

ПЕРЕДАЧА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ НА ЛЕКСИЧЕСКОМ УРОВНЕ ПРИ ПЕРЕВОДЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

В. А. Гут

Научный руководитель Н. С. Зелезинская, кандидат филологических наук, доцент

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: viktoriagut7@gmail.com

В данной работе рассматривается языковая игра в англоязычных мультфильмах на лексическом уровне. Целью настоящей работы является исследование способов передачи языковой игры при переводе на русский язык в рамках лексического уровня, что включает сопоставление средств создания языковой игры на обоих языках и определение механизмов перевода.

Ключевые слова: языковая игра; лексический уровень; мультфильм; аудиовизуальный текст; аудиовизуальный дискурс.

Введение. Языковая игра (далее ЯИ) – 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 стилистический и эстетический эффект [1, с. 50-71].

Основная часть. ЯИ в мультфильмах, как правило, выделяется в соответствии с уровнями и аспектами языка, нормы которых обыгрываются. В английском языке наибольшее количество примеров ЯИ в мультфильмах наблюдается на лексическом уровне, где особенно ярко проявляется оппозиция слов с тождественным планом выражения и семантическим различием как база ЯИ. **Полисемия** является основным языковым средством формирования ЯИ на лексическом уровне. Ярким примером является диалог в мультфильме «Король лев» [3]:

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

Zazu: *The only checking out you'll do will be the check out of here!*

При передаче на русский язык удалось сохранить языковую игру.

Пример №1.

Симба: 'Давай, полный вперед!'

Зазу: 'Нет, никаких полный вперед! Только стоп и полный назад!'

Пример №2.

Симба: 'С нами ничего не произойдет! Давай посмотрим!'

Зазу: 'Нет, нет, нет! Смотреть вы будете не здесь, а дома.'

При переводе на русский язык не удалось построить ЯИ на основе многозначности, однако коммуникативный эффект возражения, отрицания был передан с помощью механизма противопоставления: ‘никаких полный вперед, а полный назад’, ‘не здесь, а дома’.

Слова *present* в значении ‘настоящее время’ и *present* в значении ‘подарок’ являются примерами **собственно омонимов**. В мультфильме «Кунг-фу панда» мудрый мастер Угвэй произносит следующую реплику: “*Yesterday is a history. Tomorrow is a mystery, but today is a gift. That’s why it’s called the present*” [4].

В русском языке слово ‘настоящее’ не образует омонимичную пару со словом ‘подарок’, что усложняет переводческую задачу: ‘Прошедшее – забыто. Грядущее – закрыто. Настоящее – даровано. Поэтому его и зовут настоящим’. Отметим, что в переводе была сохранена синтаксическая структура предложений. Наличие рифмы позволяет добиться схожего коммуникативного эффекта: мудрый совет, поучение. ЯИ такого типа крайне сложно передать на русский язык, поэтому зачастую такая ЯИ передается описательно. В результате, в тексте реализуется только одно из значений, обыгрываемых в оригинале.

Зевгма также является частым примером ЯИ на лексическом уровне. В мультфильме «Рапунцель» между главными героями произошел следующий диалог [5]:

Rapunzel: Something brought you here, Flynn Ryder. Call it what you will, fate, destiny.

Flynn: A horse.

В переводе данная фраза выглядит так:

‘Что-то привело тебя сюда, Флинн Райдер. Быть может, это была судьба, предназначение... – Или конь’.

Данный пример переведен дословно, так как в этом конкретном случае сочетаемость лексических единиц в английском и русском языках позволила сохранить зевгматическую конструкцию.

Менее частотным в употреблении является такой прием как **тавтология**. Например, в мультфильме «Алиса в стране чудес» мы выделили следующий случай тавтологии: “*Read the directions. Directly you will be directed in the right direction* [2]”. Данная ЯИ была удачно передана посредством того же языкового механизма: ‘Правила употребления направят тебя в правильном направлении!’ В данном случае повторяются слова с созвучными корнями ‘правил’ и ‘направ’, которые в едином контексте имеют разную коннотативную окраску и относятся к разным частям речи.

В мультфильме «Зверополис» была отмечена ЯИ на основе **метафоры**. Главная героиня Джуди Хопс переезжает в большой город. Провожая

ее на вокзале, отец не может сдерживать слезы и говорит [6]:

Stu Hopps: Oh cripes, here come the waterworks.

Bonnie Hopps: Oh Stu, pull it together.

В русском варианте данная фраза была передана описательно:

‘– Похоже не сдержусь...’

– Стю, возьми себя в лапки!’

Однако элемент языковой игры был восполнен в последующей фразе, где выражение *pull it together* было передано не ‘взять себя в руки’, а ‘взять себя в лапки’, что органично звучит в контексте мультфильма, главными героями которого являются животные. Таким образом, мы можем отметить использование такого приема как компенсация.

Самый простой пример **метонимии** – это использование прозвищ или кличек. Так, в том же мультфильме крольчиху Джуди Хопс называют разными именами, такими как *Carrot Face* – ‘Морковная тёрка’, *Farm Girl* – ‘Овощерезка’, *Flopsy the Copsy* – ‘Ушастая копша’, *Flatfoot* – ‘Ушастое плоскостопие’, *Fluff Butt* – ‘Помпон с ушами’.

Заключение. Используемые лексические средства и принципы построения ЯИ в английском и русском языках зачастую аналогичны: зевга, метонимия, метафора, собственно омонимы и полисемия. Различна только степень продуктивности того или иного приема ЯИ в силу принадлежности языков к разным типам. По этой причине нередко возникают трудности в переводе, которые не дают возможности переводчику передать содержание без изменения, сохраняя при этом и форму, что вынуждает переводчика прибегать к таким приемам как опущение или описательный перевод. Нужно отметить, что в таком случае переводчик выбирает построить новую ЯИ в другом отрезке текста, с целью сохранить необходимые экспрессивность и смысл, заложенные в оригинале.

Библиографические ссылки

1. Апресян Ю. Д. Языковые аномалии: типы и функции // *Res Philologica*. М.: Наука, 1990. С 50-71.
2. Disney movie script [Electronic resource]. 2022. Mode of access: <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/chapters-script/disney-movie-script/> (date of access): 02.10.2022.
3. The Lion King/Transcript [Electronic resource]. 2022. Mode of access: https://lionking.fandom.com/wiki/The_Lion_King/Transcript (date of access: 01.10.2022).
4. Kung Fu Panda [Electronic resource]. 2022. Mode of access: <https://imsdb.com/scripts/Kung-Fu-Panda.html> (date of access: 02.10.2022).
5. Tangled [Electronic resource]. 2022. Mode of access: https://www.scripts.com/script/tangled_19376 (date of access: 03.10.2022).
6. Zootopia/Transcript [Electronic resource]. 2022. Mode of access: <https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia/Transcript> (date of access: 03.10.2022).