

поговорок у разных народов, отличен. Они имеют один и тот же смысл, но они разные по реалиям.

Для сравнения приведём примеры русских и армянских пословиц:

«На безрыбье и рак рыба» – «В поле и жук мясо»;

«Язык до Киева доведёт» – «Язык до Иерусалима доведёт»;

«Одна паршивая овца всё стадо испортит» - «Один мышонок семь карасов опоганит»;

«Терпи, казак, атаманом будешь» – «Не подыхай, осёл, придёт весна, зазеленеет трава».

Таким образом, пословицы и поговорки можно разделить на следующие категории:

1. Русские пословицы и поговорки, которые «стопроцентно» переводятся на армянский язык, т.е. русский вариант полностью соответствует армянскому;

2. Русские пословицы и поговорки, которые при переводе на армянский язык частично отличаются от оригинала, т.е. русский вариант несколько отличается от армянского;

3. Русские пословицы и поговорки, которые при переводе полностью замещаются армянским аналогом, т.е. русский вариант не соответствует армянскому.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бархударов, Л. С. Язык и перевод : вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – М. : Междунар. отношения, 1975. – 239 с.
2. Влахов, С. Непереваемое в переводе / С. Влахов, С. Флорин ; под ред. В. Россельса. – М. : Междунар. отношения, 1980. – 342 с.
3. Есаджян, Б. М. Изучение русских предлогов и предложных конструкций в армянской школе : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Б. М. Есаджян. – Ереван, 1960. – 16 с.
4. Рецкер, Я. И. О закономерных соответствиях при переводе на родной язык / Я. И. Рецкер // Теория и методика учебного перевода. – М., 1950.

ТАЙНЫ ПЕРЕВОДА: ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

к.п.н., доцент Мартirosян А.Г., к.п.н., профессор Петрова Л.Г.

Россия, г. Белгород, ФГАОУ ВПО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет»,

аспирантка Вологодского

Государственного Педагогического Университета Шапаренко Е.Г.

В статье рассматриваются некоторые аспекты понятия языковой игры на примерах каламбуров в произведениях Л. Кэрролла.

Ключевые слова: словообразование, языковая игра, языковая норма, каламбур.

The article deals with some aspects of language game phenomenon in terms of wordplays in L. Carroll's writings.

Key words: word-formation, language game, language norm, wordplay (eggcorn).

В сфере словообразования и словотворчества (в частности, языковой игре), соединение потенциальных возможностей языковой системы и

индивидуальности автора, его языковых способностей и вкуса приводит к появлению в речи лексических единиц, использование которых в конкретной ситуации производит вполне определенный эстетический эффект. При этом реализуется и эмотивная функция языка.

Отношение лингвистов к языковой игре противоречиво. Нередко встречается мнение, что явление это не стоит внимания, так как не содержит ничего эстетически ценного, основывается на трафаретах и шаблонах. Но существует и иная точка зрения, согласно которой языковая игра – это яркий пример творчества писателя, печать его индивидуально-художественного своеобразия. «Языковая игра – это явление, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание»[2].

«Языковая игра – это некоторая языковая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим/пишущим, и намеренно допускаемая» [5: 23].

Ю.Д. Апресян предложил единую шестизначную экспериментальную шкалу для измерения степени языковой неправильности: правильно – (+), допустимо – (-), сомнительно – (?), очень сомнительно – (??), неправильно – (*), грубо неправильно – (**). Языковая игра располагается, как правило, в верхней части шкалы, это обычно небольшие отклонения от нормы или просто некоторая необычность, например, «сгущения», перенасыщение какой-то не слишком частой языковой особенностью. Сильные отклонения от нормы и грубые неправильности в художественной речи редки, а в авторской – крайне редки [1].

Большую ценность для лингвиста представляет изучение языковой игры в художественных текстах, поскольку язык художественной литературы может быть более разнообразным и емким, нежели литературный язык: он может выходить за пределы норм литературного языка, включать в себя образцы иной языковой практики, соответствующей стране и эпохе.

Согласно Г.В. Степанову: «Анализ языка художественных произведений показывает, что писатели нередко прибегают к таким языковым средствам, которые либо перестали уже быть общепринятой нормой (архаизмы), либо не стали еще общепринятой нормой (неологизмы), либо оторвались и не связаны больше с общепринятой нормой (жаргонизмы), либо вообще не были связаны с национальным языком (иноязычные вкрапления), либо общеупотребительны в отдельных местностях, но не характерны для общенационального языка (слова и формы из территориальных диалектов), и т.д. Появление всех этих элементов речи, лежащих по существу вне литературной нормы, может рассматриваться как закономерное использование языковых средств в целях художественного воздействия, при условии, если все основные задачи разрешаются писателем на базе общенародного языка его эпохи» [6].

На этом основании, учитывая, что языковая игра – это результат использования художественно-языковых средств, определяемых индивидуальным языковым творчеством писателя, её можно рассматривать в

системе не «норма – отклонение от нормы», а в системе «норма – другая норма», которая является стилистической, контекстной или ситуативной.

Существуют разнообразные приемы языковой игры: это может быть и незатейливая шутка, и острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. п.). Все эти приемы, находя свое выражение в языковой игре, могут использоваться как реализация эмотивной функции языка. Поскольку целью настоящей статьи не является рассмотрение всех приемов языковой игры, остановимся лишь на таком из них как каламбур.

В лингвистике до сих пор нет единого понимания сущности каламбура, что отражается и в терминологическом разном: этот прием ещё часто называют «игрой слов», «словесной остротой», «двойным смыслом» и т.д., причем содержание этих понятий и их соотношение часто трактуют по-разному.

«Каламбур – это шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию» [5].

В современном значении каламбур рассматривается как фигура речи, обладающая определенной стилистической направленностью. Основными элементами каламбура являются, с одной стороны, одинаковое или близкое, до омонимии, звучание (в том числе и звуковая форма многозначного слова в его разных значениях), с другой – несоответствие, до антонимии, между двумя значениями слов, компонентов фразеологического единства.

Множество каламбуров представляют собой намеренные переделки слов, а также переделки устойчивых выражений и «устойчивых текстов» – пословиц, поговорок, известных стихов, песен и т.п. Большая группа – это фразеологические каламбуры, заключающиеся в обыгрывании фразеологизмов.

«Обыгрыванию чаще всего подвергается природа фразеологизма, его вторичный, производный характер. Значение фраземы невыводимо из значения составляющих его единиц, однако, первичное, несвязанное значение «слабо мерцает» во фразеологизме и может «реанимироваться» говорящими для создания комического эффекта» [5].

Любой фразеологический каламбур строится на основе трансформаций, заключающихся в разрушении формы и/или содержания исходной фразеологической единицы, причем достигается параллельное восприятие как фразеологического значения фразеологических единиц, так и прямого значения компонентов или двойная актуализация.

Окказиональные изменения фразеологической единицы чрезвычайно широко распространены в современном английском языке. Объем подобных изменений измеряется степенью отклонения от фразеологизма-прототипа, т.е. от фразеологизма в его исходной форме.

А.В. Кунин подчёркивает, что «окказиональные изменения не являются аномалиями, а носят системный характер, так как они возникают в результате свойств, присущих фразеологической единице, несмотря на все своеобразие этих изменений в тех или иных случаях» [3].

Отдельные окказиональные приемы: вклинивание, дополнение, деформация и другие, регулярно повторяются и тесно между собой связаны.

Подобные изменения А.В. Кунин называет окказиональными, «так как они используются в речи в соответствии с целью высказывания в том или ином контексте или ситуации и являются отклонением от нормы, хотя и употребляются в рамках речевой нормы» [3].

А.Н. Мороховский считает, что окказиональное стилистическое использование фразеологических единиц обусловлено их раздельнооформленностью и является различными авторскими преобразованиями, целью которых является достижение определенного стилистического эффекта [7].

Окказиональные изменения фразеологических единиц: разложение фразеологического сочетания, замена компонента фразеологического сочетания, обыгрывание устойчивого фразеологического сочетания («оживление» одного из компонентов фразеологического сочетания), вклинивание компонента в фразеологическое сочетание.

Среди основных направлений изучения языковой игры вообще и каламбура в частности выделяется одно, которое остается одним из самых интересных и сложных – это проблема передачи языковой игры при переводе с одного языка на другой. Переводчик, воссоздающий игру слов, подчиняется сверхзадаче, поскольку в отличие от перевода обычного текста, при котором его содержание (в том числе образы, фон, авторский стиль) нужно влить в новую языковую форму, при переводе каламбура, перевыражению подлежит и сама форма подлинника – фонетическая и/или графическая. Более того, нередко приходится менять содержание, в угоду форме, на новое, если невозможно сохранить старое. Это необходимо потому, что для полноценного перевода художественного произведения план выражения может оказаться важнее плана содержания. Нетрудно понять, что добиться при этом стопроцентно верного перевода, т.е. передать неизменным содержание, не меняя при этом и форму, удастся сравнительно редко, так как между обыгрываемыми словами/фразеологизмами языком оригинала и соотносительными единицами языка перевода должны существовать не просто эквивалентные отношения, но полная эквивалентность с охватом двух (или более) значений.

Однако даже при таком положении не всегда можно рассчитывать на стопроцентно удачный перевод: между эквивалентами часто совсем неожиданно обнаруживаются незаметные при других обстоятельствах расхождения, – в сочетаемости, частностях или употребительности, в стилистической окрашенности или эмоциональном заряде, в наборе синонимов или антонимов, в этимологии или словообразовательных возможностях, в вызываемых ассоциациях или коварных намеках и т.п. А иногда даже незначительного с виду отличия достаточно, чтобы помешать правильному воспроизведению игры слов на язык перевода и заставить переводчика искать для этого новые пути.

В аспекте языковой игры и упомянутого выше фразеологического каламбура весьма показательны словотворчество Льюиса Кэрролла в одном из

его произведений «Приключения Алисы в Стране Чудес», один из переводов которого на русский язык был сделан Н. М. Демуровой. Приведем некоторые примеры фразеологического каламбура из этого произведения и их вариант перевода Н.М. Демуровой.

Как отмечалось выше, одним из видов фразеологического каламбура является разложение компонентов фразеологической единицы, под которым понимается изменение структуры фразеологической единицы при сохранении ее исходных компонентов и частичном переосмыслении всей фразеологической единицы или, чаще, одного из его компонентов.

Например, увлекателен момент, когда Алиса говорит о времени с Болванщиком и Зайцем. Вот как это выглядит в оригинале:

"I dare say you never even spoke to Time!"

"Perhaps not, ... but I know I have to beat time when I learn music".

"Ah! That accounts for it, ... he won't stand beating. ..." [8: 111].

В переводе Демуровой видим:

Ты с ним небось никогда и не разговаривала!

- Может, и не разговаривала, - осторожно отвечала Алиса. - Зато не раз думала о том, как бы убить время!

- А-а! тогда все понятно, - сказал Болванщик. - Убить Время! Разве такое ему может понравиться!

Здесь автор использует игру слов *to beat time* – *отбивать такт*, что представляется как прием разрушения фразеологического единства, восстанавливая основное значение глагола *to beat* – *бить*. В переводе Демуровой сохранена игра слов, поскольку в русском языке тоже существует фразеологизм «убить время» в значении «скоротать», но в диалоге персонажей значение глагола «убить» воспринимается Болванщиком буквально.

"A cat may look at a king," said Alice [8: 129].

Котам на королей смотреть не возбраняется, - сказала Алиса.

В этой старой английской поговорке, означающей, что есть вещи, которые люди более низкого сословия могут делать в присутствии более высокого, использован тот же стилистический прием разложения фразеологического сочетания, где слова *cat* и *king* использованы в своем основном значении. В результате всё сочетание распадается и переосмыляется. Юмористический эффект создается столкновением привычного употребления сочетания (поговорки) с контекстуальным, превращающим поговорку в свободное сочетание. Этот юмористический эффект полностью сохранен и в переводе Демуровой.

Случаем окказионального преобразования фразеологической единицы в стилистических целях является изменение компонентного состава фразеологизмов. Различаются простые и осложненные замены. Простые контекстуальные преобразования могут происходить как с изменением структуры фразеологизма, так и без ее изменения. Постоянный, или узуальный, компонент

фразеологической единицы может заменяться единицей, которая синонимична или антонимична ему, связана или не связана с ней тематически. Например:

... "when the Queen bawled out 'He's murdering the time!...'" [8; 112].

Королева как закричит: "Убить Время! Он хочет убить Время! Рубите ему голову!"

Здесь компонент фразеологического сочетания *to kill time* заменяется синонимичным ему глаголом, которому придается основное значение. Поскольку в русском языке глаголы «*to kill*» и «*to murder*» имеют одинаковый вариант перевода «убить», то в переводе Демуровой комический эффект каламбура достигается реакцией королевы, которая требует наказания в виде отрубленной головы за преступление – убийство времени.

Интересным случаем окказионального преобразования фразеологизма является «оживление» одного из его компонентов. Например:

"...they are both mad." [8: 102]. *Оба не в своем уме.*

"It's a Cheshire cat, ..." [8: 97]. *Это чеширский кот, ...*

Во времена Льюиса Кэрролла (как и сейчас) широким хождением пользовались поговорки "Mad as a hatter", "Mad as a March hare". Конечно, поэтому и возникли эти персонажи. "Mad as a hatter", возможно, есть искажение более старой поговорки (безумен как гадюка), однако, скорее всего, эта поговорка обязана своим происхождением тому факту, что до недавнего времени шляпники действительно сходили с ума. Ртуть, используемая при обработке фетра (она запрещена сейчас законом в большинстве штатов и в некоторых странах Европы), нередко вызывала ртутные отравления. Жертвы этого отравления страдали судорогами, известными под названием "hatter's shakes", и это отражалось на их глазах и конечностях и затрудняло речь. На поздних стадиях больные страдали галлюцинациями и другими психическими расстройствами. "Mad as a March hare" имеет в виду безумные прыжки зайца-самца в марте, в период спаривания [9].

А далее выступает, вероятно, наиболее известный, после Алисы, персонаж сказки Кэрролла Чеширский Кот (Cheshire cat). Персонаж взят из выражения *to grin like a Cheshire cat* – ухмыляться во весь рот.

Происхождение этого выражения доподлинно неизвестно. Существуют два предположения:

1. Один художник в Чeshire (графстве, где родился Льюис Кэрролл) изображал на вывесках ухмыляющихся львов;
2. Одно время головке чеширского сыра придавалась форма широко улыбающейся кошки [9].

Автор использует в этих двух случаях свой излюбленный стилистический прием: он «оживляет» не имеющий самостоятельного значения компонент фразеологического сочетания (идиома) и превращает его в одного из персонажей повествования. Демурова в своем переводе сохраняет прием оживления фразеологизма с учетом существующих английских поговорок, используя кальку «*не в своем уме*» и «*Чеширский кот*».

Весьма значителен стилистический потенциал вклинивания, и он является одним из художественных средств, используемых для повышения

экспрессивности и эмоциональности высказывания. Вклинивание слов, переменных словосочетаний и предложений в состав фразеологической единицы производится в целях уточнения, усиления или ослабления значения фразеологизмов или контрастного сопоставления их значений. Например:

"...and that in about half no time!.." [8: 136].

Решай сейчас же - нет, в два раза быстрее!

Автор обыгрывает сочетание *in no time* (мгновенно) и вводит для усиления слова *about half*, чтобы показать, что требование Королевы должно быть выполнено еще быстрее, чем "мгновенно". Поскольку на русский язык сочетание переводится одним словом, невозможно сохранить прием вклинивания, поэтому Демурова достигает комического эффекта описательным переводом.

Вышеизложенное позволяет нам констатировать, что наличие двух языковых систем, вовлеченных в процесс перекодировки, обязывает переводчика учитывать уникальность и своеобразие каждой из них в своем стремлении найти наиболее точную интерпретацию игры слов с максимально полным сохранением её стилистической функции в языке перевода.

ЛИТЕРАТУРА

1. Апресян Ю.Д. Избранные труды. В 2 т. М.: Школа "Языки русской культуры", 1995. 516 с.
2. Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика, морфология, лексика, жест. М.: Наука, 1983. С.156-215.
3. Кунин А.В. Вклинивание как лингвистическое явление // Иностранные языки в школе. 1973. №2. С. 13-22.
4. Санников В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопр. языкознания. 1995. №3. С. 56-69.
5. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999. 544 с.
6. Степанов Г.В. О стиле художественной литературы // Вопр. языкознания. 1952. №5. С. 23-37.
7. Стилистика английского языка: Учебник / Под ред. А.Н. Мороховского, О.П. Воробьевой, Н.И. Лихошерст, З.В. Тимошенко. Киев: Выща шк., 1991. 272 с.
8. Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland. Moscow: Progress Publishers, 1979. 235 p.
9. Интернет-ресурс
http://thelib.ru/books/kerroll_lyuis/priklyucheniya_alisi_v_strane_chudes_pernmdemurovoy-read.html

ДЕЙКСИС В СЕМАНТИЧЕСКОМ ПОЛЕ ГЛАГОЛОВ ВОСПРИЯТИЯ

д.филил.н., профессор Моисеева С.А.

Россия, г. Белгород, ФГАОУ ВПО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет»

Глаголы восприятия обозначают первый - произвольный и непроизвольный - контакт человека с объективным миром, и поэтому являются номинантами первой сигнальной системы человека. Их референтом являются функции пяти