

ФИЛОЛОГИЯ*(специальность: 10.02.19)*

УДК 81

Л.Р. Сардалова*Чеченский государственный университет**г. Грозный, Россия*

redaction-el@mail.ru

**ПРИЕМЫ ПЕРЕДАЧИ ИГРЫ СЛОВ
С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК
В ТЕКСТАХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ
ДЖЕРОМА К. ДЖЕРОМА
«THREE MEN IN A BOAT (TO SAY NOTHING OF THE DOG)»
И «THREE MEN ON THE BUMMEL»**

**[Luisa R. Sardalova Techniques for transferring the pun
from English into Russian in the fiction texts by Jerome K. Jerome
"Three Men in a Boat (To Say Nothing of the Dog)"
and "Three Men on the Bummel"]**

Jerome K. Jerome often uses pun techniques in *Three Men in a Boat (To Say Nothing of the Dog)* and *Three Men on the Bummel*, which shapes his unique storytelling style and subtle humor. The play on words in his works is extremely rarely built on a phonetic or lexical level, usually it is a morphological or syntactic play on words. It is also worth noting that authors of literary texts prefer not to abound in pun techniques, so as not to spoil the quality and style of their work, because the frequent use of puns speaks more of a farce or an anecdote. The degree of translatability of the pun depends on each specific case of use, various factors play a role here: genetic and typological similarity of languages, similarities of two cultures, the temporal distance between the author of the text and the translator, the context of the work, etc. giving a play on words, the translator must correctly establish the functional type of stylistic device, it depends on whether the meaning will remain and whether the device is emphasized in the text.

Key words: literary text, wordplay, translation transformations, stylistic device, humor.

Существует точка зрения, что прием игры слов – это «эксклюзивная» стилистическая единица. В одном художественном тексте сложно встретить многочисленные примеры языковой игры, это связано с тем, что данный языковой феномен сильно перетягивает на себя фокус внимания, таким образом,

акцентируя смысл вместе с содержаниями текста. Если автор изобилует данным приемом, то текст становится почти нечитабельным и комичное или эстетичное переходит в излишне грубо пародийное: художественное произведение превратится в сборник анекдотов.

В своих двух произведениях «Three Men in a Boat (To Say Nothing of the Dog)» и «Three Men on the Bummel» Джером К. Джером не раз прибегает к употреблению феномена игры слова. При этом, как показывает дальнейший анализ, он предпочитает сложную игру слов, в его текстах практически невозможно встретить примеры использования фонетических или лексических каламбуров. Это показывает, что автор предпочитает тонкий, интеллигентный юмор, который требует у читателя наличия фоновых знаний и высокого чувства текста. Хотя стоит отметить, что некоторые шутки – а, безусловно, Джером прибегает к феномену языковой игры с целью создания юмористического эффекта, – достаточно просты для понимания и понятны всем, т.е. юмор снижен.

Обилие талантливо примененных стилистических приемов вызывает у переводчиков произведений Джерома множество проблем. В дальнейшем анализе мы рассмотрим, какими способами и благодаря каким языковым средствам и переводческим трансформациям мы можем передать прием игры слов или показать, где его стоит опустить и почему это лучше сделать.

1. Перевод ИС текста оригинала с помощью игры слов в тексте переводе

Известны случаи, когда переводчик принимает решение о полном или частичном переносе игры слов оригинала в текст перевода без каких-либо изменений. Это происходит довольно редко, когда перевод игры слов может быть полностью лингвистически осуществим. Это актуально для исторически и генетически близких языков. Еще одним немаловажным фактором является то, что английский и русский языки значительно сближены и с культурной точки зрения взаимодоступны, благодаря культурным контактам, наличию значительного корпуса переводных текстов и вовлеченности общества, в частности молодежи, в англоязычный мир. Таким образом, мы осуществляем перенос полностью эквивалентной равноценной игры слов с сохранением всех формальных и семантических элементов оригинального игрового приема. Например:

«We were sitting in my room, smoking, and talking about how **bad** we were – **bad** from a medical point of view I mean, of course» [Three Men in a Boat, гл. 1, стр. 8].

«Мы сидели в моей комнате, курили и обсуждали, насколько каждый из нас **плох** – я имею в виду, **плох** с медицинской точки зрения, конечно же» (Здесь и далее перевод примеров из художественных произведений наш).

В вышеприведенном отрывке прилагательное «*bad*» требует после первого появления в тексте пояснения, объяснения контекста, ведь эту языковую единицу можно использовать как для описания нехорошего человека (напр., *He is a bad person* / Он плохой человек), так и для описания плохого самочувствия (напр., *I feel bad* / Я плохо себя чувствую). На этом автор и строит языковую игру, причем герой «*Three Men in a Boat*» сам поясняет контекст употребления им этого прилагательного («*bad from a medical point of view I mean, of course*»), что создает комический эффект.

При переводе данной языковой игры у переводчика не возникает проблем с эквивалентной передачей смыслов, так как прилагательное «*плохой*» в русском языке также может употребляться в разных ситуациях. Аналогичную ситуацию в совпадении лексических единиц в значении в разных языках мы можем наблюдать в следующем примере:

«As we stood, waiting for the eventful moment, I heard someone behind call out: “Hi! **Look at your nose.**”

I could not turn round to see what was the matter, and **whose nose it was** that was to be looked at. I stole a side-glance at **George’s nose!** It was all right – at all events, there was nothing wrong with it that could be altered, I squinted down at my own, and that seemes all that could be expected also.

...

We looked then, and saw that **the nose of our boat** <...>» [*Three Men in a Boat*, гл. 18, стр. 185].

«Пока мы так стояли в ожидании решительного момента, сзади раздался чей-то голос: “Эй, вы, **посмотрите на свой нос!**”

Мне нельзя было оглянуться, чтобы выяснить, в чем дело и **чей это нос** нуждается в осмотре. Я только украдкой взглянул **на нос Джорджа**. Нос как нос, во всяком случае, того, что нельзя было исправить, я в нем не обнаружил, тогда я скосил глаза на свой собственный, но и он как будто был таким же.

Мы посмотрели и увидели, что **нос нашего корабля...**»

В русском и английском языках «*нос*» имеет как значение части лица, так и название части корабля.

Еще примеры калькирования игрового приема:

«I can only say that it appeared to me unnecessarily short, exhibiting a pair of ankles – **if I may be permitted to refer to such points** – that, **from an artistic point of view**, called rather for concealment» [Three Men on the Bummel, с.58].

«Могу лишь отметить, что из-под него, непонятно почему, виднелись щиколотки, – **простите меня за упоминание подобного** – что, **с эстетической точки зрения**, оскорбляло и побуждало прикрыть их».

«“Begin with breakfast.” (George is so practical.) “Now for breakfast we shall want **a frying-pan**” – (Harris said **it was indigestible**; but we merely urged him not to be an ass, and George went on) – “a tea-pot and a kettle, and a methylated spirit stove”» [Three Men in a Boat, гл. 4, стр. 35].

«Начнем с завтрака. (Джордж такой практичный.) Так вот, на завтрак нам нужна **сковородка**... – Тут Харрис отметил, что **ее будет сложно переварить**, но мы сразу сказали ему не умничать и Джордж продолжил, – Чайник для заварки и чайник для кипятка, а еще спиртовка».

В данных примерах мы с легкостью можем сохранить оригинальную ироническую языковую игру, без потерь смысла, без значительного изменения синтаксиса или лексики, а главное без опущения или экспликации.

Нередко игра слов автора обладает специфическими национальными или культурными характеристиками, которые невозможно передать идентично в тексте перевода. Если переводчик хочет оставить прием игры слов, то, как правило, он прибегает к переводческой трансформации компенсации, что традиционно понимается как 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 языка, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале. Компенсация может разделяться на два вида – так, если при переводе компенсационный прием вводится в том же самом фрагменте текста, то такая компенсация называется контактной, дистантная компенсация – эта компенсация, которая реализуется в отличной от оригинала дроби текста.

В данной работе при переводе игры слов мы прибегаем к контактной компенсации, которая может конструироваться как на основе семантической или формальной, которая присуща одному из компонентов игры слов в оригинале, так и на абсолютно новой семантической и формальной основе.

«It [barometer] rises or falls for rain and fine, with much of less wind, and one end if “Nly” and the other “Ely” (**what’s Ely got to do with it**)...» [Three Men in a Boat, гл. 5, стр. 38].

«Недавно появилась еще одна разновидность барометров – прямые и высокие... Он поднимается и падает, как при дождливой, так и при ясной погоде, от усиления и ослабления ветра, и на одном конце написано «**Великая Сушь**», а на другом «**Ведро**» (**но причем тут ведро, я совершенно не понимаю**)».

Как мы можем видеть из приведенного примера, автор играет с омофоническими понятиями «*Ely*» как обозначение востока (от «easterly» / восточный) и как названия города.

«Harris, said, however, that the river would suit him to a “**T**”. I don’t know what a “**T**” is (**except a six-penny one, which includes bread-and-butter and cake ad lib., and is cheap at the price, if you haven’t had any dinner**)» [Three Men in a Boat, гл. 1, стр. 14].

«Харрис сказал, что река его устроила бы «**на все сто**». Я не в курсе, кто все эти «**сто**»».

Вышеприведенный пример вызывает некоторые трудности при переводе, что заставляет опустить часть оригинального предложения (экспликацию героя его понимания «*T*» (названия дешевого английского завтрака; основа каламбура в данном примере)). Но чтобы компенсировать игру слов мы прибегаем к употреблению устоявшегося выражения «*на все сто*» и затем строит языковую игру на членении и акцентуации на слове «*сто*» (противопоставление «на все сто процентов» и «кто все эти сто людей»).

«He had been out with his aunt that morning: and if he looks wistfully at a pastrycook’s window she takes him inside and buys him cream buns and “**maid-s-of-honour**” until he insists that he has had enough, and politely, but firmly, refuses to eat another anything» [Three Men on the Bummel, с.1]ю

«По утрам он выходил гулять с тетей, и когда он мечтательно смотреть на витрину кондитерской она сразу же вела его внутрь и покупала ему булочки с кремом и «**наполеонов**», пока он не настаивал, что в него больше не влезет, и вежливо, хоть и жестко, отказывался есть что-либо еще.»

В данном контексте замена названия кондитерского изделия возможно на более знакомое и понятное для русскоязычного читателя слово. Игровой прием при этом сохраняется, при этом локализуясь и адаптируясь под аудитории перевода.

Таким образом, в случае употребления компенсационной игры слов на новой основе игра слов оригинального текста либо опускается полностью и заменяется другой компенсационной игрой слов, которая реализуется в других контекстах, либо нейтрализуется, тогда переводчик должен обыграть другой смежный элемент текста, акцентировать другой стилистический прием. Стоит отметить, что при активном использовании техник компенсации переводчик рискует существенно исказить содержательную структуру оригинального текста.

2. Перевод ИС другими способами

Говоря о переводе игры слов, при котором мы используем такой метод, как замена другим стилистическим приемом, стоит отметить, что С.А. Циркунова относит его к подвиду компенсации, что получает название «аналогов» [3]. В таком случае прием должен быть родственным по отношению к ИС – это может быть ирония, парадоксы, аллитерация или повторение, также это могут фонетические средства: аллитерация, рифмовка, звуковое сходство.

Приведем пример:

«He says **he'll teach you** to take his boards and make a raft of them; but, seeing that you know how to do this pretty well already, the offer, **though doubtless kindly meant**, seems a superfluous one on his part, and you are reluctant to put him to any trouble by accepting it» [Three Men in a Boat, гл. 15, стр. 121]

«Он говорит, что **еще покажет** вам, как **таскать** его доски и собирать из них плоты, но, поскольку вы уже **и без него это прекрасно умеете**, его **весьма любезное** предложение кажется вам немного запоздалым, и вам не очень хочется принимать его, чтобы не усугублять положение.»

Здесь автор показывает иронию с помощью синтаксической и структурной языковой игры, которую мы передаем благодаря компенсации языковыми единицами («еще», «уже и без него») и коннотативной замене («*he'll teach you*» – «он покажет вам»).

Добавление дополнительных элементов текста мы можем наблюдать и в следующем примере:

«**No true** German would allow his arrangements to be interfered with by so **unruly** a thing **as the solar system**» [Three Men on the Bummel, с.4]

«**Ни один истинный немец** не изменит своих установок **из-за капризов Солнечной системы.**»

Добавляя при переводе акцентированное отрицание «*ни один*» и прилагательное «*истинное*», мы сохраняем ироничность и абсурдность, задуманную автором. Дабы передать комические интенции текста мы можем добавить «*из-за капризов*». Таким образом, чтобы верно передать интенции автора, переводчик должен прибегать к компенсации.

«They talked **French that nobody could understand**, and **German that they could not translate** themselves!» [Three Men on the Bummel, с.57]

«Они говорили на **таком** французском, который никто не мог понять и на **таком** немецком, что сами себя перевести не могли».

Добавление «*такой*» акцентирует оценочный эффект двух понятий, т.е. французский и немецкий были на очень плохом уровне.

«He would **take bronchitis in the dog-days**, and **have hay-fever at Christmas**. After a six-weeks' period of **drought**, he would be stricken down with **rheumatic fever**; and he would go out in a **November fog** and come home with a **sunstroke**» [Three Men in a Boat, гл. 6, стр. 49]

«Он умудрялся **схватить бронхит в разгар летнего зноя и сенную лихорадку на Рождество**. После **полуторамесячной засухи** у него мог начаться **приступ ревматизма** и ему ничего не стоило выйти **погулять в туманный ноябрьский денек** и **вернуться с солнечным ударом**».

В выше приведенном отрывке мы легко можем передать смысл игрового приема автора, но не всегда одними и теми же средствами, мы можем обратиться к приему замены, или компенсации (добавочным языковым единицам).

«I begin to strike out frantically for the shore, and wonder if I shall ever see home and friends again, and wish I'd been kinder to my little sister **when a boy (when I was a boy, I mean)**» [Three Men in a Boat, гл. 3, стр. 26]

«Я начинаю отчаянно барахтаться, стремясь выплыть к берегу, и мечтаю увидеть вновь свой дом и друзей, и жалею, что обижал сестренку **в мальчишеские годы (в смысле в свои мальчишеские годы)**».

Единица «*boy*» автором обыгрывается в контексте – «*моя сестра, когда была мальчиком*» и «*моя сестра, когда я был мальчиком*». Для полноценной передачи и сохранения смысла игры слов текста-оригинала мы заменяем «*мальчик*» на «*мальчишеские годы*», более устойчивое словосочетание для русского языка, которое подходит по смыслу.

Нередко случается так, что при переводе невозможно ни передать оригинальную игру слов средствами языка перевода, ни другим способом сформировать в данной части текста прием ей аналогичный. В этом случае решить проблему может только опущение. Хотя стоит отметить, что опущение – это не способ перевода, а скорее отказ от него.

«For the next four days he lived a simple and blameless life on **thin Captain's biscuits** (I mean that **the biscuits were thin, not the captain**) and soda-water...» [Three Men in a Boat, гл. 1, стр. 13].

«Последующие четыре дня мой знакомый вел жизнь скромную и безупречную, **питаюсь только сухарями и водой**».

В вышеприведенном примере мы можем видеть, как авторский игровой прием, строящийся на синтаксическом недопонимании (*thin Captain's biscuits / biscuits = thin, not the captain*), полностью опускается при переводе. Опущение может сочетаться с компенсацией дистантного вида, то есть переводчик может восполнить игровой прием в другом месте текста, вне данного предложения.

Другие примеры опущения:

«After painful efforts, resulting in sounds **suggestive of anything rather than the place of worship**, I would excuse myself» [Three Men on the Bummel, с.98].

«Несмотря на все усилия, мне не удалось выдать звук, **который хотя бы отдаленно напоминал то, что мне говорили**, и я сдался».

В оригинале автор употребляет «*the place of worship*», тем самым сравнивая что-то святое с восприятием немцами своего языка, у героя книги нет возможности повторить звуки верно, и он говорит о том, что ему крайне далеко до уровня носителей языка. При переводе нам достаточно сложно с помощью игры выразить подобную метафору, что приводит к опущению, но, опять же, представляется возможной дальнейшая дистантная компенсация.

«He likes his view from the summit of the hill, but he likes to find there a stone tablet telling him what to look at, find a table and bench at which he can sit to partake of the frugal beer and “**belegte Semmel**” he has been careful to bring with him» [Three Men on the Bummel, с.54].

«Ему нравится вид с вершины горы, но больше ему нравится, когда там есть дощечка с надписью, куда и на что смотреть, стол и скамейка, за которыми он мог бы скромно отдохнуть с пивом и закусить **бутербродом**, который он бережно принес с собой».

«*Belegte Semmel*» – это разновидность традиционной для Германии еды, бутерброд с мясом. Бывает так, что блюдо национальной кухни имеет колоссальный международный успех и его название известно каждому, но в этом случае название немецкого бутерброда известно скорее лишь знакомым с немецкой культурой людям. Можно было бы также заменить название немецкого блюда названием русского блюда, но в контексте произведения это будет являться фактической ошибкой (немец ест русский бутерброд), следовательно, игра слов опускается и значение генерализируется.

Таким образом, мы можем заключить, что Джером К. Джером нередко прибегает к языковым игровым приемам в «*Three Men in a Boat (To Say Nothing of the Dog)*» и «*Three Men on the Bummel*», что формирует его уникальный стиль повествования и тонкий юмор. Игра слов в его произведениях крайне редко построена на фонетическом или лексическом уровне, обычно это морфологическая или синтаксическая игра слов. Стоит также отметить, что авторы художественных текстов предпочитают не изобиловать игровыми приемами, дабы не испортить качество и стиль своего произведения, потому что частое употребление игры слов говорит скорее о фарсе или об анекдоте. Степень переводимости игры слов зависит от каждого конкретного случая употребления, здесь роль играют различные факторы: генетическая и типологическая близость языков, сходства двух культур, временная дистанция между автором текста и переводчиком, контекст произведения и др. 4) Существует несколько способов перевода игры слов: перевод с помощью игры слов в языке-переводе, перевод игры слов другими способами (т.е. не игрой слов, например, при помощи опущения), а также комбинация приемов из двух первых групп. На настоящий момент в науке отсутствует систематизация рекомендаций по переводу игровых приемов, чаще все рекомендации сводятся к передаче игры слов идентичным стилистическим приемом, хотя такой перевод может привести к недопониманию текста. При анализе перевода игры слов в произведениях Джерома К. Джерома «*Three Men in a Boat (To Say Nothing of the Dog)*» и «*Three Men on the Bummel*» было выявлено, что игровые приемы можно сохранить и акцентировать на них смысл в тексте перевода. Игру слов можно адаптировать, заменить, компенсировать. Когда же прием слишком локализован или сложен для понимания русскоязычной публике, то прием можно опустить (но лучше дистантно компенсировать в другом месте текста), пояснить или перевести в аннотации и заметки (но тогда затрудняется восприятие текста, заложенное автором).

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Жолос Л.М.* Особенности функционирования игры слов в художественном тексте // Гуманитарные и социальные науки. 2017. № 4. <http://www.hses-online.ru>
2. *Ильясова Р.С., Жолос Л.М.* Комическое в творчестве В.В. Маяковского: восприятие современников // Гуманитарные и социальные науки. 2018. № 6.
3. *Циркунова С.А.* Передача внутриязыковых значений слова в переводе // Дисс.... на соискание ученой степени канд.филол.наук по спец. 10.02.20. М., 2002.
4. *Jerome J. K.* Three men in a boat. Giunti Editore, 2010.
5. *Jerome J. K.* Three Men on the Bummel. 1st World Publishing, 2004.

R E F E R E N C E S

1. *Zholos L.M.* Features of the functioning of word play in a literary text // Humanities and social sciences. 2017. No. 4. <http://www.hses-online.ru>
2. *Ilyasova R.S., Zholos L.M.* The comic in the works of V.V. Mayakovsky: Perception of Contemporaries // Humanities and Social Sciences. 2018. No. 6.
3. *Tsirkunova S.A.* Transfer of intra-lingual meanings of a word in translation. Thesis. M., 2002.
4. *Jerome J. K.* Three men in a boat. Giunti Editore, 2010.
5. *Jerome J. K.* Three Men on the Bummel. 1st World Publishing, 2004.

12 марта 2021 г.
