

УДК 372.881.111.1 (Обучение языкам (английскому))

## ПЕРЕДАЧА ИГРЫ СЛОВ КАК ВАЖНЫЙ АСПЕКТ ПЕРЕВОДА ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

© 2024 А.П. Журавлев

Журавлев Александр Павлович, старший преподаватель кафедры иностранных языков

E-mail: [palych32@rambler.ru](mailto:palych32@rambler.ru)

Самарский государственный технический университет  
Самара, Россия

Статья поступила в редакцию 04.12.2024

В данной статье рассматривается вопрос передачи игры слов при переводе художественных произведений разного рода с английского языка на русский. В статье анализируется понятие игры слов как художественного приема, обладающего большим потенциалом как в плане выражения нюансов значения, так и в плане создания определенного воздействия на читателя в соответствии с замыслом автора художественного произведения. В работе рассмотрены наиболее часто встречающиеся виды игры слов, проанализированы способы ее создания и приемы передачи игры слов при переводе. Установлено, что одной из основных проблем при переводе игры слов является передача не только ее содержания, но и формы. На основе разбора и анализа реальных примеров передачи игры слов при переводе у студентов формируется ряд компетенций, необходимых для освоения в рамках подготовки по специальности 45.03.02 «Лингвистика», профиль «Перевод и переводоведение». По итогу исследования делается вывод о том, каким знаниями, навыками и способностями должен обладать переводчик для того, чтобы эффективно решать задачу передачи игры слов при переводе художественных произведений. Также делается вывод о том, что полноценная передача игры слов в ряде случаев невозможна в силу объективных причин.

*Ключевые слова:* игра слов, художественное произведение, контекст, переводоведение

DOI: 10.37313/2413-9645-2024-26-99-9-13

EDN: QAXOEB

*Введение.* Игра слов является важным художественным приемом, и ее присутствие в тексте произведения никогда не бывает случайным. Помимо передачи каких-либо аспектов ситуации и подсмыслов высказывания, игра слов оказывает определенное эмоциональное и эстетическое воздействие на читателя, что является реализацией осознанного намерения автора художественного произведения. Соответственно, частичная передача игры слов либо ее опущение при переводе означают, что цель перевода достигнута не полностью.

Именно ввиду большой художественной силы этого приема преподавателю на занятиях по практическому курсу перевода необходимо объяснять обучающимся, насколько важна адекватная передача игры слов для сохранения целостности восприятия того или иного произведения. Одной из компетенций, которые формируются при этом, является способность проводить предпереводческий анализ текста. Это позволяет выявить в тексте оригинала игру слов и наметить пути ее передачи при переводе. Другой важной компетенцией, формируемой у обучающегося в ходе анализа случаев передачи игры слов, является способность осуществлять письменный

межъязыковой перевод с соблюдением норм лексической эквивалентности, а также грамматических, синтаксических и стилистических норм. Это необходимо для адекватной передачи игры слов при переводе с сохранением ключевых особенностей текста оригинала.

В данной статье мы проанализируем ряд случаев передачи игры слов на предмет того, как переводчики справились с этой задачей, и выясним, что необходимо для ее успешного решения.

Задачами данного исследования являются следующие:

1. рассмотреть понятие игры слов;
2. проанализировать способы передачи игры слов при переводе художественных текстов с английского языка на русский;
3. ответить на вопрос о том, какие навыки, знания и способности необходимы переводчику для качественной передачи игры слов при переводе художественных произведений.

Практическая ценность данного исследования обусловлена тем, что полученные в нем результаты и выводы могут представлять интерес в

плане методологии преподавания иностранного языка и прикладного переводоведения.

*Методы исследования:* сопоставительный анализ текстов, демонстрация визуальных материалов, комментированное чтение.

*История вопроса.* В своих работах исследователи приводят самые разные определения игры слов. В данной статье мы будем придерживаться определения, данного Е.Д. Голубчиком: «Игра слов – это остроумное высказывание, главной отличительной характеристикой которого является столкновение двух слов с разным значением, но схожих по звучанию или написанию» [3, с. 5].

При этом многие исследователи не разделяют понятия «игра слов» и «каламбур», что представляется нам неверным. Мы склонны согласиться с точкой зрения С.Е. Хорохориной, которая рассматривает игру слов как более широкое понятие и характеризует ее как «стилистический прием, основанный на совокупности двух или нескольких лингвистических единиц, обладающих общим или схожим планом выражения, но различных в плане содержания» [11, с. 55].

Существуют разные способы создания игры слов. С.С. Иванов приводит достаточно исчерпывающий перечень таких приемов, из которых наибольший интерес для нашего исследования представляют обыгрывание значений слов-омонимов (каламбур), обыгрывание значений многозначных слов, а также распад значения идиомы [6, с. 227-228]. З.М. Сафина также упоминает в качестве одного из способов полисемию, поясняя, что «посредством языковых средств воссоздается такая ситуация, при которой слово или языковая конструкция несёт в себе два или более значения в рамках одного и того же контекста» [10, с. 106].

Способы передачи игры слов при переводе представляют собой отдельную тему для исследования. Совершенно очевидно, что при работе с языковыми конструкциями такого уровня уже недостаточно одних только лексико-грамматических трансформаций. Некоторые исследователи предлагают такие приемы как калькирование и компенсация [7, с. 131-132]. Однако следует понимать, что передача игры слов в переводе во многом представляет собой творческим процесс: «Различные способы перевода, такие как транслитерация, транскрипция, калькирование, описательный перевод <...>, эффективны при передаче игры слов, однако требуют творческого подхода переводчика» [1, с. 111].

В этой связи подведение какой-либо научной базы под этот процесс во многом условно. Такое мнение обусловлено еще и тем, что полноценная передача игры слов при переводе подразумевает воспроизведение не только ее содержания, но и формы: «Основные трудности при переводе игры слов возникают из-за того, что ее структура требует сохранять как план содержания (значение), так и план выражения (форму)» [11, с. 56].

Действительно, форма игры слов является важным аспектом, который крайне необходимо сохранить в переводе. Поскольку «игра слов посредством эффекта деавтоматизации восприятия текста привлекает внимание к самой форме слова» [9, с. 80], то при переводе игры слов «перепределению подвергается и сама форма оригинала» [2, с. 96].

В свете всего вышесказанного становится понятно, что передача игры слов при переводе представляет собой довольно сложную задачу: она требует от переводчика «не только знания языка на высоком уровне, но и способности найти соответствующее по смыслу оригиналу выражение в языке перевода» [4, с. 40]. Кроме того, переводчик должен иметь творческие способности и проявлять их, поскольку сугубо механический подход к переводу игры слов не принесет нужного результата – передачи информации (т.е. содержания игры слов) и оказания необходимого эмоционального воздействия на читателя (сохранение формы игры слов). К сожалению, одновременное достижение обеих целей не всегда возможно, и переводчику постоянно приходится делать выбор – отказаться от передачи шутки, дословно переведя содержимое оригинала, либо сосредоточиться на переводе фразы, сохранив заложенный в нее смысл за счет создания нового, но уже переведенного образа [5, с. 52]. В качестве итога можно привести слова Н.И. Гончаровой о том, что «адекватный перевод игры слов с сохранением её смысла является показателем высокого уровня профессионализма переводчика» [4, с. 40].

*Результаты исследования.* Разбор примеров передачи игры слов при переводе художественных произведений мы начнем с диалога из романа «Моби Дик» Г. Мелвилла.

- “*LAY not up for yourselves treasures upon earth, where moth –*”

- «*Не собирайте себе сокровищ на земле, где моль...»*

- "Well, Captain Bildad, what d'ye say, what *lay* shall we give this young man?"

- *Доля, капитан Вилдад?*

- "...where moth and rust do corrupt, but *LAY* – "

- «...где *моль* и ржа истребляют, но...».

Один из довольно редких случаев успешной передачи игры слов при переводе как в плане содержания, так и в плане выражения. Капитан Вилдад цитирует Библию, а капитан Фалек говорит о доле для нанимающегося на судно матроса. В оригинале игра слов строится на разных значениях слова «lay». Причем в реплике Вилдада это глагол, а в речи Фалека – существительное. Переводчик решил задачу путем комбинации контекстуального перевода существительного "lay" как «доля» и созвучия этого слова с «моль», сохранив таким образом связь с оригинальной цитатой из Библии. Исходное предложение пришлось сильно перестроить, но это не имеет особого значения, поскольку цель перевода – передача информации и задуманного автором воздействия на читателя – была достигнута.

Мультсериал «Футурама» содержит множество эпизодов с игрой слов. Рассмотрим некоторые из них.

*Wong ranch. You've come to the Wong place.*

*Ранчо Вонгов. Вы пришли не туда.*

По сюжету эту надпись видят люди, которые пришли в гости к хозяевам ранчо. В данном случае очевидно, что шутка строится на основе фразы «You came to the wrong place» (которую можно перевести как «Вы пришли не туда»), а игра слов основана на созвучии слова "wrong" и фамилии владельцев этого ранчо – «Wong». Переводчик принял половинчатое решение, в результате чего перевод не передает заложенной в оригинале шутки. Данную надпись можно было бы перевести, например, как «Убирайтесь Вонг» (по созвучию с «Убирайтесь вон»), сохранив посыл исходной фразы и одновременно обыграв фамилию хозяев.

В другом эпизоде сериала «Футурама» имеет место следующий диалог:

- *Hold him down.*

- *Check.*

Здесь игра слов строится на разных значениях одного слова. Реплика «check» принадлежит Deep Blue – реально существующему суперкомпьютеру, разработанному для игры в шахматы. По сюжету он умеет разговаривать, но исключительно шахматными понятиями. Как результат, реплика Deep Blue понимается англоязычными

зрителями как стандартный ответ на приказ (что-то вроде «Есть»), так и как «Шах». В переводе этого диалога первая реплика не переведена вообще, а вторая передана как «проверка», т.е. имеет место дословный перевод, оторванный от контекста. Как следствие, в переводе игра слов пропала, а обмен репликами потерял заложенный в него смысл. При этом данный диалог вполне можно перевести следующим образом:

- *Держите его.*

- *Тебе шах.*

Такой перевод передает значение оригинальной реплики «check», оставаясь в рамках ограниченного словарного запаса шахматного компьютера, и при этом адекватно отражает происходящее на экране, указывая на поражение противника.

*Выводы.* По результатам рассмотрения приведенных выше примеров можно сделать определенные выводы о том, какими знаниями, навыками и способностями должен обладать переводчик для полноценного переноса игры слов из оригинала в порождаемый им текст.

Во-первых, переводчик должен быть хорошо знаком с культурой, частью которой является то или иное художественное произведение, поскольку от этого во многом будет зависеть его способность распознать игру слов в иноязычном тексте.

Во-вторых, переводчику необходимо обладать творческими способностями и уметь проявлять нетривиальный подход к переводу. Как было сказано выше, сохранение игры слов как в плане содержания, так и в плане выражения является очень сложной переводческой задачей, которую невозможно решить без творческого подхода.

Но плох ли переводчик, если ему не удалось передать игру слов? На этот вопрос нет однозначного ответа, поскольку здесь могут иметь место разные причины. Например, переводчик не смог распознать игру слов, поняв ее буквально и переведя соответственно; это однозначно свидетельствует о недостаточном уровне его компетентности. Либо переводчик не смог придумать аналог на языке перевода, равнозначный и по содержанию, и по форме; здесь речь идет уже не о квалификации, а о творческих способностях. Возможен и другой вариант: переводчик намеренно опускает игру слов, исходя из вполне объективных предпосылок – например, в целях соблюдения политкорректности. В таком случае можно говорить о вполне профессиональном подходе.

1. Бижигуева, М. П. Сохранение игры слов – основа адекватного перевода юмористических произведений // Сборник трудов конференции «Научное обозрение: актуальные вопросы теории и практики». – 2024. – С. 109-112.
2. Будник, Е. А., Лукьяненко, М. В. Передача игры слов как переводческая проблема // Язык и культура. – 2015. – № 17. – С. 96-101.
3. Голубчик, Е. Д. Особенности перевода игры слов в кинодиалогах на материале комедийного сериала “Scrubs” («Клиника») // Вопросы лингвистики и переводоведения: опыт начинающих исследователей. – 2019. – № 2. – С. 4-8.
4. Гончарова, Н. И. Трудности перевода игры слов на примере романа В. Набокова «Лолита» // Вестник магистратуры. – 2016. – № 1 (52). – С. 40-42.
5. Зубова, О. А., Подузова, В. Д. Проблема перевода игры слов в зарубежных фильмах на русский язык (на примере англоязычных фильмов) // Перевод, реклама и PR в современной коммуникации. – 2022. – № 1. – С. 52-55.
6. Иванов, С. С. Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского ун-та им. Н.И. Лобачевского. – 2009. – № 6 (2). – С. 227-231.
7. Илькина, Р. Р. Переводческий аспект феномена игры слов в немецком политическом дискурсе // Современное педагогическое образование. – 2022. – № 7. – С. 130-133.
8. Мелвилл, Г. Моби Дик, или Белый кит [Электронный ресурс]. – URL: [https://librebook.me/moby\\_dick\\_or\\_the\\_whale](https://librebook.me/moby_dick_or_the_whale) (дата обращения: 29.11.2024).
9. Мироненко, С. А., Каратаева, Л. В. Игра слов в русской и немецкой поэзии // Вестник Адыгейского гос. ун-та. – 2015. – № 2 (153). – С. 79-84.
10. Сафина, З. М., Терентьев, О. С. Свойства сложной динамической системы в структуре игры слов и переводе // Теоретическая и прикладная лингвистика. – 2021. – № 7 (2). – С. 104-114.
11. Хорохорина, С. Е., Фурменкова, Т. В. Перевод игры слов в детской литературе постмодернизма (на материале серии книг «Лемони Сникет: 33 несчастья») // Тенденции развития науки и образования. – 2019. – № 50-10. – С. 54-59.
12. Melville, H. Moby Dick [Электронный ресурс]. – URL: <https://eng360.ru/moby-dick#link2HCH0039> (дата обращения: 29.11.2024).

## **REPRODUCTION OF WORDPLAY AS THE IMPORTANT ASPECT OF TRANSLATION**

© 2024 A.P. Zhuravlev

*Alexander P. Zhuravlev, Senior Lecturer of The Department of Foreign Languages*

*E-mail: [palych32@rambler.ru](mailto:palych32@rambler.ru)*

*Samara State Technical University*

*Samara, Russia*

The article deals with the issue of the wordplay reproduction in the translation of literary texts from English into Russian. The article analyzes the notion of wordplay as a powerful tool able not only to express the meaning nuances but also to produce a particular effect on a reader. The article discusses some of the most commonly used types of wordplay and analyzes the ways of creating wordplay, as well as some methods used to reproduce it in the translated text. It is noted that one of the main problems of reproduction of wordplay is preserving both its meaning and its form. Analysis of real cases of wordplay reproduction serves as a tool to form certain competencies required for successful completion of the translation studies course. In conclusion, there listed a number skills and abilities the translator needs to reproduce wordplay in the most efficient manner. Another conclusion drawn is that the reproduction of wordplay to its full extent is not always possible due to some objective causes.

*Key words:* wordplay, literary work, context, translation studies

*DOI:* 10.37313/2413-9645-2024-26-99-9-13

*EDN:* QAXOEB

1. Bizhitueva, M. P. Sohranenie igry slov – osnova adekvatnogo perevoda yumoristicheskikh proizvedenij (Preservation of wordplay as the basis for proper translation of humoristic books) // – 2024. – P. 109-112.
2. Budnik, E. A., Luk'yanenko, M. V. Peredacha igry slov kak perevodcheskaya problema (Reproduction of wordplay as the translation problem) // Yazyk i kul'tura. – 2015. – P. 96-101.

3. Golubchik, E. D. Osobennosti perevoda igry slov v kinodialogah na materiale komedijnogo seriala “Scrubs” (“Klinika”) (Peculiarities of wordplay translation in movie dialogs on the material of the “Scrubs” comedy show) // *Voprosy lingvistiki i perevodovedeniya: opyt nachinayushchih issledovatelej*. – 2019. – P. 4-8.
4. Goncharova, N. I. Trudnosti perevoda igry slov na primere romana V. Nabokova “Lolita” (Issues of wordplay translation on the material of the “Lolita” by V. Nabokov) // *Vestnik magistratury*. – 2016. – P. 40-42.
5. Zubova, O. A., Poduzova, V. D. Problema perevoda igry slov v zarubezhnyh fil'mah na russkij yazyk (na primere angloyazychnyh fil'mov) (The problem of translating wordplay in foreign films into Russian on the example of English films) // *Perevod, reklama i PR v sovremennoj kommunikacii*. – 2022. – P. 52-55.
6. Ivanov, S. S. Igra slov i sposoby eyo sozdaniya: smyslovaya i zvukosmyslovaya igra slov (Play on words and ways of its creation: semantic and acoustic-semantic play on words) // *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*. – 2009. – P. 227–231.
7. Il’kina, R. R. Perevodcheskij aspekt fenomena igry slov v nemeckom politicheskom diskurse (The translation aspect of the phenomenon of wordplay in German and Russian political discourse) // *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie*. – 2022. – P. 130-133.
8. Melvill, G. *Moby Dik, ili Belyj kit (Moby Dick)* [Elektronnyy resurs]. – URL: [https://libre-book.me/moby\\_dick\\_or\\_the\\_whale](https://libre-book.me/moby_dick_or_the_whale) (date of access: 29.11.2024).
9. Mironenko, S. A., Karataeva, L. V. Igra slov v russkoj i nemeckoj poezii (Word play in the Russian and German poetry) // *Vestnik Adygejskogo gosudarstvennogo universiteta*. – 2015. – P. 79-84.
10. Safina, Z. M., Terent’ev, O. S. Svoystva slozhnoj dinamicheskoj sistemy v strukture igry slov i perevode (Properties of a complex dynamic system in the structure of wordplay and its translation) // *Teoreticheskaya i prikladnaya lingvistika*. – 2021. – P. 104-114.
11. Horohorina, S. E., Furmenkova, T. V. Perevod igry slov v detskoj literature postmodernizma (na materiale serii knig “Lemoni Sniket: 33 neschast’ya”) (Translation of wordplay in post-modern children literature (on the material of the “Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events” book series)) // *Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya*. – 2019. – P. 54-59.
12. Melville, H. *Moby Dick* [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://eng360.ru/moby-dick#link2HCH0039> (date of access: 29.11.2024).