

ОСОБЕННОСТИ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ ТЕРМИНОВ-КОМПОЗИТОВ В НЕМЕЦКОМ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОМ ТЕКСТЕ

Данилова И.И., Куприянова О.В.

Южный федеральный университет, Таганрог,
e-mail: juliaprivalova61@gmail.com

Язык немецкой научно-технической литературы существенно отличается от разговорного и литературного языка. Он осложняется наличием развернутых сложных предложений с инфинитивными оборотами, распространенными определениями и вводными конструкциями. Одной из особенностей лексического состава немецкого языка является наличие сложных существительных, то есть существительных, образованных сложением двух или более основ. Тенденция к образованию композитов (сложных слов), по мнению В.С. Вашунина, вызвана номинацией, языковой экономией, усилением выражения, заменой немотивированных выражений мотивированными, устаревших выражений новыми и другими причинами [1].

Кроме того, немецкий научно-технический текст изобилует терминами, образованными словосложением. Активное употребление терминологической лексики композитной конструкции объясняется не только определенными общими структурными закономерностями немецкого языка, но и особенностями, вытекающими из характерной для терминологии специфики: быстрый темп развития многих областей науки и техники вызывает образование большого количества новых специальных понятий и соответствующих им терминов [3].

Сложные существительные в немецком языке могут образовываться разными способами. По мнению И. Вульфберга, самые распространенные среди них – это соединение существительного с существительным, прилагательным, глаголом, числительным, наречием или предлогом. При соединении существительного с существительным основное значение (грамматическое и лексическое) принадлежит последнему. Первое же, как правило, только определяет, конкретизирует последнее. В случае сложения существительного и глагола глагол обычно фигурирует в виде чистого корня. При соединении существительного с наречием и предлогом наречие или предлог приобретают характер приставки [2].

Таким образом, термины-композиции широко распространены в немецком научно-техническом тексте, что объясняется как особенностями лексического состава немецкого языка, так и особенностями, характерными для терминологических сочетаний. Термины-композиции могут быть образованы следующими способами: соединение существительного с существительным, прилагательным, глаголом, числительным, наречием или предлогом.

Список литературы

1. Вашунин, В.С. Субстантивные сложные слова в немецком языке / В.С. Вашунин. – М.: Высш. шк., 1990. – 158 с.
2. Вульфберг, И.И. Пособие по переводу немецкого научно-технического текста / И.И. Вульфберг. – М.: Литература на иностранных языках, 1959. – 260 с.
3. Деметьева, Т.М. Терминологическая лексика композитной конструкции в языке права европейского союза / Т.М. Деметьева // Альманах современной науки и образования. – Тамбов: Грамота, 2007. – №3. – С. 65-72.

ПРОБЛЕМА ПЕРЕВОДА КАЛАМБУРОВ В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФИЛЬМАХ

Донченко А.Ю., Каширина Н.А.

Южный федеральный университет, Таганрог,
e-mail: nezha91@mail.ru

Перевод фильмов является одной из разновидностей художественного перевода, при этом переводчик

сталкивается с различными трудностями – как общими, характерными для художественного перевода вообще, так и непосредственно связанными со спецификой экранного произведения. Сегодня визуальные СМИ оказывают беспрецедентное влияние на жизнь общества, на сознание и представления людей, поэтому проблема перевода теле- и киноматериалов является ничуть не менее актуальной, чем перевод художественной литературы.

Одной из самых серьезных трудностей художественного перевода, неизменно привлекающих внимание как исследователей, так и переводчиков-практиков (например, [3]) является каламбур. В данной статье мы рассмотрим особенности перевода каламбуров применительно к художественным фильмам.

Прежде всего, необходимо дать определение каламбура. В работах многих исследователей каламбур трактуется, прежде всего, как средство создания комического эффекта [4, с. 267]. Каламбур – это шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию [2]. Таким образом, сущность каламбура заключается в объединении двух несовместимых значений в определенной фонетической или графической форме. Можно условно разделить каламбуры на следующие группы:

1) Фонетические каламбуры, основанные на полной или частичной омофонии. В качестве примера приведем диалог из британского комедийного сериала «Black Books»:

– Do you know nothing about modern culture, Bernard? Beckham, Posh, Pokemon. I mean...

– Pac Man. It's pronounced Pac Man.

– Forget it.

– Ты что, вообще ничего не знаешь о современной культуре, Бернард? Бекхэм, Пош, Покемон. Знаешь...

– Пэк Мэн. Произносится «Пэк Мэн».

– Забудь.

Смысл каламбура состоит в том, что герой путает похожие по звучанию слова Покемон и Пэк Мэн, тем самым подтверждая свое незнание современной культуры. Почти дословный перевод (калькирование) данного диалога позволит лишь части аудитории понять эту игру слов. Поэтому здесь уместно будет добавить переводческий комментарий: Pac-Man – компьютерная игра, впервые вышедшая в 1979 году в Японии.

Другой пример – диалог из комедийного фильма «Санта-Хрякус: Страшдественная сказка». Санта-Смерть говорит переодетому эльфому слуге Альберту о детях:

Death: Let's go sleigh them!

Albert: ...

Death: I don't know if you noticed Albert, but that was a pun, or play of words.

Albert: Ho-ho-ho, sir.

Смерть: Что ж, давай-ка наведаемся туда. Они будут поражены. До смерти. Хо-хо-хо.

Альберт: Гм, как скажешь, хозяин!

Смерть: Это была игра слов, Альберт. Не знаю, заметил ли ты.

В другом варианте перевода Смерть говорит: «Ну, сейчас мы их удивим до смерти! Что? Это игра слов!».

Данный каламбур основан на омофонах to sleigh – кататься на санях и to slay – убивать. Эти глаголы звучат одинаково, но имеют разное написание и зна-

¹ В переводе реплику Альберта переставили из конца в середину диалога. В оригинале Смерть говорит «Let's go sleigh them!», затем небольшая пауза (реакция Альберта), потом следующая фраза Смерти «I don't if you noticed...», и только потом отвечает Альберт.

чение. Переводческая трудность состоит в том, что в русском языке их невозможно связать воедино. К тому же, один из них лишь подразумевается, но не упоминается в речи. Поэтому переводчик создает на русском языке игру слов, основанную не на омофонах, а на явлении многозначности. В целом, такой вариант перевода с применением приема компенсации можно считать довольно удачным.

Пример из известного фильма с Сильвестром Сталлоне «Оскар». Доктор Пулл говорит одному из гангстеров, что тот употребил чудный оксюморон. Гангстер обижается, так как, не зная слова *охутогон*, он подумал, что доктор назвал его *могон*, то есть болван. Герой Сталлоне, будучи также не сведущим в вопросах лингвистики, говорит своему подчиненному: «Doc is right. You are – охутогон». При этом он сделал энергичное ударение на второй слог. Так как слова «оксюморон» и «болван» никак не связаны между собой в русском языке, эту игру слов можно перевести, заменив ее близким по значению каламбуром. Например, перевести слова *охутогон* и *могон* как оборот и обороч, что будет еще одним примером относительно удачной компенсации.

2) Лексические каламбуры. В эту группу входят каламбуры, построенные на лексических категориях, таких как многозначность, а также некоторые особые случаи, такие как термины, имена собственные и аббревиатуры [1].

Неплохо обыгрывается многозначность слова в британском сатирическом сериале «Yes, Prime Minister!». В одном из эпизодов секретарь предлагает не обедавшему и проголодавшемуся премьер-министру перейти к общенациональным проблемам, на что тот раздраженно отвечает: «Stuff the affairs of the nation, I want a cook!». В русском варианте сериала это переведено как: «К черту дела нации, мне нужен повар!». Но в оригинале присутствует игра, основанная на двойном смысле слова *stuff*, которое означает с одной стороны *чушь, вздор*, а с другой стороны *наполнять, набивать, фаршировать, набивать желудок, жадно есть*. Чтобы хоть частично передать эту игру смыслов, можно предложить такие варианты компенсирующего перевода: «Этим я сыт уже по горло, дайте мне нормально поесть!». Или: Хватит меня кормить делами нации, дайте мне нормально поесть!» Или даже: «Соловья баснями не кормят!»

В качестве хорошего примера компенсации можно также привести перевод названия фильма «LOL». Аббревиатура LOL (Laughing Out Loud) означает смеюсь вслух или смеюсь в голос. При переводе заголовка переводчики выбрали отечественный аналог ржунимагу, употребляемый при общении в чатах, блогах, форумах. И то и другое означает выражение эмоции бурного смеха, так что переводчики попали в точку, удачно передав смысл и адаптировав его к русскому восприятию.

Очень часто в основе каламбура лежит имя собственное, то есть игра слов заключается во взаимодействии номинативного и денотативного аспектов. В принципе, каждое «говорящее» имя можно считать если не выраженным, оформленным каламбуром, то потенциальным каламбуром или заготовкой для него. Пример – комедия Оскара Уайльда «Как важно быть серьезным» (англ. The Importance of Being Earnest). Название комедии представляет собой игру слов – прилагательное *earnest*, означающее по-английски *серьезный*, созвучно имени *Ernest*. В английском языке имя Эрнест говорящее, его обладателю приписываются такие черты характера, как серьезность, решительность. Стилистический эффект иронии создается здесь тем, что ни один из персонажей коме-

дии, использующий это имя, подобными качествами не обладает [4, с.278]. В данном случае переводчики ограничились дословным переводом, который не передает оригинальную игру слов, однако в определенной степени выражает общую идею комедии. Этот переводческий прием известен как прием опущения.

3) Морфологические каламбуры. В этой категории рассматриваются каламбуры, основанные на частях слов. Примером морфологического каламбура является каламбур *whomping willow* из серии фильмов о Гарри Поттере, обозначающий дерево, которое избивает ветвями любой предмет или живое существо, в противовес *weeping willow* – плакучая ива. Слово *whomping*, составленное из частей слов *whomp* – резко шлепнуть, ударить, и *weep* – плакать, переводится как Гремучая ива, встречается также перевод Драчучая ива. Такой прием перевода можно назвать морфологическим калькированием.

К этой же группе следует отнести и упомянутый выше заголовок фильма «Санта-Хрякус: Страшдественская сказка» (англ. Hogfather). Действие происходит в фантастическом мире, основной темой является зимний праздник: дома украшаются гирляндами бумажных сосисок, а угощаться принято блюдами из свинины. Поэтому, имя главного персонажа *Hogfather* перевели по аналогии с *Father Frost* как Санта-Хрякус, *hog* – боров; свинья, кабан. Перед праздником добрый Санта-Хрякус исчезает, а его место занимает сама Смерть. Поэтому происходит изменение в корне слова и возникает Страшдественская сказка, вместо Рождественская сказка. А так как премьера фильма была приурочена к рождественским праздникам, переводчики решили дополнить название, и получился заголовок «Санта-Хрякус: Страшдественская сказка».

4) Фразеологические каламбуры. Любой фразеологический каламбур строится на основе трансформаций, заключающихся в разрушении формы и/или содержания исходных фразеологических единиц. Показатель фразеологического каламбура – это возникновение юмористического эффекта, обычно связанного с эффектом неожиданности. Прием калькирования возможен только в тех редких случаях, когда в языке перевода имеются полные эквиваленты-фразеологизмы, позволяющие калькировать словосочетание, передавая максимально близко к оригиналу и отдельные компоненты. Рассмотрим еще два примера из ранее упомянутого сериала «Yes, Prime Minister!»:

Peter: Soames has been waiting for a bishopric for ages.

Humphrey: Long time no See!

Bishopric переводится как сан епископа, каламбур же здесь заключается в том, что, с одной стороны, фраза *Long time no see!* означает «Сколько лет, сколько зим!», а с другой стороны, среди значений слова *see* есть и такие: престол (например, епископа); епархия; чин епископа; папство. Диалог можно перевести так:

Питер: Сомс ждет рукоположения в сан епископа уже целую вечность.

Хамфри: Уж вечность близится, а сана нет как нет!

Здесь с целью компенсации применен т. н. «домашнивающий» перевод, и в основе игры слов лежит уже не пословица, а строка из «Пиковой дамы» А.С.Пушкина «Уж полночь близится, а Германа все нет», которая в русском языке уже давно стала расхожей фразой, обозначающей долгое и бесплодное ожидание.

Так же в одном из эпизодов сериала присутствует интересная игра слов: «The press described the Prime Minister as 'overwrought' today. In fact he was

overwrought as a newt.» В британском сленге существует выражение *pissed as a newt*, которое в русском языке имеет аналог пьяный в стельку. Прилагательное *overwrought* переводится как переутомленный, перенапряженный. Таким образом, мы можем применить компенсирующий перевод на основе контаминации устойчивого выражения, которая и создаст эффект неожиданности: «Журналисты сообщили, что премьер-министр «смертельно устал». На самом деле, он был уставшим вусмерть».

Итак, мы рассмотрели четыре вида каламбуров, которые встречаются в художественных фильмах, а именно: фонетические, лексические, морфологические и фразеологические. На основании проведенного анализа можно выделить следующие способы перевода каламбуров: 1) калькирование; 2) калькирование с переводческим комментарием; 3) морфологическое калькирование; 4) создание аналогичной игры слов в языке перевода, или компенсация; 5) опущение. От удачного перевода напрямую зависит художественно-эстетическая ценность фильма и впечатление, которое он производит на зрителя. Поэтому становится очевидна необходимость дальнейших подробных исследований в данной области.

Список литературы

1. Влахов, С.И., Флорин, С.П. Непереводимое в переводе / С.И. Влахов, С.П. Флорин. – М.: «Международные отношения», 1980. – С.295.
2. Санников, В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. – № 3, 1995. – С. 56.
3. Чиж, М.С., Данилова, И.И. Особенности перевода каламбура // Успехи современного естествознания №5, 2012 (Материалы IV Международной студенческой электронной научной конференции «Студенческий научный форум 2012»). – Режим доступа: <http://rae.ru/forum2012/253/1084> (29-01-13).
4. Y.N. Mukhina. Ironically marked pun in fiction. – p. 277, 278 http://lib.sstu.ru/open/vestniki/2006/03_15_-2006.pdf#page=277 (29-01-13).

КЛАССИФИКАЦИЯ АРХАИЗМОВ В АНГЛИЙСКИХ НАРОДНЫХ ПЕСНЯХ

Кузнецова Н.В., Привалова Ю.В.

Южный федеральный университет, Таганрог,
e-mail: Nataliyakuznetsova_22@mail.ru

Лексика считается самой изменчивой частью языка, так как именно она осуществляет связь времен, в ней можно обнаружить информацию о прежней материальной и духовной культуре общества – недавней или более отдаленной и даже древней. В словарном составе можно выделить ядро и периферию. Поскольку лексика постоянно развивается, изменяются взаимоотношения между ядром и периферией. Новые слова сначала малоупотребительны, известны лишь ограниченному кругу людей, затем становятся актуальными, и большинство из них движется от периферии к центру, и наоборот: слова, утратившие свою актуальность, движутся от центра к периферии и в конечном счете вовсе выходят из употребления. Эти процессы в лексике постоянны, никогда не прекращаются. В поэтической, общелитературной, народной речи вполне допустимы, а в ряде случаев даже и необходимы устаревшие слова, способные повысить ее выразительность, придать описанию прошлого черты исторической достоверности, показать дух эпохи.

«My lord,» sais **hee**, «if you have chosen **mee**
Of a hundred gunners to be the head,
Hange me **att** your maine-mast tree
If I **misse** my **marke** past three pence bread».

Нет ничего удивительного в том, что когда-то регулярные, вполне закономерные для предыдущих эпох развития языка грамматические формы, вытесненные затем другими, не исчезают все же полностью и требуют изучения. В этой связи целью данной ра-

боты является провести подробную классификацию архаизмов английских народных песен.

«Архаизм (от греч. *archaism* – ‘древний’) – слово или выражение, устаревшее и переставшее употребляться в обычной речи. Чаще всего используется в литературе как стилистический прием для придания речи торжественности и для создания реалистического колорита при изображении старины». [Большая советская энциклопедия, 1953] К архаизмам относят слова и выражения, которые устарели и не используются в современной речи потому, что имеют соответствующие «современные» синонимы, как например,

«When burds singe **sweetlye** on euery tree» современный синоним – *sweetly*;

«**Hurra** for the Arethusa!» синоним – *hurrah*;

«She **stept** to him, as red as any rose» синоним – *stepped* и т. д.

С другой стороны, к архаизмам относят такие слова, которые синонимов не имеют, потому что понятия, выражаемые этими словами, перестали играть какую бы то ни было роль в современной жизни общества. Например,

«And he made her his Lieutenant

Aboard the gallant **Thunderbrun**.» синоним – *thunder run* (устройство, состоявшее из двух деревянных желобов, по которым скатывались железные шары)
«Of a hundred **bowemen** thoust be my head.» синоним – *bowmen* и т. д.;

Эти слова не исчезают из словарного состава языка, они только ограничены в своем употреблении сферой исторических романов, очерков и исследований по истории соответствующих периодов. Такие слова называются историзмами. В зависимости от того, какой аспект слова устарел, выделяют разные типы архаизмов. В английском языке на основе произведений английской литературы существует следующая классификация:

1. Фонетические архаизмы

«She put off her gown of gray,
And put on her **puggish** attire» (*puggish* – *piggish*)
«And he did his mind **diskiver**
To a lady fair to see.» (*diskiver* – *discover*)

2. Лексические архаизмы:

«But ever he sighed, and sayd, «Alas!
Ffull well, my lord, I know that **wight**.» (*wight* – существо, человек)

«He hath a pinnace, is deerlye **dight**, Saint Andrews crosse, that is his guide.» (*dight* – наряженный)

а) собственно лексические – слова, устаревшие целиком как определенные звуковые комплексы:
«Let a cradle now in haste, on the **quarterdeck** be placed» (*quarterdeck* – *квартердек*)

б) лексико-словообразовательные архаизмы, отличающиеся от синонимичного слова современного языка только словообразовательным элементом, чаще всего суффиксом:

«Then yonder Scott is a **worthye** wight!» (*worthye* – *worthy*)

«That can so litle **curtesye**?» (*curtesye* – *curtsey*)

«Yonder ffalse theeffe is my strongest **enemye**
Who was my prisoner but yesterday. « (*enemye* – *enemy*)

в) лексико-фонетические архаизмы, отличающиеся от современных вариантов лишь несколькими звуками:

«The **ffirst** of all my lord did call

A noble gunner hee was one. « (*ffirst* – *first*)

«This man was three score **yeeres** and ten,

Anr Peeter Simon was his name.» (*yeeres* – *years*)

«Peeter,» sais hee, «I must **sayle** the sea... « (*sayle* – *sail*)