

ТРУДНОСТИ ПЕРЕДАЧИ ИГРЫ СЛОВ ПРИ ПЕРЕВОДЕ С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Е. Д. Плотников

Научный руководитель С. С. Шумбасова, кандидат филологических наук, доцент

Государственный социально-гуманитарный университет

Коломна, Россия

e-mail: eplotnikov100502@gmail.com

В данной статье описываются проблематика и основные способы передачи игры слов при переводе с английского на русский язык. В качестве иллюстративного примера приведена повесть Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес» в пересказе Бориса Заходера.

Ключевые слова: игра слов; каламбур; перевод; компенсация; калькирование; опущение; Борис Заходер.

Введение. На сегодняшний день игра слов является одним из самых распространенных стилистических приемов, который особенно часто применяется в художественных произведениях. Проблематика передачи игры слов прежде всего заключается в том, что между обыгрываемыми словами в русском и английском языках редко существуют эквивалентные отношения с охватом двух или более значений. Кроме того, между этими словами имеются расхождения в сочетаемости, частоте употребления, стилистической окраске и др. Наконец, переводчику важно не только сохранить словесную форму игры слов, но и держаться строго в рамках соответствующего «комического жанра» – от безобидной шутки до острой иронии или едкой сатиры [1, с. 289].

Основная часть. Всего выделяют три основных типа переводческих трансформаций для передачи каламбура:

- 1) опущение (изъятие);
- 2) калькирование – воспроизведение каламбура в языке перевода по образцу каламбура в языке оригинала, то есть путем точного перевода значимых частей каламбура на язык оригинала;
- 3) компенсация – прием перевода, при котором элементы содержания оригинала передаются в тексте иным образом для компенсации семантической потери [2, с. 4].

Теперь рассмотрим, как применяются данные трансформации на практике. Возьмем в качестве примера повесть Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес» в пересказе Бориса Заходера.

Рассмотрим фрагмент главы 8 [3]:

When the procession came opposite to Alice, they all stopped and looked at her, and the Queen said severely, "Who is this?" She said it to the Knave of Hearts, who only bowed and smiled in reply.

"Idiot," said the Queen, tossing her head impatiently...

Данный каламбур построен на двойственности значения лексемы *idiot*: 1) 'дурак', 'глупец', 'идиот'; 2) 'название карточной игры «Дурак»'. Ввиду совпадения английского и русского эквивалентов по значениям, эту игру слов можно было бы калькировать, однако Борис Заходер решил ее опустить (возможно, он просто ее не увидел) [4].

«Когда процессия поравнялась с ней, все вдруг остановились и с любопытством поглядели на Алису.

– Кто такая? – сердито спросила Королева у Червоного Валета.

Валет вместо ответа поклонился и улыбнулся.

– *Болван!* – бросила Королева, нетерпеливо тряхнув головой.»

В главе 4 читаем следующую реплику Алисы [3]:

"– There ought to be a book written about me, that there ought! And when I grow up, I'll write one – but I'm grown up now," she added in a sorrowful tone; "at least there's no room to grow up any more here."

Игра слов построена на двусмысленности прилагательного *grown up* – 'большой': 1) 'взрослый'; 2) 'большой в размерах'. Поскольку в русском языке имеется эквивалент '*большой*', полностью совпадающий по значениям с английским, Борис Заходер передал данный каламбур с помощью калькирования [4].

«...Обязательно надо написать про меня книжку, вот что! Когда я буду большая, я сама...» – И тут Алиса запнулась.

– Да ведь я и так *большая*, – грустно сказала она, – а уж в этой-то комнате мне больше никак не вырасти!»

В главе 6 читаем следующий диалог [3]:

"What was that?" inquired Alice.

"Reeling and Writhing, of course, to begin with," the Mock Turtle replied; "and then the different branches of Arithmetic-Ambition, Distraction, Uglification, and Derision."

Данный каламбур построен по принципу омофонии. Английские существительные *reeling and writhing* – 'наматывание и скручивание', созвучны с названиями школьных предметов *reading and writing* – 'чтение и письмо'. Точно так же существительные *Ambition, Distraction, Uglification, and Derision* – 'амбиция, отвлечение, уродство и высмеивание', созвучны с названиями арифметических действий: *addition, subtraction, multiplication, and division* – 'сложение, вычитание, умножение и деление'. Приведенные выше эквиваленты в английском и русском

языках не вполне созвучны, поэтому Борис Заходер совершенно оправданно использовал метод компенсации [4].

‘– А что же вы учили? – спросила Алиса.

Деликатес неожиданно оживился.

– Кучу всяких наук! – начал он. – Ну, первым делом, конечно, учились *Чихать* и *Пихать*. Потом арифметика, вся насквозь: *Почитание*, *Уважение*, *Давление* и *Искажение*.’

В тексте своего пересказа Борис Заходер обыграл созвучие глаголов *чихать* и *пихать* с глаголами *читать* и *писать*, а также – созвучие названий арифметических действий *вычитание*, *умножение*, *деление* и *сложение* с существительными *Почитание*, *Уважение*, *Давление* и *Искажение* соответственно.

Заключение. Таким образом, передача игры слов при переводе представляет действительно большую трудность. Несмотря на то что в иностранном и переводном языках иногда встречаются эквиваленты, охватывающие все или большинство значений, переводчику чаще всего приходится отходить от дословного перевода и подходить к своей работе творчески. Тем не менее практика показывает, что переводчику не всегда удается заметить игру слов в тексте оригинала.

Библиографические ссылки

1. Влахов С. Н. Непереводимое в переводе: монография. 2-е изд., испр. и доп. М. : Высш. шк., 1986.
2. Яковлева С. Л., Саглам Н. Ю. Передача игры слов при аудиовизуальном переводе (на материале сериала «Office») // Международный научно-исследовательский журнал. 2022. № 11 (125). С. 1-7.
3. Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland. Moscow : Progress publ., 1979.
4. Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране Чудес: Сказка / Пересказ с англ. Б. Заходера. М. : Дет. лит. 1979.