

УДК 81'255.2

## СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

**П.А. Колосова**

Тверской государственной университет, Тверь

В статье анализируются и систематизируются существующие способы перевода игры слов в художественном тексте.

**Ключевые слова:** *игра слов, художественный текст, перевод, компенсация.*

Игра слов относится к разряду тех текстовых явлений, в случае с которыми принятие однозначно верного переводческого решения оказывается невозможным. Способы перевода, к которым может прибегать переводчик, значительно варьируются. Все стратегии перевода игры слов можно формально разделить на две большие группы: первая – когда игра слов переводится игрой слов, вторая – когда перевод осуществляется каким-либо другим способом. Мы предлагаем анализ каждого из способов перевода с точки зрения условий применения и адекватности получаемого результата. Способы перевода разделены на три группы.

### 1. Перевод игры слов игрой слов WP → ИС

#### А. Копирование без изменений ИС1 → ИС1

Случается так, что переводчиком принимается решение о полном или частичном переносе иноязычной игры слов в текст перевода, как она и есть, без изменений. Такое решение может быть вполне оправданным и адекватным, например, в случае межъязыковой (билингвальной) игры слов, основанной на сопоставлении единиц языка оригинала и единиц языка перевода. Подобная стратегия также может применяться при ориентации на читателя-билингва, владеющего языком оригинала в мере достаточной, чтобы опознать игру слов. Видимо из таких соображений и из ориентации на такого читателя исходил переводчик, частично копируя оригинальную аллюзивную игру слов в текст перевода:

*«Sign in front of queue say: ALIEN and NON ALIEN.*

*I am alien, like Hollywood film Alien, I live in another planet, with funny looking and strange language» (G. Xialou «A Concise English-Chinese Dictionary»). «Знак перед очередью: ALIEN и NON ALIEN. Я чужая, как в голливудском фильме «Чужой», я живу на другой планете, где смешной и странный язык» (Перевод М. Шарова).*

Однако, для человека, не владеющего английским языком, параллели оказываются непрозрачными, для актуализации игры слов требуются дополнительные комментарии или большая мера экспликации,

чего мы в данном переводе не находим. Под вопрос попадает оправданность такого способа перевода.

#### Б. Полностью эквивалентная игра слов WP1 → ИС1

Это довольно редкий случай, когда игра слов оригинала оказывается лингвистически переводима, актуальный в основном для языков генетически и исторически близких – перевод полностью эквивалентной равноценной игрой слов с сохранением всех формальных и семантических элементов оригинального приёма. В таких случаях переводческой трудности не возникает, поскольку игра слов оказывается структурно-воспроизводимым элементом текста. Для русского и английского языков к существенным факторам, обеспечивающим переводимость игры слов, будут относиться, пожалуй, только заимствования и слова интернациональные, см., например:

*«These ranged from the mildly satirical observation that Chirac's attitude might be influenced by the way his name ended in “irac” to some highly undiplomatic visual suggestions of where the French President might like to insert the Eiffel Tower» (Stephen Clarke «A Year In the Merde»). «Среди них были шутки с легким налётом иронии, например о том, что позиция Ширака может уходить корнями в окончание его фамилии — «ирак», но были и крайне бестактные (и наглядные) намёки, демонстрирующие, куда бы французский президент желал засунуть Эйфелеву башню» (Перевод А. Желтова).*

Ещё один немаловажный фактор, делающий переводимость в лингвистическом понимании возможной для русского и английского языков, значительная степень близости и взаимодоступности русской и английской культур, а также постоянные культурные контакты и наличие значительного корпуса переводных текстов. Именно эта близость зачастую обеспечивает общность образов (в том числе и закреплённую в языке), которыми оперируют носители языка для описания реальности, что мы можем наблюдать в таком примере:

*«How do you acquire, in a flat country, the tonic of elevated feelings?» (Graham Swift Waterland). «Как же добывают, в плоской-то стране, бодрящий напиток приподнятых чувств?» (Перевод В. Михайлина).*

#### В. Конструирование новой ИС WP1 → ИС2

Игра слов переводится другой игрой слов, конструирующейся переводчиком. Фактически речь идёт о компенсации. Под компенсацией в переводоведении традиционно понимают «способ перевода, при котором элементы смысла, прагматические значения, а также стилистические нюансы, тождественная передача которых невозможна, а следовательно, утрачиваемые при переводе, передаются в тексте перевода элементами другого порядка, причём необязательно в том же самом месте

текста, что и в оригинале» [5: 47]. Для классификации видов компенсации разработан достаточно мощный теоретический аппарат. Так, Л.В. Бреева и А.А. Бутенко выделяют два вида компенсации в зависимости от положения компенсационного приёма относительно исходного приёма в тексте [1]. Если компенсационный приём вводится переводчиком в том же самом фрагменте текста, компенсация называется контактной. Если же переводчик принимает решение опустить приём в данной дроби текста, но компенсировать это опущение в другой дроби, такая стратегия получает название дистантной компенсации. Здесь будут анализироваться исключительно контактные компенсации игры слов, поскольку анализ случаев дистантной компенсации требует разбора не только конкретных дробей текста перевода, но и всего перевода в целом. Кроме того, при чтении перевода иногда представляется крайне затруднительным определить, где мы имеем дело со случаем компенсации, и что именно он компенсирует. Именно поэтому мы ограничимся анализом случаев контактной компенсации игры слов.

Существует несколько вариантов конструирования игры слов при контактной компенсации: 1) конструирование компенсационной игры слов на семантической или формальной основе одного из компонентов оригинальной игры слов; 2) конструирование компенсационной игры слов на совершенно новой семантической и формальной основе.

В качестве примера конструирования компенсации на формальной основе оригинального приёма приведём следующий отрывок из романа Джонатана Коу «What a Carve Up!» и его перевод на русский язык:

*« I didn't mean to surprise you, Tabs. It's just –  
Not at all, I was – I was out for a walk, and I saw – I thought I'd explore...  
Heavens, what must you think of me. I'm mortified. Morty-fied, in front of  
Morty... »* (Jonathan Coe *What a Carve Up!*). « – Мне не хотелось пугать тебя, Табс, просто... – Ты вообще меня не испугал. Я... я вышла погулять и увидела... и решила посмотреть поближе, что... Господи, что ты мог обо мне подумать? Какой ужас. Меня как из мортиры оглушило. Из мортиры Морти... » (Перевод М. Немцова).

В данном случае в оригинале обыгрывается имя одного из героев – Мортимер – в его сокращённой форме «Морти», а точнее – его созвучность английскому глаголу «to mortify». В отсутствие технической возможности конструирования аналогичной игры слов, переводчик обыгрывает то же самое имя, но прибегает к заимствованному устаревшему слову русского языка «мортира», созвучного тому же самому имени. В свете того, что сестра Мортимера, Табс, которой принадлежит реплика, дама уже пожилая и сумасшедшая по общему признанию, о чём читатель прекрасно осведомлён, компенсационная игра слов выглядит вполне естественно.

В случае конструирования компенсационной игры слов на новой основе оригинальная игра слов либо полностью опускается и заменяется другой компенсационной игрой слов, в другом микроконтексте, придуманной переводчиком, либо просто нейтрализуется, при этом переводчик выбирает для обыгрывания другой смежный элемент текста.

В следующем случае речь идёт об опущении с введением компенсационной игры слов:

«‘ “*Divers alarums and excursions*,” ’ she read uncertainly. ‘That means lots of terrible happenings,’ said Magrat. ‘You always put it in plays. ‘Alarums and what?’ said Nanny Ogg, who hadn’t been listening. ‘Excursions,’ said Magrat patiently. ‘Oh,’ Nanny Ogg brightened a bit. ‘The seaside would be nice,’ she said. ‘Do shut up, Gytha,’ said Granny Weatherwax. They’re not for you. They’re only for divers, like it says. Probably so they recover from all them alarums’» (Terry Pratchett «Wyrd Sisters»). «– «Суета суёт и всяческая суета», – неуверенно зачитала она. – Так называются трагические перипетии, – пояснила Маграт. – Без них не обходится ни одна пьеса. – Что-что суёт? – поинтересовалась нянюшка, которая прослушала половину фразу. – Суета сует и всяческая суета, – терпеливо пояснила Маграт. Нянюшка приободрилась: – Всяческая – это хорошо. Значит, на всех хватит. – Слушай, Гита, заткнись, а? – рявкнула на нее матушка. – Тебя всё равно не обслужат. Эта суета предназначена исключительно для тех, кто суёт» (Перевод А. Жикаренцева ).

Компенсационные техники представляют определённую опасность, поскольку если переводчик излишне «заиграется», полагаясь на убеждение, что перевод игры – процесс творческий, существует риск существенного искажения содержательной структуры оригинала.

## 2. Перевод игры слов не игрой слов

### А. ИС → другой стилистический прием

Согласно точке зрения С.А. Циркуновой, этот способ находится в ряду прочих видов компенсации. Если компенсацию игрой слов она называет прямой, то другие стилистические приёмы, использующиеся для компенсации игры слов, получают название «аналоги» [3]. Д. Делабастита при этом делает упор на то, что приём должен быть родственным («related») игре слов [6: 207]. К таким приёмам он относит иронию, парадоксы, аллитерацию и повторение. Н.А. Штырхунова говорит о фонетических средствах – аллитерации, рифмовке, звуковом сходстве – как о средствах частичной компенсации каламбуров [4: 102]. Такую переводческую технику можно проиллюстрировать следующим отрывком из романа Грэма Свифта «Waterland»:

«*History’s toy-cupboard. The pastime of past time*» (Graham Swift *Waterland*). «У истории свои горки с безделушками. Пошлые игры прошлого» (Перевод В. Михайлина).

В данном случае оригинальная игра слов компенсируется переводчиком при помощи эпитета «пошлый», который кроме всего прочего формирует аллитерацию и созвучие в тексте перевода. На наш взгляд не стоит ограничивать ряды стилистических приёмов, которые могут быть применены для перевода игры слов, каким-то конкретным строгим перечнем. Переводчиком для компенсации может быть выбран любой другой уместный стилистический приём, при условии невозможности введения в текст перевода адекватной компенсационной игры слов.

#### Б. Опущение игры слов

Часто переводчик приходит к выводу, что совершенно невозможно ни передать оригинальную игру слов средствами языка перевода, ни каким-либо образом сконструировать на данном отрезке текста приём ей аналогичный. В таком случае один из возможных выходов – опущение игрового приёма в тексте перевода. Хотя, строго говоря, опущение не способ перевода, а скорее отказ от него.

Решение об опущении игры слов может стать правомерным, если основанием игры слов становится иноязычное имя или название и «возникает зависимость не только от функционально-смыслового содержания игры слов, но и от формы, от созвучия опорного компонента, который уже задан и который в большинстве случаев изменить нельзя» [2: 143]. См. отрывок, где обыгрывается широко распространённое английское имя Верити, образованное от слова «истина»:

*«I've never liked the name Verity,» said Fiona decisively. I knew someone called Verity at college. She was prissy. Set a great value on telling the truth but I don't think she ever told it to herself.»* (Jonathan Coe «What a Carve Up!»). «– А мне никогда не нравилось имя Верити, – решительно сказала Фиона. В колледже я знала одну Верити. Ханжа. Считала, что важнее всего в жизни говорить правду, но я не думаю, что она хоть когда-нибудь говорила правду самой себе. Если вы понимаете, о чём я» (Перевод М. Немцова).

Конечно, теоретически возможно, что развитый читатель вспомнит знаменитый латинский афоризм «in vino veritas» и восстановит оригинальное обыгрывание, но более вероятно, что данное высказывание героини романа Коу будет воспринято как нейтральная бытовая ситуация. Опущение может сочетаться с дистантной компенсацией, т.е. игра слов, опущенная в одном месте, может быть скомпенсирована там, где это представляется уместным по мнению переводчика.

#### В. Пояснительный перевод игры слов

При пояснительном переводе игра слов, которая в оригинале должна быть самостоятельно обнаружена и понята читателем, в тексте перевода эксплицируется переводчиком. Например:

«Brown Street seem really brown with brick buildings everywhere. Prison looking» (G. Xialou A Concise English-Chinese Dictionary). «Браун-стрит значит коричневая улица. Она выглядит в самом деле коричневая – везде кирпичные здания. Как тюрьма» (Перевод М. Шарова).

#### Г. Примечания и сноски

Данная техника перевода игры слов неоднократно подвергалась критике в отечественном переводоведении. Современные русские переводчики стараются к ней не прибегать. Противники данной стратегии исходят из убеждения, что многочисленные сноски «утяжеляют» текст перевода и делают его трудным для восприятия. В качестве исключения выступают, пожалуй, только комментарии относительно билингвальной игры слов, которая вводит в перевод ещё один язык. В таких случаях комментарий используется в качестве вспомогательного средства, без которого актуализация была бы невозможна. Пример:

«I thought English is a strange language. Now I think French is even more strange. In France, *their fish is poisson, their bread is pain and their pancake is crêpe. Pain and poison and crap. That's what they have every day.*» (G. Xialou «A Concise English-Chinese Dictionary»). «Я думала, что английский – странный язык. Теперь мне кажется, что французский ещё страньше. Во Франции рыба – poisson, хлеб – pain, блинчик – crêpe. Боль, яд и дерьмо. Вот что у них бывает каждый день.» (пер. М. Шарова).

Переводчик в данном случае предлагает читателю следующий комментарий: «Эти слова написанием схожи с английскими словами *poison* (яд), *pain* (боль) и *crap* (дерьмо)».

Помимо применения описанных выше техник перевода по отдельности возможно их совместное использование в разных комбинациях. Такой способ перевода может быть довольно продуктивным, поскольку он позволяет переводчику восполнять потери, возникшие в результате применения одной из техник, при помощи использования дополнительных средств.

В заключение подчеркнём, что это не просто каталог возможностей и стратегий, из которых переводчик может выбирать способ по своему желанию и прихоти. Переводчик каждый раз должен не только по максимуму реализовывать техническую возможность перевода, которую ему предоставляют средства ПЯ, но и адекватно передавать текст оригинала.

#### Список литературы

1. Виноградов В.С. Введение в переводоведение. Общие и лексические вопросы. М.: Изд-во ин-та общ. средн. образ. РАО, 2001. 224 с.

2. Бреева Л. В. Бутенко А.А. Лексико-стилистические трансформации при переводе [Электронный ресурс]. URL: <http://www.belpaese2000.narod.ru/Trad/trasform01.htm> (дата обращения: 08.03.2014).
3. Циркунова С.А. Использование приёма компенсации при переводе игры слов // Перевод: традиции и современные технологии: сб. ст. М.: Всероссийский центр переводов научно-технической литературы и документации, 2002. С. 32–41.
4. Штырхунова Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Краснодар: Кубанский гос. ун-т., 2005. 160 с.
5. Яковлева М.А. К вопросу о классификации различных видов компенсации // Вопросы филологических наук. 2008. № 4(33). С. 46–51.
6. Delabastita D. There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet. Amsterdam: Rodopi, 1993. 522 p.

## **MEANS OF WORDPLAY TRANSLATION IN A LITERARY TEXT**

**P.A. Kolosova**

Tver State University, Tver

The paper systematizes and analyses all existing ways of wordplay translation in fiction.

**Keywords:** *wordplay, pun, translation, compensation, fiction.*

*Об авторе:*

КОЛОСОВА Полина Алексеевна – кандидат филологических наук, ассистент кафедры языка и перевода Тверского государственного университета, e-mail: kolosova\_polina@mail.ru