

### Список источников иллюстративного материала

10. Burns, R. To a Mountain Daisy / R. Burns. – [Electronic resource]. – Режим доступа: <https://www.poetryfoundation.org/poems/43817/to-a-mountain-daisy>
11. Welsh, I. Transpotting / I. Welsh. – London U.K.: Vintage, 1999. – 448 p.
12. Rowling, J. K. Harry Potter and The Philosopher's Stone: Harry Potter and The Philosopher's Stone in Scots / J.K Rowling, M. Fitt. – Black & White (Itchy Coe), 2017. – 320 p.

*Максименко Е.А., студентка 4 курса Лингвистического института*

*Примак С.С., кандидат филологических наук, доцент кафедры перевода и межкультурной коммуникации*

Алтайский государственный педагогический университет

г. Барнаул

## ПЕРЕДАЧА ИГРЫ СЛОВ ПРИ ПЕРЕВОДЕ СКАЗОК РОАЛЬДА ДАЛЯ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

**Аннотация.** В настоящем исследовании рассматривается феномен игры слов, ее функции и характеристики. На материале авторских сказок Роальда Даля «Большой и добрый великан» и «Чарли и шоколадная фабрика» и их переводов анализируются особенности передачи игры слов с английского языка на русский.

**Ключевые слова:** игра слов, авторская сказка, Роальд Даль, компенсация

**Y. A. Maximenko,**

**S. S. Primak**

## TRANSLATION OF THE WORD PLAYS IN THE ROALD DAHL'S FAIRY TALES INTO THE RUSSIAN LANGUAGE

**Abstract.** In this study, the definition of the word plays, and its classification is carried out. On the material of the fairy tales "Big Friendly Giant" and "Charlie and the Chocolate Factory" by Roald Dahl and the translation of these fairy tales into Russian, the ways of transferring the word play from English to Russian are considered.

**Key words:** word play, author's fairy tale, Roald Dahl, compensation

Настоящее исследование посвящено особенностям передачи игры слов при переводе авторских сказок британского писателя Роальда Даля на русский язык. Актуальность рассматриваемой проблематики обусловлена отсутствием системного описания видов игры слов в лингвистике, а также заинтересованностью современной науки в изучении переводческих решений при передаче игры слов с одного языка на другой.

Материалом исследования послужили примеры игры слов, отобранные из текстов двух произведений Р. Даля на английском языке «Большой и добрый великан» и «Чарли и шоколадная фабрика» и их переводов на русский язык, выполненных И. Шишковой и М. Барон и Е. Барон, соответственно.

Научная новизна работы состоит в том, что в ней исследуются способы передачи игры слов с английского языка на русский с учетом ее структурно-содержательных характеристик и контекстуального окружения.

Игре слов посвящено множество работ исследователей разных стран (В. С. Виноградов, Дерк Делабастиа, С. Влахов и С. Флорин и др.). Однако ученые до сих пор не пришли к единому умозаключению по вопросу определения игры слов. Термин «игра слов» часто рассматривается как синоним терминам «языковая игра» и «каламбур».

По словам Н. В. Данилевской, языковая игра – «это определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [1, с. 657]. Языковая игра – одно из проявлений общего понятия игры, как наиболее всеобъемлющее понятие, обладающее большим количеством видов, в основе которых могут лежать различные языковые явления.

Согласно определению Большой советской энциклопедии, каламбур – это стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания [2, с. 561].

Основываясь на вышеупомянутых определениях, можно сделать вывод, что каламбур – это языковое явление, которое может быть положено в основу языковой игры. Отношения понятий «игра слов» и «каламбур» немного сложнее, так как нет четкой границы между ними.

В Толковом словаре живого великорусского языка В. Даля [3, с. 680], в Большом академическом словаре русского языка [4, с. 568], в Словаре лингвистических терминов О.С. Ахмановой [5, с. 188) и других понятия «каламбур» и «игра слов» рассматриваются как синонимы.

Однако Л.А. Сазонова разграничивает понятия каламбура и игры слов по принципу одновременности или последовательности реализации двух значений одной языковой единицы. В игре слов, по ее мнению, оба значения реализуются последовательно, а в каламбуре — одновременно [6, с. 185].

Георг Филипп Гарсдерфер (который впервые в 1647 г. дал определение игре слов) считал, что сущность игры слов заключается в том, что слово заменяется другим, смежно звучащим, но об их связи реципиент не думает изначально, однако оно дает правильный смысл – при этом создается неожиданное понимание [7, с. 8].

По мнению С.А. Колесниченко, «термин «игра слов» условен и понимается широко. Под игрой слов подразумевается обыгрывание не только значений полисемантического слова и различных по семантике слов или их сочетаний, близких в звуковом отношении, но и графических и звуковых комплексов, не имеющих значений...» [8, с. 22].

В настоящем исследовании мы придерживаемся точки зрения, что каламбур — это частный случай игры слов, и рассматриваемые термины не являются синонимичными и взаимозаменяемыми.

Н.В. Сабурова говорит о том, что игра слов часто рассматривается как средство создания комического эффекта (З. Фрейд, Б. Грасиан). В настоящее время многие исследователи (Дж. Т. Локрантц, Г. Ф. Рахимкулова) отмечают, что не следует сводить ее функциональные характеристики лишь к области юмористического, выделяя одновременно ряд прочих функций, выполняемых данным приемом в тексте. Таким образом, функции игры слов можно свести к трем пунктам:

1. комическая;
2. эстетико-художественная;
3. оценочная [9].

Обращаясь к вопросу о классификации игры слов, также можно столкнуться с определённой трудностью ввиду того, что существует много различных толкований этого термина. Мы опираемся на классификацию С.С. Иванова, где игра слов рассматривается с точки зрения её создания:

1. обыгрывание значений слов-омонимов (каламбур);
2. обыгрывание значений многозначных слов;
3. распад значения идиомы;

4. игра цифр;
5. «размыывание» границ слов и омонимическая игра слов;
6. фонетическое членение слова с последующей его трансформацией путем подмены фонем похожими по звучанию, но не идентичными;
7. членение слов на якобы семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и таким образом созданием новых слов;
8. подмена слов в идиоме словами созвучными (но не полностью) с сохранением формальной структуры данной идиомы;
9. подмена слов в идиоме словами несозвучными, а, возможно, даже несуществующими в языке, способы создания которых основаны на тех же принципах, что и порождение оговорок [10, с. 228].

Поскольку целью игры слов является создание комического эффекта, неожиданного понимания, авторы часто используют ее в своих произведениях, в т.ч. в сказках. По словам Т.В. Падун, авторская сказка – это уникальное повествовательное произведение с волшебными мотивами, в основе которого лежит подлинно авторский замысел, а также отражающее в себе не только фольклорные элементы, но и современную автору действительность [11, с. 253]. Авторская сказка отличается от народной сказки, которая представляет собой эпический жанр письменного и устного народного творчества, и от литературной сказки, которая является своего рода литературной обработкой фольклорной сказки [12, с. 151].

Авторские сказки таких авторов как Льюис Кэрролл, Джоан Роулинг, Филипп Пулман, Роальд Даль отличаются использованием игры слов в различных ее проявлениях. Английский писатель Роальд Даль (1916 — 1990), автор таких известных сказок как «Чарли и шоколадная фабрика», «Матильда», «Большой и добрый великан», «Чарли и огромный стеклянный шкаф», «Ведьмы» и других, любил нарушать правила языка и дал своему собственному языку название – *Gobblefunk*. Он любил играть с языком и выдумывать новые слова: *buggles* (сумасшедший), *gogglers* (глаз), *ootra-lootra* (маленький человечек), *svollop* (разрушать), *whoopsy-splunkers* (восхитительно).

Являясь в большинстве своем индивидуальным образованием, игра слов создает большие трудности в работе переводчика, стремящегося передать авторский замысел на другой язык. Перевод игры слов можно назвать творчеством, поэтому очень сложно найти приемы воссоздания игры слов на каждый день и для любого случая.

В теории и практике перевода известны четыре способа передачи игры слов.

Суть первого заключается в описательном переводе, т.е. в объяснении игры слов кратко в сноске и более подробно в комментарии. В этом случае перевод получается громоздким, неудобные для читателя комментарии лишают его понимания всей остроты и всего юмора игры слов. При переводе таким способом теряется комическое, и функции игры слов не реализуются. Однако у этого метода есть свои сторонники, ведь большое количество библейских переводов полагалось на данный метод.

Второй способ – компенсация. В этом случае цель переводчика подобрать в языке перевода игру слов, придумать ее самому, даже если в ней содержатся не такие же компоненты, как в оригинале, а другие слова в близком контексте. Данные элементы должны каким-то образом восполнить потерю информации и оказать аналогичное воздействие на реципиента.

Третий способ передачи игры слов – калькирование. Калькирование – это построение лексических единиц по образцу соответствующих слов иностранного языка путем точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слов.

Четвертым способом является опущение. При приеме опущения игра слов опускается вовсе, а переводится весь близлежащий контекст.

Рассмотрим примеры игры слов и способы ее передачи при переводе сказок Роальда Даля.

Целая серия игры слов в одном отрывке из сказки «Большой и добрый великан» базирована на омонимичности слов, однообразности по звучанию различных частей речи. Стоит упомянуть, что главный герой, Большой и добрый великан (далее БДВ), будучи неграмотным, допускает в речи грамматические ошибки, однако данный момент анализироваться в нашей работе не будет.

(1) *He says Turks from Turkey is tasting of turkey* [13, с. 18]. – (1) *Индусы из Индии ничуть не хуже индюшатины* [14, с. 6].

БДВ разъясняет Софи, главной героине, какой вкус имеет население какой-либо территории, он объясняет, что Костипогрызем (Bonescruncher) охотится за турками из Турции, потому что они не страшнее индюшатины. Данная игра слов построена на лексической и фонетической основе, на обыгрывании омонимов, так как в английском языке *Турция* и *индейка* пишутся и произносятся идентично – *Turkey – turkey*. Поскольку в русском языке данные лексические единицы не являются омонимами, возможно воспользоваться индейцами или же населением Индии с целью передачи и сохранения каламбура в переводе. В этом случае переводчик компенсирует несозвучные в нашем языке *Турцию* и *индейку* подходящими в данной ситуации *Индией* и *индюшатинной*.

(2) *Human beans from Wales is tasting very whooshey of fish. – You mean whales* [13, с. 20]. – (2) *Жители острова Сардиния пахнут сардинами. – Вы хотите сказать – сардинами* [14, с. 6].

В данном случае можно наблюдать созвучие между словами *Wales* (*Уэльс*) и *whales* (*киты*). В русском языке переводчик не нашел слова, похожего на Уэльс. Но, сохранив связь с подводным миром в русском языке, переводчик компенсировал *китов сардинами*, подобрав похожее по звучанию название острова в Италии *Сардиния*.

*Human beans* в данном примере тоже являются игрой слов, построенной на обыгрывании омофонов. В приведенном отрывке игра слов не представлена в переводе. Однако данный отрывок не является единственным в использовании этой игры слов, она повторяется по всему тексту. Примерами её перевода могут служить *человеконасекомые*, *человеческие экземпляры*, *людишки*. Переводчик распознал авторское сопоставление людей и бобов (*beans*). Для великанов люди такого же размера, как и для людей бобы. Однако в русском языке часто то, что является маленького размера, сопоставляют с насекомыми. Поэтому в случае с *человеконасекомыми* переводчик компенсировал бобы (*beans*) привычными русскому читателю насекомыми.

(3) *Nothing but thick jungles infested by the most dangerous beasts in the world — hornswogglers and snozzwangers and those terrible wicked whangdoodles* [15, с. 21]. – (3) *Сплошь непроходимые джунгли, населенные самыми страшными и опасными зверями в мире – тигророгами, бронетамами и жуткими свирепыми дракоматами* [16, с. 21].

В данном примере мы наблюдаем образование новых слов (окказионализмов) посредством сочетания двух разных слов. Все примеры игры слов в этом отрывке используются в качестве названий разных опасных животных. Как в оригинале, так и в переводе одним из компонентов игры слов является орган или отличительная черта животного *horn* (*рог*), *snozz* (*нос*). Переводчик не стал использовать калькирование, а компенсировал названия несуществующих животных в соответствии с привычными русскому реципиенту названиями. В русском языке частотно употребление частей названий животных *тигро* (от слова «тигр»), *там* (от слова гиппопотам), *мот* (от слова «бегемот»).

(4) *Just as a poached egg isn't a poached egg unless it's been stolen from the woods in the dead of night* [15, с. 27]. – (4) *Если вы не тащили яйцо в мешке, это уже не настоящее яйцо в мешочек!* [16, с. 27].

В данном примере мы наблюдаем игру слов, образованную на основе многозначности глагола *poach* – *варить яйцо-пашот* и *воровать*. Переводчику в данном случае необходимо найти названия способов приготовления яиц на русском языке и связать его с омонимичным словом, которое опишет условие, при котором это блюдо является настоящим блюдом. В переводе семьи Барон мы видим вариант *яйцо в мешочек*, а условие – *тащить яйцо в мешке*.

В следующих примерах авторы прибегают к опущению игры слов при переводе, что чаще всего обусловлено сложностью конструкций в исходном языке или отсутствием их значимости, с точки зрения переводчика, для понимания содержания текста.

(5) *Some is scrumdiddlyumptious and some is icky-slush* [13, с. 18]. – (5) *Кто попостнее, кто пожирнее* [14, с. 6].

Здесь представлена фраза БДВ о вкусах разных людей. В данном случае игра слов *scrumdiddlyumptious* состоит из нескольких частей: *scrumptious* (очень вкусный) и *diddly* (ничего). Исходя из этого, можно сделать вывод, что данная игра слов подразумевает под собой что-то приятное на вкус, но не сильно выраженное.

Игра слов *icky-slush* основана на слиянии слов *icky* и *slush*, что означает «неприятный на ощупь и тающий снег». Под этим мы понимаем что-то не очень приятное и, раз мы говорим о еде, невкусное. В оригинале наблюдается противопоставление этих окказионализмов *scrumdiddlyumptious* и *icky-slush*. На русский язык данная игра слов переведена обычными прилагательными *попостный* и *жирный*. Переводчик сумел передать содержание, но не передал форму, то есть переводчик воспользовался приемом опущения.

(6) *Wonka's whipple-scrumptious fudgemallow delight* [15, с. 7]. – (6) *Чудо-шоколад «Восторг Вонки»* [16, с. 9].

Оценочная лексика *whipple-scrumptious* передана на русский язык, однако игра слов *fudgemallow* опущена. Она образована словами *fudge* (урис) и *marshmallow* (зефир). В данном случае можно было бы воспользоваться калькированием, например, *Чудо-шоколад зефиристый восторг Вонки*.

В некоторых случаях при переводе игры слов удается сохранить и форму, и содержание, переводчик прибегает к способу калькирования. Большинство великанов в сказке «БДВ» переведены именно данным способом.

(7) *Bonecrunching* [13, с. 113] – (7) *Костипогрызем* [14, с. 36].

Имя великана состоит из двух частей: *bone* (кость) и *crunch* (грызть). Также оно является антономазией, или говорящим именем, так как из его имени в оригинале реципиенту становятся понятны его характеристики. Перед переводчиком стоит задача передать игру слов с сохранением антономазии. В переводе на русский язык мы видим *Костипогрызем*, что достаточно отражает сущность этого великана, так как пословно переведены два компонента игры слов.

Здесь можно привести еще несколько примеров: *Childchewer* (Детокпожуем), *Meatdripper* (Мясазаглотнем), *Manhugger*, (Анукаобними).

Итак, игра слов является одним из самых распространенных стилистических приемов в авторской сказке и одним из самых трудных для переводчика элементов в тексте. Переводчику иногда приходится вставать на место автора, создавая свою собственную игру слов или вовсе опуская форму.

В целом, подводя итоги, можно сказать, что исследование значимо практически, поскольку его результаты могут быть использованы в курсах лексикологии, стилистики, общего языкознания, литературоведения, лингвистики текста, теории перевода, а также на практических занятиях по письменному переводу. Его теоретическая значимость определяется тем, что авторами углубляется теория игры слов, ее взаимосвязи со смежными понятиями, и рассматриваются различные способы передачи этого приема с одного языка на другой.

#### **Библиографический список**

1. Данилевская, Н. В. Языковая игра [Текст] / Н. В. Данилевская // Стилистический энциклопедический словарь. – Москва, 2003. – С. 657.
2. Большая Советская Энциклопедия [Текст] / под ред. А. М. Прохорова. – Москва: Советская энциклопедия, 1973. – С. 561.
3. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка, том I / В. И. Даль [Текст] // Москва: Русский язык, 2001. – С. 680.

4. Большой Академический словарь русского языка, часть 7 [Текст] / под ред. А. П. Евгеньевой. – Наука, 2007. – С. 568.
5. Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов [Текст] / О. С. Ахманова // Москва: Едиториал УРСС, 2004. – С. 188.
6. Сазонова, Л. А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы [Текст]: дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.20. / Л. А. Сазонова. – Москва, 2004. – 185 с.
7. Harsdoerfer, G. Ph., *Gespraechspiele* [Text] / G. Ph. Harsdoerfer. – 1647.
8. Колесниченко, С. А. Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке [Текст]: автореф. дисс. ... канд. филол. наук.: 10.02.04 / С. А. Колесниченко. – Ленинград, 1979. – 22 с.
9. Сабурова, Н. В. Заголовочная игра слов как смыслоформирующий механизм текста [Текст]: автореф. дисс. ... доктора филол. наук: 10.02.04. / Н. В. Сабурова. – Санкт-Петербург, 2007. – 201 с.
10. Иванов, С. С. Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая нагрузка слов [Текст] / С. С. Иванов // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2009. – № 6 (2). – С. 227–231.
11. Падун, Т. В. Авторская сказка в генезисе сказки народной и литературной [Текст] / Т. В. Падун // Вопросы филологии и межкультурной коммуникации: сб. научных статей. – Чебоксары, 2017. – С. 250 – 253.
12. Сухоруков, Е. А. Соотношение понятий «Фольклорная – литературная – авторская сказка» (на примере современных экологических авторских сказок) [Текст] / Е. А. Сухоруков // Вестник МГЛУ. – Выпуск 19 (705). – 2014. – С. 144 – 151.
13. Dahl, R. *Big Friendly Giant* [Text] / Puffin Books, 2016
14. Даль, Р. Большой и Добрый Великан. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://royallib.com/read/dal\\_roald/bdv\\_ili\\_bolshoy\\_i\\_dobriy\\_velikan.html#0](https://royallib.com/read/dal_roald/bdv_ili_bolshoy_i_dobriy_velikan.html#0)
15. Dahl, R. *Charlie and Chocolate Factory*. – [Electronic resource]. – Mode of access: [https://royallib.com/read/Dahl\\_Roald/Charlie\\_and\\_the\\_Chocolate\\_Factory.html#0](https://royallib.com/read/Dahl_Roald/Charlie_and_the_Chocolate_Factory.html#0)
16. Даль, Р. Чарли и шоколадная фабрика Великан. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://royallib.com/read/dal\\_roald/charli\\_i\\_shokoladnaya\\_fabrika.html#0](https://royallib.com/read/dal_roald/charli_i_shokoladnaya_fabrika.html#0)

**Островских И.Н., кандидат филологических наук, доцент кафедры литературы  
Лидер О.И., студентка 3 курса филологического факультета**  
Алтайский государственный педагогический университет  
г. Барнаул

#### **ЧЕЛОВЕК В ЧЕТЫРЕХ СТИХИЯХ: СПЕЦИФИКА ПЕЙЗАЖА В РОМАНЕ А.Н.РАДИЩЕВА «ПУТЕШЕСТВИЕ ИЗ ПЕТЕРБУРГА В МОСКВУ»**

**Аннотация.** Настоящая статья посвящена поэтике пейзажа в произведении А.Н. Радищева. Пейзаж в тексте произведения проявлен не столько через описания природы, сколько через космогонические стихии, враждебные человеку. Преодолевая сопротивление стихий, герой-путешественник эволюционирует от пасынка до царя природы, что наиболее полно отразилось в главе «Слово о Ломоносове»

**Ключевые слова:** поэтика пейзажа, образы стихий, эволюция героя-путешественника

**I.N.Ostrovskikh,  
O.I. Lider**