

Шмелев Д.Н. Очерки по семасиологии русского языка. – М. : Просвещение, 1964. – 244 с.

Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. – М., 1988. – 215 с.
Salinger J.D. *The Catcher in the Rye*. – М. : Юпитер-Интер, 2007. – 232 с.

TRANSCREATION OF A LITERARY TEXT (BASED ON J. SALINGER'S *THE CATCHER IN THE RYE*)

The paper deals with characteristic features and categories of literary translation and transcreation and focuses on transcreation in the translation of J. Salinger *The Catcher in the Rye* novel.

Key words: transcreation; literary text; literary translation; J. Salinger.

УДК 811.111/.161.1 + 791.43-252.5

ПРОБЛЕМА СОХРАНЕНИЯ ИГРЫ СЛОВ ПРИ ПЕРЕВОДЕ АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА «КОНЬ БОДЖЕК» НА РУССКИЙ ЯЗЫК

А.В. Мельникова

*Научный руководитель: В.И. Бортников,
 кандидат филологических наук, доцент (УрФУ)*

Статья посвящена проблеме передачи игры слов при переводе на русский язык анимационного сериала «Конь Боджек». Осуществлено сопоставление четырех русских вариантов перевода с англоязычным оригиналом; в каждом случае выделены стимулятор и результат игры слов. Проведен контекстуальный анализ, позволяющий объяснить переводческие решения.

Ключевые слова: анимационный сериал; аудиовизуальный перевод; игра слов; каламбур; «Конь Боджек»; стимулятор; результата.

Вопрос о соотношении терминов «игра слов» и «каламбур» в лингвистике до сих пор не имеет однозначного ответа. Так, в «Словаре лингвистических терминов» О.С. Ахмановой игра слов отождествляется с понятием «каламбур» и определяется как «фигура речи, состоящая в юмористическом (пародийном) использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [Ахманова 1966: 182]. Такое отождествление поддерживается рядом лингвистов, что находит отражение даже в названиях диссертационных работ (ср. [Штырхунова 2005]). Исследователи, предпочитающие разграничивать эти два термина [см., например: Корниенко 2013; Явари, Шилова 2017; Артемьева 2021], основываются прежде всего на критерии, предложенном И.Р. Гальпериным: «The pun is ... based on the interaction of two well-known meanings of a word or phrase» [Galperin 1981: 151] (букв.: «Каламбур основан на взаимодействии двух общеизвестных значений одного слова или фразы»); игра же слов, как следует из самого термина, связана с обыгрыванием значений нескольких сходных по форме лексических

единиц [Шмелева 2019: 272]. Любопытно, что разграничение данных терминов может осуществляться на родо-видовых основаниях, в рамках которых каламбур чаще понимается как разновидность игры слов [Влахов, Флорин 1980: 288; Владимирова 2011: 23–25; Казакова 2019: 47–52], однако отдельными исследователями, наоборот, интерпретируется как нечто более крупное, чем игра слов, как нечто содержащее игру слов в своем составе [Кожевникова, Тоичкина 2012]. Наконец, многие лингвисты отказываются от термина «игра слов», предпочитая ему более широкий – «языковая игра» [Быков, Купина 2013; Вепрева 2014], ср.: «Каламбур (от фр. *calembour* – ‘игра слов’) – разновидность языковой игры с установкой на остроумие и/или комический эффект» [Сковородников 2014: 208]. Языковая игра признается важнейшим показателем креативных способностей говорящего и неизменно актуальным объектом изучения креативной стилистики [Купина 2015; Купина, Матвеева 2019].

В данной статье понятия «игра слов» и «каламбур» используются как взаимозаменяемые, но не полностью тождественные, так как, в отличие от каламбура, имеющего преимущественно комическую форму, игра слов более вариативна в своих стилистических функциях [Пикулева 2007, 2019].

Существует также понятие «непереводимой игры слов», которая, согласно переводоведческому словарю Л.Л. Нелюбина, представляет собой игру слов, не имеющую прямого эквивалента в языке перевода [Нелюбин 2003: 118]. Мнение о том, что непереводимой игры слов не существует, высказывалось Н. Галь и Н. Любимовым: возможность ее передачи на переводящем языке зависит от мастерства переводчика [Любимов 1963: 249; Галь 1987: 165]. Современными исследователями выработаны многочисленные стратегии и приемы сохранения игры слов в переводе: прямой перевод, адаптация, компенсация; в аудиовизуальном переводе передача игры слов зависит, кроме того, от возможностей синхронизации текста с картинкой на экране («укладки») и др. [см.: Ивлева, Козлов 2020].

Согласно В.С. Виноградову, каламбур включает два компонента: стимулятор и результат. Стимулятор, или опорный компонент, является лексическим основанием игры слов, ведущей иногда к индивидуальному словотворчеству, а результата, или результирующий компонент, представляет собой слово (или словосочетание)-«перевертыш», вершину каламбура [Виноградов 2001: 200].

Рассмотрим варианты передачи игры слов при переводе с английского языка на русский мультипликационного сериала «Конь БоДжек» (2014). Каламбуры из данного сериала были выбраны в качестве предмета анализа, поскольку большая часть его комедийной составляющей основывается именно на этом стилистическом приеме. По

мнению исследователей, «Конь БоДжек» не является комедией в чистом виде: комедийные приемы в сериале используются «только для разбавления слишком тяжелых моментов» [Оводова, Добротворский 2020: 58]. «Мультсериал полон политической, социальной и культурной сатиры, переполнен иронией и черным юмором..., но в то же время с болезненной пронзительностью и серьезностью затрагивает такие проблемы, как борьба с депрессией, алкогольная и наркотическая зависимость, психологические травмы, деструктивное поведение, расизм, сексизм и поиск смысла жизни. “БоДжек” выходит далеко за рамки анимационного сериала, да и ситкома вообще...» [Ровская 2019: 43]. Многие персонажи сериала, в т.ч. и главный герой, являются антропоморфными животными, т.е. животными, обладающими интеллектом человека и схожими с ним внешними чертами, – в анализируемом произведении это выражается в схожем с человеческим строении туловища и наличии рук и ног. Необычный внешний вид персонажей дает авторам новые возможности для каламбуров, а значит, создает новые задачи и для переводчиков.

Для анализа в рамках данной статьи были отобраны первые пять случаев игры слов из первой серии первого сезона сериала. Каждый контекст соотнесен с 4 переводами: дублированным переводом от кинокомпании «Невафильм», заказанным продюсерами сериала (далее – П1); субтитрами, созданными переводчиками-фрилансерами по заказу продюсеров сериала (П2); закадровыми переводами от студий перевода и озвучивания «NewStudio» (П3) и «TVShows» (П4).

С первой минуты серии зритель узнает о комедийной телепрограмме *Horsin' around*, когда-то прославившей главного героя-коня и потому являющейся одной из ключевых составляющих сюжета – пародией на классические голливудские передачи в жанре ситуационной комедии («ситком») 1980-х и 90-х гг. В самом БоДжеке угадывается образ «забытого и спивающегося голливудского актера с кризисом среднего возраста» [Оводова, Добротворский 2020: 58]: персонаж использует каламбуры, которые когда-то были популярным способом создания шуток, а теперь стали тривиальными и не смешными.

Оригинальное название передачи представляет собой *ing*-форму фразового глагола *to horse around*, означающего ‘вести себя дурашливо и шумно’. Так как главный герой является конем, фраза, имеющая в своем составе слово *horse* ‘лошадь, конь’, приобретает комический эффект. Переводчики-создатели вариантов П1, П2 и П3 пошли одним и тем же путем, а вот в П4 находим совсем другое соответствие:

Оригинал: Horsin' around

П1: Ржем с конем

П2: Ржем с конем

П3: Ржем с конем

П4: Опеконь

В варианте *Ржем с конем* игра слов сохраняется за счет двусмысленности слова *ржать*, которое в русском языке означает как ‘звук, издаваемый лошадью’, так и ‘громкий смех’. В П4 же использован переводческий неологизм *опеконь*, полученный путем стяжения (контаминации) лексем *опекун* и *конь*. Этот вариант также можно считать адекватным оригиналу, так как главным фокусом сюжета телепередачи является взаимоотношение главного героя с приемными детьми.

Рассмотрим следующий каламбур:

Оригинал: – Oh, hey.

– Where? I’d love hay!

П1: – Ну, здорова.

– Где? Зачем мне коровы?

П2: – Да, салют.

– Салют? Где салют?

П3: – А? Салют.

– Салют? Где?

П4: – Ой, Салам.

– Где? Я б соломы заточил.

Стимулятором в данной игре слов является английское приветствие *hey*, а результатом – *hay* ‘сено’. Комический эффект создается за счет того, что фраза адресуется антропоморфному коню. Каламбур, отсылающий к лошадиным повадкам, присутствует только в П4, где результата – слово *солома*. В П2 и П3 в отношениях стимулятора и результата выступают лексические омонимы слова *салют*, а в П1 – рифмующиеся слова *здорова* и *коровы* (ср. одну из формул-приказок детской речи: «Здорово! Ты бык или корова?»).

Третий по счету контекст, содержащий игру слов, выглядит так:

Оригинал: Why so gloomy, roomie?

П1: Не грусти – похрусти, друг.

П2: Чего такой мрачный, сосед?

П3: Чо такой кислый, сосед?

П4: Чо приуныл, соседка?

Крайне трудная для перевода рифма *gloomy* ‘мрачный, угрюмый, темный’ – *roomie* ‘сосед по комнате’ поддерживается лексической многозначностью *gloomy*: адресат сообщения имеет не только мрачное выражение лица (морды), но и темный окрас. В П2, П3, П4 рифма вообще не сохранена, причем в П3 и П4 реплика была дополнена сленгизмами (*чо, кислый, приуныл*). Согласно Н.А. Любимову, с особой точностью передавать каламбур следует, когда он несет идейное значение [Любимов 1963: 245] – этим и объясняется тенденция к несохранению приведенной

рифмы в переводе.

Рассмотрим следующий контекст:

Оригинал: Neigh way, José!

П1: Ты обворжительна!

П2: Ты просто обвороржительна!

П3: Обворорчительно!

П4: Придержи коней!

Стимулятор каламбура в данной реплике – фраза *no way, José* (выражение, обозначающее ‘ни в коем случае’), а результата – ономотопея *neigh*, передающая по-английски ржание лошади (ср. рус. *игого*), что снова отсылает нас к главному герою, создавая комический эффект. Реплика является ответом на вопрос о том, как выглядит героиня, собирающаяся на выпускной. П1, П2 и П3 в качестве стимулятора создали переводческий неологизм с использованием ономотопеи ржания. В П4 используется фраза, имеющая отношение к конной тематике, но ведущая к потере каламбура (хотя до известной степени сохраняющая комический эффект).

И еще один пример игры слов:

Оригинал: Now that’s a horse of a different... cruller?

П1: Я бы на эту лошадку не поставил и... булочку?

П2: Этот мустанг всегда плыл против... печенья?

П3: И она была толстая как... пампушка?

П4: А это уже совсем другая... булочка?

Игра слов основывается на частичных омонимах, где стимулятором реплики является фраза *a horse of a different colour* ‘совсем другое дело’, а результатом – *cruller* ‘французский пончик’. Дополнительная сложность для переводчика заключается в том, что реплика сопровождается визуальным стимулятором – внезапно появляющимся на экране пончиком. Как видим, во всех вариантах перевода произошла замена на слова из того же семантического поля, что и результата оригинала. Наиболее соответствует оригиналу, на наш взгляд, вариант П2, где предлагается стимулятор *плыть против течения* и результата *плыть против печения*.

Таким образом, можно заключить, что сохранение игры слов в комедийных сериалах, в особенности анимационных, представляет особую сложность ввиду дополнительного визуального контекста, расширенных возможностей визуального сопровождения и, в случае с дубляжом, необходимости синхронизировать мимику и артикуляцию персонажей. Проведенный сопоставительный анализ показывает вариативность подходов, используемых современными переводчиками в решении таких задач.

Список литературы

- Артемьева И.Н.* Каламбур и игра слов: трудности перевода // Профессионально-ориентированная языковая подготовка: теория и практика : сб. тез. Всерос. науч.-практ. конф. – СПб., 2021. – С. 23–27.
- Ахманова О.С.* Словарь лингвистических терминов. – М. : Сов. энциклопедия, 1966. – 607 с.
- Быков Л.П., Купина Н.А.* Языковая игра как средство преобразования идеологических смыслов // Лингвистика креатива / ред. Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 2013. – С. 269–291.
- Вепрева И.Т.* Языковые игры на метаязыковом поле: о нарочито ложной этимологии слов // Лингвистика креатива-3 / под общ. ред. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2014. – С. 149–161.
- Виноградов В.С.* Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – М. : Изд-во ин-та общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
- Владимирова С.Н.* Перевод игры слов на примере английского каламбура // Вестник Московского государственного открытого университета. Сер. Общественно-политические и гуманитарные науки. – 2011. – № 1. – С. 23–25.
- Влахов С., Флорин С.* Непереводимое в переводе. – М. : Международные отношения, 1980. – 342 с.
- Галь Н.* Слово живое и мертвое: Из опыта переводчика и редактора. – М. : Книга, 1987. – 272 с.
- Ивлева М.А., Козлов И.А.* Проблемы передачи комического эффекта при аудиовизуальном переводе // Наука. Технологии. Инновации: сб. науч. тр. / под ред. А.В. Гадюкиной. – Новосибирск, 2020. – С. 717–721.
- Казакова Л.Н.* Making Spirit Bright: каламбур как игра слов и как методический прием // Известия Юго-Западного государственного университета. Сер. Лингвистика и педагогика. – 2019. – Т. 9. – № 3. – С. 47–54.
- Кожевникова Т.Л., Тоичкина Л.Я.* Переводимая и непереводимая игра слов в каламбуре // Германистика в современном научном пространстве : материалы II Междунар. науч.-практ. конф. – Анапа, 2012. – С. 63–68.
- Корниенко О.А.* Игра слов, каламбур, паронимазия, амфиболия: к проблеме определения и дифференциации понятий в литературоведческом аспекте // Вісник Одеського національного університету. Філологія. – 2013. – Т. 18. – № 1 (5). – С. 33–48.
- Купина Н.А.* Креативная стилистика: в поисках объекта исследования // Русский язык и литература в пространстве мировой культуры : Материалы XIII Конгресса МАПРЯЛ. – СПб., 2015. – С. 153–158.
- Купина Н.А., Матвеева Т.В.* Стилистика современного русского языка. – М. : Юрайт, 2019. – 415 с.
- Любимов Н.* Перевод – искусство // Мастерство перевода. – М., 1963. – С. 233–256.
- Нелюбин Л.Л.* Толковый переводоведческий словарь. – М. : Флинта, 2003. – 319 с.
- Оводова С.Н., Добротворский Д.В.* Нарратив науки и ирония в «Рик и Морти»: метамодернизм vs постмодернизм // Вестник Омского университета. – 2020. – Т. 25. – № 3. – С. 54–60.
- Пикулева Ю.Б.* Стилистика juvenis: об оформлении вспомогательных учебно-методических текстов // Филологический класс. – 2007. – № 17. – С. 14–18.

Пикулева Ю.Б. Записи устной семейной коммуникации в практике обучения русскому языку как иностранному // West-East. – 2019. – Т. 2/2. – № 1. – С. 134–138.

Ровская А.Е. Между иронией и искренностью: метамодернизм в мультсериале «Конь Боджек» // Modern Science. – 2019. – № 5–4. – С. 41–46.

Сковородников А.П. Каламбур // Эффективное речевое общение (базовые компетенции): словарь-справочник / под ред. А.П. Сковородникова. – Красноярск, 2014. – С. 208–209.

Шмелева Е.С. Поэтика медиадискурса: лингвокогнитивные основы разграничения каламбура и игры слов (на материале англоязычной прессы) // Критика и семиотика. – 2019. – № 2. – С. 272–282.

Штырхунова Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе : дис. ... канд. филол. наук. – Краснодар : [б.и.], 2005. – 160 с.

Явари Ю.В., Шилова О.Г. Сравнительный анализ перевода на русский и немецкий языки игры слов и каламбуров в сказке Л. Кэрролла «Алиса в Стране Чудес» // Вестник Тверского государственного технического университета. Сер. Науки об обществе и гуманитарные науки. – 2017. – № 2. – С. 68–74.

Galperin I.R. Stylistics. – Moscow : Higher School, 1981. – 335 p.

THE PROBLEM OF RENDERING WORD PLAY WHEN TRANSLATING THE ANIMATED SERIES *BOJACK HORSEMAN* INTO RUSSIAN

Four Russian variants of the translation are compared with the English original; for each case, there are distinguished the stimulator and resultant of the word play. A contextual analysis was carried out to explain translator's decisions.

Key words: animated series; audiovisual translation; word play; pun; *BoJack Horseman*; stimulant; resultant.

УДК 81'42+81'25

СТРАТЕГИИ ПЕРЕДАЧИ КОМПОНЕНТОВ ОЦЕНОЧНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ПОЛИТИЧЕСКИХ НЕОЛОГИЗМОВ

Д.Ю. Ланских

*Научный руководитель: А.С. Дедюхина,
кандидат филологических наук, доцент*

В статье рассматриваются способы передачи компонентов оценочности при переводе англоязычных политических неологизмов из медийных источников на русский язык с использованием преимуществ применения компонентного анализа для проверки частотности употребления коннотаций и определения наиболее эффективного способа передачи компонентов лексического значения.

Ключевые слова: неологизм; перевод; неологизация; прагматика; категория оценочности; компоненты лексического значения; политический дискурс.

Наиболее актуальной проблемой современного переводоведения представляется эквивалентный и адекватный перевод неологизмов. Механизмы неологизации требуют детального изучения.

Объектом исследования выступают тексты политического