

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ С АНГЛИЙСКОГО
НА РУССКИЙ ЯЗЫК В КОМЕДИЙНОМ ДИСКУРСЕ**

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 2 курса 291 группы

направления 44.04.01 «Педагогическое образование»,

профиль подготовки «Иностранные языки в контексте современной
культуры»

факультета иностранных языков и лингводидактики

Корниенко Юлии Алексеевны

Научный руководитель
доцент кафедры
английского языка и
методики его преподавания,
к.филол.н., доцент

19.06.2020

подпись, дата

Т.А. Спиридонова

Зав. кафедрой
английского языка и
методики его преподавания,
к.пед.н., доцент

подпись, дата

Г.А. Никитина

Саратов 2020 год

Введение. Настоящая работа посвящена изучению лингвистических особенностей создания комического эффекта в английском языке и способов передачи его на русский язык. Исследование проводится на основе сопоставительного анализа вербальных средств, используемых в юмористическом телесериале, представляющем собой особый вид текста.

Языковая игра является очень важной составляющей коммуникации. С ее помощью повышается экспрессивность и стилистическая окраска сообщения. Его значение становится более ярким и насыщенным, привлекает внимание и активно тиражируется, если примененный прием оказался интересным для аудитории. Языковая игра обладает очень широким спектром уровней своего проявления. Это и фонетический, и морфологический, и лексический уровень, то есть все системы в языке могут использоваться для создания сообщения с помощью языковой игры. *Актуальность* данной работы определяется востребованностью исследований, направленных на выявление особенностей языковой игры на различных уровнях ее проявления в современной речевой культуре. Проблема перевода языковой игры, рассматриваемая в работе, является актуальной в силу необходимости выявления адекватных способов ее передачи с одного языка на другой, и представляет большой интерес как для переводчиков, так и для исследователей переводных текстов. Изучение особенностей языковой игры способствует пониманию специфики современного языкового сознания. В этой связи особенно интересным представляется изучение языковой игры как средства создания комического эффекта в современном телесериале.

Проблема исследования состоит в том, что эффективность восприятия комедийного англоязычного сериала зависит от эффективности перевода языковой игры в данном медийном продукте с учетом особенностей менталитета аудитории, с одной стороны, и сохранения авторского замысла, с другой.

Объектом исследования являются языковые средства создания комического.

Предметом исследования выступают особенности употребления вербальных средств создания комического в комедийном англоязычном телесериале.

Цель данной работы состоит в том, чтобы выявить комическое и способы его реализации в комедийных телесериалах при переводе с английского на русский язык.

Гипотеза исследования состоит в том, что применение традиционных приемов перевода языковой игры в современном комедийном дискурсе должно сопровождаться знанием реалий, которые формируют образное пространство сериала. Знание особенностей восприятия иноязычного сериала русскоязычной аудиторией обеспечивает использование привычных языковых приемов игры на русском языке.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- дать определение термина «дискурс» в лингвистике;
- охарактеризовать комедийный дискурс как подвид кинодискурса;
- определить понятие языковой игры и выявить походы к ее классификации;
- описать функции и виды языковой игры в комедийном дискурсе;
- описать способы перевода приемов языковой игры;
- рассмотреть особенности перевода языковой игры в англоязычных сериалах.

Методы исследования. Для анализа литературы был использован метод структурно-семантического описания. Для исследования языковой игры как феномена, его классификаций, а также основных функций в настоящей работе были использованы методы классификации и систематизации. Для правильного истолкования роли языковой игры с использованием метода контекстно-визуального анализа производился отбор и анализ приемов перевода языковой игры в англоязычных сериалах.

Методологической и теоретической базой исследования являются научные труды таких отечественных и зарубежных лингвистов, которые

исследовали вопросы дискурса: И. В. Арнольд, В. Е. Горшкова, Н. В. Гришанин, Т. И. Ерофеева, Е. Б. Иванова, В.И. Карасик, Ю.Н. Караулов, О.А. Корнилов, Д.С. Лихачев, В.А. Маслова, З.Д. Попова, И.А. Стернин, Ю.С. Степанов, С.Г. Тер-Минасова; языковой игры: А. С. Джанумов, П. А. Колосова, В. М. Мокиенко, В. П. Москвин, М. М. Раевская; теории перевода: Н. А. Абросимова, Е. М. Александрова, И. И. Валуйцева, В.С. Виноградов, Н. К. Гарбовский, и других.

Материалом исследования послужили примеры языковой игры, отобранные из англоязычных сериалов «Теория большого взрыва», «Офис», «Друзья».

Научная новизна исследования состоит в том, что в ней предпринимается попытка комплексного решения проблемы эффективной передачи языковой игры при переводе на материале, который, насколько нам известно, не подвергался до настоящего времени подобному анализу.

Теоретическая значимость заключается в обобщении существующих подходов к изучению языковой игры и комедийного кинодискурса, в котором языковая игра является первоосновой для создания комического эффекта. Таким образом, работа вносит определенный вклад в развитие теории языковой игры и способов ее адекватной передачи с одного языка на другой.

Практическая значимость работы состоит в том, что анализируемый материал и примеры могут использоваться на аудиторных занятиях по практическому курсу перевода с английского на русский язык, в курсе теории перевода, стилистики.

Структура работы традиционна. Она состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников. В первой главе рассматриваются теоретические основы изучения дискурса, языковой игры в лингвистической науке и способы ее перевода. Во второй главе анализируется языковая игра в дискурсе комедийных сериалов, а также виды ее перевода. В заключении приведены краткие итоги исследования. Список литературы представлен 87 источниками, из них 76 на русском языке и 11 на английском языке. Приложение содержит диаграммы, иллюстрирующие

результаты анализа.

В первой главе рассматриваются теоретические основы изучения дискурса, языковой игры в лингвистической науке и способы ее перевода. Анализ теоретических особенностей передачи языковой игры с английского на русский язык в кинодискурсе позволил подробно изучить такие вопросы, как определение понятий "дискурса" и "кинодискурса", разные подходы к изучению понятия языковой игры в современных лингвистических исследованиях, а также классификации и способы перевода языковой игры. Тщательное изучение указанных вопросов позволяет констатировать следующее.

Дискурс представляет собой особую форму коммуникации, которая пронизывает жизнедеятельность общества на разных уровнях. В современном обществе взаимодействие строится благодаря общению в рамках определенного дискурса в определенной социальной среде, учреждении и даже ситуации общения.

Кинодискурс представляет собой целый комплекс представлений, связанных с современной жизнью социального сообщества, ему присуще свойство системности, которая воспринимается носителями этого языка как образцовая. В кинодискурсе есть множество функциональных стилей, среди которых выделяются научный, публицистический, художественный, официально-деловой и разговорный стили. Его анализ, предполагает акцент на логике формирования, восприятия зрителя, интерпретации требований к фильму с использованием существующих типов дискурса. Процессы предписывания и обращения к институциональным конструктам в кино образуют дискурсивные практики, которые объективируют социальные практики.

Пространство языковой игры и формы ее репрезентации в языке практически столь же безграничны, как и вообще все пространство, занимаемое языком как средством общения. Истоки языковой игры исследователи видят в закономерностях возникновения новых образов, как в общечеловеческом плане, так и в частности в отношении видения мира

ЯЗЫКОВЫМ КОЛЛЕКТИВОМ.

Языковая игра способствует созданию необходимого комического эффекта. Помимо комического эффекта, эффективная языковая игра придает авторскому произведению значительную художественную и эстетическую значимость. Под языковой игрой в данной работе понимается осознанное нарушение автором языковой нормы, которое осуществляется с целью обратить на себя внимание и создать экспрессивный эффект. Понятия языковая игра и каламбур не разграничиваются, а употребляются синонимично.

Языковая игра реализуется на разных уровнях: фонетическом, графическом, морфологическом, фразеологическом, лексическом и на уровне явлений паронимии.

В процессе перевода языковой игры перед переводчиком возникает важная задача, которая состоит в том, чтобы перевести не просто информацию, а художественное произведение. Каждый художественный перевод представляет собой творческий процесс, который должен быть отмечен индивидуальностью переводчика.

При переводе языковой игры главной задачей переводчика является передача характерных черт оригинала произведения, учитывая особенности национальной культуры автора. Это делается с целью создания адекватного подлиннику художественного и эмоционального впечатления. Для этого переводчик должен найти лучшие языковые средства.

Достижение комического эффекта при помощи языковой игры особенно популярно в настоящее время в кинодискурсе, в рамках видеовербального текста. В кинофильмах и телесериалах можно происходит совмещение текста и визуальной части сообщения, то есть переплетаются вербальные и не вербальные средства общения, которые отражают не просто коммуникационный процесс, а авторский замысел, который всегда имеет определенную цель.

В случае комического телесериала – это развлечение публики. Необходимо отметить, что визуализация приводит к тому, что до зрителя

можно донести большее количество информации при помощи меньшего количества языковых средств, и тем не менее, языковая игра в этой ситуации остается важным элементом, без нее комический сериал или иной видео-продукт не будет достигать своей цели.

Проведенный анализ разных классификаций способов передачи языковой игры в комедийном кинодискурсе показал, что наиболее удобной классификацией приемов передачи языковой игры является классификация, предложенная А. П. Ерошиным, который выделял следующие способы передачи языковой игры: адекватная передача (идентичный образ, замена образа с сохранением языковой игры и частичная компенсация) и неадекватная передача (буквальный перевод с опущением языковой игры и с искажением ее смысла, и утрата языковой игры). В настоящей работе будем опираться на данную классификацию с небольшой модификацией.

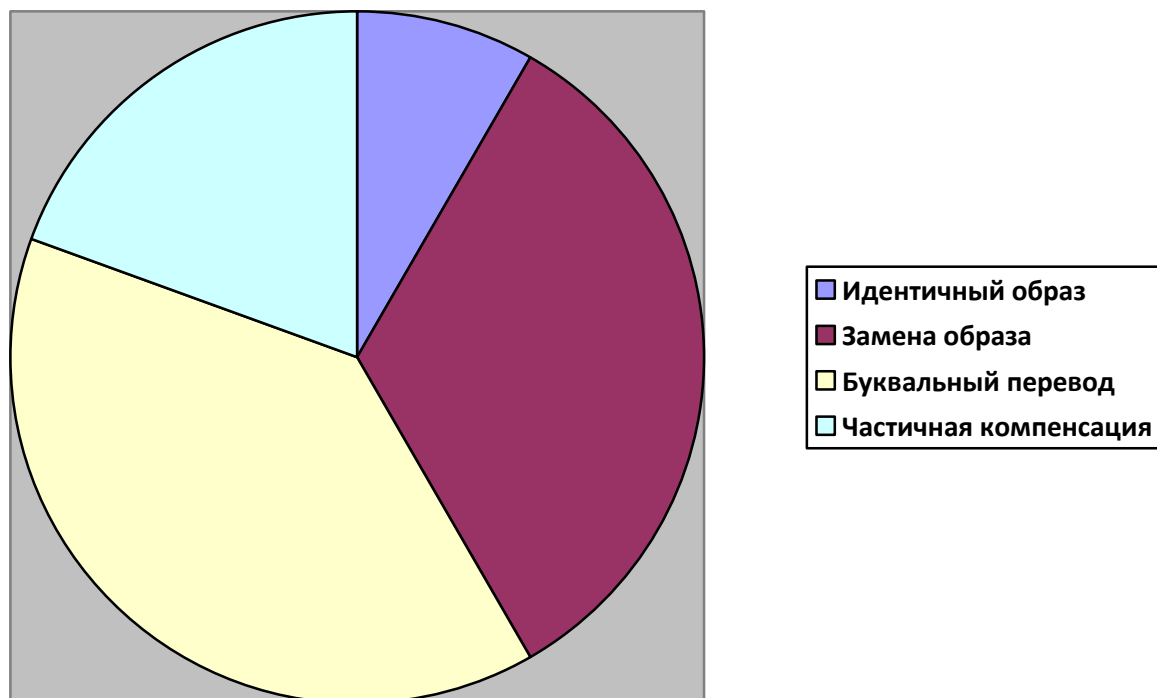
Во второй главе анализируется языковая игра в дискурсе комедийных сериалов, а также виды ее перевода. Были рассмотрены особенности перевода языковой игры в сериалах «Теория большого взрыва», «Офис», «Друзья», отражающие фрагменты языковой картины мира, большую часть которой занимает оценка людей, событий и явлений с особой экспрессивной окраской.

Всего было рассмотрено 53 случая перевода языковой игры. Рассмотренные случаи были поделены на два сегмента: адекватная и неадекватная передача языковой игры.

Подводя итог практического анализа, адекватными можно назвать 64% случаев перевода языковой игры (34 примера).

Межъязыковая передача игры слов представилась возможным благодаря тому, что переводчики применяли следующие приемы, которые представлены в Диаграмме 1 (в порядке убывания частоты применения):

Диаграмма 1. Адекватная передача языковой игры.



1. Буквальный перевод (14 примеров) – комический эффект сохранялся в основном благодаря приему калькирования.

2. Замена образа (12 примеров) – подбор нового эквивалента, в основании которого лежат другие характеристики, помогающие сохранить языковую игру при переводе, таким образом сохраняется комический эффект, изначально задуманный сценаристами.

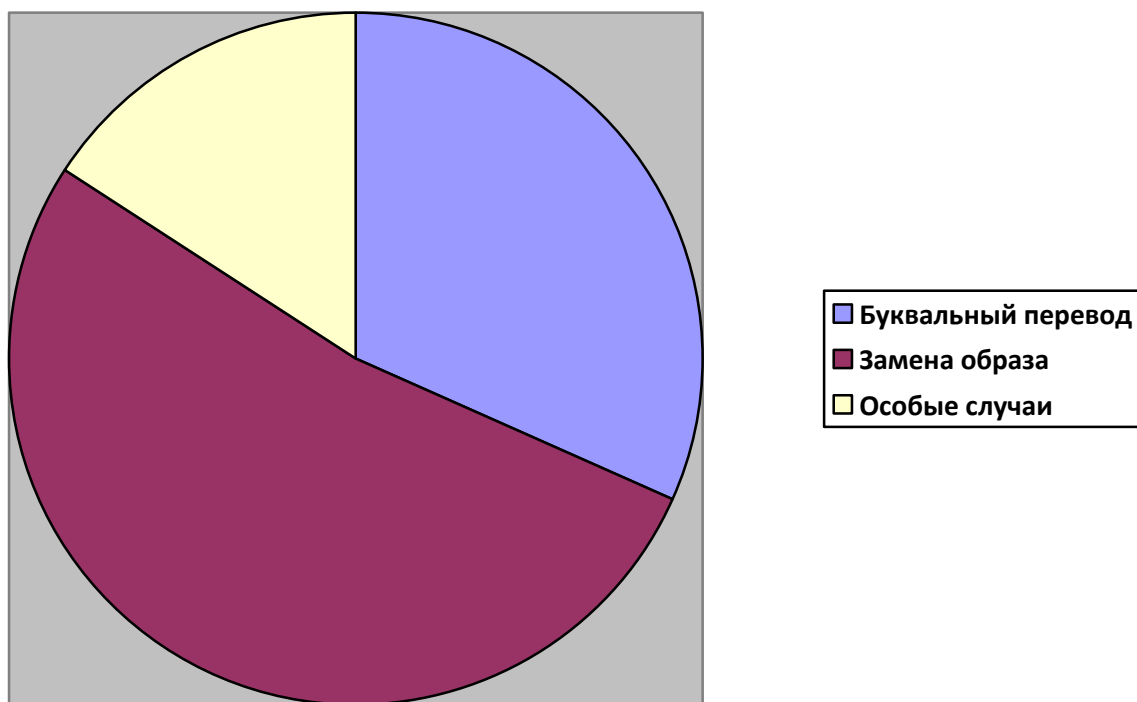
3. Частичная компенсация (7 примеров) – небольшая правка игры слов с идеей наиболее адекватно воспроизвести ее в переводящем языке. Изменения здесь не такие значительные, как при замене образа, но более кардинальные, чем при переводе буквальном.

4. Идентичный образ (3 примера) – данный прием встречается довольно редко при переводе, главной причиной является присутствие различий во внутрilingвистических связях между словами исходного языка и переводящем.

В 34% случаев (19 примеров) межязыковая передача игры слов была отнесена в работе к неадекватной. В этих примерах переводчики применяли следующие приемы, которые отображены в Диаграмме 2 (в порядке

убывания частоты применения):

Диаграмма 2. Неадекватная передача языковой игры.



1. Буквальный перевод (6 случаев) – комический эффект был утерян, часто вследствие отсутствия явления в переводящем языке.

2. Замена образа (10 случаев) – при неудачной попытке найти новую языковую игру терялся не только смысл, но и языковая игра. Часто результатом такой замены становится искажение стилистики оригинала.

3. Особые случаи передачи языковой игры (3 случая) – примеры, не вошедшие в классификацию. По типу образования словесной игры здесь встречались каламбуры, основанные на связи с культурными реалиями и прием лексического добавления, где важной составляющей являлась визуальная картинка.

Прагматическая адаптация перевода сценария является важной частью переводческого процесса. При работе с переводом применяются два вида адаптации: адаптация с учетом фоновых знаний рецептора и адаптация с целью передачи адекватного эмоционального воздействия. Понятие

эквивалентности чаще всего определяется как смысловая общность исходного и конечного текстов, то есть, ориентирована на результат, тогда как адекватность рассматривается, как качество переводческого решения, как процесса. Адекватность обеспечивает полноту межъязыковой коммуникации в конкретных условиях, в то время как эквивалентность носит общий характер, максимально возможное соответствие между текстом на языке оригинала и его переводом.

Языковую игру на экране отличает образность, т.е. сленговая единица может репрезентировать понятие, соответствующее целым словосочетаниям нейтральных в стилистическом отношении слов. Включенность значения сленговой единицы включает в себя семантику целого словосочетания. Заметим, что при переводе языковой игры является важным сохранить их образность, а также учитывать экспрессивно-стилистическую составляющую.

В заключении приведены краткие итоги исследования. Исследование показало, что нередко переводчики не уделяют времени и внимания данному приему, в результате чего зрительское восприятие искажается и создается ложное впечатление о качестве сериала. Не существует четкого алгоритма для переводчика, качество зависит только от таланта, а иногда от условий работы (времени и оплаты).

Список литературы представлен 87 источниками, из них 76 на русском языке и 11 на английском языке.

Корниенко Ю. А.

15.06.2020