

УДК 81'255.2:6

**ИГРА СЛОВ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ И СПОСОБЫ
ЕЁ ВОССОЗДАНИЯ ПРИ ПЕРЕВОДЕ**© К.С. Вагнер¹, Н.А. Корепина²Иркутский национальный исследовательский технический университет,
664074, Российская Федерация, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83.

В работе изучаются трудности перевода каламбуров. Описаны основные переводческие проблемы, собраны примеры разных авторских подходов к переводу игры слов. Представлены основные понятия каламбура, рассмотрены особенности перевода, проанализированы способы достижения эквивалентного перевода каламбуров, также обобщены переводческие трудности, и на основе данных из различных источников произведен анализ переводов книг «Приключения Алисы в стране чудес» и «Алиса в зазеркалье».

Ключевые слова: каламбур, игра слов, английский язык, Льюис Кэрролл, план перевода, теория перевода, Алиса в стране чудес.

WORDPLAY IN ENGLISH AND THE WAYS OF ITS RECONCILIATION IN TRANSLATION

© K. Wagner, N. Korepina

National Research Irkutsk State Technical University,
83 Lermontov St., Irkutsk 664074, Russian Federation

This work is a study of the difficulties of puns translation. The main translators' problems are described, the examples of different authors' approaches are collected. The main concepts of the pun are presented, the features of the translation are examined, the ways of achieving the equivalent translation of puns are analyzed, the translation difficulties are summarized, and the analysis of the translation of the books «The Adventures of Alice in Wonderland» and «Alice in the Looking-Glass» is made on the basis of the data from various sources.

Key words: pun, wordplay, English, Lewis Carroll, translation plan, theory of translation, Alice's Adventures in Wonderland

Перевод каламбуров представляет собой сложную задачу, при выполнении которой переводчик должен, помимо знания языка перевода, обладать гибким умом, большим словарным запасом и чувством юмора.

Этим вопросом занимались такие теоретики перевода, как В.З. Санников [10], С.И. Влахов и С.П. Флорин, описав его в своей книге «Непереводимое в переводе» [2], в которой они выделяли важность контекста и, иногда, невозможность перевода каламбура. В.С. Виноградов писал, что перевод каламбуров относится к области узкоспециальных переводческих вопросов, однако изучение этой проблемы представляет принципиальный интерес. Он утверждал, что на практике он заключается в трудности поставленной задачи, а в теории – в том, что соотношение между формальной категорией (омонимическое тождество или близость слова) и её смысловым использованием в контексте является чрезвычайно ярким [1, С. 199].

Данное исследование направлено на изучение информативной структуры английского каламбура и установление наиболее подходящих соответствий и вариантов его перевода.

Так как сейчас в лингвистике нет определенного осознания что из себя представляет каламбур, то возникает большое количество терминов для данного приема. В данной статье он будет называться «каламбур», а также «игра слов».

Итак, каламбур – это литературный прием с использованием в одном контексте разных значений одного слова, либо разных слов или словосочетаний, сходных по звучанию [10, С. 27].

Вопрос переводимости каламбуров актуален и на сегодняшний день, так как не существует универсального способа грамотно передать их значение. Такой исследователь и лингвист как Н. М. Любимов утверждал, практически любой каламбур можно перевести. По его мнению, если переводчик имеет определенный социально-политический смысл или идейное значение, переводчик должен направить все ресурсы на передачу его сути с художественной точностью. Там, где присутствует только звуковая игра, переводчик может несколько исказить оригинал, если по-другому ему не удастся добиться комического эффекта, заложенного автором [3, С. 78].

¹ Вагнер Кирилл Сергеевич, студент 4 курса АТб-14-1 Института авиационного машиностроения и транспорта, e-mail: wagnerks@mail.ru

Kirill S. Wagner, a fourth-year student of Aircraft, Machine Building and Transportation Institute, ATb-14-1, e-mail: wagnerks@mail.ru

² Корепина Наталья Алексеевна, доцент кафедры иностранных языков для технических специальностей № 2, e-mail: cosmir@yandex.ru

Natalia A. Korepina, Associate Professor of the department of foreign languages for technical specialties № 2, e-mail: cosmir@yandex.ru

Другой исследовать в этой области Н. Я. Галь так же считала, что нет непереводаемых каламбуров. Она утверждала: «непереводаемая игра слов – это расписка переводчика в собственном бес-силлии» [3, С. 52]. В своей книге [3] она писала, что для любого каламбура, вне зависимости от его особенностей, должно существовать некое решение для перевода.

Тем не менее, получить адекватный перевод каламбура, не изменяя его формы, довольно сложно, поскольку между рассматриваемыми словами (фразеологизмами) исходного языка и соотносительными единицами языка перевода должны существовать не просто эквивалентные отношения, а полная взаимозаменяемость. Невозможно найти абсолютно точный перевод, так как иногда. Из чего следует, что полностью правильный перевод игры слов получить практически невозможно.

Однако субъектно-логическая основа каламбура является лингвистическим материалом, и ее замена не вносит искажений в идею автора, позволяя сохранить все остальные компоненты информационной структуры приема и его функциональные характеристики. Таким образом, если невозможно воссоздать каламбур, тогда содержимое приема передается в другой форме. Поскольку игра слов сочетает в себе несколько смыслов, которые связаны со структурой текста и сюжетом, можно убрать один из них, сохранив главные составляющие содержания каламбура. На этом этапе наиболее часто появляются ошибки, которые связаны с буквальной передачей семантики обоих элементов ядра исходного языка, что приводит к неправильному использованию языка, и к появлению бессмысленного контекста. Для таких случаев существует прием компенсации – один из способов достижения эквивалентности перевода на уровне всего текста [2, С. 163].

В данной статье компенсация – это замена части оригинала аналогичным элементом, или таким – который восполняет потерю информации и может оказывать аналогичное оригинальному воздействие на читателя [2, С. 243]. Выбор средств и мест компенсации производится исходя из особенностей идеологической и художественной природы оригинала и а условий текста перевода. Подобная компенсация может быть названа полной. Использование других методов, как правило, компенсирует потерю только частично [10, С. 51].

Таким образом, возможно возникновение новых переводов на уже локализованные книги. Их анализ, который был проведен в данной статье, дает полезный опыт, облегчает изучение теории перевода и дает возможность обобщения положительного опыта, при отсутствии теории и практики перевода. Если новый перевод является похожим или идентичным, то применяется термин «заимствование».

Ниже для того, чтобы лучше разобраться в природе каламбура, нами были рассмотрены несколько переводов произведений Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» [12] и «Алиса в зазеркалье» [13].

Например, в игре слов из произведения «Алиса в стране чудес»:

«Mine is a long and a sad tale!» Said the Mouse. [12, С. 92],

каламбур основан на том, что слова «tale» и «tail» сходны по звучанию (омонимы), где главное слово tail - «хвост», так как дальше история Мыши рассказывается как фигурное стихотворение, по виду напоминающее хвост.

Все переводчики сохранили этот каламбур, но каждый нашел свой способ его передачи.

Если в языке перевода отсутствует возможность в точности воссоздать каламбур, переводчики создают игру слов на одном из каламбура, приспособив к нему другой, схожий по форме, но не по смыслу. Перед этим необходимо провести анализ исходного варианта, который позволит найти способ изменения семантики одного из элементов. Так, П. Соловьева [8, С. 86] при переводе каламбура использовала слова «хвастунья - хвостунья», а Н. Демурова [4, С. 101] «прохвост - про хвост». Б. Заходер [6, С. 98] применил следующее словосочетание «Этой страшной истории с хвостиком - тысяча лет».

Если невозможно использовать хотя бы один из основных элементов каламбура исходного языка, его перевод может быть произведен на полностью измененной семантической основе. Подобное происходит в тех случаях, когда функциональная информация доминирует над субъектно-логическим содержанием. Тогда поиск осуществляется в основном среди лексики, которая пребывает в видо-родовой связи с элементами ядра. Таким образом, следующая игра слов:

We called him Tortoise because he taught us [12, С. 137],

Н. Демурова перевела так:

Мы звали его Спрутиком, потому что он всегда ходил с прутиком [4, С. 142].

Используя имя другого морского животного, переводчик сохранил особенности авторской этимологии.

Б. Заходером была сформирована другая этимология, в основе которой лежало слово «Питон», ассоциирующееся со «змеиной» серией:

«морской змей - удав - питон - питонцы»: «Он был Питон! Ведь мы его питонцы» [6, С. 135].

В отличие от перевода Н. Демуровой, Б. Заходер внес больше изменений в исходный текст, но при этом сохранил функционально-адекватную информацию приема.

Каждый из вышеперечисленных переводов является оригинальным, но методика поиска эквивалентов была одна.

Таким образом, переводя каламбур, который был основан на значении слова «whiting» [12, С. 72], большинство переводчиков решили полностью заменить ядра каламбура исходного языка.

В результате каламбурных трансформаций получались различные лексико-семантические типы этого приема:

1. Авторская этимология

«треска —> толку мало, а треску много» (Н. Демурова) [4, С. 68];

«треска —> трещит и трескается» (П. Соловьева) [8, С. 63].

2. Звуковое сходство и авторская этимология:

«линь —> лини —> лени вы —> ленивы» (Н. Старилова) [7, С. 78];

«сардинка играет под сардинку» (Б. Заходер) [6, С. 70].

Компенсация может рассматриваться и на основе уже существующих в переводе стилистических приемов. Для этого чаще всего используются стилистические средства организации речи. Также компенсация применяется в контексте оригинала, где простой каламбур заменяется цепочкой или оказывается более сложной структурой. Например для того, чтобы использовать простой каламбур, основанный на словосочетании «stand down» – что значит «покинуть место свидетеля в суде», Н. Демурова [4, С. 280] создала сложный, состоящий из нескольких, связанных между собой частей, каламбур, в котором элемент предыдущего входит в ядро следующего.

Более того, важно отметить, что существует такой прием, как частичная компенсация. При частичной компенсации можно применять следующие приемы: аллитерация, графический отбор, рифма и звуковое сходство. Этот тип компенсации используется в месте передаваемого и непередаваемого приема. В первом случае это улучшает восприятие каламбура, а во втором – он компенсирует потери частично, сохраняя содержимое, передаваемое в не каламбурной форме. Например, такую игру слов, как «Остер клюв у птицы и вкус у горчицы.» переводчик А. Щербаков усилил, применив рифму [5, С. 62].

В тех случаях, когда переводчики могут создавать каламбуры на модифицированной основе и использовать компенсацию, они ограничены особенностями оригинала. Если они игнорируют исходный текст, это часто приводит к ошибкам. Ошибочный перевод каламбуров часто связан с тем, что были неудачно выбраны элементы их ядра. Следовательно, ошибки можно разделить на два типа:

1. за элемент ядра выбирается лексика, которая не подходит целевой аудитории;

2. стиль игры слов не удовлетворяет стилистическим особенностям языка переводимых работ [2, С. 336].

Подводя итог, подчеркнем, что перевод каламбуров является сложным процессом, требующим от переводчика как отличного знания языка оригинала, так и отличного знания языка перевода. К тому же, зачастую невозможно просто перевести каламбур, а необходимо создать новую игру слов на языке перевода. Иногда переводчик может столкнуться с тем, что язык перевода просто не позволяет перевести игру слов по причине разных грамматических правил, тогда каламбур перевести нельзя, и переводчик довольствуется дословным переводом без сохранения приема. Бывает так, что игра слов основана не на смысловом развитии, а на похожем звучании слов. Такой каламбур перевести сложнее всего, поскольку далеко не всегда эквивалентная лексика имеет омоним, подходящий по смыслу омониму в исходном языке.

Библиографический список

1. Виноградов В.С. Перевод: Общие и лексические вопросы. М.: КДУ, 2006. 240 с.
2. Влахов С. Н., Флорин С. В. Непере译имое в переводе : монография. 2-е изд., испр. и доп. М. : Высшая школа, 1986. 416 с.
3. Галь Н. Я. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора, М.: Сов. писатель, 1981. 241 с.
4. Кэрролл, Льюис. Алиса в Стране Чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса / пер. Н.М. Демуровой. Стихи в пер. С. Я. Маршака и Д. Г. Орловской. София : Изд-во лит. на иностр. языках, 1967. 359 с.
5. Кэрролл Л. Повесть-сказка: «Алиса в Стране чудес» / пер. А.А.Щербакова, 2003. 220 с.
6. Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране Чудес./ пер. Б. В. Заходера. М.: Детская литература, 1974. - 215 с.
7. Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране Чудес / пер. П.Соловьевой, А. Френкеля. М., 2016. 241 с.
8. Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране Чудес / пер. Н. Старилова М., 2000. 223 с.
9. Любимов Н. Перевод – искусство // Мастерство перевода. 1963. М., 1964. 245 с.
10. Санников. В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. 1995. № 3. 56 с.
11. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): учеб. пособие. 4-е изд., перераб. и доп. М.: Высш. шк., 1983. 303 с.
12. Carroll L. Alice's adventures in Wonderland. Moscow: Progress publ., 1979. 234 p.
13. Carroll L. Through the looking-glass and What Alice found there. Moscow: Progress publ., 1966. 229 p.