

А. В. Зеленовская, А. Д. Сайковская

*Белорусский государственный университет
Минск, Республика Беларусь
e-mail: zel@tut.by, a_saikovskaya@tut.by*

ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕВОДА КАЛАМБУРОВ И ИМЁН СОБСТВЕННЫХ В СКАЗКАХ ЛЬЮИСА КЭРРОЛЛА НА НЕМЕЦКИЙ И БЕЛОРУССКИЙ ЯЗЫКИ

В данной статье на примерах передачи каламбуров и имён собственных на немецкий и белорусский языки нами были проиллюстрированы две основные тенденции в области перевода сказок Л. Кэрролла «Alice's Adventures in Wonderland» и «Through the Looking-Glass, and What Alice Found There»: близкий к тексту оригинала перевод и имитация стиля автора оригинала.

Ключевые слова: каламбур; игра слов; имена собственные; Льюис Кэрролл; проблемы перевода; сопоставительный анализ.

A. W. Zelianouskaya, A. D. Sajkouskaja

*Belarusian State University
Minsk, Republic of Belarus
e-mail: zel@tut.by, a_saikovskaya@tut.by*

THE PROBLEMS OF TRANSLATING OF PUNS AND PROPER NAMES INTO GERMAN AND BELARUSIAN LANGUAGES IN LEWIS CARROLL'S TALES

In this article the authors have illustrated two main trends in the transfer of puns and proper names into German and Belarusian languages while translating Lewis Carroll's tales «Alice's Adventures in Wonderland» and «Through the Looking-Glass, and What Alice Found There»: translation close to the original text and imitation of the original author's style.

Key words: pun; play on words; proper names; Lewis Carroll; translation problems; comparative analysis.

Знаменитые сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье» были написаны в позапрошлом веке. Тем не менее, они по-прежнему популярны во всем мире и переведены на 125 языков. При переводе данных произведений переводчики, однако, сталкивались и сталкиваются с серьезной проблемой, так как многие ситуации, забавные реплики, персонажи книг не случайны, а глубоко мотивированы и целиком построены на игре слов, буквальной интерпретации компонентов фразеологических сочетаний, оживлении метафор, каламбурах и фольк-

лоре. При этом при буквальном переводе исчезают юмор и игра, а при ассоциативном больше нельзя говорить о кэрролловской Алисе. До сих пор в области художественного перевода не существует единого подхода к переводу данного произведения, а перевод авторских каламбуров представляет огромную проблему для переводчика.

В нашей работе нами была предпринята попытка сравнения и анализа вариантов передачи некоторых каламбуров и имён собственных в сказках Льюиса Кэрролла при переводе их на немецкий и белорусский языки. Нами были выбраны переводы на немецкий язык данных произведений Йорга Карая (Jörg Karau) и на белорусский язык Макса Щура (Макс Шчур). Сопоставление работ выбранных переводчиков даёт возможность понять основные тенденции и подходы к переводу сказок Льюиса Кэрролла, существующие в мире.

Для того чтобы иметь возможность адекватно оценить и проанализировать работу названных авторов (переводчиков), нам следует разобраться с самим понятием «каламбур». По определению А. А. Щербиной, «каламбур – это игра слов, построенная на столкновении привычного звучания с непривычным и неожиданным значением или, напротив, в неожиданном объединении двух несовместимых значений в одной фонетической (графической) форме» [1, с. 68]. Из определения, взятого из Википедии, мы видим, что «каламбур (фр. calembour) – это литературный приём с использованием в одном контексте разных значений одного слова или разных слов, или словосочетаний, сходных по звучанию. При этом в каламбуре либо два рядом стоящих слова при произношении дают третье, либо одно из слов имеет омоним или само по себе является многозначным» [2]. Словарь Ожегова предлагает для этого термина следующее определение «шутка, основанная на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов, игра слов» [3]. Из приведенных определений видно, что каламбур часто рассматривается как игра слов, имеет, как правило, комический (юмористический) характер, который достигается ярким контрастом между различным значением одинаково или сходно звучащих слов. При этом чтобы производить впечатление, каламбур должен поражать читателя или слушателя ещё неизвестным, выходящим за рамки привычного сопоставлением слов.

Рассмотрим более подробно некоторые примеры перевода игры слов (каламбура) с английского языка на немецкий и белорусский с использованием основных приёмов перевода этого явления:

1. Льюис Кэрролл: *I wonder if I shall fall right through the earth! How funny it'll seem to come out among the people that walk with their heads downward! The Antipathies, I think* [4, с. 11].

В географии изначально происходившее из древнегреческого слово «антипод» (англ. «antipode», нем. «Antipode», бел. «антыпод») обозначало точку на земной поверхности, диаметрально противоположную данной. В данном случае для образования каламбура Л. Кэрролл использовал графические паронимы *antipodes* и *antipathies*. Алиса пытается вспомнить сложное для нее слово, но, как большинство детей, вспоминает лишь схожее ему по написанию. При этом вполне возможно, что слово *antipathies* всплывает в ее мыслях и потому, что состоит, как ей кажется, из двух частей: *anti-* (приставка со значением противоположности) и *path* ‘тропа, путь’. Ведь вполне логично, что, если люди по ту сторону земли «ходят» вверх ногами, то они ходят по таким вот «неправильным тропинкам», от которых и позаимствовали свое название.

Все рассматриваемые нами переводы адекватно передают игру слов, при этом Макс Щур делает сноску и даёт комментарий.

Йорг Карау: *Ob ich wohl geradewegs durch die Erde fallen werde? Wie komisch muss es sein, bei Leuten herauszukommen, die mit dem Kopf nach unten herumlaufen! Die Antipathien, glaube ich* [5, с. 3].

Макс Щур: *А што калі я падаю скрозь зямлю! Як будзе цудоўна, калі я прылячу да людзей, што ходзяць галовамі ўніз! Здаецца, іх завуць антыпаты* [6, с. 9].

Комментарий: *У сапраўднасьці старажытныя грэкі называлі жыхароў адваротнага боку Зямлі антыподамі – то бок даслоўна тымі, хто жыве «пад нагамі»* [6, с. 136].

2. Льюис Кэрролл: *«Sit down, all of you, and listen to me! I'll soon make you dry enough! [...] This is the driest thing I know: William the Conqueror, whose cause was favoured by the pope, was soon...»* [4, с. 24-25].

Данный каламбур основан на полисемии английского слова *dry* ‘сухой’ и ‘скучный, неинтересный’. После вынужденного купания мыш, желая помочь собравшимся обсохнуть, начинает читать им нудную лекцию по истории – самому скучному предмету, по ее мнению. Полисемия немецкого слова *trocken* позволяет переводчику достичь такого же эффекта в переведённом тексте.

Йорг Карау: *«Setzt euch alle hin und hört mir zu! Ich werde euch bald trocken genug machen! [...] Das ist das Trockenste, was ich kenne. Ruhe bitte! Wilhelm dem Eroberer, dessen Sache vom Papst begünstigt wurde, gelang bald...»* [5, с. 13-14].

Белорусское слово «высушыць» не обладает подобной полисемией. Переводчик компенсирует потерю каламбура фразой «Гэтая гісторыя выцісьне з вас усе сокi».

Макс Щур: *«Сядзьце й паслухайце сюды! Я магу лёгка й проста вас высушыць! [...] Гэтая гісторыя выцісьне з вас усе сокi. Папрашу цішыні!*

Кандыдатура Вільгельма Заваёўніка была падтрыманая панам і прадстаўленая на разгляд...» [6, с. 25].

3. Льюис Кэрролл: *For this curious child was very fond of pretending to be two people. «But it's no use now,» thought poor Alice, «to pretend to be two people! Why, there's hardly enough of me left to make ONE respectable person!»* [4, с. 15].

Каламбур в данном примере становится очевиден из контекста: данная мысль пришла Алисе в голову, когда она в результате волшебного превращения уменьшилась в размерах настолько, что, по ее мнению, ее теперь не хватило бы и на одного человека, не говоря уже о второй девочке, с которой она привыкла разговаривать в своем воображении. Игра слов усиливается и графическими средствами – выделением слова *ONE*.

На наш взгляд, дословная передача отрывка, реализованная всеми переводчиками, позволяет полностью сохранить авторскую игру слов. Они также сохраняют в своем варианте графическое выделение слова *ONE – eine – одну*.

Йорг Карай: *...denn dieses seltsame Kind hatte großen Spaß daran, so zu tun, als sei es zwei Personen. «Aber es hat jetzt keinen Zweck,» dachte die arme Alice, «so zu tun, als sei ich zwei! Es ist ja kaum genug von mir übrig, das für eine respektable Person reichte!»* [5, с. 6].

Макс Щур: *Гэтая мройніца вельмі любіла ўдаваць зь сябе адразу дзвюх асоб. «Аднак які цяпер толк», падумала небарака, «удаваць зь сябе дзвюх розных асоб! Ад мяне ж засталася так мала, што ці назьбіраецца й на адну сапраўдную асобу!»* [6, с. 14].

4. Льюис Кэрролл: *«Edwin and Morcar, the earls of Mercia and Northumbria, declared for him: and even Stigand, the patriotic archbishop of Canterbury, found it advisable – ...»*

«Found WHAT?» said the Duck.

«Found IT,» the Mouse replied rather crossly: «of course you know what „it” means.»

«I know what „it” means well enough, when I find a thing,» said the Duck: «it's generally a frog or a worm. The question is, what did the archbishop find?» [4, с. 25].

Автор снова строит каламбур на основе полисемии, на сей раз – двух значениях слова *find* – ‘находить, обнаруживать’ и ‘находить, считать, полагать’. *It* в английском языке также обозначает не только ‘это’, но и в качестве дополнения образует вместе с глаголами разговорные идиомы, устойчивые выражения. Многозначность этого английского слова также подчеркивается графическими выделениями. Игра слов в этом случае основывается на такой двойной полисемии. В немецком языке существует

аналогичная английской конструкция *es findet + Adj.*, в котором *es* тоже может рассматриваться двояко.

В белорусском языке конструкция «знайсці штосьці» также имеет несколько значений. В толковом словаре в прямом значении находим толкование «у выніку пошукаў выявіць, адшукаць», а в переносном – «са злучнікамі „што“: прыйсці да якога-н. вываду, заключэння; палічыць, прызнаць» [7, с. 498].

Поэтому, переводя каламбур дословно, переводчики имеют возможность полностью его сохранить:

Йорг Карау: «*Ich dachte,*» *sagte die Maus.* «*Ich fahre fort:* „*Edwin und Morcar, die Earls von Mercia und Northumbria, erklärten sich für ihn, und sogar Stigand, der patriotische Erzbischof von Canterbury, fand es ratsam – ...*»

«*Fand was?*» *fragte die Ente.*

«*Fand es,*» *erwiderte die Maus recht unwirsch,* «*du weißt doch wohl, was „es“ ist.*»

«*Ich weiß sehr gut, was „es“ ist, wenn ich etwas finde,*» *sagte die Ente,* «*es ist im allgemeinen ein Frosch oder ein Wurm. Die Frage ist nur, was fand der Erzbischof?*» [5, с. 14].

Макс Щур: Дык я працягваю: «Эдвін, граф Мэрсіі, і Моркар, граф Нартумбрыі, прысягнулі яму, і нават Стыганд, ведамы сваім патрыятызмам арцыбіскуп Кентэрбэрыіскі, знайшоў гэта мэтазгодным – ...»

«Знайшоў што?» спытаўся Качар.

«Знайшоў гэта», адказала Мыш раздражнёна. «Не кажэце, што ня ведаеце, што „гэта“ такое».

«Калі я што знаходжу, дык выдатна ведаю, што „гэта“ такое», абурываўся Качар. «Звычайна гэта – жабка альбо чарвяк. А вось што знайшоў арцыбіскуп?» [6, с. 26].

Рассмотрим ещё три варианта передачи игры слов разными переводчиками:

Выражение на английском	Игра слов Льюиса Кэрролла	Выражение на белорусском	Игра слов Макса Щура	Выражение на немецком	Игра слов Йорга Карау
<i>Porpoise</i> – ‘дельфин’ <i>With what purpose?</i> – ‘С какой целью?’	«Why, if a fish came to me, and told me he was going a journey, I should say «With what por-	<i>Кашалёт</i> – <i>кашалёк</i>	«Калі б якая рыбіна паведаміла мне, што кудысьці зьбіраецца, я б адразу папыталася ў яе: «А твой	<i>Grundel</i> – ‘пескар’ <i>Grund</i> – ‘причина’	« <i>Natürlich nicht,</i> » <i>sagte die falsche Suppenschildkröte.</i> « <i>Denn wenn ein Fisch zu mir käme und mir erzählte,</i>

Выражение на английском	Игра слов Льюиса Кэрролла	Выражение на белорусском	Игра слов Макса Шчура	Выражение на немецком	Игра слов Йорга Карау
	poise?» [4, с. 92]		кашалёт – плёт – прытабе?» [6, с. 106]		er werde eine Reise machen, würde ich fragen: „Mit welcher Grundel?» [5, с. 60]
<i>History, ancient and modern</i> ‘История древняя и современная’ <i>History – Mystery</i> ‘тайна’	«Well, there was Mystery,» the Mock Turtle replied, counting off the subjects on his flappers. «Mystery, ancient and modern» [5, с. 86].	Гісторыя, ўсясьветная й нацыянальная <i>Гісторыя – гістэрыя</i>	«Яшчэ ў нас была Гістэрыя,» Бычарапаха ўзялася падлічваць навуку на сваіх плаўніках. «Гістэрыя ўсясьветная й нацыянальная» [6, с. 99].	alte und neue Historie <i>Historie</i> ‘история’ – <i>hysterische Lektionen</i> ‘истерические уроки’	«Also wir hatten hysterische Lektionen,» erwiderte die Falsche Suppenschildkröte und zählte die Fächer an ihren Flossen ab. «Alte und neue, ...» [5, с. 57].
<i>Reading and Writing</i> ‘читать и писать’	Reeling and Writhing [5, с. 86]	Чытаць і Пісаць	Часаць і Пытаць [6, с. 98]	lesen und schreiben	Lehnen und Schreiten [5, с. 56]

Не меньший интерес представляет и передача имён собственных при переводе сказок Льюиса Кэрролла. При этом на примере немецкого и белорусского переводов мы можем чётко увидеть две основные тенденции в переводах «Алисы»: близкий к тексту оригинала перевод и имитация стиля Кэрролла.

Как уже упоминалось ранее, Льюис Кэрролл широко использует элементы народного творчества в своих произведениях. Так Чеширский Кот (Cheshire cat) – наиболее известный, после Алисы, персонаж сказки, обязан появлению своей уникальной улыбки, да и самим фактом своего существования, средневековой английской поговорке *to grin like a Cheshire cat* ‘улыбается, словно чеширский кот’. Существует две гипотезы относительно происхождения этого фразеологизма. Согласно одной художник, проживавший в графстве Чешир (где родился Кэрролл), имел обыкнове-

ние изображать на вывесках ухмыляющихся котов. По другой версии головке чеширского сыра одно время придавалась форма широко улыбающейся кошки. В любом случае автор прибегает здесь к своему излюбленному стилистическому приему, «оживляя» компонент фразеологического сочетания, не имеющий самостоятельного значения, и превращая его в одного из персонажей повествования.

Сейчас, похоже, все знают, что Чеширский Кот – это персонаж сказки Льюиса Кэрролла, который всегда улыбается и может исчезать. Следуя устоявшейся литературной традиции, Йорг Карау именуется персонажа *Cheshire-Katze* [5, с. 33]. Макс Щур следует иному пути и называет персонажа *Ком-Дабрушанін* [6, с. 86]. В белорусском языке нет аналога исходной английской поговорке, более того, немногие точно представляют себе, где именно находится графство Чешир. Однако в Беларуси есть город Добруш, а в белорусском языке есть созвучное слово ‘добры’.

С главной героиней переводчик поступает также: даёт ей белорусское имя *Алеся* [6; 8]. С одной стороны, сильное влияние русскоязычной традиции сбивает белорусского читателя с толку, так как гораздо привычнее читать про Алису Льюиса Кэрролла. С другой стороны, Макс Щур закладывает новую переводческую традицию для белорусскоязычной литературы. Ведь в оригинале героиня была вовсе не Алисой, а Элис и русские переводчики в своё время «перевели» имя героини. Йорг Карау сохраняет англоязычное написание имени – *Alice*.

То же происходит с персонажами *Dinah, Pat, Mary Ann*. В немецком переводе написание сохраняется, а в белорусском условно «переводится» – *Дзянка, Патрыкей, Мар'яна* [6; 8].

С иной проблемой столкнулись переводчики при передаче имени *Mock Turtle* (дословно – «ложная черепаха»). В английской кухне *mock turtle soup* – это суп из телячьей головы, напоминающий по вкусу черепаховый. В немецком языке используется англицизм «*Mockturtlesuppe*». В белорусской кухне подобного блюда нет. Макс Щур из всех вариантов передачи значения «ложный» выбирает частицу «бы» и соединяет со словом «чарапаха». Слово «*Бычарапаха*» [6] созвучно со словом «бычины» и «бычок», а телячья голова – именно то, из чего сделан суп. Таким образом, персонажа у Щура зовут *Бычарапаха*, а суп в сказке «*бычарапахавы*». Особенность такого подхода к передаче имени и подобного переосмысления состоит в том, что появляется необходимость давать комментарий, что и делает белорусский переводчик.

«Так званы „бычарапахавы суп“ вараць з галавы цяляці (бычка), таму на малюнку Тэніэла ў Бычарапахі бычыныя ногі й галава; адсюль таксама ейная беларуская назва» [6, с. 142].

При немецком переводе, хоть игра слов и была потеряна, зато Йоргу Карау удалось найти вариант, не нуждающийся в развёрнутом пояснении – *Falsche Suppenschildkröte* [5].

Некоторые имена собственные поддавались непосредственно переводу, так как были образованы от имён нарицательных. Например, карты *Five, Seven* в немецком переводе звучат как *Fünf, Sieben* [5], что является адекватным переводом близким к тексту оригинала. Перевод Макса Щура также адекватен, но автор снова переосмыслил имена героев, дав картам созвучные человеческие имена – *Пятрок, Сёмка* [6].

Таким образом, благодаря таланту Льюиса Кэрролла создавать словесные каламбуры, пропитанные логическими размышлениями, мы теперь имеем не одну сказку о приключениях Алисы в Стране чудес, а большое количество ее интерпретаций. Работа переводчика с текстом Кэрролла является настоящим творческим процессом, требующим от него глубокого знания не только английского языка, но и способности видеть в родном языке и культуре схожие явления, имитирующие стиль автора. Сам Льюис Кэрролл советовал не предпринимать попыток «перевезти» Англию с английского языка на какой-либо другой, а сменить пародийную подоплеку книги – сделать ее соответственно французской или немецкой. Или белорусской.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Щербина, А. А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбур) / А. А. Щербина. – Киев : Изд-во Акад. наук УССР, 1958. – 68 с.
2. Каламбур. Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%BC%D0%B1%D1%83%D1%80>. – Дата доступа: 28.01.2019.
3. Толковый словарь Ожегова [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=10473>. – Дата доступа: 24.01.2019.
4. Carroll, L. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass* / L. Carroll. – Oxford : Oxford University Press, 2009. – 297 p.
5. Carroll, L. *Alices Abenteuer im Wunderland. Hinter dem Spiegel und was Alice dort fand. Deutsche Übersetzung von Jörg Karau* [Electronic resource] / L. Carroll, J. Karau. – 2008. – Mode of access: <https://www.joergkarau-texte.de/PDF/Alices%20Abenteuer%20im%20Wunderland.pdf>. – Date of access: 15.01.2019.
6. Кэрал, Л. Алесіны прыгоды ў Цудазем'і / Л. Кэрал, М. Шчур. – Portlaoise : Evertype, 2013. – 164 с.
7. Тлумачальны слоўнік беларускай мовы : у 5 т. / АН БССР, Ін-т мовазнаўства імя Якуба Коласа ; пад агульн. рэд. К. К. Атраховіча (К. Крапівы). – Мінск : БелСЭ, 1977–1984. – Т. 2. – 765 с.
8. Кэрал, Л. На тым баку Люстра і што там напаткала Алесю / Л. Кэрал, М. Шчур. – Portlaoise : Evertype, 2016. – 186 с.