

Е. Е. ВОЛКОВ

г. Кемерово, Россия

perevodovedych@gmail.com

УДК 81·25

ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ПРИЕМА КАЛАМБУРА

Аннотация. Данная статья посвящена изучению одного из языковых феноменов, отражающих преднамеренное нарушение языковой нормы, – игре слов. В статье рассматривается проблема перевода игры слов на материале американских фильмов и сериалов («Назад в будущее», «Теория большого взрыва», «Тупой и еще тупее»). Автор статьи на основе анализа переводов выявляет удачность способа передачи англоязычной игры слов на русский язык. Также в статье рассматривается понятие двусмысленности как одного из основных элементов языковой игры и потенциал его использования в речи. Двусмысленность, относящаяся к явлениям речи, ограничивается от смежных приемов языковой игры. Двусмысленность представлена как явление амбивалентное, которое может быть не только затруднением речи, то есть ошибкой, но и служить основой для создания стилистических приемов языковой игры

Ключевые слова: языковая игра, игра слов, каламбур, двусмысленность, переводы, переводческие приемы, переводческая деятельность.

VOLKOV EGOR E.

Kemerovo, Russia

perevodovedych@gmail.com

LEXICAL AND GRAMMATICAL TRANSFORMATIONS IN THE TRANSLATION OF THE PUN TECHNIQUE

Abstract. This article is devoted to the study the linguistic phenomenon reflecting a deliberate violation of a linguistic norm – wordplay. The article deals with the problem of translating wordplay based on the material of American films and TV series ("Back to the Future", "The Big Bang Theory", "Dumb and Dumber"). The author of the article, based on the analysis of translations, reveals methods of transferring the English language wordplay into Russian. The article also discusses the concept of ambiguity as one

of the main elements of the language game and the potential of its use in speech. The ambiguity related to the phenomena of speech is differentiated from the related techniques. Ambiguity is presented not as an ambivalent phenomenon, i.e. a speech impediment, but also as a basis for creating a stylistic techniques of word play.

Keywords: language game, wordplay, pun, ambiguity, translation

В статье рассматриваются трудности, возникающие при переводе игры слов с английского на русский на примере каламбуров из кино. Поскольку в игре слов используется лексическая двусмысленность, ее перевод на другой язык может представлять затруднение, и это становится большой проблемой для переводчика. Функции игры слов, используемой в высказываниях, также будут в центре нашего внимания.

Целью данного исследования является описание информативной структуры игры слов при формировании смысла целостного текста и установление наиболее адекватных соответствий и возможных вариантов передачи этого приема на русский язык. В соответствии с обозначенной целью ставится несколько задач: дать описание приема двусмысленности как одного из основных способов построения каламбура; выявить основные способы перевода игры слов.

В ходе исследования использовались методы лингвистического анализа и описательный метод.

Как известно, прием игры слов и каламбур, в частности, строится на двусмысленности. Согласно Cambridge Dictionary, термин "двусмысленный" означает, наличие более одного возможного значения [Cambridge Dictionary]. В лингвистике данный термин обычно используется в узком смысле как "более чем одно когнитивное значение для аналогичного фрагмента языка" [Leech 1986: 205].

Двусмысленность можно классифицировать как лексическую, грамматическую и прагматическую.

Лексическая двусмысленность. Слово может быть омофоном другого; однако они различаются по значениям или по синтаксическим категориям. Например, 'Duck' и 'cover' – это и глагол, и существительное. Двусмысленность может образоваться по

причине омонимии или многозначности, как в приведенном ниже примере:

"You know, somebody actually complimented me on my driving today. They left a little note on the windscreen; it said, 'Parking Fine.' [Tommy Cooper]. Благодаря лексической двусмысленности "fine" в указанном контексте может быть как комплиментом за успешную парковку автомобиля, так и суммой денег, которую нужно заплатить в качестве наказания за то, что парковка была совершена в неполюженном месте.

Грамматическая двусмысленность. Грамматическая двусмысленность, также известная как синтаксическая двусмысленность, возникает, когда существует много логических форм, соответствующих одному и тому же предложению. Грамматическая двусмысленность может находиться в одной фразе, а может распространяться и на все предложение в целом. Грамматическую двусмысленность можно разделить на 4 категории.

Фразовая двусмысленность. Примером двусмысленной фразы является: *Superfluous hair remover*. Фраза может означать как "средство для удаления лишних волос", так и "средство для удаления любых волос".

Будь то в устной или письменной форме, приведенное ниже предложение будет считаться двусмысленным: *The chicken is ready to eat*. [Quora] – Предложение, может означать, что курица готова к потреблению пищи, но она также может значить, что курица готова для употребления в пищу.

Кванторная двусмысленность. Двусмысленность основанная на внутренней (субъектно-предикатной) структуре высказывания: *A man dies in a car accident every 5 minutes* [Stanford Encyclopedia of Philosophy: Ambiguity]. Поскольку на данный момент времени невозможно вернуть мертвого человека к жизни, то никому не придет в голову, что в приведенном выше предложении под "man" имеется в виду бедняга, который каждые пять минут погибает в автомобильной аварии. Таким образом, двусмысленность может возникнуть из-за «честного» произнесения двусмысленного предложения.

Двусмысленность, основанная на омонимичности местоимений или некорректном их использовании в контексте. Рассмотр-

рим высказывание: *Everyone loves his mother*. Предложение может быть истолковано как чувство любви каждого человека к своей матери, но также его можно интерпретировать буквально, имея в виду, что все любят мать конкретного человека.

В письменной форме двусмысленность может также возникнуть из-за положения строки, как в последней строфе "Права на проезд" Уильяма Карлоса Уильямса:

I saw a girl with one leg

Over the rail of a balcony [Paul Simpson, Lyon 2008]. Не успевший прочитать вторую строку читатель может представить себе образ одноногой девушки. Прочитав вторую строку, он поймет, что это девушка, которая перекинула одну ногу через перила балкона.

Прагматическая двусмысленность. Прагматика – это изучение значения для говорящего [Yule 1996: 3]. Двусмысленность может быть вызвана двумя и более предполагаемыми значениями, которые возникают в одной и той же форме предложения или высказывания.

Интонация высказывания может быть причиной неоднозначности многих фраз и предложений. Например, "копы идут" может быть утверждением, предупреждением или выражением облегчения. "Ты можешь заехать за мной позже?" может быть просьбой, вопросом или и тем, и другим. Предполагаемое значение выражения иногда может быть более ясным в устной форме с использованием интонации и контекста.

Предполагаемая двусмысленность. Двусмысленность также выражается в предположении. Известно, что слово "тоже" несет в себе множество предпосылок. Например: *Я тоже тебя ненавижу*.

Предложение может означать:

- (1) Я тоже тебя ненавижу (как и ты меня);
- (2) Я тоже тебя ненавижу (как и кто-то другой);
- (3) Я тоже тебя ненавижу (как и ненавижу всех остальных).

Вышеприведенные примеры предполагают, что двусмысленность может возникать на уровне предположений.

Наиболее общепринятый способ перевода каламбура на другой язык – адаптировать его к тексту перевода, сохранив при

этом оригинальную игру слов, а также его юмористический эффект. В большинстве случаев переводчик должен внести несколько изменений для того, чтобы успешно перевести оригинальную игру слов. Таким образом, языковая игра текста перевода может отличаться от каламбура текста оригинала по своим структурным свойствам, формальным и семантическим. Конечно, игру слов можно перевести буквально и сохранить языковую игру в языке перевода, однако это бывает редко. Как правило, прямой перевод каламбура приводит к тому, что игра слов полностью теряется при переводе. Чаще всего это происходит в том случае, когда переводчик пропустил игру слов в тексте оригинала или не адаптировал ее в тексте перевода.

Чтобы не потерять игру слов и ее юмористический эффект, оригинальную игру слов можно реконструировать, придумав свою собственную. В таком случае переводчик использует различные лексические методы, такие как повторение, образность, ассонанс, аллитерация, рифма, референтная расплывчатость, двусмысленность, ирония, преуменьшение или аллюзия. И наоборот, когда переводчик не может адекватно перевести языковую игру, он может просто пропустить непереводимую игру слов текста оригинала. С этой целью переводчик может опустить фразу, предложение, речь, часть диалога, а иногда даже целую сцену или действие. Этот прием, однако, не применим к переводам телепередач из-за обязательного соответствия между движением губ оратора и звуками, которые слышат зрители.

Более того, переводчик может целиком дублировать каламбур текста оригинала. В таком случае игра слов просто копируется на языке оригинала в текст перевода. Этот процесс называется переносом, если каламбур языка оригинала остается понятным на языке перевода. Это возможно с англицизмами в русском языке, поскольку носители русского языка понимают слова или фразы, даже если они заимствованы из английского языка.

Если же говорить об утерянных каламбурах, которые не были ни переведены, ни заменены, то есть три способа, которыми переводчик может компенсировать отсутствующие каламбуры. Во-первых, языковую игру можно использовать в тексте перевода там, где его нет в тексте оригинала. Во-вторых, игру слов можно

добавить, просто введя новый текстовый материал. Наконец, переводчик может компенсировать потерю каламбура с помощью сноски и объяснить комичность игры слов, которая была потеряна при переводе.

В качестве примера перевода игры слов возьмем несколько отрывков из известных фильмов. Например, отрывок из фильма Роберта Земекиса “Назад в Будущее”:

Barman: Are you going to order something, kid?

Marty McFly: Yeah, give me a Tab.

Barman: Tab? I can't give you tab unless you order something.

Marty McFly: Right, give me a Pepsi Free.

Barman: You want Pepsi, pal, you're going to pay for it.

Marty McFly: Look, just give me something without any sugar in it, OK? [Back to the future].

В качестве основы игры слов в примере используется существительное «Tab», что является наименованием известного в США в 80-х годах безалкогольного напитка. Юмор строится за счет схожести данного названия с его полным омонимом, в данном контексте имеющим значение «счет». По такому же принципу строится вторая шутка, также указанная в представленном выше отрывке. Только в этот раз это сочетание двух созвучных друг другу слов «free» и «Pepsi Free» – названия еще одного популярного в США напитка. В первом случае слово “free” передает значение “бесплатный”. Во втором случае “free” означает “без сахара”. Комический эффект обоих каламбуров достигается за счет того, что в 50-е годы, куда попадает главный герой фильма, не существовало одного из слов или значений, используемых для их создания.

Ср.: Бармен: Ты будешь что-нибудь заказывать, парень?

Мартин Макфлай: Да, дайте мне что-нибудь.

Бармен: Что-нибудь? Ну, что тебе дать? Заказывай.

Мартин Макфлай: Дайте мне «Пепси».

Бармен: Что значит дайте? Не дайте, а продайте. Заплати!

Мартин Макфлай: Ну, продайте мне что-нибудь, где мало сахара.

В данном случае переводчик использовал прием компенсации. К сожалению, оригинальный каламбур не был сохранен. Однако

переводчик придумал иной способ передать игру слов, создав новую языковую игру, компенсировав это созданием новой ситуации. Из человека, использующего слова, имеющие в его времени другое значение, Марти стал человеком, страдающим легкой косноязычностью, и, растерявшись, использовал не совсем уместные при разговоре слова. Тем не менее, более удачно перевести этот диалог скорее всего было нельзя, учитывая, что шутки переводчику пришлось придумывать с нуля.

Другой пример из сериала “Теория Большого Взрыва”, ср.:

Sheldon: You don't get it, Leonard. I'm going to miss so much the unified field theory, cold fusion, the dogapus.

Leonard: What's a dogapus?

Sheldon: The hybrid dog and octopus. Man's underwater best friend [ТВБТ Sheldon].

Для данной языковой игры был специально придуман неологизм, построенный на основе соединения слов «dog» («собака») с одним из корней слова «octopus» («осьминог»). Шелдон – второй ключевой персонаж сериала, склонный к экстравагантному поведению, выдвинул гипотезу о том, что через несколько десятков лет развитие науки и техники достигнет такого прогресса, что человек сможет сделать себя бессмертным. Подобная гипотеза привела к умозаключению, что в будущем будет возможно создать гибрид собаки и осьминога, который сможет стать подарком на трехсотлетний юбилей. Данная игра слов, по сравнению с предыдущим, не представляет особой трудности для перевода и позволяет воспользоваться приемом калькирования или компенсации:

Шелдон: Ты не понимаешь, Леонард. Я столько всего пропусти: единую теорию поля, холодный ядерный синтез, песенного.

Леонард: Песенного?

Шелдон: Это гибрид собаки и осьминога. Лучший подводный друг человека.

Переводчику удалось сохранить изначальный комический эффект, который производит оригинальная языковая игра, и даже сохранить форму оригинального каламбура.

Следующий пример из популярной американской комедии 1994 г. «Тупой и еще тупее», каламбур в котором был основан на

категории паронимии, ср.:

Lloyd: Excuse me. Could you tell me how to get to the medical school? I'm supposed to be doing a lecture in about 20 minutes, and my driver's a bit lost.

Woman: You go straight ahead, and, uh, you make a left over the bridge.

Lloyd: That's a lovely accent you have. New Jersey?

Woman: Austria.

Lloyd: Austria! Ha ha! Well, then... G'day, mate. Let's put another shrimp on the barbie.

Woman: Let's not [Dumb & Dumber].

Главный герой фильма Ллойд уточняет у девушки, где находится остановка и как до неё доехать. Девушка разговаривает с сильным немецким акцентом, из-за чего Ллойд поинтересовался, откуда она родом. Узнав, что девушка приехала из Австрии, Ллойд, будучи человеком не особенно умным, обращается к девушке с распространенным австралийским приветствием и предлагает ей пожарить на гриле креветки, что является популярным видом отдыха в Австралии. Паронимы «Austria» / «Australia» не представляют трудности при переводе, трудность перевода в другом. Дело не в том, что русский зритель в большинстве своем не знает культуру Австралии. Самая главная проблема в физической невозможности передать на русский язык австралийский акцент:

Ллойд: Извините, не скажете, как проехать к медицинскому колледжу? У меня лекция через двадцать минут, а мой шофер заблудился.

Девушка: Езжайте прямо, а потом поверните налево, за мостом.

Ллойд: Какой милый акцент. Нью-Джерси?

Девушка: Австрия.

Ллойд: Австрия? Надо же. Здорово, гуру, а не поджарить ли нам кенгуру?

В данном случае переводчик вместо комментария использовал прием компенсации, заменив одну реалию другой путем введения нового образа, а именно, образа «кенгуру», что дает возможность зрителю понять, что герой перепутал Австрию с

Австралией. Слово «гуру» в данном случае не несет никакой смысловой нагрузки и используется в качестве рифмы к слову «кенгуру», что усиливает комический эффект каламбура.

Подводя итоги, следует сказать следующее. Главная задача перевода заключается в том, чтобы достигать взаимопонимания между носителями различных языков. Для того, чтобы его достичь, нужно, чтобы перевод сохранил эквивалентность и обязательно был адекватным. При этом адекватность в переводе всегда более предпочтительна, чем эквивалентность. Если у переводчика встал выбор между адекватностью и эквивалентностью, переводчику следует выбрать первое. Но это обязательно только в том случае, если у переводчика нет выбора, потому что если есть возможность сохранить и эквивалентность, и адекватность, то желательно добиться того, чтобы в тексте сохранились обе категории. В противном случае, переводчику необходимо пожертвовать первым в угоду второму. Таким образом, адекватность – это одно из ключевых понятий переводоведения, которое определяется как максимальное стилистико-содержательное соответствие перевода оригиналу. Несмотря на то, что переводчику постоянно приходится выбирать между эквивалентностью и адекватностью, как правило, именно из адекватности рождается эквивалентность. Таким образом, для создания эквивалентного перевода переводчик подбирает адекватный способ перевода. Языковая игра основана на целенаправленном нарушении норм языка для того, чтобы создать комический эффект. Её концепция подразумевает плюрализм значений, который позволяет использовать эффект неожиданности, придавая слову значение, которое, по правилам языка, оно иметь не должно. Когда читатель находит игру слов, он получает эстетическое удовольствие от выявления каламбура и того, как он меняет восприятие предложения, Языковая игра включает в себя большое разнообразие приемов. Для перевода языковой игры от переводчика требуется быть эрудированным и сообразительным, поскольку присутствие эквивалента в языке перевода почти всегда маловероятно. Зачастую приходится использовать воображение и создавать игру слов или опускать ее, чтобы сохранить адекватность в переводе, поскольку каламбур слишком сложный для перевода, или его

вовсе нельзя перевести даже методом компенсации (так называемая непереводаемая игра слов).

Литература

Бархударов Л. С. Язык и перевод. М.: Международные отношения, 1975. – 240 с

Вайнрайх В. Языковые контакты. Состояние и проблемы исследования: монография. М.: Едиториал УРСС, 2000.

Валеева Н. Г. Национально-культурный компонент когнитивной деятельности этноса и проблемы перевода // Вестник МГЛУ. – 2014. – Выпуск 561. – С. 55-70

Виноградов В. В. О теории художественной речи. М.: Высшая школа, 1971. – 240 с.

Влахов С. И. Непереводаемое в переводе / С. И. Влахов, С.П. Флорин. М.: Международные отношения, 1980. – 342 с.

Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. М.: 1999. – 424 с.

Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. – 2-е изд. М. : Флинта : Наука, 2012. - 344 с.

Нухов С. Ж. Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. на соис. учен. степени док. филол. наук. М., 1997. 39 с.

Back to the future [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m-rihCFNsQ> (accessed 22.02.2022)

Cambridge Dictionary [Электронный ресурс] URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%BE-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/ambiguous> (дата обращения 22.02.2022)

Dumb & Dumber [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=XYZ6_n7Mpb0 (accessed 22.02.2022)

Leech G. N. 1968. A Linguistic Guide to English Poetry. London: Longman – 205 p.

Quora [Электронный ресурс] URL: <https://www.quora.com/How-can-we-rewrite-The-chicken-is-ready-to-eat-correcting-all-ambiguities-in-it#:~:text=%E2%80%9CThe%20chicken%20is%20ready%20to%20eat%22%20is%20a%20sentence%20you,to%22%20would%20be%20best%20avoided.> (accessed 22.02.2022)

Stanford Encyclopedia of Philosophy: Ambiguity [Электронный ресурс] URL: <https://stanford.library.sydney.edu.au/archives/sum2011/entries/ambiguity/>

(accessed 22.02.2022)

Stylistics: Past, Present, and Back to Front Paul Simpson, Lyon, 2008
[Электронный ресурс] URL: <https://slideplayer.com/slide/10380365/> (accessed 22.02.2022)

TBBT Sheldon [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jFB2QDNswmE> (accessed 22.02.2022)

Tommy Cooper Quote: [Электронный ресурс] URL: <https://quotefancy.com/quote/1145682/Tommy-Cooper-You-know-somebody-actually-complimented-me-on-my-driving-today-They-left-a> (accessed 22.02.2022).

Yule G. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press – 138 p.

REFERENCES

Barhudarov L. S. *Yazyk i perevod*. M.: Mezhdunarodnye otnosheniya, 1975. – 240 s

Vajnrakh V. *Yazykovye kontakty. Sostoyanie i problemy issledovaniya: monografiya*. M.: Editorial URSS, 2000.

Valeeva N. G. Nacional'no-kul'turnyj komponent kognitivnoj deyatel'nosti etnosa i problemy perevoda // *Vestnik MGLU*. – 2014. – Vypusk 561. – S. 55-70

Vinogradov V. V. *O teorii hudozhestvennoj rechi*. M.: Vysshaya shkola, 1971. – 240 c.

Vlahov S. I. *Neperevodimoe v perevode / Ч. I. Vlahov, S.P. Florin*. M.: Mezhdunarodnye otnosheniya, 1980. – 342 s.

Komissarov V. N. *Sovremennoe perevodovedenie*. M.: 1999. – 424 c.

Norman B.YU. *Igra na granyah yazyka*. – 2-e izd. M. : Flinta : Nauka, 2012. - 344 s.

Nuhov S. ZH. *Yazykovaya igra v slovoobrazovanii: avtoref. dis. na sois. uchen, stepeni dok. filol. nauk*. M., 1997. 39 s.

Back to the future [Elektronnyj resurs] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m-rihCFNsqq> (accessed 22.02.2022)

Cambridge Dictionary [Elektronnyj resurs] URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/ambiguous> (data obrashcheniya 22.02.2022)

Dumb & Dumber [Elektronnyj resurs] URL: https://www.youtube.com/watch?v=XYZ6_n7Mpb0 (accessed 22.02.2022)

Leech G. N. 1968. *A Linguistic Guide to English Poetry*. London: Longman – 205 p.

Quora [Elektronnyj resurs] URL: <https://www.quora.com/How-can-we-rewrite-The-chicken-is-ready-to-eat-correcting-all-ambiguities-in->

