


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНО- ГУМАНИТАРНЫХ НАУК
Кафедра английского языка

РЕКОМЕНДОВАНО К ЗАЩИТЕ
В ГЭК И ПРОВЕРЕНО НА ОБЪЕМ
ЗАИМСТВОВАНИЯ

И.о. заведующего кафедрой
канд. филол. наук


А.С. Остапенко
13 июня 2019 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(магистерская диссертация)

**ЯВЛЕНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ УИЛЬЯМА
ШЕКСПИРА И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ТЕКСТОВ НА
РУССКИЙ ЯЗЫК**

45.04.02 Лингвистика

Магистерская программа

«Теория и практика преподавания иностранных языков и культур»

Выполнила работу
Студентка 2 курса
очной формы обучения



Агеева
Анастасия
Олеговна

Научный руководитель
канд. филол. наук



Антонова
Светлана
Николаевна

Рецензент
доктор педагог.
наук, профессор кафедры
англ. яз. ТюмГУ



Пчелинцева
Ирина
Геннадьевна

г. Тюмень, 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ	6
1.1. Определение языковой игры	6
1.2. Современные подходы к определению языковой игры	11
1.3. Номинативный аспект языковой игры	14
1.4. Этимологический аспект языковой игры.....	27
1.5. Функции языковой игры	30
1.6. Классификация языковой игры на разных уровнях языка.....	37
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	41
ГЛАВА 2. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ШЕКСПИРА И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ ПРИ ПЕРЕВОДЕ НА РУССКИЙ ЯЗЫК	43
2.1. Языковая игра на лексико-семантическом уровне	44
2.2. Языковая игра на морфологическом уровне.....	49
2.3. Языковая игра на фонетическом уровне	54
2.4. Применение языковой игры при переводе на русский язык.....	60
2.4.1. Рекомендуемые способы перевода языковой игры на русский язык.....	66
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	71
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	73
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ	76
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	80

ВВЕДЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа представляет собой проявление феномена языковой игры в произведениях Уильяма Шекспира и её перевод на русский язык. Особое внимание в диссертации уделяется проблеме сохранения эстетическо-комической функции языковой игры при переводе, предлагаются рекомендации по переводу языковой игры на русский язык.

Актуальность выполненной работы обусловлена следующими факторами:

1. В современной лингвистике очень развит интерес к проявлениям творческих и эстетических функций языка, одним из которых является языковая игра. Сложно найти хоть одно художественное произведение, в котором не было бы замечено случаев употребления языковой игры. Это свежий, интересный и уникальный приём, позволяющий писателям раскрывать свою языкотворческую свободу, манипулировать нормами языка для создания эстетических и выразительных эффектов.
2. Перевод художественной литературы всегда был в фокусе интереса многих лингвистов и переводчиков, а переводы произведений Уильяма Шекспира всегда отличались уникальным подходом к стилю писателя. Его работы широко используются в научных трудах, в учебных материалах и пособиях, переводятся на множество языков и подвергаются неизбежным изменениям в процессе перевода.
3. Языковая игра – это явление, которое требует особого внимания при её переводе на другие языки, так как не всегда удаётся сохранить как комическую, так и смысловую функцию текста, поэтому пристальное внимание будет уделяться способам перевода этого феномена.

Объектом диссертационного исследования является языковая игра в произведениях Уильяма Шекспира. В качестве **предмета** исследования рассматриваются примеры языковой игры на разных языковых уровнях и их переводы на русский язык. Особенностью изучения явления языковой игры в

данной диссертации будут рекомендации по сохранению изначальных смыслов, заложенных автором, при переводе на русский язык.

Материалом исследования послужили такие произведения Уильяма Шекспира как «As You Like It» (1623), «Hamlet» (1603), «A Midsummer Night's Dream» (1596), «Troilus and Cressida» (1602) и их переводы на русский язык (М. Л. Лозинский (1954), Т. Л. Щепкина-Куперник (1934), С.Я. Маршак (1920), Б.Л. Пастернак (1940) и другие).

Выбор именно этих переводчиков обусловлен следующими причинами:

1. Все они являются авторитетными переводчиками и в качестве их работ не приходится сомневаться. Их переводы считаются одними из самых точных и приближенных к оригиналу.
2. Эти авторы переводили на русский язык не только сонеты Уильяма Шекспира, но и его пьесы, а именно в них находится большинство проявлений языковой игры.
3. Их переводы недостаточно изучены с позиции сохранения смыслов языковой игры.

Цель исследования: рассмотреть явление языковой игры в произведениях Уильяма Шекспира и дать рекомендации по переводу с учётом сохранения функций языковой игры.

Реализация поставленной цели достигается путём решения следующих **задач**:

- раскрыть исходные теоретические положения по термину «языковая игра»;
- выявить приёмы создания языковой игры в указанных произведениях Уильяма Шекспира;
- выявить, на каких языковых уровнях присутствует феномен языковой игры в произведениях Уильяма Шекспира;
- представить сравнение оригиналов примеров проявления языковой игры с их переводами на русский язык;
- сформулировать рекомендации по переводу данных примеров.

Методы исследования: в данной диссертации использованы научные методы исследования, такие как компонентный анализ, контекстный анализ, дефиниционный, описательный и сравнительно-сопоставительный анализы.

Практическая значимость работы заключается в возможности использовать рекомендации по переводу в исследовании круга проблем, связанных с изучением феномена языковой игры и его переводе в художественных текстах.

ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

1.1. Определение языковой игры

Сама языковая игра существовала с самого зарождения речевой деятельности людей. Античные философы, такие как Платон, уже в своё время задумывались о том, откуда в речи людей возникают новые выражения, слов, каким образом придумываются шутки. Однако, впервые понятие языковой игры (Sprachspiel) как научного термина в своей работе «Философские исследования» (1945) употребил лингвист Людвиг Витгенштейн, который и считается основоположником теории о языковой игре. В его работе он писал, что вся человеческая речевая деятельность и даже деятельность, которая существует вне речи – это совокупность языковых игр [Витгенштейн, 1945].

Л. Витгенштейн выдвинул свою собственную концепцию коммуникации с помощью языка и эволюции языка как финального результата речевой деятельности. Он считал, что основание языка состоит из лингвистического поведения говорящих, их речевой практики во множестве различных жизненных ситуаций. Всем этим процессам лингвист дал единое определение «языковая игра». Любой акт речи представал в его концепции как языковая игра носителей языка со смыслами слов, словосочетаний, сменяющимися значениями речевых оборотов, которые в искусственно сотворённой ситуации трансформируются, изменяются, приобретают новые значения. В созданных видах деятельности всякий раз по-новому «обыгрываются» существующие единицы языка, формы речи. В своих «Философских исследованиях» Л. Витгенштейн утверждает, что элементы языка могут существовать и иметь смысл только если они рассматриваются как часть определенной игры со сводом правил и установок, то есть смысл существует только в конкретных случаях употребления языка, а не как неизмеримая или абстрактная сущность [Витгенштейн, 1945: 65]. Вне заданного контекста, все ситуации с заново созданными, конкретными правилами, языка с его смыслами как таковых не может существовать. В результате подобного переплетения речи с деятельностью уходят старые

модели языка, устаревшие значения слов и формы речи и им на смену приходят новые. Любое новое высказывание есть реализация единиц языка в новой ситуации, в новой «языковой игре». Таким образом, в языке не существует неизменных, нерушимых правил и моделей употребления.

После выхода его публикации в 16-м выпуске сборника «Новое в зарубежной лингвистике» феномен языковой игры стал популярен и за рубежом, им заинтересовались наши соотечественники. Так, например, в 1983-ем году вышла работа Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и Н.И. Розановой «Языковая игра». С этого времени термин «языковая игра» вышел за пределы философии языка и вошел в отечественную лингвистику. Авторы предложили обозначать этим термином те намеренные отклонения от языковых норм, «которые имеют место, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов «сравнения, метафоры, перифразы и тд.» [Земская, 1983: 173].

Стоит заметить, что были и те, кто критиковал определение Л. Витгенштейна, которое ранее воспринималось как единственно верное. Людвиг Витгенштейн считал, что у игры как таковой нет точного толкования, но Анна Вежбицкая в своей работе «Речевые акты» (1985) попыталась выделить основные признаки языковой игры, такие как:

- Игра – это то, что делает большинство людей;
- Игра не бывает мгновенной, люди делают это в течение долгого времени;
- Люди делают это ради удовольствия, они хотят испытать приятные чувства;
- Когда люди находятся в процессе игры, они должны знать, что им можно делать, а что нельзя;
- Людям необходимо дать понять, что они в игре.

[Вежбицкая, 1985: 14-33].

Анна Вежбицкая говорит о том, что данные принципы применимы в целом к большинству видов деятельности, которые называются «играми», но подтверждает, что её определение не включает высказывания юмористического, метафорического или иронического характера.

Более того, Анна Вежбицкая аргументированно оспорила высказывание Л. Витгенштейна, в котором он утверждал, что невозможно определить границы языковой игры. А. Вежбицкая же, напротив, уверена в том, что границы языковой игры легко читаются, ведь они устанавливаются самими говорящими, которые осознают, что находятся в процессе «языковой игры» [Вежбицкая, 1985: 45].

Более точное и определенное, хотя тоже довольно широкое, понимание языковой игры связывает ее с креативной речевой и деятельностной активностью языковой личности. При осознанном нарушении языкового канона – иначе называемой языковой нормы – мы имеем дело с языковой игрой как особой формой лингвокреативной деятельности, отражающей стремление, желание говорящих к обнаружению собственных сил и компетенции в реализации языковых возможностей – при понимании нереальности совершаемых речевых ходов и приёмов, но в то же время рассчитанных на то, что реципиент (человек, который «принимает» на себя речевые ходы говорящего) поймёт и опознает свод негласных принятых правил (языкового кода) общения. Эти правила обнаружаются только при опоре на языковой стереотип, переосмысление и разрушение которого и составляет парадокс восприятия какой-либо тактики (приема, сценария, и т.п.) языковой игры. Будучи особой формой лингвокреативного мышления, имеющего природу, основанную на ассоциациях, языковая игра всегда проявляет стремление на использование лингвистических приемов, выделяющих парадокс между стандартной формой и значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой

ассоциативной "обработкой" того или иного вида языкового знания [ВНК Екатеринбург, 2002].

Сложности в наделении термина «языковая игра» определенной дефиницией могут возникать из-за рассмотрения этого явления в контексте целого текста. Так, Э.М. Береговская, опираясь на видение языковой игры Л. Витгенштейном ("целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он переплетен") замечает: "Даже, если разбирать языковую игру в очень узком, специализированном лингвистическом смысле – она существует везде и принимает разные формы. И потому она проникает во все сферы человеческой жизни, от личной жизни или бытовой рутины, где она выражается в виде ходячей шутки или просто в виде отзвучий, до рекламного слогана, газетной статьи, публичного выступления и поэтического произведения. Языковую игру можно назвать вездесущей, потому что она проявляется на всех языковых уровнях – фонетическом, словообразовательном, лексическом, синтаксическом" [Витгенштейн, 1945: 82].

Согласно Н.А. Николиной и Е.А. Агеевой, «с точки зрения совокупности приемов реализации их основной функциональной нагрузки, языковая игра в современном художественном тексте вовсе неотличима от языковой игры в современной русской разговорной деятельности» [Агеева, 2000: 553]. Эти авторы отмечают, что в современной литературе (преимущественно прозе) лидирующими частными принципами реализации языковой игры являются, в первую очередь:

- выдвигание на первый план звуковой организации контекста
- высокая степень контекстности произведения [Агеева, 2000].

Среди примеров звуковой организации текста указываются: аллитерация («Я чувствовал, не глядя, глянец, углы и грани громадных мозаичных скал»), ассонансы («Она макака по знаку зодиака, да и без знака она макака»), повторы-отзвучия ("Штучки-дрючки. Буттер-бред"); паронимическая аттракция («на тёмной-тёмной улице стоял тёмный-тёмный дом»); повторы,

усиленные сходством или тождеством лексического или словообразовательного значения: ("окрыляя себя крылаткой"), изоструктурные повторы ("клекчут птицы, блещут спицы "); словотворчество ("не очень ласковая зимуля с её морозами ").

Многие лингвисты, изучающие явление языковой игры, сходятся во мнении, что языковую игру следует рассматривать как реализацию поэтической функции языка. Однако комическая функция языковой игры, хотя и наиболее частая, но не единственная функция, тоже имеет большой вес. Языковая игра может использоваться и как реализация эмотивной (экспрессивной) функции языка, может выступать как средство "смягчения" речи, может служить для более чёткой передачи мысли, для образной и выразительной передачи сообщения [Земская, 1983: 140].

Существует проблема, когда понимание языковой игры ограничивают только функцией выражения чего-либо комедийного. Так, И.Н. Горелов и К.Ф. Седов, определяя языковую игру как «феномен речевого общения, содержанием которого выступает установка на форму речи, стремление добиться в высказывании эффектов, сходных с эффектами художественной словесности, и который может затрагивать практически все уровни структуры языка», указывают, что языковая игра имеет установку на комический эффект [Горелов, 1994: 492]. Это разграничение помогает разделять между собой понятия языковой игры и стилистического приема (последний функционально не ограничен выражением категории комического). Весомыми являются также высказывания о том, что языковая игра может строиться не только на употреблении единиц различных языковых уровней. Некоторые ее разновидности затрагивают ролевую и стилевую дифференциацию речевой деятельности. Особенно часто для подобных целей используются различные диалекты и просторечия. Подражая манере разговора сельских жителей или речи городских низов, языковая личность приукрашивает свои высказывания словами, имеющими фонетические, морфологические и лексические признаки

диалекта и просторечия. ("Ну шо ты, вон жеж, тапки в коидоре стоят!") [Горелов, 1994].

Научное определение феномена языковой игры среди лингвистов может рассматриваться в двух прагматических подходах: широкого (то есть употребление языка вообще) и более узкого (неканоническое употребление языка).

В первом случае, как, например, по Л. Витгенштейну, языковая игра – это само употребление языка и его законов, правил его функционирования в разных сферах коммуникации. Во-втором, опираясь на работы Т.А. Гридиной, Н.Д. Арутюновой, Е.А. Земской, можно сказать, что языковая игра активизирует скрытые потенциалы языка и приводит в действие творческие способности говорящего, или, как было сказано в их трудах, «человека играющего» [Земская, 1983: 390].

1.2. Современные подходы к определению языковой игры

В исследованиях последних лет термин «языковая игра» получил несколько иную, более узкую трактовку: под языковой игрой понимается осознанное нарушение правил языка или нормы. Понятие языковой игры отделяют от понятия языковой ошибки, ведь для создания языковой игры нормы языка разрушают намеренно, а не по незнанию. Исследователи считают, что «вопросы нормативности уходят из поля кодификации, а понятие правильное/неправильное всё чаще заменяют понятием уместное/неуместное. Тезис «правильно все то, что целесообразно, определяет реальность коммуникативной или ситуативно обусловленной нормы» [Земская 1983, 198].

Доктор филологических наук, В.З. Санников освещает проблему определения понятия «игры» и уделяет пристальное внимание «языковой игре» в своей работе «Русский язык в зеркале языковой игры» (1999). Если отталкиваться от определения «игры» как «вида непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе», то понятие «языковая игра» под него не подходит, пишет В.З. Санников. Он приводит определение языковой игры, ссылаясь на монографию «Русская разговорная речь», которое заключается в том, что «говорящий играет с формой речи» - для создания комического эффекта или выразительности [Санников, 1999: 15]. Сам В. Санников считает, что это определение слишком широко и поэтому приводит своё собственное: «Языковая игра – это сознательное манипулирование языком, построенное если не на аномальности, то, по крайней мере, на необычности использования языковых средств» [Санников, 1999: 37].

Т.А. Апинян, доктор философских наук, в своём труде «Игра в пространстве серьёзного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие» (2003), утверждает, что «игра, наука и философия пребывают в своеобразных отношениях: от научного интереса к игре до признания науки игрой» [Апинян, 2003: 20]. Игра – это многоликое и сложное явление. Всякий лингвист и

исследователь так или иначе приходит к выводу, что игра неразрывно связана с различными науками и сферами жизни человека, считает Т. Апинян.

Лингвист Гай Кук в своей работе «Language play, language learning» (2000) не даёт точного определения языковой игре, но определяет саму игру как «один из самых популярных способов передачи информации и ценностей в обществе, включающий в себя использование лингвистических форм и создание альтернативных реалий и норм» [Кук, 2000: 5]. Он также считает, что понимание языковой игры невозможно вне её контекстуального использования, так как языковые формы, их функции и значения друг от друга неотделимы. [Кук, 2000: 177-202].

Ещё один прикладной лингвист Дэвид Зайдль поддерживает эту точку зрения, говоря о том, что предложения и концепты не могут иметь самостоятельного значения вне концепта той языковой игры, в которой они используются. Слова, предложения, словосочетания приобретают нужное значение, только когда следуют правилам конкретной языковой игры. Д. Зайдль пишет, что для языковой игры важным является понимание самого нахождения в процессе языковой игры, которое является неотъемлемой частью единства, так как без понимания невозможно декодирование даже самого сообщения [Зайдль, 2007: 215].

Учёный Торстен Шрётер предлагает следующее определение языковой игры в своей работе «The dubbing and subtitling the language game in films» (2005): «Языковая игра, отклоняющаяся от норм современного языка, заключающаяся в речи или тексте, отличается тем, что лингвистические средства принимают иную форму для определенной цели. Иными словами, языковая игра – это намеренное изменение правил языка для получения определенного (визуального или аудиального) эстетического/комического эффекта, который бы не произошёл, используй автор языковые средства как положено» [Шрётер, 2005: 78-79]. При этом он обращает внимание на то, что различные звуки или повторяющиеся звуковые эффекты, слова с неоднозначным значением, опечатки, оговорки не являются языковой игрой,

пока адресат не понимает нужное автору значение. Эти приёмы становятся языковой игрой только тогда, когда становится ясно, что адресаты вовлечены в процесс языковой игры.

Нельзя не упомянуть Дэвида Кристала, одного из известнейших лингвистов. Он утверждает, что для игры используются слова, части слова, предложения таким образом, что нарушение правил использования языка воспринимается как «работа в необычном режиме». Намеренное искажение первоначальных смыслов для достижения какого-либо эффекта и является языковой игрой. [Кристал, 1998].

Таким образом, рассмотрев различные подходы к определению языковой игры, мы можем дать её следующее определение: языковая игра - это творческое, оригинальное, не канонное (нестандартное, отклоняющееся от языковой/речевой, в том числе – стилистической, речеповеденческой, логической нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе - комического характера. В свою очередь игра слов - это разновидность языковой игры, в которой эффект остроты достигается неканоническим использованием слов и фразеологизмов (трансформация их семантики и/или состава). Понятия языковая игра и стилистический прием (стилистическая фигура или троп) пересекаются в том случае, если стилистический прием используется в игровой функции – функции создания нестандартного остроумного высказывания.

1.3. Номинативный аспект языковой игры

Языковая номинация отражает опыт человека, когда тот взаимодействует с миром. В центре внимания лингвистов оказывается акт номинации, номинативная деятельность как процесс рождения имени для обозначения объектов реального мира. Явлением языковой номинации занимались такие лингвисты как А.А. Уфимцева, В.Н. Телия, Н.Д. Арутюнова, Г.В. Колнашский и другие.

Первичные (также называемые изначальными) процессы номинации – редко встречающееся явление в актуальном языке. Гораздо чаще инвентарь языка пополняется за счёт «вторичной номинации», то есть «использованием в акте номинации фонетического облика уже существующей единицы в качестве имени для нового обозначаемого» [Карташкова, 1999: 34].

Понятие «номинация» часто соотносится с термином «ономасиология», поскольку ономасиология, по общепринятой дефиниции, направлена на исследование разных по структуре и сложности единиц языка (например, в трудах В.Н. Телии, А.А. Уфимцевой, Е.В. Кубряковой и т.д.) Учитывая тот факт, что единицы языка выполняют номинативную функцию, можно утверждать, что ономасиология занимается «исследованием всей номинативной деятельности в языке, отражающей и объективирующей разделение мира в ходе познания его объектов и связей» [Телия, 1977: 345].

Непопулярность первичной номинации обусловлена ещё и тем, что слова, словосочетания, в других словах, языковые единицы, которые были созданы с помощью первичной номинации могут быть рассмотрены лингвистами только при помощи этимологического анализа, в то время как языковые единицы вторичной номинации являются производными единицами, которые можно исследовать по их морфологическому составу или по их смыслу, что упрощает процесс их анализа.

Некоторые лингвисты полагали, что первичная номинация – это «обозначение элементов действительности (как на предметном, так и на событийном уровне) с помощью непроеводных слов» [Ягафарова, 2010: 173].

Под непроеводными словами понимаются слова, которые осознаются носителями языка как изначальные, то есть не созданные на основе каких-то других слов, а первородные.

Результат первичной номинации используется в языке для обозначения объектов и субъектов реальности. При этом слова, созданные посредством первичной номинации, являются условными и немотивированными.

Первичная номинация тесно связана со звучанием слова, хотя раньше лингвисты не признавали связь между словом, созданным в результате первичной номинации, и его звучанием. Однако еще античные философы и средневековые исследователи задавались целью установить эту взаимосвязь, поскольку считали, что у нового слова должна быть какая-то логически обоснованная связь смысла со звучанием. В результате всех исследований в современной лингвистике существует особая отрасль под названием «фоносемантика», которая исследует зависимость фонетической формы слова в разных языках в зависимости от лексического значения этого слова.

Под первичной номинацией можно также рассматривать языковую сигнификацию при помощи слов и словосочетаний. Вторичная же номинация – это языковая сигнификация, выраженная предложениями. Это несоответствие первичной и вторичной номинации приводит к несоответствиям в определении языковых знаков. Так, знаки, подвергаемые первичной номинации, - это номинативные знаки или «наименования», частичные по своей форме и сути, обладающие номинативной ценностью, выраженную семиологическим принципом. Языковые знаки, образованные посредством вторичной номинации, являются предикативными знаками-сообщениями, полными по своей структуре, обладающими синтагматической ценностью посредством семантического принципа [Вардзелашвили, 2000: 62-67].

Номинативные знаки (т.е. знаки первичной номинации) обслуживают сферу номинаций и классификаций и используются для выражения репрезентативной функции. При этом они обозначают либо единичные предметы и явления, либо целую группу или класс предметов или явлений сразу. Предикативные знаки обслуживают сферу коммуникации. Следовательно, ядро предикативных знаков – это задача воплотиться в результате речевой деятельности, нужность и цель высказывания, то, ради чего создается языковая единица [Уфимцева, 1986: 239].

Первичная номинация, по мнению исследователей, таких как (Р.Г. Пиотровский, С.Д. Кацнельсон) используется в процессе номинации редко, поскольку она осуществляется в большинстве случаев за счет заимствований. Результат первичной номинации для носителей языка являются естественными, изначальными, например, красный, дверь, дом в русском языке, red, door, house в английском языке не назвать никакими другими словами, под данными им номинациями нет никаких вторичных смыслов. Их производность может быть определена только при помощи этимологического и исторического анализа.

Следовательно, основными способами первичной номинации являются:

- 1) образование исконных слов (т.е. использование системы собственного языка), или «internal nomination», по определению зарубежного исследователя Ф. Кермака;
- 2) заимствования, т.е. использование средств другого языка, или «external nominations» [Кермак, 2002: 237].

Теперь стоит рассмотреть понятие «вторичная номинация», так как она неразрывно связана с первичной и больше способствует созданию языковой игры в художественных текстах.

В своей работе О.С. Макарова писала, что «вторичная номинация» представляет собой «использование старого слова (его внешней оболочки) для реализации целей новой номинации» [Макарова, 2009: 3].

В свою очередь, В. И. Шувалов определяет вторичную номинацию как «использование уже имеющихся в языке номинативных средств в новой для них функции» [Шувалов, 2004: 88]. Он также утверждает, что вторичная номинация может иметь как языковой, так и речевой характер.

Таким образом, вторичная номинация – это выделение и называние фрагментов действительности с помощью новых, производных лексико-семантических единиц. Вторичная номинация реализуется в форме словообразовательной и семантической номинации.

Использование вторичной номинации широко распространено в языке и считается одним из главных двигателей развития языка, прежде всего, на уровне лексико-семантической системы. Существенные признаки вторичного наименования, вызванные ассоциативным мышлением, соответствуют таким смысловым признакам переносного значения, которые соотносятся с фоновыми знаниями носителей языка о данной реалии или о внутренней форме значения. Поэтому вторичная номинация в определённой степени активизируется фоновой информацией [Дьяченко, 2003: 38].

Любое слово, созданное путём вторичной номинации – это продукт семантической деривации, которая затрагивает не только несколько основных слоёв лексической семантики слова: денотативного и сигнификативного, но и слой парадигматических и синтагматических значений.

Лексико-семантической (иногда – просто семантической) деривацией называют два близких, но не полностью синонимичных явления: 1) образование омонимов в результате распада слов, имеющих полисемию, 2) возникновение у слов новых значений, что ведёт либо к превращению слова с одним лексическим значением в полисемичное слово, либо к расширению структуры полисема (это явление чаще называют просто семантической деривацией); реже так называют и результат возникновения новых значений [Дьяченко, 2003: 11]. Другими словами, семантической (лексико-семантической) деривацией называют способность слов изменять свои значения, что приводит к полисемии.

Особенности мотивации позволяют говорить о двух типах вторичной номинации – автономной и неавтономной (иначе называемой косвенной) [Энгель, 1998: 85]. Автономная номинация организует создание новых имён путем прямого отражения каких-либо признаков объекта действительности. Автономная номинация подразумевает вторичное значение слова, которое обладает самостоятельной номинативной функцией; автономно, посредством языковых знаков, оформляет фрагмент объективной реальности, его признак на основе одного имени. Тогда закономерности выбора и комбинации лексических единиц зависят только от присущего им значения, которое определяется, поэтому как свободное, например:

Character – 1) характер; 2) характерная особенность, свойства, качество; 3) репутация; 4) характеристика; 5) тип, персонаж [Фетисов, 2005: 12].

При неавтономной (косвенной) номинации новый языковой смысл “всегда соотносится со своим обозначаемым не напрямую, через посредство семантически опорного для данной комбинации названия” [Кубрякова, 2008: 25]. Например: *the bomb* – *бомба или красотка*. (Соотношение слов здесь заключается в том, что красивая внешность девушки производит эффект, сравнимый со взрывом бомбы).

Вторичная номинация – это семиологический процесс, непосредственно доминируемый коммуникативной сферой языка. Поэтому, процессы вторичной номинации неразрывно связаны с коммуникативно-функциональными условиями формирования наименований [Фетисов, 2005: 16].

Единица вторичной номинации, употребляемая в контексте, несет двойную информацию — кодифицированную как прямое значение и дополнительную импликационную информацию, которая усваивается из фоновых знаний о мире. Коннотация и переносные смыслы вместе представляют собой совокупность, так как экстралингвистические факторы, способствующие возникновению коннотации, а также собственно лингвистические способы образования коннотативного наполнения слова

(появление поля коннотативного притяжения, закрепление в семантической структуре) имеют свое лингвистическое продолжение, когда у слова возникает переносное значение. В широком смысле коннотация понимается как любой компонент, дополняющий предметно-понятийное содержание лексической единицы и придающий ей экспрессивную функцию. При более детальном рассмотрении — часть смысла единицы, выступающей во вторичной для нее функции наименования. Коннотация лексических единиц — это сложноструктурированное и иерархичное образование, "вбирающее" в себя эмотивный, экспрессивный и доминантный оценочный макрокомпонент.

Номинативные знаки обслуживают классификационно-номинативную сферу и, выполняя репрезентативную функцию, обозначают как единичные предметы и факты, так и дают имя классу предметов или серии фактов [Шувалов, 2004: 13]. При этом результаты вторичной номинации воспринимаются как производные по морфологическому составу и по смыслу.

В основе всех видов вторичной номинации лежит ассоциативный характер человеческого мышления. В актах вторичной номинации устанавливаются связи по сходству или по смежности между некоторыми признаками элементов внеязыкового ряда (такие элементы отображены в уже существующем значении имени) и свойствами нового значения (такое обозначаемое именуется путем переосмысления его значения).

Ассоциативные признаки, актуализируемые в процессе вторичной номинации, могут соответствовать: 1) компонентам переосмысляемого значения; 2) таким смысловым признакам, которые, не входя в состав дистинктивных признаков значения, соотносятся с уже существующим, интуитивным знанием носителей языка о данной реалии или о внутренней форме значения.

Переосмысление значений в процессах вторичной номинации протекает в соответствии с логической формой тропов (метафоры, метонимии и т. п.) и функционального переноса [Шувалов, 2004: 45]. Например: *steel nerves* - «железные нервы», *door hand* - «ручка двери», *dark horse* - «тёмная лошадка»

— метафора итд. Одним из видов вторичной номинации является расширение значения слова. Его можно охарактеризовать как переход от видового значения к родовому, связанный с утратой смысловых элементов. Например, *run the engine* означает в сфере техники ‘заводить мотор, машину’, а в литературном языке – ‘оживлять дело’, ‘оживлять внутренние ресурсы человека’ [Шувалов, 2004:159].

Второй вид вторичной номинации – это сужение значения слова. Сужение значения представляет собой процесс, противоположный расширению значения, и характеризуется сужением назывной функции слова. Этот процесс нередко носит параллельное название – специализация значения. Отличным примером сужения значения можно назвать существительное «a hound». Первоначально оно означало любую собаку, а в последствие стало означать конкретную гончую или охотничью собаку.

Также сюда подойдёт слово «affection», которое раньше означало любое чувство, в то время как сейчас ему приписывается лексическое значение чувства любви, из-за вторичной номинации значение этого слово сузилось, стало более конкретным.

Третий вид вторичной номинации – перенос наименования – является наиболее частым. Основными типами переноса наименований являются следующие:

1. перенос наименований по сходству внешних или внутренних признаков – метафора;
2. перенос наименований по сходству функций;
3. перенос наименований по смежности – метонимия.

Таким образом, особый характер рассмотренных вторично-номинативных единиц заключается в их семантической целостности и семантико-синтаксической стабильности, что позволяет опознавать их в дискурсе как лексикализованные единицы.

В результате реализации номинативной игры с помощью первичной и вторичной лексической номинации появляются языковые новообразования. Осознанное обыгрывание словообразовательных средств и отклонение от их общепринятого употребления приводит к образованию окказиональных лексем, или окказионализмам.

Окказионализмы – (от лат. *Occasio* – «случайность»), использованные только один раз в каком-либо тексте или речи слова, которые отсутствуют в словарях и чаще всего придуманы автором/говорящим.

В условиях авторского контекста окказионализмы играют изобразительно-выразительную роль, например, окказионализмы К. Чуковского – «Мойдодыр, Айболит», В.В. Маяковского – «рукастый, молоткастый». Изобразительность и яркость выражения окказионализмов усиливается за счет создания их по уже существующим и актуальным словообразовательным моделям языка, например, «евпаторьяне» (по типу киевляне), «настыринка» (по типу изюминка).

К индивидуально-речевым авторским новообразованиям относится также метафорическое переосмысление слов, например: ««В крови горит огонь желания» (А. Пушкин). Окказионализмы, созданные в отрыве от словообразовательных норм русского языка, как правило, лишены выразительности даже в индивидуальном авторском контексте, например: «рычар, кречак» (В. Хлебников), «безбочь, спаха» (А. Белый).

Такие немотивированные языковой системой новообразования характерны для писателей произведений в стиле сай-фай, а в современном русском языке создаются в поэзии и прозе постмодернизма. В произведениях постмодерна частотны авторские новообразования с затемненным смыслом. Окказионализмы встречаются только в авторских контекстах, не переходят в разряд общеупотребительных слов и употребляются только один раз, например: «Но густых рябин в проезжих селах Красный цвет зареет издали» (А. Блок).

Если отталкиваться от работ Д.Б. Масленникова, то можно предположить, что в языке функционируют окказионализмы двух типов:

1. Окказионализмы, которые не входят в словарный состав языка, а существуют только в устном дискурсе и только в момент речи. Они могут создаваться в речи любым носителем языка.
2. Окказионализмы, которые используются в художественных произведениях, авторские новообразования. Они отличаются от первого типа тем, что авторы создают их осознанно и для какой-то цели.

Эти два типа окказионализмов разительно отличаются друг от друга, представляют собой два разных метода словообразования, но и тот, и другой тип демонстрирует возможности, заложенные в системе языка.

Окказионализмы часто приравниваются к неологизмам, хотя в лингвистике это разные понятия. Окказионализмы – это слова, созданные непосредственно автором или говорящим для какой-либо цели или выражения устной речи, которые не становятся языковой нормой и не заносятся в словари в то время как неологизмы – слова, значения слов или словосочетания, недавно появившиеся в языке.

Главное отличие окказионализмов от неологизмов состоит в том, что неологизмы довольно часто укрепляются в языке и заносятся в словари. Так, например, в современных словарях уже можно найти такие термины как «менеджмент», «саммит» и другие.

Неологизмы также делятся на разные типы. В основе классификаций неологизмов лежат различные критерии их выделения и оценки.

1. В зависимости от способа появления различают неологизмы лексические, которые создаются по продуктивным моделям или заимствуются из других языков, и семантические, которые возникают в результате присвоения новых значений уже известным словам.

Среди лексических неологизмов по словообразовательному признаку можно выделить слова, произведенные с помощью суффиксов (дворяне), приставок (праводорожный), а также суффиксально-префиксальные образования (новолуние, пристыковка), наименования, созданные путем словосложения (веб-сайт, гидроневесомость), сложносокращенные слова (ФБР, спецназ., СНГ, КНДР) и сокращенные слова (итд., зам.).

Аббревиация (сокращение) в современном русском языке стала одним из самых распространенных способов создания неологизмов за счёт своей простоты и удобства использования. Однако следует отметить, что не все неологизмы-аббревиатуры воспринимаются говорящими правильно и как подразумевалось говорящим. Например, слово илон – сокращение, в основе которого имя и фамилия изобретателя – Иван Лосев. В отличие от обычных аббревиатур такие сокращения не связаны непосредственными семантическими ассоциациями со словосочетаниями, положенными в основу их образования.

К семантическим неологизмам относятся, например, такие слова, как куст в значении – 'объединение предприятий', сигнал – 'сообщение о чем-то нежелательном в административные инстанции' и др.

2. В зависимости от условий создания неологизмы следует разделить на общеязыковые, появившиеся вместе с новым понятием или новой реалией, и индивидуально-авторские, введенные в обиход конкретными авторами. Большинство неологизмов относится к первой группе; так, появившиеся в начале века неологизмы росгвардия, комсомол, пятилетка и многие другие характеризуются узуальностью.

Ко второй группе неологизмов принадлежит, например, созданное В. Маяковским слово прозаседавшиеся. Перешагнув границы индивидуально-авторского употребления, став достоянием языка, эти слова в настоящее время присоединились к активной лексике. В языке уже давно прижились введенные М. В. Ломоносовым термины созвездие, полнолуние, притяжение.

По своей художественной значимости индивидуально-стилистические неологизмы похожи на метафоры: в основе их создания лежит то же стремление наделить слово новыми смысловыми гранями, с помощью языковых средств создать выразительный образ. Как и самые яркие, свежие метафоры, индивидуально-стилистические неологизмы своеобразны и уникальны. При этом писатель не ставит перед собой задачу ввести в употребление изобретенные им слова. У этих слов иное назначение – служить выразительным средством в контексте одного, конкретного произведения.

В редких случаях такие неологизмы могут повторяться, но при этом они все-таки не воспроизводятся, а "рождаются заново". Например, А. Блок в стихотворении "На островах" (1909) употребил окказиональное определение оснеженные: Вновь оснежённые колонны, Елагин мост и два огня.

3. В зависимости от целей создания новых слов, их назначения в речи все неологизмы можно разделить на номинативные и стилистические. Первые выполняют в языке чисто номинативную функцию, вторые дают имажинативную (образную) характеристику предметам, у которых уже есть наименования.

К номинативным неологизмам относятся, например, такие: менеджмент, феминитивы, плюрализм. Появление номинативных неологизмов диктуется тем, что общество развивается и сам язык требует развития так же как наука и техника. Эти неологизмы возникают как названия новых понятий. Номинативные неологизмы обычно не имеют синонимов, хотя возможно одновременное возникновение конкурирующих наименований (космонавт – астронавт), одно из которых, как правило, приживается, а другое становится вытесненным. Основная масса номинативных неологизмов – это узкоспециальные термины, которые постоянно пополняют научную лексику и со временем могут становиться общеупотребительными; ср.: луноход, состыковаться, космодром.

Стилистические неологизмы создаются как образные наименования уже известных предметов, явлений: первопроходец, инфоповод, студгородок, звездолет. Стилистические неологизмы имеют синонимы, уступающие им по интенсивности экспрессивной окраски; ср: звездолет – космический корабль. Однако частое употребление этих неологизмов в речи переводит их в активный словарный запас, нейтрализует их эмоциональную и стилистическую окраску. Например, слово санаторий, пришедшее в язык как стилистический неологизм, теперь уже воспринимается как нейтральный синоним слов лечебница, курорт, дом отдыха.

Таким образом, мы выяснили значение номинативного аспекта при создании языковой игры – это, непосредственно, номинация одних лексических единиц языка другими, наделение одного объекта качествами другого объекта для придания особой художественной выразительности.

1.4. Этимологический аспект языковой игры

Этимология – раздел лингвистики, изучающий происхождение слов. В лексике каждого языка имеется значительный фонд слов, связь формы которых со значением непонятны носителям языка, поскольку структура слова не поддается объяснению на основе действующих в языке моделей образования слов. Исторические изменения слов обычно делают первичную форму и значение слова непонятной, а знаковая природа слова определяет сложность восстановления первичной мотивации, то есть связи первичных формы и значения слова. Целью этимологического анализа слова является определение того, когда, в каком языке, по какой словообразовательной модели, на базе какого языкового материала, в какой форме и с каким значением возникло слово, а также какие исторические изменения его первичной формы и значения обусловили настоящую форму и значение.

При создании феномена языковой игры знание этимологии играет большую роль, так как этимологизация слов является основным способом её образования. Стоит отметить, что этимологизация может происходить как при устном общении, так и на письме, в художественном тексте, например. Авторы для создания средств выразительности часто прибегают к этому приёму: сближают неродственные однокоренные слова, переосмысляют слово, наделяют его особым лексическим значением, которое становится понятно только в определенных контекстах. В процессе этимологизации происходит создание ряда этимологизируемых слов, соотнесенных с исходным словом, или этимоном. В результате интерпретации слова, оно получает новое значение, отличающееся от первоначального.

А.А. Потебня в своей работе «Мысль и язык» пишет, что «...в любом слове есть внешняя форма, то есть членораздельный звук, содержание, объективируемое посредством звука и внутреннюю форму или ближайшее этимологическое значение слова» [Потебня, 1997: 51].

Как уже было сказано, внешняя форма слова – это звуковая, графическая или структурная форма, с помощью которой человек передаёт какое-либо понятие адресату. То, из-за чего мы выбираем конкретную внешнюю форму слова, то, как мы объясняем наш выбор слов и понятий, называется внутренней формой слова или мотивировкой. В дальнейшем эта причина может отойти на второй план или утратиться, может она и сохраниться. Так или иначе, наличие или отсутствие мотивировки (внутренней формы слова) составляет важную особенность семантической стороны слова.

Мотивировка слов может разделяться на подтипы:

Первый тип – фонетическая мотивировка. Фонетическая мотивировка – это наличие естественной связи между значением слова и его звучанием. К примерам фонетически мотивированных слов относятся слова вроде «shhh, cuckoo, splash, bark, purr» и множество других так называемых звукоподражательных слов, звучание которых само по себе «объясняет» их значение. Множество окказионализмов в художественных текстах строится по принципу фонетической мотивировки, особенно этот приём популярен в произведениях, рассчитанных на детей, так как дети лучше всего проводят ассоциации между, например, животным и звуком, которое оно издаёт, типа «мяукалка», «бибика» и другие.

Поскольку слова складываются по существующим в языке моделям из существующих морфем, то вторым типом будет являться морфологическая мотивировка слова. Так, сложное слово *drugdealer* мотивировано входящими в него морфемами *drug – deal – er* (наркотик – сделка - исполнитель) образует слово со значением «наркоторговца»; аналогично мотивированы *prefabricate* (*pre – fabric – ate*: заранее – изготовление – делать); *bestseller, bassbusted, employee* и множество других.

Третий вид внутренней формы слова — семантическая мотивировка. В этом случае новое значение объясняется через старое той же формы; очень часто происходит метафорический или метонимический перенос значения:

howling (cry) мотивируется звуковым сходством с волчьим воем (howling of a wolf). Семантически мотивированное слово часто имеет образный характер: snowdrop напоминает о сходстве цветка с комочком снега на весенней лужайке; buttercup отражает цвет и форму чашечки растения. Морфологически мотивированы здесь старые значения, послужившие основой для вторичной номинации; таким образом, нередко в одном слове переплетаются разные виды мотивировки. Глубина мотивировки также варьируется.

Итак, можно сказать, что этимологический аспект языковой игры заключается в реализации внутренней формы слова в новых смыслах при помощи контекста, прецедентных лексем, «смыслопредставления» и интертекстуальности. Этимологизация является основным приёмом при создании языковой игры, ведь множество эстетических категорий, а особенно комических, реализуется при несоответствии внешней и внутренней формы слова. Говоря простым языком, участник диалога или читатель почувствует себя участником языковой игры, когда поймёт, что говорящий/автор играет со смыслами слов, почувствует двойное дно, соотнесет в своей голове подразумеваемый смысл с реальностью.

Номинативная и этимологическая игры вместе представляют собой особый вид дискурсивной игры, для которой характерно создание новых номинаций и реализация внутренней формы слова.

1.5. Функции языковой игры

Главной функцией языковой игры в художественном тексте, конечно, является **комическая** функция. Е.А. Земская, М.А. Китайгородская и Н.Н. Розанова в своей монографии «Русская разговорная речь» выделяют её на общем фоне. «В разговорной речи языковая игра выступает как особый род комического. Она служит для того, чтобы вызывать улыбку, смех, шутливое настроение или ироническое отношение» [Земская, 1983:174]. Примеров большое множество: *“I’m going to close the discussion and your mouth”*; *“Don’t you “mata” me!”*. Авторы отмечают, что комизм – это наиболее распространённая функция языковой игры, но далеко не единственная.

Языковая игра выполняет и **развлекательную функцию**. Дело в том, что, вступая в процесс языковой игры, говорящий не ставит перед собой какую-то определенную цель, кроме той, чтобы не показаться скучным собеседнику, продемонстрировать чувство юмора и тонкий ум, разрядить обстановку.

«It’s a little too latte»; *«Don’t teach the father to dad, don’t teach the elephant to elephant»*.

Б.Ю. Норман считает, что любой человек при использовании языка в разговорной, обычной речи использует какие-либо элементы языковой игры: «... и не только в расчёте того, что его усилия по достоинству оценит собеседник, но иногда и «просто так», для собственного удовольствия» [Норман, 1987: 169]. Таким образом, языковая игра выполняет **гедонистическую** функцию.

«A good person is the best occupation you can find! »

По мнению Е. Ф. Болдарёвой, человек по сути своей желает испытывать приятные эмоции, желает пережить их вновь и это может служить стимулом для использования в речи языковой игры. «Наиболее ярко гедонистическая

функция языковой игры реализуется, когда она создаётся ради наслаждения процессом игры, ради удовольствия» [Болдарёва, 2002: 12].

Функция **выразительности речи**, или выразительная функция тоже является составляющей языковой игры. Этот приём может служить для более точной, экспрессивной, тонкой передачи мысли, она может создать целый образ, который поможет выразить какую-то точку зрения говорящего.

«Tears are just salty waterfalls that leak through our oculars».

Когда текст и выбранные стилистические средства позволяют не только передавать в тексте известные смыслы, но и насыщать их новыми, придуманными значениями, становится актуальной **смыслообразующая** функция языковой игры. Языковая игра выступает средством создания новых смыслов, ассоциативных связей между смыслами слов в ходе речевой деятельности.

Эстетическая функция языковой игры позволяет участникам игры обратить внимание не на содержание мысли, а на то, как это содержание предоставляется. Языковая игра переносит акцент с «что» на «как». Наиболее ярко эта функция проявляется в литературе, ведь авторы специально ищут приёмы, позволяющие им наиболее эффектно преподнести текст. Авторы художественных произведений выбирают языковые формы, раскрывающие эстетическую функцию языковой игры.

«She was a miraculous lady. It was a miracle if you got to see her working».

Некоторые лингвисты считают имитацию чужой речи, переход от формального общения к непринужденному одной из разновидностей эстетической функции языковой игры.

Ещё одной важной функцией языковой игры является **языкотворческая** функция. В самом языке феномен языковой игры позволяет обогатить словарный запас и способствует созданию новых слов. Нередко бывает так, что авторские окказионализмы или каламбуры закрепляются в

языке в виде крылатых фраз и выражений. К языкотворческой близка лингвопознавательная, или индивидуально-языкотворческая функция. ЯИ выступает инструментом познания возможностей языка. А поскольку в языке отражается мир в виде языковой картины, можно предположить, что ЯИ (особенно в поэтическом творчестве) является неким способом порождения новой модели мира путем пересоздания уже существующего языкового материала. Особенно ярко это проявляется, по мнению Е. Ф. Болдаревой, в поэтическом творчестве, в заумном языке. Это так называемый личный язык, свободный язык, позволяющий выразиться полнее. Адресант дает всему новые имена (например, *мурлычливый, зубренция, дегенерал, рерихнуться, чубаучер* и т. п.). Это стремление говорящего проявить личное языкотворчество.

Компрессивная функция языковой игры заключается в стремлении людей упростить и сэкономить речевые усилия. Эта функция наиболее ярко применяется в рекламе, так как там царит принцип «экономнее и эффективнее». Стоит отметить, что эта функция реализуется и в речи радио ведущих, их ускоренный темп речи, аббревиатуры и использование языковой игры как выразительного и меткого приёма позволяют им экономить речевые усилия и время.

Важной функцией языковой игры также является **эвфемистическая** (или маскировочная) функция. В. З. Санников утверждает, что «эта функция языковой шутки имеет прагматическую основу — касается не содержания описываемого, а отношений между говорящим и адресатом (адресатами), принятых ими соглашений: языковая шутка позволяет обойти «цензуру культуры». «Теперь, когда остроумие пришло нам на помощь, мы вновь можем смеяться над неприличным. Говорящий “прячется за язык”. ЯИ в данном случае выступает средством эвфемизации или сокрытия мысли. Именно с этим связан следующий факт (инотда подвергающийся обыгрыванию): в непонятные слова и словосочетания слушающие склонны вкладывать бранный или неприличный смысл» [Санников, 1999: 27-28].

Смежной с маскировочной функцией считается **парольная** (или жаргонная) функция языковой игры. Употребление языковой игры в речи человека может быть своеобразным сигналом другим людям о том, что говорящий «свой». Лингвисты отмечают, что в каждой компании друзей найдётся пара-тройка локальных шуток, непонятных другим членам коммуникативной деятельности, которые не входят в эту компанию, таким образом, языковая игра помогает отличить «своих» от «чужих».

Изобразительная функция языковой игры заключается в том, что с помощью средств выразительности можно симитировать и изобразить то, о чём ты говоришь, человека, о котором идёт речь, или саму ситуацию. Так, например, карикатурные акценты в текстовых шутках выполняют изобразительную функцию, позволяя читателю понять, какую национальность имитирует автор.

«Das ist der fluffy cat, my fuhr-end!»

Аттрактивная функция или функция привлечения внимания устанавливает и поддерживает контакт между собеседниками. Языковая игра часто является средством завоевания расположения партнёра по коммуникации, удержания его внимания и поддерживания с ним разговора.

Человек зачастую прибегает к языковой игре при потребности самовыразиться, поскольку языковая игра позволяет манипулировать нормами языка по желанию говорящего. В этом проявляется характерологическая или **индивидуализирующая** функция языковой игры. С помощью языковой игры говорящий проявляет лингвокреативность, показывает свою индивидуальность, владение языковой компетенцией. Е. Ф. Болдарёва называет в своих работах эту функцию социокультурной, так как языковая игра даёт говорящему выглядеть более умным, красноречивым, более виртуозным в глазах собеседника, таким образом языковая игра позволяет произвести приятное впечатление на собеседника и расположить его к себе.

Воздействующая или экспрессивная функция языковой игры является одной из самых востребованных на сегодняшний день. К языковой игре часто прибегают многие медиа и СМИ, так как они создают свою коммуникативную среду, обладающую своими приёмами воздействия на общественное мнение, языковая игра в руках маркетологов и рекламщиков может превратиться в оценочный механизм, управляющий общественным сознанием. Они создают более яркую языковую оболочку, чтобы иметь определенное воздействие на адресата, производят впечатление и реализуют прагматические установки, делающие текст интенсивным: привлечение внимания, эмоциональная оценка и давление и другие.

Смежной с этой функцией лингвисты называют **эмотивную** функцию. Е. В. Покровская объясняет проявление эмотивной функции языковой игры так: языковая игра рассматривается как форма выражения эмоций, как творческая и креативная провокация собеседника со стороны адресанта. Здесь выявляются эмоции, которые смогут мотивировать собеседника на поиск слов, наиболее точно отражающих эмоциональное состояние человека [Покровская, 2003: 199].

С точки зрения когнитивных и прагматических задач ЯИ выступает результатом интенции, потребности языковой личности выразить, разрядить эмоции, передать эмоциональное отношение к объекту высказывания, а также стремлением оказать эмоциональное воздействие на получателя.

С точки зрения Е.Ф. Болдарёвой, важная особенность языковой игры в том, что с помощью языковой игры личность может проявить себя, свою лингвокреативность и выразиться через свои произведения или творческие начинания. «Эмоции, возникающие в процессе взаимодействия с окружающим миром, побуждают мышление к поиску “эмоциональной обёртки“, которая наиболее точно отражает эмоциональные состояния языковой личности, позволяет “выпустить эмоциональный пар”» [Болдарёва, 2002: 8].

Е.Ф. Болдарёва также подмечает **защитную** функцию языковой игры. С помощью выразительных средств говорящий может защититься, сгладить плохое впечатление от негативных слов собеседника.

Ещё одной функцией языковой игры некоторые лингвисты называют **самовозвышающую** функцию. Когда говорящий подмечает свою возможность манипулировать языковыми нормами, умело с ними обращаться, языковая игра может служить даже неким средством самоутверждения в диалоге, способом почувствовать себя умнее и лучше.

Рядом с этой функцией всегда ставят **дискредитирующую** функцию. С помощью языковой игры можно не только самоутвердиться или утончённо высказывать свои мысли, но и выказывать агрессию (чаще пассивную, чем прямую) в сторону собеседника. В обществе все еще считается низким проявить открытую агрессию, поэтому комические подколки сглаживают негативный эффект на наблюдателей и позволяют наслаждаться своей победой над оппонентом.

Из-за того, что языковая игра часто помогает снять напряжение, выплеснуть позитивные или негативные эмоции, упоминается, что она обладает **релаксирующей** функцией. Человек испытывает облегчение, увидев, что он произвёл нужный эффект на адресата или вышел из неловкой коммуникативной ситуации.

Также выделяется **смягчающая** функция языковой игры. Средства языковой игры помогают смягчить тон разговора, повернуть его в нужное русло, успокоить собеседника, устранить серьёзность тона и так далее. Языковая игра позволяет не нарушать принцип вежливости в диалоге.

Среди лингвистов часто встречается мнение, что это множество функций языковой игры можно сгруппировать в отдельные, более главные функции, а остальные из них сделать их подклассами. Несмотря на то, что официального распределения функций языковой игры по какой-либо системе

нет, исследователи выделяют четыре основные функции языковой игры, в которые входят смежные с ними другие функции.

Таким образом, рассмотрев все существующие функции языковой игры, можно выделить особо примечательные или актуальные, такие как:

- Комическая функция;
- Языкотворческая функция;
- Гедонистическая функция;
- Экспрессивная функция.

Различные приёмы языковой игры и разнообразие выполняемых ею функций позволяют автору проявлять лингвокреативность, влиять на всех адресатов коммуникативной деятельности и самопрезентовать.

1.5. Классификация языковой игры на разных уровнях языка

Несмотря на то, что языковая игра уже продолжительное время изучается лингвистами, в современной лингвистике ещё нет единой системы классификации языковой игры и её приёмов. Ю.О. Коновалова считает, что «Языковая игра — комплекс средств, формирующих особую сферу языка; отличается специфическим функционированием в разговорной речи; имеет надсистемный характер; свидетельствует о творческих способностях говорящего; содержит разную долю «зла»; хранит фрагменты социальных и психологических черт говорящего и является знаком особой национальной народной культуры, меняющимся во времени и пространстве» [Коновалова, 2008: 163].

Как было сказано ранее, эффект языковой игры часто достигается, когда реализуется внутренняя форма слова. Внутренняя форма слова может быть реализована на нескольких языковых уровнях с помощью определенных стилистических приёмов.

1). Фонетический уровень.

На фонетическом уровне языковая игра может быть выражена такими приёмами, как:

- Аллитерация: «Some papers like writers, some like wrappers. Are you a writer or a wrapper?»;
- Омофония: «Pleased to MEET ya! My dog wants to MEAT you too!»;
- Ассонанс: «I must confess that in my quest I felt depressed and restless»;
- Рифма: «See you later, alligator!»

Более редкими приёмами языковой игры являются: омонимическое сближение слов, паронимическое сближение слов, «прихватизация». Фонетические средства для создания языковой игры чаще всего определяются как бессознательные проявления творческой функции языка.

2). Морфологический уровень (словообразовательный).

На морфологическом уровне основана на сознательном нарушении фонеморфологического восприятия лексических единиц. Самыми распространёнными приёмами языковой игры принято считать:

- Авторские окказионализмы: «I've got Whozits and Whatzits galore!»
- Суффиксальный способ образования: «The lady was very loud and still, she kept sheeshing on me»;
- Приставочный способ образования: «Well... This is not im-impossible»;
- Словосложение: «Go and call that Roundthehead!».

3). Лексико-семантический уровень.

На этом уровне языка комический эффект языковой игры достигается благодаря случаям вторичной номинации и переосмыслению значений слова. То есть, языковая игра создается благодаря несовпадению семантического наполнения мотивирующей и мотивированной основ в акте словообразования. Иными словами, наделение слов другими смыслами является основным способом создания языковой игры. Приёмы языковой игры на этом уровне считаются самыми распространёнными.

Приёмами для создания языковой игры на лексико-семантическом уровне можно считать:

- Метафора: «Her eyes were limpid pools, only they had forgotten to put in any pH cleanser»;
- Метонимия: «I will wipe your face from the face of Earth»;
- Каламбур: «Tickler was a wax-ended piece of cane, worn smooth by collision with my tickled frame»;
- Оксюморон: «There was a love-hate relationship between the two of them»;
- Аллюзия: «Hey! Guess who the new Newton of our school is? »;
- Антитеза: «United we stay, divided we fall».

Ирония, сарказм, оксюморон, ретронимы, автограммы – все эти приёмы также являются воплощением языковой игры на лексико-семантическом уровне.

4). Графический уровень.

На графическом уровне список приёмов для создания языковой игры не очень велик, но такими приёмами можно назвать, к примеру:

- Анаграмма: «They put REAL FUN in FUNERAL»;
- Палиндром: «Madam, in Eden, I'm Adam»;
- Выделение различных элементов написания: «You turned off so many good guys named John, we should call you Johnoff», «Please, just valiDATE me».

Кроме того, языковая игра реализуется и на **синтаксическом уровне**, когда ключевым инструментом создания «нового образа» являются контекст и создаваемая им потенциальная вариантность семантики слов, словосочетаний, а также смысловых отношений между частями предложения. В последнем случае языковая игра создает «эффект обманутого ожидания»: прогнозируемый реципиентом смысл фразы разрушается за счет нетипичного (неожиданного) порядка слов или введения нетипичных для данной синтаксической конструкции лексических компонентов. Однако, некоторые лингвисты, в число которых входит и Ю.О. Коновалова считают, что синтаксический уровень языковой игры рано выносить в отдельный класс, так как чаще всего даже в случаях создания языковой игры на этом уровне, анализу будут подвергаться сами слова и приёмы, образующие этот феномен, а синтаксическому построению языковой игры будет уделяться меньше внимания.

Классификация языковой игры на разных языковых уровнях

№	<i>Языковой уровень</i>	<i>Стилистический приём</i>
1	Фонетический	<ul style="list-style-type: none"> • Аллитерация • Омофония • Ассонанс • Рифма
2	Морфологический	<ul style="list-style-type: none"> • Авторские окказионализмы • Суффиксальный способ образования • Префиксальный способ образования • Словосложение
3	Лексико-семантический	<ul style="list-style-type: none"> • Метафора • Метонимия • Каламбур • Оксюморон • Аллюзия • Антитеза
4	Графический	<ul style="list-style-type: none"> • Анаграмма • Палиндром • Выделение различных элементов написания

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В первой главе рассмотрены существующие взгляды на определения языковой игры, проанализированы её функции, номинативный и этимологический аспекты, изучены классификации видов языковой игры.

1. Языковая игра – это намеренное искажение и манипулирование нормами языка для создания какого-либо выразительного эффекта. Особенности языковой системы эксплуатируются так, что создаётся слуховой или визуальный эффект неправильного, необычного использования языка;
2. Дискурсивная языковая игра появляется при смешивании двух аспектов языковой игры – номинативного и этимологического. Номинативный аспект заключается в процессе первичной, или (что более часто) вторичной номинации. Вторичная номинация является одним из ключевых приёмов создания языковой игры. Этимологический аспект языковой игры раскрывает внутреннюю форму слова, меняет и передаёт скрытые и изменённые смыслы от автора к адресату. Вместе они создают дискурсивную языковую игру, часто встречающуюся в художественных текстах.
3. Функции языковой игры многообразны и проявляются в речи и текстах по-разному, но среди них можно выделить основные функции, активно изучающиеся лингвистами:
 - Комическая функция, которая считается главной функцией языковой игры, служит для создания юмористического эффекта
 - Языкотворческая функция, позволяющая автору или говорящему проявить лингвокреативность при обращении с языком. Считается, что авторские окказионализмы в полной мере реализуют эту функцию языковой игры
 - Гедонистическая функция языковой игры проявляется в потребности участников разговора/автора художественного

произведения получить удовольствие от процесса игры, насладиться своим или чужим владением нормами языка, произвести впечатления на адресата

- Экспрессивная функция, функция выражения заключается в способности языковой игры передавать настроение автора, атмосферу произведения, будь она позитивной или же негативной. Языковая игра позволяет выражать чувства более тонко и более экспрессивно, используя различные средства выразительности.

4. Языковая игра происходит на четырёх уровнях языка:

- Фонетическом (создание слуховой языковой игры)
- Морфологическом (языковая игра проявляет свою языкотворческую функцию)
- Лексико-семантическом (языковая игра заключается в выражении внутренней формы слова)
- Графическом (такой тип языковой игры проявляется в тексте и создаёт интересные визуальные эффекты)

Для создания языковой игры используются множество приёмов художественной выразительности и каждый из них служит для создания определенного впечатления на слушателя или читателя. Приёмы языковой игры добавляют в текст или речь внутренние смыслы, пищу для размышлений, оживляют и насыщают мысли автора.

ГЛАВА 2. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ШЕКСПИРА И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ ПРИ ПЕРЕВОДЕ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Многие произведения Уильяма Шекспира считаются воплощением обогащения английского языка. В самом деле, писателю приписывается создание огромного числа новых слов, которые используются в языке и по сей день. Наряду с индивидуальными приемами обнаруживается огромное количество языковых конструкций, которые в дальнейшем получили распространение в стилевых системах английской речи, а некоторые из его фразеологизмов или слов, которые иначе называют «шекспиризмами», прижились в повседневной речи.

А.В. Кунин считает, что язык произведения Шекспира занимает второе место после Библии, по числу фразеологизмов, которые обогащают английский язык. За многими фразами кроются языковые архетипы или, как сейчас принято называть такие обороты речи – «культурно значимые фреймы».

Действительно, писатель широко использует средства художественной выразительности, чтобы произвести должный эффект на читателя и в его произведениях часто встречается языковая игра. На самом деле, комедии и даже трагедии У. Шекспира тем и уникальны, что написаны с применением виртуозной языковой игры, неважно, используется ли она для создания комичного эффекта или для того, чтобы подчеркнуть драматичность ситуации.

Рассмотрим несколько примеров языковой игры автора на разных уровнях языка. Для этого обратимся к таким произведениям У. Шекспира как «As You Like It» (1623), «Hamlet» (1603), «A Midsummer Night's Dream» (1596), и «Troilus and Cressida» (1602). Данный выбор пьес обоснован тем, что две из них («Гамлет» и «Троил и Крессида») являются трагедиями, а оставшиеся две «Сон в летнюю ночь» и «Как вам это понравится» – комедии. Каждое из произведений имеет уникальный набор приёмов языковой игры, что позволяет более детально проанализировать её применение.

2.1. Языковая игра на лексико-семантическом уровне

1. «For here the Trojans taste our dear'st repute / With their finest palate» – «Троянцы здесь отведают, пожалуй, Одно из наших лучших блюд».

В данном примере наблюдается приём метонимии, когда на основании смежности лексическое значение одного слова заменяется другим. В данном отрывке подразумевается, что лучшее блюдо солдат – это сражения и месть, поэтому слово «месть» автор заменил словом «блюдо», так как по контексту становится понятно, о чём речь.

2. «A little more than kin and less than kind» – «И даже слишком близкий, к сожаленью».

Персонаж Гамлета создаёт языковую игру с помощью парадокса. Клавдий близок ему и как дядя, и как приёмный отец, но он также далёк от него эмоционально, неласков. Уильям Шекспир наделяет речь персонажа двойственными значениями, которые будут понятны лишь читателю.

3. «I see their knavery: this is to make an ass of me...» – «Я вижу их плутни: они хотят меня уверить, будто я осел...».

Игра слов в данном примере заключается в том, что слово «ass» может переводиться как «осёл», на что и намекает персонаж, голову которого обратили в осла, но также оно переводится и как «дурак». Персонаж не верит в то, что его превратили в осла и думает, что его спутники хотят сделать из него дурака.

4. «From henceforth I will, coz, and devise sports. Let me see—what think you of falling in love?» – «С этой минуты я развеселюсь, сестрица, и буду придумывать всякие развлечения. Да вот... Что ты думаешь, например, о том, чтобы влюбиться?».

Уильям Шекспир явно наделяет слово «love» вторым значением для того, чтобы раскрыть характер героинь пьесы. Для них любовь – это

развлечение или игра, именно поэтому Розалинда употребляет слово так небрежно. У слова «любовь» появляется и значение «развлечение».

5. «PANDARUS: Friend, you! pray you, a word: do not you follow the young Lord Paris? SERVANT: Ay, sir, when he goes before me. » – «Эй, друг! Одно словечко! Скажи, пожалуйста, не ты ли ходишь за молодым царевичем Парисом? - Хожу, сударь, когда он идет впереди.»

Писатель здесь раскрывает внутреннюю форму слова, используя в контексте другое его значение. Персонаж Пандара спрашивает у юноши, прислуживает ли он Парису, но у слова «follow» есть и другое значение, которое буквально означает «ходить за кем-то следом». Именно это значение слуга вкладывает в свой ответ, что создаёт комическую ситуацию.

6. «Bless thee, Bottom, bless thee! Though art translated» – «Господь с тобой, Моток! Господь с тобой! Тебя преобразили».

Слово «translated» означает «изменить форму/суть», и в пьесе может означать то, что персонаж Клин понимает, что Мотка действительно превратили в осла. Но в лингвистике термин «translated» означает и перевод на другой язык, присвоение другого наименования. В этом и заключается тонкая игра слов: Моток (Bottom) – ткач и под «преображением» может предполагаться его имя, изначально относящееся к пряже, к веретену, к его ремеслу, но со временем преобразилось так, что теперь воспринимается как «задняя часть человека», что намекает на его характер.

7. «What do you read, my lord? – Words, words, words...» – «Что читаете, милорд? – Слова, слова, слова...».

Полоний хочет знать, о чём читает Гамлет, но ответ Гамлета подразумевает то, что то, что он читает – бессмысленно. Здесь происходит раскрытие внутренней формы слова «words» - слова, которую Полоний воспринимает буквально, а Гамлет выражается фигурально, имея в виду пустоту и бессмыслицу.

8. «What is the matter, my lord? - Between who? » – «А в чем там дело, милорд? – Между кем и кем? ».

Сразу же после этого, Полоний спрашивает у Гамлета, о чём же он всё-таки читает, вкладывая в слово «matter» значение «сути дела», но Гамлет намеренно ошибочно интерпретирует его слова и наделяет это слово значением «ссоры», спрашивая, между кем произошли какие-то разногласия. Тут также проявляется раскрытие лексического значения слова для создания комического эффекта.

9. «A man may, if he were of a fearful heart, stagger in this attempt, for here we have no temple but the wood, no assembly but horn-beasts» – «Аминь! Человек трусливого десятка задумался бы перед таким предприятием, потому что церкви здесь - никакой, один лес, а свидетели - только рогатые звери».

В данном примере Уильям Шекспир использует игру слов, чтобы создать комический эффект, в какой-то мере даже издёвку. Под «рогатыми зверьми» автор подразумевает мужчин, которым изменяют жёны, то есть, «рогоносцев», но из-за того, что персонаж описывает лесную местность, его собеседник об этом не догадывается.

10. « Well, uncle, what folly I commit, I dedicate to you. – I thank you for that: if my lord get a boy of you, you'll give him me» – «Отныне, дядюшка, все глупости, которые я совершу, я свалю на тебя. – И на том спасибо. Если у вас получится мальчик, то хлопоты о нем можешь свалить на меня».

Уильям Шекспир наделяет слово «folly» – «глупость» новым смыслом. В контексте раскрывается, что Крессида и Троил любят друг друга, даже если это не слишком благоразумно, поэтому её дядюшка Пандар таким образом предостерегает их о том, что беременность может оказаться большой

глупостью. Наделение слова «глупость» вторым смыслом и является проявлением языковой игры.

11. «Methinks, mistress, you should have little reason for that. And yet, to say the truth, reason and love keep little company together nowadays. The more the pity that some honest neighbors will not make them friends» – «По-моему, сударыня, вряд ли это с вашей стороны разумно; хотя, по правде говоря, любовь и разум в наши дни плохо ладят; а жаль, что добрые люди их не помирят».

Автор использует приём олицетворения, чтобы наделить такие понятия как «любовь» и «разум» человеческими качествами, обыграть то, что они как люди, часто между собой не дружат и это доставляет проблемы.

12. «Such a one is a natural philosopher. Wast ever in court, shepherd?» – «Да ты природный философ! Бывал ты когда-нибудь при дворе, пастух?».

Для создания языковой игры Уильям Шекспир раскрывает ещё одно значение слова «natural». Да, действительно оно имеет значение «прирождённый», что может звучать похвалой из уст персонажа, но на деле у него есть второе значение: «деревенский, глупый» и именно в этом значении это слово использует персонаж, чтобы высмеять пастуха.

13. «...the play's the thing / Wherein I'll catch the conscience of the king» – «Я это представленьё и задумал, чтоб совесть короля на нем сумеет намеками, как на крючок, поддеть».

Здесь языковая игра присутствует на чуть более глубоком уровне. Гамлет говорит о представлении, но слово «thing» во времена Уильяма Шекспира могло означать и «судебное собрание», и именно в этом смысле персонаж обращается к слушателям, ведь он задумал, как вывести антагониста на чистую воду. Театральная постановка приобретает смысл судебного заседания при раскрытии внутренней формы слова.

14. «I cannot sweeten talk» – «Я не умею петь, отплясывать ла-вольт, сладкоречиво беседовать».

В этом примере игры слов Уильям Шекспир создаёт иронический эффект, раскрывая глубинный смысл слов. Герой говорит о том, что не умеет вести себя по-светски, хотя всю пьесу он говорил лишь на высоком языке. Также слова «sweeten talk» можно интерпретировать как «лесть», чем герой этой пьесы тоже грешил.

15. «Belike for want of rain, which I could well, beteem them from the tempest of my eyes» – «Должно быть, потому, что дождь не хлынул, который в буре глаз моих таится».

В конкретном примере автор наделяет слова скрытыми смыслами. Конечно, героиня имеет в виду свои слёзы, но с помощью тонкой языковой игры Уильям Шекспир описывает её слёзы как «дождь в буре её глаз», сравнивая их с потоками воды с неба, вызванные плохим настроением («бурей») героини.

Отдельного упоминания стоит такой приём языковой игры, как гендиадис. В этом способе передачи слова, или «водвороте мысли», два существительных, соединенные союзом, по отношению друг к другу выступают дополнением или уточнением. Примеры гендиадиса встречаются много раз практически в каждом произведении Шекспира.

К примеру, в «Гамлете» их – 66, причем на каждой шестидесятой строке. The slings and arrows of outrageous fortune; the whips and scorns of time; to grunt and sweat under a weary life; enterprises of great pitch and moment («Гамлет»), heart and habit («Мера за меру»); bag and baggage («Как вам это понравится»).

Уильям Шекспир являлся непревзойдённым мастером слова, наделяя слова особыми смыслами, раскрывая их внутренние формы, чтобы художественно обогатить свой текст.

2.2. Языковая игра на морфологическом уровне

Уильям Шекспир славится тем, что пополнил словарный запас английского языка. Его манипуляции языком на уровне словообразования поистине можно считать уникальными. Некоторые из своих «шекспиризмов» он использовал для создания феномена языковой игры. Рассмотрим некоторые примеры:

1. «Such to-be-pitied and o'er-wrested seeming» – «Увеселяя зрителей, считает /Что, чем смешней его диалог грубый, / Тем лучше он. Так дерзостный Патрокл, / Тебя, о мудрый царь, изображает».

«To-be-pitied» - прекрасный пример словообразования у У. Шекспира. Вместо того, чтобы написать «жалкий», автор соединяет воедино глагол и приглатательное, означающие «вызывающий стремление пожалеть» и превращает в одно прилагательное, создавая из двух слов одно.

2. «Thou bitch-wolf's son» – «Ах ты, сукин сын! ».

Для создания такого оскорбления, автор заменил привычное глазу читателя «son of a bitch» и создал новую конструкцию, используя приём словосложения в результате которого появилось слово «bitch-wolf».

3. «I will beat thee into handsomeless» – «Я тебя еще и не так разукрашу!».

В данном примере У. Шекспир использует аффиксальный способ словообразования, чтобы из прилагательного «handsome» сотворить новое прилагательное «handsomeless», тем самым наделяя героя «отсутствием красоты», что становится уместным в контексте угрозы.

4. «He's grown a very land-fish, language-less, a monster» – « Чудище какое-то: ни рыба ни мясо».

На примере этих строк можно наблюдать ещё два новообразованных слова, такие как «land-fish» и «language-less». С помощью словосложения и аффиксального способа образования писатель составляет слова, которые и

должны сами по себе обозначать что-то парадоксальное для закрепления эффекта языковой игры.

5. «O knowledge ill-inhabited» – «О ученость! Куда ты попала?»

Уильям Шекспир наделяет речь своего персонажа сарказмом и иронией, создавая такое слово как «ill-inhabited». Оно означает что-то, что не должно находиться в месте, где оно находится сейчас, попавшее «туда» по ошибке. Таким образом автор тонко высмеивает глупость персонажа, мудрость которого осталась где-то в другом месте.

6. «Good even, good Monsieur What-ye-call't» – «Добрый вечер, любезный господин. Как вас зовут?».

В данном примере очевидно создание языковой игры на морфологическом уровне. Автор вместо имени персонажа создаёт конструкцию, которая состоит в буквальном смысле из вопроса или фразы «Как вас называют». Соединив эту фразу в одно слово, он смог создать комедийный элемент и добавил персонализации в описание персонажа.

7. «But, my good lord, this boy is forest-born» – «Но, ваша светлость, он в лесу родился».

Писатель таким новообразованным словом «forest-born» намекает читателю не столько на место рождения персонажа, сколько на его необразованность, невоспитанность, отсутствие манер итд. «Рождённый в лесу» также может означать и статус персонажа, простой, обычный, не благородный.

8. «But that they call “compliment” is like th' encounter of two dog-apes» – «Но то, что люди называют комплиментами, похоже на встречу двух обезьян».

Уильям Шекспир представил читателям новое слово «dog-ape», которое обозначает «бабуин», но создано путём сложения слов «собака» и «обезьяна», видимо, намекая на агрессивный характер и громкие звуки, которые издавали

эти животные. Тем самым писатель сравнивает их с дикими зверьми, а в контексте комплиментов это скорее означает несуразность речей персонажа, их несвязность и аляповатость.

9. «I will discharge it in either your straw-color beard, your orange-tawny beard, your purple-in-grain beard, or your French crown-color beard, your perfect yellow» – «Я его изображу либо с бородой соломенного цвета, либо с оранжево-пламенной бородой, либо с натурально-пурпурной бородой, либо с ярко-желтой бородой, как червонец французского чекана».

Автор реализует языкотворческую функцию языковой игры, создавая из нескольких слов описательные прилагательные, так, например, в слове «crown-color» писатель описывает золотой цвет как цвет короны, королевских регалий. Также слово «purple-in-grain» дословно переводится как «фиолетовый в крапинку», но в толковании автора переводится как «покрашенный в очень глубокий красный цвет». На этом языковая игра не кончается, эти слова раскрывают свою внутреннюю форму. На первый взгляд это всего лишь эпитеты для описания редких цветов, но такое описание внешности писателем в сноске раскрылось как описание «человека, болеющего сифилисом». И действительно, далее в тексте упоминается то, что борода «цвета французского чекана» означает скорее отсутствие бороды из-за эпидемии этой болезни.

10. «Thou told'st me they were stol'n unto this wood. And here am I, I wood within this wood...» – «Ты говоришь - они бежали в лес; И вот я здесь и, Гермии не видя, дичаю в этой одичалой чаше».

В данном примере автор использует конверсию для создания языковой игры. Таким образом, он использует слово «wood» как существительное и как глагол. «Дичать» и «дикая чаша», чтобы придать речи персонажа больше выразительности.

11. «Not one now, to mock your own grinning-quite chop-fallen» – «Ничего в запасе, чтоб позубоскалить над собственной беззубостью? Полное расслабление?»

Писатель, обращаясь к приёму словосложения создаёт из череды слов новое слово. Так, например, «grinning-quite», обозначающее «широко улыбающийся» превращается в контексте в слово «оскал», а «chop-fallen» по задумке писателя означает «выпавшие зубы». Он наделяет слово «chop» - «рубить» признаками, присущими именно зубам. Соединив эти два приёма вместе, мы получим новое слово – выпавшие зубы, хотя дословно эта связка слов означает «выпавший оскал».

12. «This lion is a very lion-fox for his valor» – «Этот лев – суцая лиса по храбрости».

В данном примере автор соединяет слова «лев» и «лиса», создавая новое слово, которое объединило в себе популярные признаки этих животных – величественность и храбрость с хитростью и слабостью. Таким образом, при создании этого слова у него появилось новое значение, которое, по факту обозначает «трусость» или, возможно, просто отсутствие храбрости. Это слово ещё несколько раз встречалось в других произведениях У. Шекспира как прилагательное, описывающее черту характера, но уже человека, а не животного.

13. «...With a palsy-fumbling on his gorget» – «Осмеивают оба силача: одышку, кашель, ломоту в суставах и дрожь в ногах».

Уильям Шекспир создал новое определение, с помощью которого он описывает дрожащую походку персонажа. Слово «palsy» означает «паралич», в то время как «fumbling» означает «спотыкаться, быть неуклюжим». Сложив эти два слова, писатель создаёт новый образ – «неуклюжий паралич, который мешает человеку передвигаться», стало быть, «дрожь в ногах и ломота в суставах».

14. «Ay, tell me that, and unyoke» – «Вот и говори кто, и отвязись».

В данном примере языковая игра образована с помощью аффиксации и конверсии одновременно. «А yoke» в английском языке означало «груз, ноша», а добавив к этому слову префикс «-un» писатель образует слово, похожее на «разгрузку», возможно, снятие какого-либо груза или ноши с души. Далее он использует это слово как глагол, когда один персонаж приказывает другому «разгрузиться» или, иначе, «отвязаться». Есть предположение, что в этом примере языковая игра проявляется и на лексико-семантическом уровне, ведь персонажи могут подразумевать под разгрузкой как эмоциональную разрядку, так и физическую (в контексте персонажи копали могилу Офелии).

15. «For though I am not splenitive and rash, yet have I something in me dangerous» – «Я не горяч, но я предупреждаю: что-то есть во мне».

«Splenitive» в данном примере означает вспыльчивость, образовано это слово от слова «spleen» - «селезенки», к которому писатель добавил суффикс «-ive», подразумевающий наличие качества. Объясняется такой выбор слов тем, что селезенка является источником желтой желчи, которая, как говорят, делает человека холериком. Гамлет подразумевает, что, в отличие от Лаэрта и Клавдия, которых называют холериками, он сам не опрометчивый человек. Всё же, его все равно следует опасаться, потому что его гнев намного холоднее и более осознанный.

Из анализа приведенных выше примеров следует, что Уильям Шекспир действительно применял все доступные способы словообразования, такие как аффиксальный способ словообразования, словосложение, компрессию и конверсию, чтобы создавать новые слова и фразеологизмы, авторские окказионализмы. На этом уровне отчетливей всего проявляется языкотворческая функция языковой игры, позволяющая манипулировать нормами языка.

2.3. Языковая игра на фонетическом уровне

Языковая игра на фонетическом уровне в произведениях Уильяма Шекспира особо примечательна тем, что строится не только за счёт рифм, но и за счёт особенностей произношения английского языка. Многие из его каламбуров были утрачены при переводе на русский язык именно потому, что во времена писателя некоторые слова произносились по-другому. Рассмотрим следующие примеры:

1. "But yet you look not well upon him; for, whomsoever you take him to be, he is Ajax" – «Нет, ты еще не разглядел его: за кого бы ты его ни принимал, он Аякс!».

В данном примере языковая игра проявляется на двух уровнях:

- Лексико-семантическом, так как здесь подразумевается, что читатель (Терсит) должен либо ненавидеть персонажа, либо он его ещё не так хорошо рассмотрел, потому что любой человек ненавидит Аякса.
- Фонетическом, слово Ajax во времена У. Шекспира произносилось как «а jakes», что означает «туалет», таким образом, автор прячет завуалированное оскорбление.

2. «And so from hour to hour we ripe and ripe» – «Так с часу и на час мы созреваем».

В самой комедии слова «ripe and ripe» обретают другой смысл. Для посетителей театра того времени эти слова означали интимный подтекст, так как в то время слово "hour" – час, произносилось точно так же как "whore" – проститутка, а "ripe" – спелый, как "rape" – изнасилование. Таким образом, совершенно обычная на первый взгляд фраза «Так с часу и на час мы созреваем», приобретает совершенно иной, более мрачный смысл.

3. «Frailty, thy name is woman» – «Хрупкость, твоё имя – женщина».

Выражение стало крылатым, но немногие знают, о скрытом смысле этого предложения. Слово «woman» произносилось тогда как «woe-man», что означало «скорбь». В этот момент трагедии главный герой как раз горевал по своему погибшему отцу, и Уильям Шекспир использовал игру слов, чтобы сделать этот момент ещё более выразительным.

4. «I am here with thee and thy goats, as the most capricious poet, honest Ovid, was among the Goths» – «Я здесь с тобой и твоими козами похож на самого причудливого, из поэтов - на почтенного Овидия среди готов».

В реалиях Уильяма Шекспира слова «козлы» - «goats» и «готы» - «goths» звучали одинаково и таким образом создаётся языковая игра на основе похожего звучания. Писатель сравнивает готский народ с козлами, опираясь на схожее произношение этих слов.

5. «No die, but an ace for him» – «Какие же он кости слагает? Всего одно очко: ведь он один».

Слово «ace» в данном примере отсылает читателя к числу один (в смысле одного очка на игральной кости), но в те времена это слово звучало бы точно так же как «ass», то есть, «осёл». С помощью этой игры слов Уильям Шекспир хотел выразить отношение персонажа Деметрия к Пираму, что раскрывает его характер.

6. «For my part, I had rather bear with you than bear you. Yet I should bear no cross if I did bear you, for I think you have no money in your purse» – «Что до меня, то я скорей готов выносить вашу слабость, чем носить вас самих. Хотя, пожалуй, если бы я вас нес, груз был бы не очень велик: потому что, мне думается, в кошельке у вас нет ни гроша».

В данном примере автор обыгрывает схожесть двух слов, которые означают «носить» и «выносить». Несмотря на одинаковое звучание, в слова вложен разный смысл, что и делает это предложение таким интересным, а неоднократное его повторение усиливает эффект аллитерации.

7. «I would try, if I could cry “hem” and have him» – «Я попыталась бы, если бы мне стоило только дунуть, чтобы получить его».

Писатель использует приём звукоподражания, в данном случае, подражания кашлю, так как в самой пьесе речь шла о любовных занозах в сердце героини, которые она пыталась выкашлять из себя. Во время постановки на сцене речь героини как раз перебивается кашлем, что вызывает комический эффект.

8. «Three proper young men of excellent growth and presence. – With bills on their necks: “Be it known unto all men by these presents» – «С тремя славными юношами прекрасного роста и наружности. – С ярлычками на шее: “Да будет ведомо всем и каждому” ».

Языковая игра в данном примере основывается на схожести звучаний слов «presence» и «presents». Дело в том, что во времена, когда жил писатель словом «presents» обозначались также и преступления, которые совершил человек. Преступника выводили на улицы со специальной табличкой, на которой было написано, что совершил этот человек. Также и героиня Розалинда иронизирует над словами Лё Бо, подразумевая, что он хочет сосватать её за преступников».

9. «Not so, my lord, I am too much in the sun» – «О нет, напротив: солнечно некстати».

Персонаж Гамлета, разговаривая с королем о погоде на самом деле подразумевает совсем иное. Писатель создал эффект языковой игры с помощью схожего звучания слов «sun» - «солнце» и «son» - «сын». Гамлет как раз говорит о том, что стало солнечно очень некстати, так как из-за череды неприятных событий он сам некстати оказался приёмным сыном короля.

10. «Cobloaf!» – «Да я его в лепешку!»

Этот довольно простой пример языковой игры ярче всего раскрывается как раз во время представления на сцене. Персонаж Аякса угрожает расправиться с другим героем и оскорбляет его, называя никчёмным созданием (или же

мягким, как буханка, что, собственно, и означает это слово). Однако во время выступления актёры всегда произносят это слово замаскированным под смех или кашель, таким образом писатель спрятал издёвку, замаскировав её под другой, похожий звук.

11. «We will meet, and there we may rehearse most obscenely and courageously»
– «Мы явимся; и там прорепетируем вполне скабрёзно и безбоязненно».

В данном примере игра слов основана на схожем звучании слов «unseenly» - «скрытно» и «obscenely» - «чудаковато». Персонажи хотят провернуть дело (отрепетировать выступление) вдали от чужих глаз, чтобы подготовиться к свадьбе, но выходит у них как раз чудаковато, что уводит их в дальнейшее странное путешествие.

12. «And he himself must speak through, saying thus—or to the same defect...»
– «И надо, чтобы он сам говорил сквозь загривок и сказал так, или примерно в таком штиле...».

Здесь игра слов очевидно построена на замене слов, чтобы придать выразительности и комичности речи персонажа. Так, вместо слова «defect» здесь должно было быть слово «effect». Моток наставляет персонажа говорить в более возвышенном стиле, хотя сам использует слова неправильно, что должно служить развлекательным моментом в пьесе.

13. «No epilogue, I pray you, for your play needs no excuse» – «Нет, пожалуйста, никакого эпилога. Ваша пьеса не нуждается в оправданиях».

В самом конце произведения король употребляет эту фразу, останавливая героев от продолжения пьесы (от её эпилога). В данном случае срабатывает языковая игра, основанная на схожести слов «epilogue» и «apology». Именно поэтому король, скорее подразумевает оба варианта – ему от актеров не нужно ни продолжение, ни извинения, ведь всё и так катастрофично.

14. «If we offend, it is with our good will. That you should think we come not to offend, but with good will» – «В чем наша цель? Терзать ваш слух и глаз. Мы никогда бы в жизни не посмели явить наш скромный гений напоказ. Вот истинный прицел для нашей цели».

Данная игра слов лучше всего заметна при выступлении, поскольку базируется на неправильном произношении самого текста. Квинс полностью меняет смысл своей речи, делая паузы и ударения в неправильных местах и таким образом рисует королю совершенно другой образ актёрской труппы вместо того, что планировался изначально.

15. «Thou dost lie in 't, to be in 't and say it is thine. 'Tis for the dead, not for the quick. Therefore thou liest» – «Как же не лжешь? Торчишь в могиле говоришь, что она твоя. Она для мертвых, а не для живых. Вот ты и лжешь, что в могиле».

Гамлет играет со словом «lie», которое в данном контексте одновременно означает как «лежать в могиле», так и «лгать в могиле». Схожее звучание определенно добавляет выразительности этому моменту в пьесе. Далее, Первый могильщик либо не понимает, либо намеренно игнорирует двойной смысл в словах Гамлета, не воспринимая их серьезно, в то время как сам герой почти угрожает ему в стиле: «Ты будешь лежать в этой могиле, потому что солгал мне».

Таким образом, языковая игра на фонетическом уровне в произведениях Шекспира чаще всего строится на схожем звучании слов, что сразу же наделяет слова новыми, скрытыми смыслами. Также писатель часто прибегает к приёму звукоподражания, что явнее всего становится заметно при просмотре выступлений. Игра слов на этом уровне языка считается самой сложной для перевода на русский язык, ведь далеко не все понимают тонкости староанглийского произношения.

Проанализировав эти четыре пьесы Уильяма Шекспира, обобщим примеры языковой игры в виде таблицы. Отмечается, что анализ проводился только на тех приёмах языковой игры, которые имели скрытые смыслы, а не служили для создания выразительности, как, например, некоторые метафоры.

Таблица 2

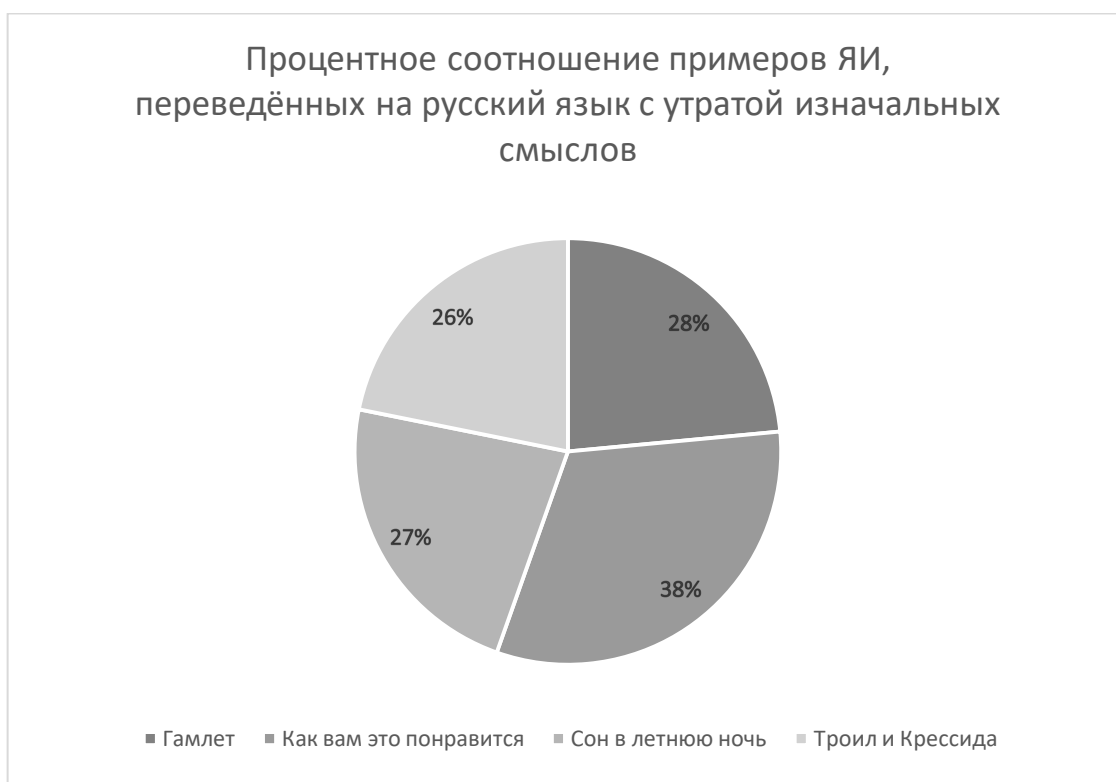
Примеры языковой игры в произведениях У. Шекспира («Гамлет», «Как вам это понравится», «Сон в летнюю ночь», «Троил и Крессида»)

Уровень языка Произведение	Лексико- семантический	Морфологич еский	Фонетический	Особые примеры
«Гамлет»	70	48	25	2
«Как вам это понравится»	35	28	10	1
«Сон в летнюю ночь»	26	30	12	2
«Троил и Крессида»	77	41	16	1

2.4. Применение языковой игры при переводе на русский язык

Перевод произведений Шекспира по сей день остаётся сложной задачей ввиду уникальных особенностей языка его времени. Многие современные переводчики, желающие перевести его пьесы или сонеты на русский язык, забывают о том, что Шекспир жил в других реалиях и язык его довольно ощутимо отличался от современного. Именно из-за этого во многих переведённых произведениях У. Шекспира теряется изначальный смысл или комедийный элемент. Игра слов часто связана с использованием таких значений, которые во времена Шекспира употреблялись в живом разговорном языке, а сейчас ушли в его глубинные пласты, или же, как в этом случае, с омофонным значением слова, и для того, чтобы такую игру слов уловить, надо не только кропотливо работать со словарем, но и владеть языком на уровне поэтического сознания, что не всегда возможно даже для тех, у кого английский язык – родной.

Таблица 3



Нами были рассмотрены примеры языковой игры в произведениях Уильяма Шекспира, после чего было вычислено, сколько случаев употребления языковой игры теряют своё значение и комический/эстетический эффект при переводе на русский язык. В каждой пьесе процент случаев утраты эффекта игры слов не превышал 40%, но даже это количество является довольно внушительным. Почему же так происходит?

Считается, что при переводе произведений У. Шекспира, будь то пьесы или сонеты, переводчики, сталкиваясь с примерами языковой игры в тексте, прибегают к двум методам её перевода: дословный (пословный) перевод и художественный перевод. По классификации Ю. Найды и Ч. Табера выделяется два основных подхода к переводу:

- метод прямого переключения;
- метод непрямого переключения.

У каждого из этих методов есть как свои достоинства, так и недостатки.

1). Метод пословного перевода (или прямого переключения) хорош тем, что чаще всего не нарушает грамматическую (а иногда и стилистическую) структуру повествования, не наполняет текст, новыми, излишними смыслами. Однако, у этого метода есть довольно серьёзные недостатки.

Одним из самых явных недостатков дословного перевода является буквализм. Буквализм – ошибка при переводе с другого языка, заключающаяся в том, что вместо подходящего для данного случая значения слова используется главное или самое известное значение. В более широком смысле буквализмом называют ошибку переводчика, заключающуюся в передаче формальных или семантических компонентов слова, словосочетания или фразы в ущерб смыслу или информации о структуре.

Естественно, при таком подходе перевод языковой игры будет очень затруднён, ведь в самой сути этого феномена лежит неканонное использование

средств языка, а переводя всё буквально желанного комедийного или эстетического эффекта не достичь.

Ещё один минус этого метода перевода заключается в том, что из-за невозможности перевести какие-то слова дословно, из-за невозможности в полной мере передать языковую игру переводчикам часто приходится делать в своём тексте вставки или сноски, которые зачастую пишутся посреди текста для простоты понимания, но всё равно затрудняют прочтение произведения и нагружают излишней информацией.

Такой пример есть в переводе пьесы «Как вам это понравится» у Т. Щепкиной-Куперник:

АКТ 3, СЦЕНА 2

Жак:

Вы битком набиты маленькими ответами! Не водили ли вы знакомства с женами ювелиров, не заучивали ли вы наизусть надписей на их перстнях?

{На обручальных кольцах в ту эпоху писались или краткие изречения из Библии, или моральные сентенции, или просто инициалы жениха и невесты.}

Орландо:

Нет, но я отвечаю вам, как на обоях, {Входившие в то время в моду обои имели нередко изображения человеческих фигур; из уст этих фигур разворачивались ленты, на которых были написаны те или иные ходячие изречения} с которых вы заимствовали ваши вопросы.

Как можно видеть из примера, суть перепалки, насыщенной ироничными оскорблениями теряется за пояснениями переводчика. Некоторые языковеды совсем не утруждаются пояснениями и просто пишут в сносках

«непереводимая игра слов», что не обогащает текст и не приближает их к оригиналу. Таким образом, дословный перевод не может в полной мере найти применение языковой игры в тексте.

2). Метод художественного перевода (непрямого переключения) бесспорно является самым популярным методом вообще какого-либо текста на другие языки. С его помощью можно полностью раскрыть потенциал языковой игры в тексте, обнаружить скрытые смыслы и наделить текст нужной поэтичностью и эстетичностью, что помогает читателю вникнуть в суть происходящего быстрее и проще. Но и в этом методе есть свои недостатки.

Существует мнение, что перевод методом прямого переключения слишком безликий, так как в нём не чувствуется личность переводчика и не узнаётся его стиль. В то же время, метод художественного перевода называют слишком личным, ведь в нём буквально считывается индивидуальность переводчика. При таком переводе существует опасность отклониться от изначального стиля автора, а Уильям Шекспир как раз является одним из тех писателей, чей уникальный стиль узнаваем всеми читателями. За напуском индивидуальных методов перевода можно потерять исконный стиль, а также наделить текст ненужными, излишними смыслами, которые, вероятно, изначально и не подразумевались самим автором. Для примера можно обратиться к «Гамлету» Б. Пастернака:

АКТ 4, СЦЕНА 4

Гамлет:

Но тот-то и велик, кто без причины

Не ступит шага, ведь в деле ж честь,

Подымет спор из-за пучка соломы.

Б. Пастернак в своём переводе наделяет речь Гамлета ироничностью и сарказмом, но в оригинале Уильям Шекспир не наделяет свои слова каким-то негативным или саркастичным подтекстом:

Hamlet:

Rightly to be great

Is not to stir without great argument,

But greatly to find quarrel in a straw

When honor's at the stake.

Возможно, при глубоком анализе этот эпизод можно рассмотреть как насмешку над Фортинбрасом, но далее в самом тексте Гамлет отзывается о нём с теплотой и говорит, что понимает его, ведь он сам находится в глубоком отчаянии и нездоровом состоянии ума. Стало быть, наделив свой перевод индивидуальным отношением к происходящему в тексте, Б. Пастернак отделился от изначального смысла этого отрывка.

Это же случается со многими переводами произведений У. Шекспира. Так, например, в «Ромео и Джульетте» Джульетта говорит более низким языком в переводе Б. Пастернака, когда как в оригинале используются слова, которыми разговаривали лишь знатные дворяне.

Какие же приёмы могут помочь при переводе шекспировских произведений на русский язык, сохранив при этом начальные смыслы и комические/эстетические эффекты языковой игры? Мною было выбрано два метода перевода, упрощающие работу переводчиков и имеющие достаточно гибкости и вариативности для сохранения изначальных смыслов, которые могут послужить рекомендациями. Данные рекомендации не исчерпывают всю проблему переводимости языковой игры на русский язык, но представляется, что они могут открыть перспективы для дальнейшего изучения языковой игры и её применения при переводах.

2.4.1. Рекомендованные способы перевода языковой игры на русский язык

- **Метод компенсации**

Существует принцип перевода произведений такого плана, как у Уильяма Шекспира (наполненный речевыми оборотами и средствами художественной выразительности) – принцип компенсации: игра слов, непереводаемая в одном месте, компенсируется аналогичной для передачи нужного смысла или интонации в другом. Это в равной мере относится практически ко всем стилистическим особенностям произведений У. Шекспира. Переводчик должен переводить произведения У. Шекспира поэтически свободно, привлекая любые технические средства – игру слов любого рода, инверсии, неологизмы, повторы, учитывая, однако, реалии, в которых жил писатель. Чем больше переводчик изучает особенности староанглийского языка, на котором говорили люди того времени, их обычаи, повадки, вещи, которые были актуальны в то время, тем точнее и аккуратнее будут выглядеть его переводы. Метод компенсации рассматривается, как замена нераскрытого элемента подлинника аналогичным или другим элементом, восполняющим потерю информации и способным оказать аналогичное (сходное) воздействие на читателя.

Прекрасным примером употребления метода компенсации можно считать эти строки из пьесы «Троил и Крессида»:

«The raven chides blackness» - «Да! Ворон ворону глаз клюет! Это против пословицы!»

Вместо оригинального «Ворон упрекает черноту» переводчик Т. Гнедич находит эквивалент этой пословицы в русском языке – «Ворон ворону глаз не выклюет». Переводчик не затрагивает оригинальный текст, но сохраняет смысл языковой игры, подобрав существующий ему эквивалент из русского языка.

«I see them not with my old eyes: what are they? » - «Я зреньем слаб: не вижу в этом смысла...»

В данном примере Т. Гнедич заменил слова оригинала, не несущие никакого раскрытия языковой игры на каламбур, чтобы упростить понимание предшествующей шутки для читателя. Герой предлагал Нестору вариант того, как можно устранить соперника, но тот считал его идеи чушью. Чтобы не заикливаться на переводе слов «идеи» и «случай», он просто заставил героя не видеть смысла во всём его монологе. Смысл языковой игры сохранился, так как переводчик использовал юмористический приём и при этом не пострадал первоначальный смысл.

Анализ случаев использования различных случаев компенсации подразумевает некую систему, свод правил при использовании метода компенсации:

1. Замены языковой игры эквивалентными аналогами должны естественно вписываться в систему стилистических и образных средств перевода, подчиняется главной цели всего произведения и не искажать идейно-художественный характер оригинала.
2. Структурно-семантические особенности средств компенсации должны отражать такие же особенности оригинала.
3. Средства компенсации должны создаваться только в речи персонажей, использующих этот прием.
4. Метод компенсации может использоваться только в типичном для него контексте.
5. Языковая игра не должна компенсироваться стилистическим приемом, чуждым или мало свойственным оригиналу.
6. При создании средств компенсации необходимо учитывать социальные особенности читателей, для которых данное произведение предназначается.

Метод компенсации может быть рассмотрен и на основе уже имеющихся в тексте иностранного языка стилистических приемов. С этой целью чаще всего используются стилистические средства звуковой организации высказывания. Так, в пьесе «Сон в летнюю ночь» при переводе и сценической постановке речь актёров наделялась определёнными интонациями, которые присутствовали в оригинале, но поменялись при переводе на русский язык, при этом сохранив смысл, который должен был нести в себе комический эффект.

В этом же произведении переводчики используют метод компенсации даже при переводе имён персонажей, так, например, Bottom не переводится дословно как Боттом, а как «Моток», что позволяет использовать его имя для сохранения и создания средств языковой игры.

Свобода приёма компенсации всегда формально обусловлена и ограничена особенностями оригинала. Их игнорирование нередко приводит к грубым ошибкам со стороны переводчиков.

Ошибки, допущенные при использовании метода компенсации, обычно связаны с неудачным выбором элементов замены. Они могут быть подразделены на три вида:

- 1) в качестве замены оригинального текста выбирается вокабуляр, который читатель не способен понять;
- 2) стилистическая окраска элементов замены не соответствует оригинальной стилистике, чем вводит читателя в заблуждения и мешает адекватному восприятию текста;
- 3) используется лексика, искажающая хронологическую и фоновую информацию оригинала.

Стоит помнить, что цель каждого последующего перевода - не самоутверждение переводчика, не стремление чем-то отличаться от переводчиков, которые работали над произведением раньше него, а максимально возможное приближение перевода к оригиналу путем его

качественных характеристик на основе творческого использования положительного опыта предыдущих переводчиков.

- **Метод обертональных переводов**

Несмотря на то, что метод обертональных переводов используется переводчиками давно, его классификация и определения являются совсем новыми. А. В. Кунин предложил её только в 1996-ом году в своей работе «Курс фразеологии современного английского языка», но в данной исследовательской работе этот метод считается одним из самых эффективных методов по сохранению смыслов языковой игры при переводе. По мнению А.В. Кунина, существует метод «обертональных переводов» или, другими словами, контекстуальных замен. Суть такого метода перевода заключается в том, что для того, чтобы донести изначальный смысл произведения или сохранить смысл какого-либо фразеологизма или шутки, переводчик может создать свои собственные авторские окказионализмы, действительные только в этом конкретном контексте [Кунин, 1986: 217].

Следует учитывать, что окказиональность данного эквивалента определяется исключительно особенностями контекста и что в другом контексте аналогичный перевод может и не быть «обертональным», а полным или частичным эквивалентом. Нахождение «обертонального перевода», в отличие от использования готового эквивалента – это своего рода творческий процесс.

А.В. Кунин рассматривал метод обертонального перевода только при переводе фразеологизмов, но в наши дни всё больше исследователей приходит к выводу, что он применим для всех частей речи, стилистических приёмов и средств выразительности, так как в наше время появляется всё больше неологизмов и у переводчиков появляется больше вариантов для оригинальных стилистических решений. Оригинальность перевода пусть и не является основным критерием при работе с художественным текстом, но

имеет свой вес, придаёт работе уникальности, а в некоторых случаях делает перевод читаемым и более удобным к пониманию читателей.

Примером хорошего обертонального перевода можно считать эти строки из «Ромео и Джульетты» Б. Пастернака:

Juliet: Good even to my ghostly confessor.

Clown: God gi god-den, I pray sir can you read?

Джульетта: Привет тебе, духовный мой отец.

Слуга: Здорово, сэр. Вы мастер ли читать?

Речь персонажей служит средством их характеристики. Каждый персонаж индивидуален, поэтому и языковые средства, используемые для их создания, специфичны, индивидуальны, и, следовательно, при переводе должны быть избраны такие лексемы и словоформы, которые соответствовали бы особенностям их характера, поведения отношения к жизни в целом. Так, Джульетта, главная героиня пьесы Шекспира, и слуга приветствуют своих собеседников однотипными благопожеланиями, которые на русский язык переводятся по-разному.

Можно привести пример, где приём обертонального перевода был бы уместен. Это строки из пьесы «Троил и Крессида»:

«Why, but he is not in this tune, is he? - No, but he's out o' tune thus» – «Да неужто он в таком состоянии? - Нет, он не в состоянии, а именно не в состоянии что-либо соображать».

Авторский перевод предлагает вместо длинной конструкции «он не в состоянии, а именно не в состоянии что-либо соображать» использовать выражение «в состоянии полного нестояния». Это выражение, которое само по себе можно считать неологизмом или даже авторским окказионализмом, полностью передаёт характер языковой игры, заключенный в данных строках, содержит в себе комический эффект и знакомо слуху современных читателей. Стилистический каламбур соблюден и вписывается в общий темп и стиль повествования.

Обертональный метод перевода ярче всего проявляется при переводе каких-либо комических элементов текста, так как каламбуры и шутки могут создаваться на всех языках, на всех уровнях языка с использованием многих стилистических средств, при этом нарушая нормы языка, что и предполагается при создании феномена языковой игры.

Таким образом, методы компенсации и обертонального перевода являются одними из самых актуальных и подходящих для более полного применения языковой игры при ее переводе на русский язык. Они обладают наиболее гибкими критериями для их использования и дают переводчику своеобразную свободу языкотворчества. Использование этих методов при переводе произведений У. Шекспира помогает сократить пропасть между изначальными смыслами автора и смыслом перевода, придаёт элементам языковой игры комедийную или эстетическую окраску и делает понимание текста более приятным и лёгким для восприятия читателя.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе рассмотрены примеры языковой игры в таких произведениях Уильяма Шекспира как «Гамлет», «Сон в летнюю ночь», «Как вам это понравится» и «Троил и Крессида». Проанализированы методы перевода этих примеров на русский язык и выявлено процентное соотношение сохранённых смыслов, заложенных писателем, предложены рекомендации по работе с переводами феномена языковой игры, методы, облегчающие перевод и выбор стилистических средств.

Языковая игра в произведениях У. Шекспира встречается почти на всех языковых уровнях, не считая графического. Примеры языковой игры на синтаксическом уровне были крайне редки, поэтому были рассмотрены отдельно. Больше всего писатель наделяет свои тексты двойными смыслами на лексико-семантическом уровне.

Существуют особые примеры языковой игры, которые проявляются исключительно при живых постановках спектаклей, так как имеют смысл только при визуальной составляющей.

При переводе на русский язык смысл языковой игры теряется в среднем в 30% случаев (учитывается анализ четырёх произведений У. Шекспира). По большей части это происходит по двум причинам: слишком буквальный перевод оригинала, в котором не раскрываются второстепенные, внутренние формы слов и скрытые смыслы и излишне художественный перевод, когда переводчик наделяет текст автора индивидуальными чертами, добавляет в них новые значения, когда изначально этого не предполагалось.

Рекомендованными методами перевода при работе с языковой игрой являются метод компенсации и метод обертональных переводов. Метод компенсации полезен тем, что:

- Не изменяет заложенные автором смыслы, так как эквивалент на замену обладает такими же смыслами;

- Делает текст более понятным для читателя, ознакомленного с эквивалентным словом на родном языке;
- Приёмы языковой игры, переведённые с помощью метода компенсации не теряют своего игрового значения и оказывают такой же эффект на читателя.

Метод обертональных переводов уникален и примечателен тем, что:

- Позволяет создавать авторские окказионализмы для более полного раскрытия игрового значения языковой игры;
- Добавляет переводу оригинальности и позволяет взглянуть на привычный текст с другой стороны;
- Данный метод позволяет проявить языкотворческую функцию языковой игры при создании новых авторских окказионализмов.

Данные рекомендации позволяют продолжить дальнейшее исследование проблемы перевода языковой игры на русский язык, раскрыть творческий потенциал переводчиков и сохранить при этом суть и смысл феномена языковой игры, что значительно упростит прочтение произведений Уильяма Шекспира.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Языковая игра – это феномен, находящийся в поле зрения многих лингвистов и исследователей.

В работе рассмотрены различные теоретические основы языковой игры. Языковая игра – это необычное использование языка, намеренное нарушение его правил в угоду создания определенного комического или эстетического эффекта. Реализуется этот эффект через номинативный и этимологический аспекты. Номинативный аспект языковой игры отвечает за первичную и вторичную номинацию, наделение уже существующих слов новыми значениями. Этимологический аспект языковой игры раскрывает внутренние формы слова, реализует её в контексте художественного текста, наделяет слова и словосочетания новыми смыслами.

Языковая игра проявляет себя на фонетическом, морфологическом, лексико-семантическом, графическом и по определенным классификациям, семантическом уровнях. Авторы используют различные стилистические приёмы, присущие конкретному языковому уровню для реализации комедийного или эстетического эффекта, такие как аллитерация на фонетическом уровне, каламбур на лексико-семантическом уровне итд.

Функции языковой игры многообразны и преследуют разные цели: от создания комического эффекта для поднятия настроения читателя, до выразительной функции, позволяющей как автору, так и читателю проявить свою лингвокреативность. Самыми основными функциями языковой игры принято считать комическую, гедонистическую, экспрессивную и языкотворческую функции.

В произведениях Уильяма Шекспира языковая игра реализуется на различных уровнях языка. Более всего языковая игра представлена на лексико-семантическом и морфологическом уровнях, в то время как графический уровень языка почти не попадал в фокус языкотворчества писателя. Сравнение примеров языковой игры с их переводами на русский язык, позволило выявить

процентное соотношение тех примеров, в которых не удалось сохранить первоначальную задумку автора, количество таких случаев составляет примерно 30% от общего числа примеров, что уже является довольно большим значением для художественного текста.

В работе освещаются основные ошибки при переводе произведений У. Шекспира на русский язык: буквализмы и наделение текста излишними смыслами и предложены рекомендации по более полному переводу средств языковой игры, сохраняющие изначальные смыслы автора и не противоречащие логике и стилистике повествования, это метод компенсации и метод обертональных переводов.

В ходе исследования поставленные задачи были выполнены, а цель достигнута. Сформулированные автором рекомендации по способу перевода феномена языковой игры будут полезны при дальнейшем изучении дискурсивной языковой игры и ее применении при переводе художественных текстов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

1. Белозерова Н.Н., Чуфистова Л.Е. Когнитивные модели дискурса: учебное пособие. Тюмень, Тюменский государственный университет, 2013.
2. Береговская Э.М. Принцип организации текста как игровой момент. Русская филология, 1999.
3. Болдарева, Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций. Автореф. дис. .. канд. филол. наук / Е.Ф. Болдарева. — Волгоград , 2002.
4. Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Языковая концептуализация мира. - М.: Высш. школа, 1997.
5. Вардзелашвили Ж.А. К вопросу о толковании термина «номинация» в лингвистических исследованиях // Славистика в Грузии ТГУ. - Вып.1. - Тб., 2000.
6. Вежбицкая А. //Речевые акты. Лингвистическая прагматика – М.,1985.
7. Виноградов В.В. Стилистика. Теория поэтической речи. Поэтика. М. : Изд-во АН СССР, 1963.
8. Виноградова В.А. Термин в научном дискурсе // Вестник Нижегородского университета им Н.И. Лобачевского. - 2014. - №2- 1.
9. Витгенштейн Л. Философские исследования. - М.: Наука, 1945.
10. Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка : в 3т. М. : Рус. яз., 1979.
11. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования, М., 1981.
12. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики. Учебное пособие. - М.: Межд. отношения, 1997.
13. Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система.
14. Звезгинцев А.А. Предложение и его отношение к языку и речи. М., 1976.
15. Земская Е.А. Русская разговорная речь. - М.: Наука, 1983.

16. Земская, Е. А. Языковая игра. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. — М. : Наука, 1983.
17. Курганов, Е. Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте. Воронеж, 2004.
18. Кухаренко Е.А. Интерпретация текста, Л., 2004.
19. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе: Материалы докладов и сообщений Всероссийской научной конференции 25-26 апреля 2002. - Уральский гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 2002.
20. Лутовинова О.В. Виртуальный дискурс: к определению понятия // Актуальные проблемы лингвистики XXI века: сборник статей / отв. ред. В.Н. Оношко. - Киров: Изд-во ВятГГУ, 2006.
21. Малинка А.В., Нагель О.В. Лексическая номинация: ономазиологический и когнитивный подходы // Язык и культура. - 2011. - №4.
22. М. М. Морозов. Шекспир в переводе Бориса Пастернака, М., ВТО, 1944.
23. Николина, Н. А. Языковая игра в современной русской прозе, 1994.
24. Николина Н.А., Агеева Е.А. Языковая игра в структуре современного прозаического текста. - Русский язык сегодня. Вып.1. Сб. статей. - М. 2000
25. Н. А. Николина, Е. А. Агеева «Семантика языковых единиц» - М. , 1998.
26. Норман, Б. Ю. «Язык: знакомый незнакомец». Ми. 1987.
27. Нухов С.Ж. Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. д-ра филол. наук. М., 1997.
28. Ожегов С.И. Словарь русского языка. М. : Рус. яз., 2008. 1200 с.
29. Покровская, Е. В. Понимание современного газетного текста — М. , 2003.
30. Ривлина А.А. Об основных приемах современной англо-русской языковой игры. Публикации ГУ ВШЭ.
31. Розенталь Д.Э. Практическая стилистика русского языка. М., 1998.

32. Руднев В.П. Словарь культуры XX века, М., 1997.
33. Санников В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры, М., 2005.
34. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
35. Телия В.Н. Вторичная номинация и ее виды // Языковая номинация (Виды наименований). - М.: Наука, 1977.
36. Ульянова Н.П. Соотношение стихийных факторов и сознательного регулирования в механизмах языковой номинации: автореф. дис. ... канд. филол. наук. - М.
37. Уфимцева А.А. Лексическая номинация (первичная нейтральная). - 2-е изд. - М.: Либроком, 2010.
38. Уфимцева А.А. Лексическое значение. Принцип семиологического описания лексики. - М.: Наука, 1986.
39. Филиппов К.А. Лингвистика текста: курс лекций. СПб. : Изд-во СПбГУ, 2003.
40. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. № 90.
41. Щерба Л.В. Языковая система и речевая деятельность. - М.: Едиториал УРСС, 2004.

Источники на английском языке:

42. David Crystal, Ben Crystal: Shakespeare's Words: A Glossary and Language Companion (2002).
43. David Crystal, Ben Crystal: The Shakespeare Miscellany (2005).
44. David Crystal, Ben Crystal: You Say Potato: A Book about Accents (2014).
45. David Crystal, The Oxford Dictionary of Original Shakespearean Pronunciation.

Электронные ресурсы:

46. В. Bussue. Shakespearean Puns:
[<https://www.nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-puns/>] (дата обращения 11.06.19).
47. В.Левик. Нужны ли новые переводы Шекспира? М., Советский писатель, 1968.: [http://lib.ru/SHAKESPEARE/shks_translations.txt_with-big-pictures.html] (дата обращения 15.06.19).
48. Jeremy Hylton, The Complete Works of William Shakespeare:
[<http://shakespeare.mit.edu/index.html>] (дата обращения 08.06.19).
49. David Barrett: Shakespearean Original Pronunciation for Actors:
[https://www.academia.edu/32395423/Shakespearean_Original_Pronunciation_for_Actors] (дата обращения 11.06.19).
50. Lit-Charts: Shakespeare's translations:
[<https://www.litcharts.com/shakescleare/shakespeare-translations>] (дата обращения 20.05.19).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1. Дополнительные примеры языковой игры в произведениях
Уильяма Шекспира

<p>You have her father's love, Demetrius. Let me have Hermia's. Do you marry him.</p>	<p>Деметрий, раз тебя отец так любит, Отдай мне дочь, а сам женись на нем.</p>
<p>LYSANDER How now, my love? Why is your cheek so pale? How chance the roses there do fade so fast? HERMIA Belike for want of rain, which I could well Beteem them from the tempest of my eyes.</p>	<p>Лизандр О друг мой, почему ты так бледна И розы на щеках твоих увяли? Гермия Должно быть, потому, что дождь не хлынул, Который в буре глаз моих тaitся.</p>
<p>QUINCE Marry, our play is The most lamentable comedy and most cruel death of Pyramus and Thisbe. BOTTOM A very good piece of work, I assure you, and a merry.</p>	<p>Клин Так вот, наша пьеса называется: прегорестная комедия и прежестокая смерть Пирама и Фисбы. Моток Отличная вещица, уверяю вас, и забавная.</p>
<p>BOTTOM I will discharge it in either your straw-color beard, your orange- tawny beard, your purple-in-grain beard, or your French crown- color beard, your perfect yellow. QUINCE Some of your French crowns have no hair at all,</p>	<p>Моток Я его изобразю либо с бородой соломенного цвета, либо с оранжево-пламенной бородой, либо с натурально-пурпурной бородой, либо с ярко-желтой бородой, как червонец французского чекана. Клин Французский чекан - это когда все волосы повылезут; тебе пришлось бы играть голощеки.</p>
<p>BOTTOM</p>	<p>Моток</p>

<p>We will meet, and there we may rehearse most obscenely and courageously.</p>	<p>Мы явимся; и там прорепетируем вполне скабрёзно и безбоязненно.</p>
<p>(Robin) The wisest aunt telling the saddest tale Sometime for three-foot stool mistaketh me. Then slip I from her bum, down topples she, And "Tailor!" cries...</p>	<p>Иль тетка, жалуясь на что-нибудь И думая, что я - трехногий стул, Присядет, смотришь - стул-то ускользнул...</p>
<p>(Demetrius) Thou told'st me they were stol'n unto this wood. And here am I, and wood within this wood...</p>	<p>Ты говоришь - они бежали в лес; И вот я здесь и, Гермии не видя, Дичаю в этой одичалой чаще.</p>
<p>(Demetrius) But I shall do thee mischief in the wood. HELENA Ay, in the temple, in the town, the field You do me mischief.</p>	<p>То знай, что я в лесу тебя замучу. Елена Увы, во храме, в городе и в поле Меня ты мучишь.</p>
<p>(Lysander) Then by your side no bed-room me deny. For, lying so, Hermia, I do not lie.</p>	<p>Не надо нам с тобой отдельных лож. Да, я не лгу, хотя промолвил: "ложь"</p>
<p>QUINCE Well. We will have such a prologue, and it shall be written in eight and six. BOTTOM No, make it two more. Let it be written in eight and eight.</p>	<p>Клин Хорошо, такой пролог мы сочиним. И напишем его стихами по восемь и по шесть слогов. Моток Нет, добавь еще два слога. Пусть в каждом стихе будет по восемь слогов.</p>
<p>And he himself must speak through, saying thus—or to the same defect...</p>	<p>И надо, чтобы он сам говорил сквозь зашивок и сказал так, или примерно в таком штиле...</p>

... and say he comestodisfigure, ortopresent, the person of Moonshine.	... и сказал, что он является удостоверить, то есть изобразить персону лунного света.
BOTTOM [As PYRAMUS] Thisbe, the flowers of odious savors sweet— QUINCE “Odors,” “odors.”	Моток О Фисба, многовонное дыханье... Клин Благовонное, благовонное.
SNOUT O Bottom, thou art changed! What do I see on thee? BOTTOM What do you see? You see an ass head of your own, do you?	Рыло О Моток, тебя оборотили! Что я вижу у тебя на плечах? Моток Что видишь? Может быть, собственную ослиную голову?
BOTTOM I see their knavery: this is to make an ass of me,...	Я вижу их плутни: они хотят меня уверить, будто я осел...
(BOTTOM) Whose note full many a man doth mark And dares not answer “Nay”— For indeed, who would set his wit to so foolish a bird? Who would give a bird the lie, though he cry “cuckoo” never so?	Наводит на мужей тоску, А возразить не смей... Да и действительно, кто станет препираться с такой глупой птицей? Кто скажет птице, что она врет, кукуй она сколько угодно?
BOTTOM Methinks, mistress, you should have little reason for that. And yet, to say the truth, reason and love keep little company together nowadays. The more the pity that some honest neighbors will not make them friends. Nay, I can glee upon occasion.	Моток По-моему, сударыня, вряд ли это с вашей стороны разумно; хотя, по правде говоря, любовь и разум в наши дни плохо ладят; а жаль, что добрые люди их не помирят. Видите, я прислушае и пошутитьумею.
DEMETRIUS I would I had your bond, for I perceive A weak bond holds you.	Деметрий Дай запись Своей рукой. Тебя легко связуют Собственноручно. Я словам не верю.

<p>BOTTOM I have an exposition of sleep come upon me.</p>	<p>Я чувствую предположение ко сну.</p>
<p>I will get Peter Quince to write a ballad of this dream. It shall be called "Bottom's Dream" because it hath no bottom.</p>	<p>Я скажу Питеру Клину написать балладу об этом сне. Она будет называться "Сон Мотка", потому что его не размотать.</p>
<p>QUINCE Yea, and the best person too. And he is a very paramour for a sweet voice.</p> <p>FLUTE You must say "paragon." A "paramour" is, God bless us, a thing of naught.</p>	<p>Клин А голос у него до того сладкозвучный, - ну прямо афериста слушаешь.</p> <p>Дуда Арфиста, хочешь ты сказать. С аферистами мы, слава Богу, не водимся.</p>
<p>And most dear actors, eat no onions nor garlic, for we are to utter sweet breath. And I do not doubt but to hear them say, "It is a sweet comedy."</p>	<p>И, дражайшие актеры, не кушайте ни луку, ни чесноку, потому что дыхание мы должны испускать сладостное; и я не сомневаюсь, всякий скажет: это сладостная комедия.</p>
<p>THESEUS "A tedious brief scene of young Pyramus And his love Thisbe. Very tragical mirth." "Merry" and "tragical?" "Tedious" and "brief?" That is hot ice and wondrous strange snow. How shall we find the concord of this discord?"</p> <p>PHILOSTRATE A play there is, my lord, some ten words long, Which is as brief as I have known a play? But by ten words, my lord, it is too long, Which makes it tedious. For in all the play</p>	<p>"Пространно-краткий акт: Пирам и Фисба. Весьма трагичное увеселенье". Пространно-краткий! Трагико-веселый! Горячий лед и столь же странный снег. Кто согласует эти разногласья?</p> <p>Филострат</p> <p>Ах, это пьеса, в десять слов длиной, Короче всех, какие я видал; И все-таки она чресчур пространна, Как сказано; в ней нет ни слова кстати, Ни одного пригодного актера. При этом, государь, она трагична: Пирам кончает в ней самоубийством. На репетиции, сознаюсь честно, Я плакал; но таких веселых слез</p>

<p>There is not one word apt, one player fitted. And tragical, my noble lord, it is. For Pyramus therein doth kill himself. Which, when I saw rehearsed, I must confess, Made mine eyes water—but more merry tears The passion of loud laughter never shed.</p>	<p>Еще вовеки смех не проливал.</p>
<p>PROLOGUE If we offend, it is with our good will. That you should think we come not to offend, But with good will. To show our simple skill, That is the true beginning of our end. Consider then we come but in despite. We do not come as minding to contest you, Our true intent is. All for your delight We are not here. That you should here repent you, The actors are at hand, and by their show You shall know all that you are like to know.</p> <p>THESEUS This fellow doth not stand upon points.</p>	<p>Пролог В чем наша цель? Терзать ваш слух и глаз. Мы никогда бы в жизни не посмели Явить наш скромный гений напоказ. Вот истинный прицел для нашей цели. Сюда пришли мы вовсе не затем. Чтоб вы, смотря на нас, вконец измаялись, - Наш первый помысл. Угодить вам всем Мы не хотим. Чтоб зрители раскаялись, Актеры здесь. Они сыграют знатно, И вы поймете все, что вам понятно.</p> <p>Тезей Этот добрый малый не всегда попадает в точку.</p>
<p>THESEUS I wonder if the lion be to speak.</p> <p>DEMETRIUS No wonder, my lord. One lion may when many asses do.</p>	<p>Тезей Любопытно знать, заговорит ли лев.</p> <p>Деметрий Государь, это не было бы даже любопытным случаем: отчего не</p>

	заговорить одному льву, если столько ослов разговаривает?
<p>PYRAMUS And like Limander am I trusty still.</p> <p>THISBE And I like Helen, till the Fates me kill.</p>	<p>Пирам Я верен, как Лимандр, и мне чужда измена.</p> <p>Фисба Покуда я жива, я тоже - как Елена*.</p>
<p>WALL exits.</p> <p>THESEUS Now is the moon down between the two neighbors.</p>	<p>(Стена уходит.)</p> <p>Тезей Вот и рухнула перегородка между соседями.</p>
<p>DEMETRIUS A very best at a beast, my lord, that e'er I saw.</p>	<p>Деметрий Зверски славная зверюга, государь.</p>
<p>LYSANDER This lion is a very fox for his valor.</p> <p>THESEUS True. And a goose for his discretion.</p> <p>DEMETRIUS Not so, my lord. For his valor cannot carry his discretion, and the fox carries the goose.</p>	<p>Лизандр Этот лев - суцая лиса по храбрости.</p> <p>Тезей Да, и суций гусь по разуму.</p> <p>Деметрий Нет, государь; потому что его храбрость не может осилить разума; а лиса осиливает гуся.</p>
<p>HIPPOLYTA I am awearry of this moon. Wouldhewouldchange!</p>	<p>Ипполита Я устала от этой луны. Пора бы ей смениться.</p>
<p>THESEUS It appears by his small light of discretion, that he is in the wane.</p>	<p>Тезей Судя по тусклости его рассудка, он на ущербе.</p>
<p>PYRAMUS O wherefore, Nature, didst thou lions frame? Since lion vile hath here deflowered my dear,</p>	<p>Пирам Природа, о зачем ты львов наразмножала! Лев изнасиловал любезную мою!</p>
<p>DEMETRIUS No die, but an ace for him, for he is but one.</p>	<p>Упали кости - смерть. (Умирает.)</p> <p>Деметрий</p>

Now die, die, die, die, die. [He dies]	Плохо упали его кости: одно очко. Ведь он один.
LYSANDER Less than an ace, man. For he is dead. He is nothing.	Лизандр Даже меньше очка. Ведь он умер. Он - ничто.
THESEUS No epilogue, I pray you, for your play needs no excuse.	Тезей Нет, пожалуйста, никакого эпилога. Ваша пьеса не нуждается в оправданиях.
My brother Jacques he keeps at school, and report speaks goldenly of his profit	Брата Жака он отдаёт в школу, и молва разносит золотые вести о его успехах
Go apart, Adam, and thou shalt hear how he will shake me up OLIVER: Now, sir, what make you here? ORLANDO: Nothing. I am not taught to make anything. OLIVER: What mar you then, sir	«Ну, сударь, что вы тут делаете? Орландо: Ничего: меня ничего не научили делать. Оливер: Так что же вы портите в таком случае, сударь?»
The courtesy of nations allows you my better	«Добрый обычай народов даёт вам передо мной преимущество, так как вы перворожденный
From henceforth I will, coz, and devise sports. Let me see—what think you of falling in love?»	«С этой минуты я развеселюсь, сестрица, и буду придумывать всякие развлечения. Да вот... Что ты думаешь, например, о том, чтобы влюбиться?»
Indeed, there is Fortune too hard for Nature, when Fortune makes Nature's natural the cutter-off of Nature's wit	« Действительно, тут Фортуна слишком безжалостна к Природе, заставляя прирожденного дурака подрезывать остроумие Природы.
Peradventure	Peradventure» - «А может быть
TOUCHSTONE: Nay, if I keep not my rank— ROSALIND: Thou lovest thy old smell.	Оселок: Ну, если я не стану проявлять свой вкус... Розалинда: То ты потеряешь свой старый запах
LE BEAU: Three proper young men of excellent growth and presence. ROSALIND: With bills on their necks: "Be it known unto all men by these presents.	Ле-Бо: С тремя славными юношами прекрасного роста и наружности... Розалинда: С ярлычками на шее; "Да будет ведомо всем и каждому из сих объявлений...

Not one to throw at a dog	Ни одного даже, чтобы бросить собак
I would try, if I could cry "hem" and have him	Я попыталась бы, если бы мне стоило только дунуть, чтобы получить его
Now, my co-mates and brothers in exile, Hath not old custom made this life more sweet Than that of painted pomp?	Ну что ж, друзья и братья по изгнанию! Не стала ль наша жизнь еще приятней Благодаря привычке, чем была Среди роскоши мишурной?
For my part, I had rather bear with you than bear you	«Что до меня, то я скорей готов выносить вашу слабость, чем носить вас самих.
But that they call "compliment" is like th' encounter of two dog-apes	Но то, что люди называют комплиментами, похоже на встречу двух обезьян
What's that "ducdame"?	Что это значит – декдем?
'Tis a Greek invocation, to call fools into a circle.	Это греческое заклинание, чтобы заманивать дураков в заколдованный круг.
Such a one is a natural philosopher. Wast ever in court, shepherd	Да ты природный философ! Бывал ты когда-нибудь при дворе, пастух?
O Lord, Lord, it is a hard matter for friends to meet, but mountains may be removed with earthquakes and so encounter.	О господи, господи!.. Друзьям трудно встретиться; но бывает так, что во время землетрясения гора с горой сталкиваются.
Touchstone: "I am here with thee and they goats, as the most capricious poet, honest Ovid, was among the Goths	- Оселок: «Я здесь с тобой и твоими козами похож на самого причудливого, из поэтов - на почтенного Овидия среди готов.
O knowledge ill-inhabited	«О ученость! Куда ты попала?
A man may, if he were of a fearful heart, stagger in this attempt, for here we have no temple but the wood, no assembly but horn-beasts.	Аминь! Человек трусливого десятка задумался бы перед таким предприятием, потому что церкви здесь - никакой, один лес, а свидетели - только рогатые звери
Good even, good Monsieur What-ye-call't.	Добрый вечер, любезный господин. Как вас зовут?
His very hair is of the dissembling color.	У него даже волосы непостоянного цвета.

Tis not your inky brows	Ни ваши брови чернильные
«I have neither the scholar's melancholy, which is emulation; nor the musician's, which is fantastical; nor the courtier's, which is proud; nor the soldier's, which is ambitious; nor the lawyer's, which is politic; nor the lady's, which is nice; nor the lover's, which is all these, but it is a melancholy of mine own, compounded of many simples, extracted from many objects, and indeed the sundry contemplation of my travels, in which my often rumination wraps me in a most humorous sadness	Моя меланхолия - вовсе не меланхолия ученого, у которого это настроение- не что иное, как соревнование; и не меланхолия музыканта, у которого она - вдохновение; и не придворного, у которого она - надменность; и не воина, у которого она - честолюбие; и не законоведа, у которого она – политическая хитрость; и не дамы, у которой она - жеманность; и не любовника, у которого она - все это вместе взятое; но у меня моя собственная меланхолия, составленная из многих элементов, извлекаемая из многих предметов, а в сущности - результат размышлений, вынесенных из моих странствий, догружаясь в которые я испытываю самую гумористическую грусть.
ORLANDO: Forever and a day. ROSALIND: Say “a day” without the “ever.”	Скажите: "один день" без "вечности"
Neither call the giddiness of it in question, the poverty of her, the small acquaintance, my sudden wooing, nor her sudden consenting, but say with me “I love Aliena”	Не удивляйся сумасбродству всего этого, ни ее бедности, ни кратковременности нашего знакомства, ни моему внезапному предложению? ни ее внезапному согласию; но скажи со мной, что я люблю Алиену
But, my good lord, this boy is forest-born	Но, ваша светлость, он в лесу родился,
There is sure another flood toward, and these couples are coming to the ark	Наверно близится новый всемирный потоп, и эти пары идут в ковчег

When rank Thersites opes his mastic jaws, We shall hear music, wit and oracle	Мы знаем, Что столь же часто речь твоя разумна, Сколь редко слово
---	---

	мудрости прекрасной, Звучит из глотки грязного Терсита.
Take but degree away, untune that string, And, hark, what discord follows!	Забыв почтенье, мы ослабим струны - И сразу дисгармония возникнет
Such to-be-pitied and o'er-wrested seeming	- Увеселяя зрителей, считает, что, чем смешней его диалог грубый, Тем лучше он. Так дерзостный Патрокл, Тебя, о мудрый царь, изображает
'Tis Nestor right. Now play him me, Patroclus, Arming to answer in a night alarm.	Теперь, Патрокл, изобрази его, Когда спешит он в час ночной тревоги
with a palsy-fumbling on his gorget	Тогда болезни лет преклонных, Осмеивают оба силача: Одышку, кашель, ломоту в суставах И дрожь в ногах
'O, enough, Patroclus; Or give me ribs of steel! I shall split all In pleasure of my spleen.'	"Довольно! Полно! Задыхаюсь!"
With surety stronger than Achilles' arm 'Fore all the Greekish heads, which with one voice Call Agamemnon head and general.	В том поручусь тебе мечом Ахилла И головами греков, признающих Согласно Агамемнона царем.
And may that soldier a mere recreant prove, That means not, hath not, or is not in love!	те, кто сердцем нежен, Остались по домам, а мы - солдаты, Но жалок воин тот, в чьем сердце нет Любви!
Blunt wedges rive hard knots	Тупые клинья узловатый пень Раскалывают
But that Achilles, were his brain as barren As banks of Libya,-- though, Apollo knows, 'Tis dry enough	И даже не такому, как Ахилл, Будь мозг его, как Ливия, бесплоден. Хотя - тому порукой Аполлон - Поистине он сух
For here the Trojans taste our dear'st repute With their finest palate	Троянцы здесь отведают, пожалуй, Одно из наших лучших блюд
«For both our honour and our shame in this Are dogg'd with two strange followers. - I see them not with my old eyes: what are they?	«Я зреньем слаб: не вижу в этом смысла..

Agamemnon, how if he had boils? full, all over, generally?	А что как вдруг Агамемнон покроется чирьями?!
And those boils did run? say so: did not the general run then? Were not that a botchy core?	А что как эти чирьи вдруг лопнут? Может, тогда и сам он лопнет, и все лопнет? То-то было бы здорово!
Then would come some matter from him; I see none now.	Только в таком случае из него могло бы что-нибудь выйти; а пока что-то ничего не выходит.
Thou bitch-wolf's son	Ах ты, сукин сын!
AJAX hits THERSITES. Feel, then.	Ну так почувствуешь!
The plague of Greece upon thee, thou mongrel beef-witted lord!	«Задави тебя наша греческая чума!
I will beat thee into handsomeness.	Я тебя еще и не так разукрашу
I think, thy horse will sooner con an oration than thou learn a prayer without book .	Впрочем, скорее уж твоя лошадь станет читать проповеди, чем ты выучишь наизусть хоть одну молитву.
Thou canst strike, canst thou? a red murrain o' thy jade's tricks!	А вот драться ты умеешь, кляча! Парша тебя забери!
Cobloaf!	Да я его в лепешку!
He would pun thee into shivers with his fist, as a sailor breaks a biscuit.	«Да он бы тебя одним кулаком раскрошил, как матрос - сухарь.
Thersites: "But yet you look not well upon him; for, whomsoever you take him to be, he is Ajax.	
Thersites is insulting Ajax just by saying his name. At the time, 'Ajax' would have been pronounced 'a jakes', a word that meant 'sh*thouse' in Shakespeare's time.	
I know that, fool.	Знаю, дурак!

Your last service was sufferance, 'twas not voluntary: no man is beaten voluntary: Ajax was here the voluntary, and you as under an impress.	Никто не подставляет спину по доброй воле. Вот Аякс действовал по своей воле, а ты - поневоле.
--	--

«Yes, good sooth: to, Achilles! to, Ajax! to!	То, что сказал! Ну, ударь, Ахилл! - Ударь, Аякс!
Since the first sword was drawn about this question, Every tithe soul, 'mongst many thousand dismes	С тех пор как первый меч мы обнажили, Десятки смелых пали в этой распре
After this, the vengeance on the whole camp! or rather, the bone-ache!	да заберет всех их та самая болезнь, которая именуется из скромности неаполитанской...
If I could have remembered a gilt counterfeit, thou wouldst not have slipped out of my contemplation: but it is no matter; thyself upon thyself! The common curse of mankind, folly and ignorance, be thine in great revenue! heaven bless thee from a tutor, and discipline come not near thee! Let thy blood be thy direction till thy death! then if she that lays thee out says thou art a fair corse, I'll be sworn and sworn upon't she never shrouded any but lazars. Amen. Where's Achilles?	«Кабы я льстился на всякую фальшивую монету, ты бы не ускользнул от моего внимания. Но не в этом дело. Ты сам себя покараешь. Да постигнет тебя проклятье всего человечества за безумство и невежество. Да сохранят тебя небеса от умного наставника, и да не коснется тебя ни один добрый совет. Пусть нрав твой до самой смерти управляет тобою. Но если та, которой достанется удел убирать твой труп, скажет, что ты - красивый труп, я поклянусь, что она, кроме прокаженных, ничего не видела. Аминь. А где же Ахилл?
He is a privileged man	Валяй, Терсит, валяй! Тебе все прощительно
Yes, lion-sick, sick of proud heart	Болен-то он, положим, болен, но болезнь-то львиная: от гордости сердца
PATROCLUS: Why am I a fool? THERSITES: Make that demand of the prover	Ну уж с этим вопросом обращай к своему творцу.
The elephant hath joints, but none for courtesy	Да, суставы слона, конечно, не приспособлены для реверансов. Ноги ему служат, но сгибаться не могут!

I do hate a proud man, as I hate the engendering of toads.	Я ненавижу гордецов! Жабье отродье!
The raven chides blackness.	Да! Ворон ворону глаз клюет! Это против пословицы!
I will not praise thy wisdom, Which, like a bourn, a pale, a shore, confines Thy spacious and dilated parts	Но о твоём уме Не говорю: он каменной оградой Размах твоих талантов окружает!
«PANDARUS Friend, you! pray you, a word: do not you follow the young Lord Paris? SERVANT Ay, sir, when he goes before me.	Эй, друг! Одно словечко! Скажи, пожалуйста, не ты ли ходишь за молодым царевичем Парисом? - Хожу, сударь, когда он идет впереди.
Sir, I do depend upon the lord.	Да, сударь, я служу своему господину
I hope I shall know your honour better	« Надеюсь узнать вас поближе, ваша честь!
I do but partly know, sir: it is music in parts.	Ну, о музыке я знаю не много, сударь; знаю только, что музыкантов много.
To the hearers, sir.	«Для тех, кто слушает их, сударь.
come to speak with Paris from the Prince Troilus: I will make a complimentary assault upon him, for my business seethes.	мне нужно немедленно видеть Париса, у меня дело, не терпящее отлагательств! Дело не терпит - понимаешь?
Dear lord, you are full of fair words.	Высокоцитимый Пандар! У тебя всегда запас наилучших слов!
Nell, he is full of harmony	Отлично сказано: какая гамма скромности! Сама гармония!
Go to, sweet queen, to go:— commends himself most affectionately to you	Полно, полно, сладчайшая царица. - Я убедительно прошу тебя, настоятельно и почтительно прошу...
And to make a sweet lady sad is a sour offence	А огорчить сладчайшую - это ведь тяжкая вина!
PARIS: I spy	Я, кажется, догадываюсь..
A little more than kin, and less than kind	И даже слишком близкий, к сожаленью.
Not so, my lord, I am too much in the sun	О нет, напротив: солнечно некстати.

Thrift, thrift, Horatio! the funeral baked meats / Did coldly furnish forth the marriage tables	Расчетливость, Гораций! С похорон На брачный стол пошел пирог поминный.
a custom / More honour'd in the breach than the observance	К несчастью, да - обычай, и такой, Который лучше было б уничтожить, чем сохранять.
I'll make a ghost of him that lets me!	Я в духов превращу вас, только троньте!
Excellent well; you are a fishmonger	Отлично. Вы рыбный торговец.
Let her not walk i' the sun: conception is a blessing: but not as your daughter may conceive	Не пускайте ее на солнце. Не зевайте, приятель.
Words, words, words	Слова, слова, слова...
Slanders, sir	Клевета!
Then are our beggars bodies, and our monarchs and outstretched heroes the beggars' shadows	Итак, нищие реальны, а монархи и раздутые герои тени нищих.
there is nothing either good or bad, but thinking makes it so	Значит, для вас она не тюрьма, ибо сами по себе вещи не бывают ни хорошими, ни дурными, а только в нашей оценке.
Nay, that follows not	Нет, ничуть это не верно.
the play's the thing / Wherein I'll catch the conscience of the king	Я это представленье и задумал, Чтоб совесть короля на нем суметь Намеками, как на крючок, поддеть.
"this was sometime a paradox, but now the time gives it proof	Прежде это считалось парадоксом, а теперь доказано.
Do you think I meant country matters?	А вы уж решили - какое-нибудь неприличие?
It would cost you a groaning to take off my edge	Языковая игра в переводе Б. Пастернака пропущена
With drink, sir?	От вина, сэр?

You are the queen, your husband's brother's wife	Вы королева в браке с братом мужа И, к моему прискорбью, мать моя.
Forgive me this my virtue	Прошу простить меня за правоту, Как в наше время просит добродетель прощенья у порока за добро.
Indeed this counsellor / Is now most still, most secret and most grave, / Who was in life a foolish prating knave	А советник Действительно и присмирел и строг, А в жизни был болтливее сорок.
I am glad of it: a knavish speech sleeps in a foolish ear	Это меня радует. В уме нечутком не место шуткам.
The body is with the king, but the king is not with the body. The king is a thing	Тело во владении короля, но король не во владении телом. Да и какую роль играет тут король?
Not where he eats, but where he is eaten	На таком, где ужинает не он, а едят его самого.
A king may go a progress through the guts of a beggar	Король может совершать круговые объезды по кишкам нищего.
In heaven; send thither to see: if your messenger find him not there, seek him i' the other place yourself	На небе. Пошлите посмотреть. Если посланный не вернется, поищите сами.
father and mother is man and wife; man and wife is one flesh; and so, my mother	Нет - мать. Отец и мать - муж и жена, а муж и жена - это плоть едина. Значит, все равно: прощайте, матушка.
Rightly to be great Is not to stir without great argument, But greatly to find quarrel in a straw When honor's at the stake.	Но тот-то и велик, кто без причины Не ступит шага, если ж в деле честь, Подымет спор из-за пучка соломы.
"with divine ambition puff'd"	Он рвется к сече, смерти и судьбе И жизнью рад пожертвовать.
O, from this time forth, / My thoughts be bloody, or be nothing worth!	О мысль моя, отныне будь в крови, Живи грозой иль вовсе не живи!

They are sheep and calves which seek out assurance in that	Ну, так бараны и телята - те, кто верит в прочность пергамента. Я поговорю с этим малым.
I think it be thine, indeed; for thou liest in't	Верю, что твоя, потому что ты лжешь из могилы.
Not one now, to mock your own grinning--quite chop-fallen	Ничего в запасе, чтоб позубоскалить над собственной беззубостью?
Thy state is the more gracious, for'tis a vice to know him. He hath much land, and fertile. Let a beast be lord of beasts and his crib shall stand at the king's mess. 'tis a chough; but, as I say, spacious in the possession of dirt	У него много земли, и вдобавок плодородной. Поставь скотину царем скотов - его ясли будут рядом с королевскими. Это сушая галка. Но по тому, куда она залетела, - крупнопоместная.