Перевод на немецкий язык
Bogo: I've got three items on the docket. First... we need to acknowledge the elephant in the room. Francine, happy birthday.	Bogo: Ich habe drei Sachen auf dem Zettel. Zunächst, muss ich hier einen Elephanten zur Mücke machen. Francine... Happy Birthday!

В качестве примера мы приводим случай языковой игры из мультфильма «Зверополис», где прозвучала идиома *to acknowledge the elephant in the room*, которая обозначает важную тему или спорный вопрос, о котором все знают, но никто не хочет обсуждать. Однако, так как жителями Зверополиса являются животные, данное выражение было употреблено в отношении слоники, которую рабочий коллектив хотел поздравить с днем

рождения. В тексте перевода на немецком языке также использовано фразеологическое выражение с зоонимом «слон». *Aus einer Mücke einen Elefanten machen* обозначает «делать из мухи слона», однако в мультфильме все наоборот – из слона делают муху. Необходимо отметить, что данная языковая игра была бы невозможна без наличия визуального ряда.

Перевод языковой игры на любом уровне языка представляет крайне сложную задачу для переводчиков, обусловленную как различием языков и культур, так и национальной спецификой юмора. Однако данная задача является выполнимой, если переводчику хорошо знакомы стилистические тонкости переводимого языка, а также реалии, встречающиеся в переводном тексте.

В 33 из 40 рассмотренных нами примерах языковой игры в переводе удалось сохранить языковую игру с использованием тех же средств ее создания. В 4 случаях языковая игра была построена на других языковых уровнях, а оставшиеся 3 примера вовсе не были переведены.

Таким образом, языковая игра в большинстве случаев может быть переведена на другие языки, но ее смысл может отличаться от игры слов в тексте оригинала, с учетом целевой языковой культуры может быть скорректирован контекст. Наиболее важным при переводе языковой игры является сохранение эффекта целевого текста для реципиента, аналогичного эффекту, производимому исходным текстом.

Библиографические ссылки

1. *Витгенштейн, Л.* Философские исследования. Новое в зарубежной лингвистике: сб. науч. тр. – М.: Прогресс, 1985. – Вып. 16. – с. 24–37
2. *Апресян, Ю.Д.* Языковые аномалии: типы и функции // *Res Philologica*. М.: Наука, 1990. – с. 50-71.