

Игра слов как переводческая проблема

Научный руководитель – Гарбовский Николай Константинович

Мао Аймэн

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа перевода (факультет), Кафедра лингвистики, Москва, Россия

E-mail: maoaime@g@mail.ru

Данный доклад посвящен изучению лингвостилистических особенностей английской языковой игры и способов ее воссоздания в переводе на русский язык и китайский языки.

Игра слов, т.е. каламбур - стилистический оборот речи, основанный на комическом использовании разных значений одинаково или сходно звучащих (графически оформленных) слов, частей слова, групп слов, словосочетаний или предложений, а также на разных значениях одной и той же из названных единиц.

Перевод игры слов представляет собой серьезную проблему, требующую детального изучения с литературной, психологической и особенно лингвистической точек зрения. Широкое использование игры слов в ряде литературных жанров, агностическое отношение многих исследователей к данному явлению, зачисленному ими в список «непереводимых», диктует необходимость разработки принципов перевода этого приема с одного языка на другой.