

человеком, обрекая на забвение.

Исследование истории Грегора Замзы в повести Кафки позволяет нам увидеть, как тема «маленького человека» продолжает волновать писателей и в XX веке, приобретая всё новые оттенки и смыслы.

Таким образом, считается, что именно А. С. Пушкин первый в литературе вводит литературный тип персонажа «маленький человек» и это во многом справедливо. Однако, было бы неверно утверждать, что до Пушкина «маленький человек» вовсе не существовал в литературе. Скорее, Пушкин первым сумел объединить разрозненные черты, присущие разным персонажам предшествующих эпох (например, смирение, социальную незащищённость, ограниченность интересов), в целостный и социально значимый тип. Он не просто изобразил угнетённого персонажа, а показал его человеческое достоинство, трагедию и право на сочувствие, тем самым закрепив этот образ в сознании читателей. Именно благодаря Пушкину этот образ стал ключевым и на долгое время расположился в центре русской литературы.

Использованная литература

1. Вайль П. Л. Смерть героя // Знамя, № 11, 1992, с. 228.
2. Пушкин А. С. Повести Белкина // Станционный смотритель. – Ростов н/Д: Изд-во Феникс, 2022. – с. 69–89
3. Пушкин А. С. Поэмы // Медный всадник. – Москва: Изд-во Дет. лит., 2022. – с. 161–177.
4. Белинский В. Г. Горе от ума... Сочинение А.С. Грибоедова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ilibrary.ru/text/1007/p.1/index.html>. – Заглавие с экрана. (дата обращения 02.04.2025).
5. Манн Ю. В. Гоголь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gogol-lit.ru/gogol/kritika/mann-gogol.htm> – Заглавие с экрана. (дата обращения 04.04.2025).

*Орехов Д.А.
Горловка, РФ
ФГБОУ ВО «Донецкий государственный педагогический
университет им. В. Шаталова»
Научный руководитель: д-р филол. наук, профессор Дербенёва Л.В.*

ИГРА СЛОВ КАК СТИЛИСТИЧЕСКИЙ ПРИЁМ В КОМЕДИЙНЫХ ФИЛЬМАХ В ПЕРЕВОДЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ

Аннотация

В данном докладе рассматривается игра слов как стилистический прием, часто используемый в комедийных фильмах для создания комического эффекта. Рассматриваются различные определения игры слов предложенные отечественными и зарубежными учеными, а также признаки и функции игры слов

в художественном тексте.

Ключевые слова: игра слов, стилистический приём, многозначность, комический эффект, комедийные фильмы.

Игра слов – это стилистический прием, основанный на использовании многозначности, омонимии, паронимии и других языковых явлений для создания комического эффекта.

Данный стилистический приём является одним из наиболее часто встречающихся в художественном тексте, в том числе и фильмах. Однако в настоящее время учёные предлагают множество дефиниций для данного приёма. Отечественный лингвист Санников В. З. в своей книге «Русский язык в зеркале языковой игры» называет игру слов шуткой, основанной на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию [8, с. 314]. Другой советский лингвист Ахматова О.С. называет игру слов фигурой речи, состоящей в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов. Схожее мнение имеет и Делия Чиаро (Великобритания): «Игра слов – это использование языковых средств для создания многозначности или двойственности, с целью вызвать юмористическую реакцию.». В обоих случаях акцент делается на юморе и многозначности слов.

В словаре терминов по стилистике английского языка А.В. Кухаренко даёт следующее определение игре слов: «Play on words (pun, paronomasia) – simultaneous realization of two meanings through a) misinterpretation of one speaker's utterance by the other, which results in his remark dealing with a different meaning of the misinterpreted word or its homonym; b) speaker's intended violation of the listener's expectation» [7, с. 84].

Парономазия, которая в определении выше приводится как синоним понятия игра слов, – это стилистическая фигура, состоящая в комическом или образном сближении слов, которые вследствие сходства в звучании и частичного совпадения морфемного состава могут иногда ошибочно, но чаще каламбурно использоваться в речи» [2]. Данный приём базируется на смешении слов, схожих по звучанию и различных по значению, но она не равнозначна игре слов, а лишь является одним из средств её создания.

Для идентификации игры слов в художественном тексте необходимо определить её признаки: 1. наличие созвучных слов или словосочетаний; 2. преобладание двух контрастирующих смысловых компонентов и комический эффект, присущий конкретной ситуации.

В.С. Виноградов выделил два компонента игры слов, которые могут быть и словом, и словосочетанием [3, с. 105].

Первый компонент является опорным, базовым (слово или словосочетание), второй представляет собой результирующий компонент, то есть своего рода кульминационным моментом. При этом не всегда эти два компонента находятся в непосредственной близости друг от друга. Опорный компонент может находиться в более широком контексте, занимать постпозицию по отношению к

результатирующему компоненту. Однако существует мнение, согласно которому именно второй элемент и является той частью каламбура, которая провоцирует новое, неожиданное восприятие и толкование первой части, таким образом превращаясь в стимулятор. Такие детали имеют особое значение, когда речь идет о передаче такой специфической единицы на другой язык.

По мнению С.Н. Флорина и С.К. Влахова [4, с. 249] игра слов может быть:

1. Оборотом речи, тесно связанным с контекстом с точки зрения практики перевода. Такая связь с контекстом затрудняет и замедляет процесс перевода, но также является базой для поиска наиболее удачного варианта перевода;

2. Целостным произведением. В данном случае, переводчику представляется больше свободы в подборе средств ПЯ;

3. Игра слов может присутствовать в заголовках (например, газетные статьи и так далее), где заключена идея представленного произведения. Игра слов, переданная в заголовке, представляет наибольшую трудность для перевода, так как она ограничена узким контекстом.

Как правило, в процессе перевода внутрилингвистические значения поддаются передаче лишь в самой минимальной степени – как правило, они при переводе вообще не сохраняются, так как каждый язык имеет свою специфическую систему внутрилингвистических значений единиц, которые входят в этот язык. Однако, в определенных случаях в пределах того или иного контекста существенными оказываются именно внутрилингвистические значения тех или иных единиц исходного языка, поэтому возникает необходимость их передачи в переводе.

Очень часто на таких отношениях строятся каламбуры, шутки и анекдоты, но нередко передача внутрилингвистических значений языковых единиц требует «принесения в жертву» даже их референциальных значений. С. Влахов и С. Флорин считают задачу передать игру слов наиболее трудной в переводческом деле [5, с. 285].

В настоящее время нет однозначного и полного решения данной проблемы, хотя существуют достаточно подробные работы, непосредственно касающиеся восприятия каламбуров с учетом свойственных им стилистических функций.

4. В комедийных фильмах и ситуационных комедиях игра слов может встречаться в именах персонажей того или иного экранного произведения.

Перевод игры слов в различных теоретических работах представлен на трёх уровнях: 1. фонетическом, 2. лексическом, 3. фразеологическом.

1. Для фонетического уровня характерно превосходство звуковой стороны над смысловой.

2. На лексическом уровне преобладает обыгрывание многозначных слов, антонимов, омонимов.

Неологизмы в каламбуре, введение автором нового слов, также относится к категории игры слов на лексическом уровне. Аналогично, к этому уровню относится игра слов, построенная на терминах, именах собственных и аббревиатурах.

3. На фразеологическом же уровне, происходят изменения, заключающиеся в разрушении формы и содержания исходной фразеологической единицы. Обычно,

для каламбура, основанного на фразеологизме, характерен эффект неожиданности.

Перевод игры слов, построенной на фразеологизме, осуществляется методом подбора аналогичного фразеологизма на языке перевода либо приёмом копирования. Последнее возможно только в том случае, когда в языке перевода есть полные эквиваленты, которые позволяют калькировать словосочетание, передавая смысл и смысл его отдельных компонентов, максимально близким к оригиналу [1, с. 167].

Как правило, выделяют шесть основных функций игры слов: 1. обеспечение связности текста; 2. выделение кульминационного момента; 3. выявление скрытой мысли; 4. указание на шутку; 5. придание шутки выразительности и созвучия; 6. достижение комического эффекта [9].

При переводе каламбуров переводчик может прибегнуть к переводческим трансформациям. Различают следующие виды переводческих трансформаций: лексические (модуляция, транслитерация и транскрипция); грамматические (синтаксическое уподобление, грамматические замены, опущение, членение или объединение предложения); комплексные (экспликация, компенсация) [6, с. 59].

Для того чтобы выполнить качественную работу переводчик должен изрядно поработать с контекстом, в случае с комедийными фильмами и сериалами, со сценарием. Требуется ознакомиться с главной идеей фильма или сериала. Отследить юмористическую сюжетную линию, определить время нахождения шутки на экране, ознакомиться с ситуацией, в которой звучит та или иная шутка. После этого следует определить для себя один из трёх методов перевода игры слов.

Рассматривают три основных метода перевода игры слов в аудиовизуальных текстах:

1. Переводить буквально, объясняя игру слов кратко, но более подробно за кадром.

2. Подбирать игру слов в языке перевода и применять её, даже если она не содержит аналогичных эквивалентов в оригинале, а другие слова близкие к контексту.

3. Подбор других средств в языке перевода и их применение, которые смогут передать игру слов. Переводчику предстоит решить то, как передать игру слов и это оказывает влияние на то, насколько широко она используется в языке перевода.

Необходимо указать, что второй и третий методы можно применять лишь при условии тщательного контроля языка оригинала и языка перевода.

Таким образом, игра слов является одним из часто встречающихся стилистических приемов в кинопереводе. Многие исследователи до сих пор ведут споры об определении данного стилистического приема, приводя различные факторы своей правоты. Вместе с тем, одним из основных вопросов в кинопереводе является определение не только понятия «игра слов», но и «каламбур».

Вместе с проблемами определения, игра слов также вызывает ряд трудностей при переводе на русский язык. Обусловлено это тем, что каждый язык имеет свою специфическую систему внутрилингвистических значений единиц. Соответственно, с учетом ограничений для переводчика при работе с аудиовизуальным текстом, передача игры слов требует использования конкретных переводческих приёмов или же полного отказа от передачи игры слов на язык

перевода.

Использованная литература

1. Арнольд, И. В. Стилистика современного английского языка: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по специальности №2103 «Иностранные языки» / И. В. Арнольд. 2-е изд., перераб. Л.: Просвещение, 1981. – 295с.
2. «Большая советская энциклопедия. 2005–2025. [Электронный ресурс]. URL: <https://gufo.me/dict/bse/Парономазия> (дата обращения: 15.03.2025)».
3. Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
4. Влахов С.И., Флорин С.И. Непереводимое в переводе. М.: Международные отношения, 1980 – 343с
5. Влахов С. Н., Флорин С. В. Непереводимое в переводе: монография. 2-е изд., испр. и доп. М.: Высшая школа, 1986. – 416 с.
6. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. – 253 с.
7. Кухаренко В.А. К95 Практикум по стилистике английского языка. Seminars in Stylistics: учеб. пособие / В.А. Кухаренко. М.: Флинта: Наука, 2009. – 184 с.
8. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., испр. и доп. М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552с.
9. Ross McKerras. How to Translate Wordplays. In: Notes on Translation, Vol. 8, Num. 1, 1994.

Е.Н.Рахман

Россия, г. Барнаул,

Алтайский государственный педагогический университет

Научный руководитель: доктор филологических наук,

доцент Скубач Ольга Александровна

Функция мотива эсперанто в романе Л. Юзефовича «Казароза»

Аннотация

Целью данного исследования является выявить и проанализировать функцию мотива эсперанто в романе Л. Юзефовича «Казароза», раскрыть его смысловую нагрузку, а так же место романа в творческом наследии автора. В статье выявляется роль искусственного языка-эсперанто в художественной литературе на примере романа Л.Юзефовича «Казароза».

Ключевые слова: Эсперанто, мотив, искусственные языки, Леонид Юзефович, Национальный бестселлер, культура, исторический роман.

Леонид Юзефович - современный российский писатель, известный своими работами в жанрах исторического романа, детектива и фантастики. В контексте