СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ СЛОВ В ПРОИЗВЕДЕНИИ ДЖ. РОУЛИНГ «ГАРРИ ПОТТЕР»

Костыркина К.Ю.

Белорусский государственный университет

Перевод имеет довольно долгую историю. Своими корнями он восходит еще к тем далеким временам, когда праязык начал распадаться и возникла потребность в людях, которые знали несколько языков и были способны выступать в роли посредников при общении представителей разных языковых общин.

Тем не менее, в силу междисциплинарного характера, перевод оформился в самостоятельную науку лишь в начале XX столетия.

Без сомнения можно сказать, что перевод, как устный, так и письменный (включая перевод художественных текстов) является процессом довольно сложным и многогранным. Это не просто замена одного языка другим. В переводе сталкиваются различные культуры, уровни развития, личности, свои установки и традиции. Таким образом, переводчик обязательно должен помнить про все сложности перевода и постараться как можно точнее выразить мысль автора, при этом не забывая передавать различные авторские художественные приемы.

Одним из таких приемов является каламбур. Он является одним из наиболее сложных элементов для перевода художественного текста. До сих пор в лингвистике нет единого понимания сущности каламбура, что можно проследить и в терминологическом разнобое. Этот прием еще часто номинируют как “игра слов’, “двойной смысл’, “словесная острота’ и т.д.

Однако наиболее полное и четкое определение игры слов можно найти в Большой Советской энциклопедии: “каламбур - стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или

сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова и словосочетания” [2, с.134].

Сущность подобной игры слов заключается в столкновении или, напротив, в неожиданном объединении двух несовместимых значений в одной фонетической (графической) форме.

При переводе игры слов, фонетическая и/или графическая форма подлинника подлежит перевыражению. Более того, так как план выражения может оказаться важнее плана содержания, нередко приходится даже менять содержание на новое, если невозможно сохранить старое. Так же часто приходится менять форму, чтобы получился верный перевод. Трудно добиться при этом верного перевода, не меняя при этом и форму, так как между обыгрываемыми словами (фразеологизмами) иностранного языка и соотносительными единицами языка перевода должны существовать не просто эквивалентные отношения, но полная эквивалентность с охватом двух или более значений. Ошибки, допущенные при передаче каламбуров, обычно связаны с неудачным выбором элементов их ядра.

Однако не существует такого понятия как непереводимая игра слов. Его можно посчитать только лишь оправданием переводчика. Каким бы уникальным ни был каламбур, решение для его перевода должно существовать – ведь пути этого решения так или иначе совпадают с изученными в значительной своей части каналами человеческого мышления.

Существует множество классификаций каламбура. Следующие критерии могут быть положены в их основу:

1) структура каламбура;
2) функционирование в тексте;
3) информативность.

Основными способами передачи игры слов являются:

1) Компенсация.
2) Калькирование.
3) Опущение.

Большое влияние на решение переводчика, как передавать игру слов оказывает также то, насколько широко она используется в целевом языке.

Проанализировать перевод каламбура можно на примере произведения Джоан Роулинг «Гарри Поттер».

Переводчики довольно часто используют прием опущения. Например, в произведении мы встречаем “*knight bus*” – это экстренный автобус для волшебников, попавших в трудное положение. В некоторых городах Великобритании, например, Лондоне, автобусы не перестают совсем ходить по ночам. В ночное время по специальным ночным маршрутам ходит небольшое число «ночных автобусов» — “*Night Buses”*. Необходимо также отметить, что этот каламбур основан на приёме омонимии.

Передачу игры слов на примере приема аллитерации можно проанализировать на примере слова “*Fizzing Whizbees*” – это волшебные сласти, шарики из шербета. Пока их ешь, они поднимают тебя в воздух на несколько дюймов. В книге «Гарри Поттер и узник Азкабана» Марина Литвинова переводит их как “шипучие шмельки” [6, с.159].

1) *Fizz* - шипение, свист; игристое вино; шипучка

2) *Wizz* - свист рассекаемого воздуха; пронестись со свистом.

3) *Bee* - пчела

4) *Frisbee* - игрушка «летающая тарелка».

Также на основе приема омонимии основан каламбур “knut ” –мелкая монета, достоинством около 1 пенни. Здесь мы видим также и этимологию. Слова KNUT и NUT (в переводе орех)– омофоны, а орехи несколько веков назад часто использовались в качестве денег.

Таким образом, абсолютно точного перевода (то есть передачи содержания и формы), к которому переводчики стремятся как к идеалу при переводе игры слов, можно добиться скорее в виде исключения; как правило, здесь не обходится без потерь. Каламбур – один из самых сложных троп для перевода. Чтобы правильно передать игру слов переводчик должен обладать

усидчивостью, трудоспособностью, широким кругозором и, разумеется, оригинальностью мышления.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Виноградов В.С. Перевод. Общие и лексические вопросы. Москва 2004 – 367с.

2. Большая советская энциклопедия: в 30 т. / Гл. ред. А. М. Прохоров. — 3-е изд. — М. : Сов. энцикл., 1969 – 1978.

3. Комиссаров В.Н. Лингвистика перевода – М.: Международные отношения – 1980 – 167с.

4. Джоан Роулинг. Гарри Поттер и философский камень / Издательство РОСМЭН. М.: Наука, 1997- 104с.

5. Колесниченко С.А. Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке: Автореф. дис. на соиск. учен. степени канд. филологических наук. – Л., 1984 – 20с.

6. Джоан Роулинг. Гарри Поттер и узник Азкабана / Издательство РОСМЭН. М.: Наука, 2007 – 159с.