

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Уральский государственный педагогический университет»  
Институт иностранных языков  
Кафедра английской филологии и методики преподавания английского языка

**Специфика передачи игры слов в русских переводах произведений**

**Ч. Диккенса**

**(материалы к элективному курсу)**

Выпускная квалификационная работа

(магистерская диссертация)

Квалификационная работа

допущена к защите

Зав. кафедрой

\_\_\_\_\_

дата

подпись

Руководитель ОПОП:

\_\_\_\_\_

подпись

Исполнитель:

Игашева Анастасия Сергеевна

магистрант группы ЯОА-1701Z

Очно-заочного отделения

\_\_\_\_\_

подпись

научный руководитель:

Алексеева Мария Леонардовна

д.ф.н., профессор

\_\_\_\_\_

подпись

Екатеринбург 2019

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ИГРЫ СЛОВ.....	7
1.1. Осмысление феномена «языковая игра» и смежных понятий в русскоязычных и англоязычных переводческих исследованиях.....	7
1.1.1. Понятие «языковая игра» как объект теории перевода.....	9
1.1.2. Соотношение понятий «языковая игра» и «игра слов».....	12
1.1.3. Соотношение понятий «игра слов» и «каламбур».....	14
1.2. Структура и возможности классификации каламбуров.....	18
1.3. Каламбуры-созвучия как объект перевода.....	30
Выводы по 1 главе.....	32
ГЛАВА 2. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПЕРЕВОДЕ: ТРУДНОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ.....	35
2.1. Переводимость/непереводимость.....	35
2.2. Способы перевода и качество перевода.....	37
2.3. Перевод каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах произведений Ч. Диккенса.....	39
2.3.1. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романа «Крошка Доррит».....	41
2.3.2. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романа «Посмертные записки Пиквикского клуба».....	46
2.3.3. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романа «Оливер Твист».....	51
Выводы по 2 главе.....	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	58
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	60

## ВВЕДЕНИЕ

Потенциал языка огромен, он не связан рамками узуса и нормы. Это дает неограниченные возможности любому человеку в использовании языковых средств в процессе коммуникации и в переводе, как одном из видов межъязыковой и межкультурной коммуникации. Особенно ярко этот потенциал раскрывается в процессе творческого использования языка. Как отмечают теоретики языка, базу для креативного раскрытия языка составляет сложная конфигурация различных когнитивных признаков [Бабенко 2011, Гридина 2016]. При этом высокую степень сложности и отдельный исследовательский интерес представляют возможности передачи различного рода отклонений от языкового стандарта на иностранный язык.

Данное исследование посвящено изучению одного из языковых феноменов, отражающих преднамеренное нарушение языковой нормы, – игре слов. Выбор данного феномена не случаен. Он обусловлен возрастающей интенсивностью его использования во всех сферах словесности, в различных языках, в разных видах текста, что подтверждает общие тенденции усиления творческого начала в языке и интернационального начала в межкультурной коммуникации [Амири 2007: 6]. Кроме того, исследователи подчеркивают недостаточную изученность одного из видов языковой игры слов – каламбура – как в российской, так и в европейской лингвистике [Москвин 2011: 35] и подчеркивают высокую степень непереводимости [Гудим 2015: 147, Павлова, Светозарова 2012: 82, Anderman 2007: 45, Armstrong 2005: 107, Baker 2006: 46, Bassnett 2007: 13], поэтому считаем целесообразным исследовать особенности его перевода на конкретном языковом материале. Таким образом, в данном исследовании каламбур рассматривается как одна из единиц перевода и понимается как языковая игра, имеющая двухкомпонентную структуру (ядро и связанный с ним второй компонент) и основанная на объединении разных значений одного слов или разных по звучанию слов.

Перевод игры слов на иностранный язык продолжает составлять трудности при переводе, поскольку не всегда возможно сохранить языковую форму, содержание и комический эффект. Полная эквивалентность между единицами двух языков явление чрезвычайно редкое. И даже в тех случаях, когда слово исходного языка и слово языка перевода совпадают по значению, значительные расхождения обнаруживаются в словообразовательных возможностях, частотности употребления, стилистической окрашенности, в этимологии, временном колорите, в вызываемых ассоциациях. В данной работе исследуется специфика передачи игры слов с английского языка на русский в переводах произведений Чарльза Диккенса.

Выбор в качестве материала исследования произведений Ч. Диккенса неслучаен. Чарльз Диккенс обладал уникальным лингвистическим талантом. Его называют "профессором сленга", поскольку он использует большое количество региональных диалектов и акцентов, наделяет героев своих произведений оригинальными именами с использованием каламбура. Внося незначительные изменения в слова Ч. Диккенсу удавалось создать чрезвычайно выразительные образы, вызывающие множество ассоциаций и аллюзий, и передать характер персонажей.

**Актуальность темы заключается в том,** что в настоящее время отсутствуют научные работы, которые системно представляют специфику игры слов в переводе и особенности ее передачи в русскоязычных произведениях Ч. Диккенса.

**Объектом данного исследования** является игра слов в художественных произведениях Чарльза Диккенса и варианты ее перевода на русский язык.

**Предмет исследования** – особенности передачи одного из видов игры слов – каламбуров-созвучий – в русскоязычных переводах романов Чарльза Диккенса.

**Материалом** для исследования послужили такие произведения Ч. Диккенса как: «Записки Пиквикского клуба», «Оливер Твист», «Крошка

Доррит» и переводы этих текстов на русский язык, выполненные И. Введенским, А.Г. Горнфельдом, Г. Шпетом, А. Кривцовой, Е. Ланном, Б. Энгельгардтом, Е. Калашниковой, В. Лукьянской, Е.А. Тарновской-Таборовской.

**Целью** данной работы является выявление специфики передачи игры слов с английского языка на русский в рамках художественного перевода. Для достижения цели были поставлены **следующие задачи**:

- а) уточнить объем и содержание понятия «языковая игра», «игра слов» и «каламбур»;
- б) изучить способы классификации каламбуров;
- в) провести анализ способов передачи каламбуров-созвучий с учетом сохранения комического эффекта, содержания и формы каламбуров;
- г) на основании полученных результатов проанализировать возможности техники перевода каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романов «Записки Пиквикского клуба», «Оливер Твист», «Крошка Доррит».

Для решения данных задач использовались следующие **методы** исследования:

- **общенаучные теоретические методы**: анализ и синтез, сравнение, метод сплошной выборки, элементы количественного анализа;
- **методы социально-гуманитарных наук**: описательный;
- **дисциплинарные методы**: сопоставительный анализ вариантов перевода, интерпретационный метод.

**Научная новизна** исследования заключается в следующем:

1. Уточнен терминологический аппарат исследования, включающий такие понятия, как «языковая игра», «игра слов» и «каламбур».
2. Предпринят анализ истории изучения феномена игры слов.
3. Выявлены различные способы классификации каламбуров.
4. Впервые проведен анализ способов передачи каламбуров-созвучий с учетом сохранения комического эффекта, содержания и формы каламбуров.

5. Изучена специфика передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах «Записки Пиквикского клуба», «Оливер Твист», «Крошка Доррит».

**Теоретическая ценность** работы заключается в том, что проведенное исследование вносит вклад в разработку теории игры слов: уточняет объем и содержание ряда смежных понятий в русском и английском научном дискурсе (языковая игра, игра слов и каламбур), расширяет представления о языковой игре в художественном тексте и переводе.

**Практическая ценность** работы состоит в том, что собранные материалы и результаты исследования могут быть применены для обучения переводу, интерпретации художественного текста и в практическом преподавании английского языка.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и библиографии. В первой главе уточняется понятие «игра слов», представлена история изучения данного феномена, анализируются и сопоставляются различные подходы к ее изучению, принятые в русском и английском научном дискурсе. Во второй главе представлены особенности перевода одного из видов игры слов – каламбуров-созвучий – в русскоязычных переводах романов Чарльза Диккенса. В заключении представлены выводы по исследуемой теме, в соответствии с целью и задачами данного исследования.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ИГРЫ СЛОВ

## 1.1. Осмысление феномена «языковая игра» и смежных понятий в русскоязычных и англоязычных переводческих исследованиях

В русскоязычных и англоязычных научных исследованиях понятия «языковая игра», «игра слов» и «каламбур» трактуются различно. Отметим, что у отечественных ученых тоже пока не сложился единый общепризнанный подход к пониманию объема и содержания данного понятия. Для выявления различий в понимании и трактовке этих языковых феноменов рассмотрим историю их научного осмысления.

Одну из интересных теорий об игре в культуре и искусстве предложил нидерландский философ И. Хейзинга (Johan Huizinga), автор всемирно известного фундаментального труда "Homo ludens". По его мнению, игра гораздо старше культурных форм общества, и цивилизация ведет свое происхождение от игры [Хейзинга 1992].

Важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества уже переплетаются с игрой. Язык, самый первый и высший инструмент, созданный для того, чтобы сообщать, учить, повелевать. «Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, рядом с миром природы – свой второй, измышленный мир» [Хейзинга 1992: 14]. Изучив и проанализировав огромный материал в рамках различных форм цивилизаций, культуры и языках, Хейзинга сделал вывод, что везде прослеживается игровой момент. Игра издревле заполняла жизни и побуждала к развитию. Поэзия, мифы музыка и танец родились в игре. На игровых формах основывались улаживание споров с помощью оружия и условности аристократической жизни. В большинстве случаев «игра» связана

с борьбой, соперничеством, даже с любовной игрой, что объясняет стремление обыгрывания запретных тем (табу) в современных каламбурах. Ученый сделал вывод, что культура развивается в игре и как игра [Хейзинга 1992: 196–197]. Следовательно, можно осмыслять развитие изучаемого нами феномена сквозь призму развития народов и культур.

Отметим, что первые упоминания об игре слов были зафиксированы задолго до начала теоретического осмысления этого феномена.

Римская публика не могла жить без «хлеба и зрелищ», а значит и без игр: бои гладиаторов, театр, цирк, искусство, литература.

Средневековая жизнь была полна движения, бурных народных игр, языческих элементов, которые утратили религиозное значение и преобразились в богатую и торжественную игру рыцарства, в изящную игру манерности и ряд других форм. Игровой элемент показывает себя в полной мере в рыцарских движениях.

Эпоха Ренессанса также не оставляет нас без игры. Она составляет один из самых основных элементов жизни общества в эту эпоху. Мы видим подтверждение идеи Хейзинга о роли игры как всеобщего принципа становления человеческой культуры.

Языковая игра, по мнению П. Фарба, имеет ряд общих признаков с другими видами игры.

1. Для языковой игры нужны как минимум два игрока, чтобы она удачно сложилась.
2. Любой наблюдатель, случайный или нет, может быть втянут в игру и стать ее участником.
3. Игрой правит конкуренция и стремление победить оппонента. Пусть это будет спор с другом, какой сериал лучше или защита диссертации.
4. Игрок имеет свой собственный стиль, который при желании он может изменить.
5. У каждой игры есть правила, участники которой могут знать их или усвоить бессознательно основываясь на конкретный языковой коллектив.

Явление языковой игры не осталось без внимания филологов. В процессе изучения языковой игры уточнялись и смежные понятия. Большую заинтересованность ученые уделили каламбуру – одной из разновидностей языковой игры.

Здесь встает вопрос: какие различия между понятиями «языковая игра», «игра слов» и «каламбур». Исследователи так и не пришли к единому мнению относительно объема и содержания данных понятий. В некоторых исследованиях они отождествляются, а в других считаются абсолютно разными понятиями. Таким образом, следует уточнить объем и содержание смежных понятий.

### **1.1.1. Понятие «языковая игра» как объект теории перевода**

Следует отметить, что данное понятие произошло от немецкого слова «Sprachspiel», что в переводе на русский означает «языковая игра». Впервые научное осмысление этот феномен получил в работе австрийского философа Л. Витгенштейна. Он описал языковую игру как «единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен». Позднее он рассматривал «Sprachspiel» нечто иное, как «законченные, целостные системы коммуникации со своими внутренними правилами и соглашениями, нарушение которых означает выход за пределы конкретной «игры»». Языковые игры – это формы самой жизни, и не только язык, а сама реальность, воспринимаемая нами только через призму языка, является совокупностью языковых игр [Витгенштейн 1985: 79].

Современная лингвистика уже давно и активно исследует языковую игру и рассматривает данный прием как отступление от нормы и средство создания комического эффекта. Этот прием всё чаще используется в творчестве писателей, на телевидении и в социальных сетях. Языковой игре посвящено немало научных статей, но не смотря на многочисленность исследований до сих пор нет единого понимания сущности данного приема.

Чтобы применить такой прием как языковая игра и создать языковую шутку необходимо использовать средства словообразования, единицы морфологического и фонетического уровней.

Рассматривая языковую игру как процесс, мы увидим взаимодействие отправителя и получателя, которое зависят от условий коммуникации, намерений отправителя и запросов получателя. В результате этого процесса возникает либо устный, либо письменный текст с определенной структурой и смыслом.

Много отечественных и зарубежных работ посвященные исследованию языковой игры. Один из основоположников современной лингвистической науки, швейцарский лингвист Ф. де Соссюр, представляет языковую игру как источник установления норм произношения, фонетической транскрипции языковых сообщений в определенный период времени [Соссюр 1999: 43]. Венгерский лингвист С. Ульман, а также Г. Милнер, Ф. Хаусманн, П. Гиро, Г. Ричи, Ф. Хайберт, Т. Шретер рассматривали языковую игру, основанную на явлениях омонимии, паронимии и полисемии. Анализ этих исследований позволил нам обобщить основные подходы к пониманию языковой игры, выявить её особенности, изучить ее структуру и возможности классификации.

В современных лингвистических исследованиях термин «языковая игра» имеет широкую и узкую трактовку.

В отечественном языкознании термин «языковая игра» вошел в научный обиход после публикации исследований Е.А Земской, Н.Н. Розановой и М.В. Китайгородской. Эти ученые рассматривают понятие «языковая игра» как реализацию поэтической функции языка [Земская, Китайгородская, Розанова 1983: 172].

Вслед за ними языковую игру стали трактовать как «явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, даже самое скромное. Это и незатейливая шутка, и острота, и каламбур, и разные виды тропов (метафоры,

сравнения, перифразы и т.д.)» [Земская, Китайгородская Розанова 1983: 173]. Также было подмечено, что в процессе языковой игры для усиления выразительности и создания комического эффекта, спикер старается играть с формой речи.

В.З. Санников считает, что языковой игрой можно назвать «всякое намеренно необычное использование языка (например, для создания художественного эффекта)». Для него языковая игра - это одна из форм лингвистического эксперимента [Санников 1999: 37]. Он отмечает, что «языковая игра основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц» [там же]. Содержание языковой игры связано не с прагматикой речевых единиц, а с их стилистической функцией и структурой. В.З. Санников интерпретирует языковую игру как сознательное манипулирование языком построенное на использовании языковых средств. В данном случае, речь идет не только о языке, но и об использовании лингвистических средств, как структуре языковой игры. Кроме этого ученый выделяет особый вид языковой игры – языковая шутка, поскольку у неё другая цель. Целью этого приема является создание комического эффекта.

Большое внимание комическому и художественному эффекту языковой игры уделяли и другие лингвисты. Например, И.Н. Горелов и К.Ф. Седова в своих работах делали акцент на то, что языковая игра это феномен речевого общения, в котором основной целью выступает установка на стремление добиться эффекта художественной словесности и часто языковая игра выступает в роли шутки, каламбура, остроты [Горелов, Седов 1998: 27].

На основе анализа данных исследований, мы можем сделать вывод, что языковая игра представляет собой языковой феномен, в котором важны два аспекта: создание комического эффекта и усиление выразительности с использованием установки на форму речи.

Языковая игра может быть использована автором намеренно или ненамеренно в изменении знаков для привлечения внимания адресата к

новым созданным языковым формам, которые раскрывают потенциал языкового знака при помощи модификации его парадигматического и/или синтагматического окружения, адресованное на его амбивалентность и/или несовместимость с другими знаками с замыслом создания комического эффекта. Чаще всего знаки выступают в виде слов, сегментов слов, сочетания слов и даже полного произведения. Даже если автор используют языковую игру ненамеренно, то такой прием воспринимается читателем как осознанно созданный автором. Такой эффект привлекает читателя своими новыми языковыми формами, которые построены при помощи подвижности, полифункциональности и изменчивости знаков.

Чаще всего языковая игра определяется как намеренное использование элементов всех уровней языковой системы для создания комического эффекта: семантического, прагматического, синтаксического.

Большой вклад в изучение данного аспекта проблемы внесла Т.А. Гридина. Феномен языковой игры в ее работах рассматривается в рамках проблемы анормативности и отклонения от стереотипного использования единиц языка, как сознательный эксперимент с языком [Гридина 2008, 2016 и др. работы].

В нашем понимании языковая игра, как объект перевода, - это языковое образование, состоящее из нескольких слов или словосочетаний, образованное путем намеренной манипуляции с языком, то есть нарушения языковых норм на различных уровнях системы и нацеленное на достижение комического эффекта.

В английской научной традиции термин «языковая игра» (англ. «*language game*») используются только в философских исследованиях. Для обозначения лингвистического феномена используют термины «*wordplay*» (рус. «словесная игра») или «*play on words*» (рус. «игра со словами») [напр., Delabastita D., Hammond P., Heibert F.].

### **1.1.2. Соотношение понятий «языковая игра» и «игра слов»**

Создание теории «языковой игры» принадлежит Людвигу Витгенштейну. Он считал, что всякая речевая, а даже и внеречевая деятельность человека, представляет собой языковую игру.

Часто термин «языковая игра» и «игра слов» переплетаются между собой, но всё же в отечественной лингвистике эти понятия не отождествляются. Рассмотрим различия в понимании объема и содержания данных понятий.

Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова рассматривают «языковую игру» как «явление, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. В объем понятия «языковая игра» авторы включают шутки, остроты, каламбур и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. д.)» [Земская, Китайгородская, Розанова 1985: 172]. По мнению лингвистов, языковая игра связана с креативной речевой активностью языковой личности. Это нарушения общепринятых языковых и речевых норм, которые вызывает множество ассоциаций. Такое определение представляется нам более широким, так как под него попадает вся художественная литература. Языковая игра основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов их творческой интерпретации [Санников 2002:15].

Под игрой слов понимают также стилистический оборот речи, который основан на смысловом объединении в одном контексте разных значений одного слова, подобия звучания или однозвучности при имеющемся смысловом различии [Ильясова 2002: 77]. Однако как показывает практика, при игре слов может участвовать не только одно слово. Таким образом, игра слов является разновидностью языковой игры, а не ее синонимом.

Исследуя содержание понятия «языковая игра» Лариса Петровна Раскопова придерживается широкой трактовки. Языковая игра, по ее мнению, предполагает использование элементов всех уровней языковой системы – семантического, прагматического и синтаксического (с целью

создания комического эффекта), в то время как игра слов строится на обыгрывании элементов семантического уровня. То есть, игру слов рассматривают как компонент языковой игры. Л.П. Раскопова включает в объем понятия «языковая игра» два понятия: «игра слов» и «каламбур» [Раскопова 2003: 7].

Отметим, что в англоязычных исследованиях термин «игра слов» переводится так же, как и термин «языковая игра»: англ. «wordplay» и «play of words». Из этого следует, что в англоязычном научном дискурсе эти два феномена отождествляются. Что касается объема понятия «игра слов» в англоязычных исследованиях, то можно сделать вывод, что он достаточно широкий, поскольку он включает различные языковые и речевые феномены: от скороговорок и шуток до рассказов и целых произведений.

### **1.1.3. Соотношение понятий «игра слов» и «каламбур»**

Каламбур находится в фокусе многих лингвистических исследований последних лет. Стилистические и семантические особенности каламбура исследовали В.В. Виноградов, А.И. Ефимов, А.Н. Гвоздев, Е.В. Максименко, Б.Ю. Норман, В.З. Санников, Д.Н. Шмелев, М.И. Привалова, А.А. Щербина, А.А. Терещенкова и другие. О.И. Усминский писал о каламбуре как о фонетическом и семантико-фонетическом явлении, имеющем сенсорные качества. В трудах М.В. Китайгородской, Е.А. Земской, Н.Н. Розановой каламбур предстает как воплощение приемов игры в разговорной речи; М.Л. Гордиевская рассматривает его как разновидность импликации в разговорном диалоге. Каламбур рассматривали как проявление художественного мастерства отдельных авторов (Э.Г. Колесникова, А.К. Кербс, Т.Г. Мальчукова, К. Наумов, А.С. Поздняков, Ю.Л. Оболенская, А.Г. Щепин, Е.П. Ходакова, В.К. Приходько, В.Б. Шерочевская, Е.Б. Шершевская и др.). Работы Н.А. Штырхуновой, Л.А. Сазоновой, Н.В. Якименко исследуют закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы. Е.В. Максименко, Э.И. Береговская, А.С. Попов,

С.И. Лукьянов анализируют уровень «экспрессивного синтаксиса» в каламбуре. Однако не существует единого определения термина «каламбур». Его определение до сих пор остается дискуссионным, несмотря на обилие научных изысканий и неоднократные попытки прояснить природу каламбура [Михейкина 2008: 6].

Как гетероморфизм языковой игры, игра слов в русской традиции часто дублируют термином «каламбур», который называется «calembour» во французском языке и *quibble, pun, paronomasia, wordplay* – в английском.

В зарубежной и отечественной лингвистике до сих пор нет общего единого мнения относительно трактовки данных понятий. «Каламбур» могут называть «языковой игрой» или «игрой слов». Одни исследователи отождествляют данные понятия, другие – разделяют. В научной литературе по-разному определяют содержание данных понятий.

Во многих лингвистических словарях и справочниках эти понятия также отождествляются. Определение одного понятия вводится через другое или они имеют похожие определения.

В лингвистическом словаре О.С. Ахмановой термины «каламбур» или «игра слов» считаются синонимами и трактуются как «фигура речи, состоящая в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [Словарь лингвистических терминов 2004:188].

Словарь русского языка предлагает следующие определения: «Каламбур – остроумная шутка, основанная на использовании слов сходных по звучанию, но различных по значению или на использовании разных значений одного и того же слова; игра слов» [Словарь русского языка 1981]. А понятие «игра слов» толкуется как «остроумная шутка, основанная на использовании одного слова вместо другого или на подмене одного значения другим значением того же слова; каламбур» [там же].

В Большом Толковом словаре русского языка нет определения термина «языковая игра». Однако в нем есть словарная статья, посвященная «игре

слов». Понятие «игра слов» раскрывается здесь через смежное понятие «каламбур»: «Игра слов – каламбур, использование многозначности (полисемии), омонимии или звукового сходства слов, зачастую с целью достижения комического эффекта» [БТСРЯ 2004: 211]. Термин «каламбур» трактуется как «игра слов, использование многозначности (полисемии), омонимии или звукового сходства слов с целью достижения комического эффекта» [БТСРЯ 2004: 815]. В данном словаре термины понимаются как синонимы.

Составители толковых словарей толкуют одно понятие через другое, отождествляя их. Например:

«Каламбур – игра слов, использование разных значений одного и того же слова (или двух сходно звучащих слов) с целью произвести комическое впечатление» [Толковый словарь Ушакова 2004: 149].

«Каламбур – остроумное выражение, шутка, основанные на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова; игра слов» [Ефремова 2006: 302].

Аналогичные подходы встречаются в современных учебниках по языкознанию и стилистике. Например, в работе «Основы стилистики английского языка» каламбур называется «двусмысленностью (многозначностью), актуализированной в одном высказывании, которое имеет, по крайней мере, два значения, так что получатель выбирает одно или два смежных высказывания, схожие по форме, причем их составляющие имеют существенно разные значения» и подчеркивается, что «тот термин является синонимом текущего выражения «игра слов» [Скребнев 2002: 10]. В работе «Введение в языкознание» каламбур дефинируется как «сознательная игра слов, построенная на возможности их двойного понимания» [Маслов 2005: 39].

В каламбуре обыгрываются разные значения одного слова или разные слова, сходные по звучанию. В основные характеристики каламбура входят одинаковое (или близкое) звучание и несоответствие между двумя

значениями слов. В отличие от игры слов, которая может быть многокомпонентной, каламбур всегда состоит из двух компонентов. В.С. Виноградов отмечает, что первый компонент является основанием, а второй – вершиной, причем после появления второго компонента возникает комический эффект [Виноградов 2004: 203].

Мы согласны с учеными, которые трактуют каламбур как один из типов игры слов, который основан на паронимии, многозначности, омонимии, а под игрой слов понимают любое экспериментирование с элементами семантического уровня языковой системы [Александрова 2011: 8].

Таким образом, объем понятия «каламбур» уже объема понятия «игра слов». Каламбур является одним из видов игры слов и выделяется по структурному и целевому/назначению/смысловому признакам. Структура каламбура всегда двучленная, где второй компонент – результирующий. Цель каламбура – создания комического эффекта.

Следует также отметить какими средствами создается комический эффект. При создании языковой игры используются языковые средства всех уровней. А при создании каламбуров объединяются несколько значений одного слова в пределах одного контекста или используется сходное звучание разных слов. Таким образом, используются многозначные слова, паронимия (близкозвучные слова), однокоренные слова или сходные по форме (этимологически родственные) и омонимы, в том числе омографы, омофоны, омоформы [Москвин 2011: 36, Ланчиков 2013: 19].

На основе сопоставительного анализа мы можем сделать выводы о соотношении и содержании терминов «языковая игра», «игра слов», «каламбур» и их английских эквивалентах. Представим выявленные изменения в виде таблицы:

**Таблица 1. Соотношение терминов «языковая игра», «игра слов» и «каламбур» в русском и английском научном дискурсе**

<b>Значение термина</b>	<b>рус.</b>	<b>англ.</b>
намеренная или ненамеренная модификация элементов всех уровней языковой системы с целью создания комического эффекта: семантического, прагматического, синтаксического.	Языковая игра	Play on words, wordplay
тип языковой игры, основанный на обыгрывании элементов семантического уровня языковой системы	Игра слов	Play on words, wordplay
тип игры слов, состоящий из двух компонентов и основанный на полисемии, омонимии, паронимии, с целью создания комического эффекта.	Каламбур	Pun

Как показывает сопоставительный анализ, языковая игра – это родовой термин, с более широким значением. Термины «игра слов» и «каламбур» являются видовыми, то есть более узкими по значению. Каламбур – один из видов игры слов.

## **1.2. Структура и возможности классификации каламбуров**

Существуют различные принципы классификации каламбуров. Их объединяет один признак – взаимодействие нескольких семантических планов в рамках одной языковой единицы.

На основе исследования различных классификаций каламбура мы выделили основные классифицирующие признаки этого феномена.

В основе каждой классификации лежат три критерия, на которые опираются лингвисты:

- 1) функционирование в тексте;
- 2) структура каламбура;
- 3) информативность.

Структуру (модель) каламбура можно представить в виде двух компонентов:

- опорный (стимулятор),
- результирующий (результант).

Составляющие или компоненты каламбура могут относиться к уровню слова или словосочетания. Первый из них является лексическим основанием каламбура, начало игры слов. Вторым компонентом находится в одном предложении, но это не обязательное условие. Он может проявляться в широком контексте. Только в результате реализации второго компонента возникает комический эффект. В его роли выступает может выступить не определенная языковая единица, а контекст или даже его подразумеваемые элементы.

Каламбур может принимать различную форму:

- заголовка (газетные заметки, название фильмов);
- оборота речи. Элемент текста является частью целого и тесно связан с контекстом;
- самостоятельного произведения.

Интересную классификацию видов игры слов предлагает Д. Делабастиа. В основе его классификации лежат языковые уровни: [Delabastita 1996: 13]:

1. Фонологическая и графологическая игра слов (паронимы, омонимы).
2. Лексическая игра слов (полисемия).
3. Лексическая игра слов (идиомы).
4. Морфологическая игра слов (неологизмы, аббревиация).
5. Синтаксическая игра слов.

На лексическом уровне ученый выделяет два подвида, разделяя метафоры, метонимию и идиомы.

Классификация каламбура, разработанная китайским ученым Юань Чуандао, отличается учетом внелингвистического контекста. Он подчеркивает, что создание каламбура связано не только со значением и гомофонией слова, но также с контекстом, манерой речи и логикой. Поэтому Юань Чуандао выделяет следующие типы каламбура [Giorgadze 2014]:

1. Омнимический каламбур (созвучие слов и орфография).
2. Многозначные слова.
3. Раскрытие через конкретный контекст подразумеваемое значение предложения.
4. Образный каламбур (сравнение или метафора в качестве поверхностного значения, а переносное значение в качестве его глубокого значения).
5. Логический каламбур (риторическое устройство, своего рода подтекст в определенном контексте).

Ранее упоминалось, что структура каламбура двухчастная, она включает два элемента. Элементы, которые объединяются одинаковой или схожей фонетической формой, составляют ядро каламбура. Ядро каламбура это обязательный компонент структуры каламбура.

Представим ядро каламбура как два лево-элемента соединённых друг с другом: а и б.

– *Why is it so wet in England?*

– *Because many kings and queens have reigned (rained) there.*

Ядром каламбура загадки являются два слова: *reigned* (правил) и *rained* (шел дождь). Два слова имеют одинаковое произношение, но разное написание.

На основании степени сходства формы ядро можно подразделить на три вида:

1. Форма элементов полностью совпадает:

Can fish fish a fish in a fish can?

Может ли рыбка ловить рыбу в банке из-под рыбных консервов?

fish [ fiʃ ] – 1) рыба, 2) ловить рыбу, 3) рыться, 4) стараться получить.

can [ kæn ]- 1) жестяная банка 2) консервировать 3) мочь, уметь.

2.Совпадает звуковая оболочка, но отличается графическое оформление элементов:

[ diə ] – dear (возлюбленный), deer (олень); [ pi:s ] – peace (мир), piece (кусоч).

Приведем пример из фильма «Криминальное чтиво», где героиня Мия рассказывает анекдот:

*Three tomatoes are walking down the street: a poppa tomato, a momma tomato, and a little baby tomato. Baby tomato starts lagging behind. Poppa tomato gets angry, goes over to the baby tomato, and smooshes him... and says: "Catch up!"*

Здесь фразовый глагол "catch up" (догоняй) звучит одинаково со словом "ketchup"(кетчуп), хотя пишется по-разному.

*Never trust the trains.*

*They have loco motives.*

- *locomotive* – локомотив.

- *loco motives* – безумные мотивы.

3.Отличается и звуковая оболочка, и графическое оформление:

Pullet [pulit] - bullet [bulit]; honeymoon-moneymoon;

extraordinary [iks'trodnrili]- eggstraordinarily [egz'trodnrili].

Такая схема ядра каламбура может применяться для показа особенностей материального участия обоих его элементов в тексте. Выделим два случая:

1. Оба элемента ядра есть в тексте,

2. Один из элементов ядра в тексте отсутствует. Он представлен скрытно.

Однако наличие элементов ядра само по себе еще не создает каламбур. Для его возникновения необходим контекст, отличительной особенностью

которого является одновременная реализация не одного, как обычно, а двух значений обыгрываемых элементов. Иными словами, в одной речевой форме как бы совмещаются два контекста, в каждом из которых элемент ядра имеет свое определенное, отличное от другого значение.

В основе создания каламбура лежит информация. В его семантической структуре выделяются шесть компонентов: постоянные и переменные. К постоянным компонентам относятся:

- а) предметно-логическая;
- б) экспрессивно-стилистическая;
- в) ассоциативно-образная;
- г) функциональная.

Переменные компоненты составляют фоновая и социально-локальная информации.

Тема каламбура и события передаются с помощью предметно-логической информацией. То есть в основу создания данного приема легли экстралингвистические или лингвистические факты, а также и языковой материал.

Для повышения эффективности информации, ее углубления, усиление, с помощью эмоциональных оттенков отвечает экспрессивно-стилистическая информация.

Такая информация изображает отношение самого автора к предмету или установку речевого оформления мысли. Но если мы говорим о каламбурах-загадках, то в данном контексте просматривается не отношение автора к экстралингвистической деятельности, а использование особенностей и возможностей языка.

Ассоциативно-образная информация в каламбуре считается постоянным компонентом. Каламбур относится к амбивалентным явлениям, то есть его форма сочетает два смысловых плана. Как средство для повышения оценочной окраски и эмоциональной выразительности языка автора и героя, индивидуализации речи и конкретизации явлений, фактов и

т.д. используется ассоциативно-образная информация. Такой компонент позволяет придать содержанию приема более яркий характер.

Функция каламбура – привлечь внимание читателя. Компоненты каламбура не участвуют отдельно от других компонентов, они наслаиваются друг друга, но мы можем выделить ведущий компонент, которым является предметно-логическое содержание. Экспрессивно-стилистическая и ассоциативно-образная информация уточняют и усиливают некоторые особенности, между тем как функциональная информация перекрывает его.

В каламбуре, который построен на многозначности, читатель открывает для себя новые значения слова. Рассмотрим пример из сериала «Теория Большого Взрыва», где обыгрываются два значения слова «present»: подарок или настоящее. По сюжету, компания друзей играет в игру, где нужно угадать слово. Это слово рисует напарник, при этом не произнеся его. Двое героев рисуют разные предметы, подразумевая одно и то же слово. Пенни рисует подарок, а Шелдон рисует картинку, где друзья играют в какую-то игру, при этом загадано одно слово – present. Естественно выигрывает тот, кто использовал более частое употребление слова, то есть тот, кто нарисовал подарок.

При быстрой речи иногда сложно различить одинаково звучащие слова, которые могут создать комический эффект. Трудности могут возникнуть не только у студентов изучающих английский язык, но и у носителей языка.

Приведем еще один пример из фильма «Мне бы в небо», где главный герой находится в самолете и к нему подходит стюардесса. Приведем отрывок из этого фильма:

- *Air hostess: «Do you want the cancer?».*

- *Ryan Bingham: What?*

- *Air hostess: «Do you want the can, sir?»*

В этом примере мы видим слова омофоны: «cancer» – рак и сочетание двух слов «can» и «sir» - жестяная банка, в контексте имеется ввиду баночка

содовой сэр. Такая игра слов сложна для перевода, чтобы передать весь замысел авторов. В русском переводе используется другой образ:

- *Вы дыни хотите?*

- *Чего?*

- *Вы дыни хотите?*

- *Дыни?*

- *Воды... не хотите?*

- *А, нет. Не нужно, спасибо.*

Слово «дыня» звучит не так устрашающе как «рак». При изменении образа и использовании совершенно других слов комический эффект достигнут.

Есть еще один вариант перевода данного каламбура:

- *На пытки, сэр?*

- *Что что? На пытки?*

- *Напитки, сэр.*

Помимо постоянных компонентов в каламбурах содержатся переменные, то есть компоненты, которые не всегда присутствуют в каламбуре: фоновый и социально-локальный.

Социально-локальная информация показывает социальную, территориальную, личностную (возраст и профессия) и другую принадлежность. Ядро каламбура включает широкий спектр словарных пластов английского языка, от американизмов до просторечия.

Для нас особым интересом являются виды социолокальной информации. Ни для кого не секрет, что английский – родной язык нескольких стран, а так же международный язык всего мира. Язык, в зависимости от места, где проживает человек, может иметь свои особенности. Они обусловлены различными причинами: историческими, экономическими, культурными. Изучая каламбуры, мы можем проследить национальную принадлежность участников коммуникации. По нашему мнению, наиболее ярко выраженная группа это американизмы. Это слова,

распространенные в американском, но не британском языке, которые отличаются от британских слов и имеют разное значение.

Ранее мы рассматривали модель каламбура и выделили его ядро. Это ядро может содержать в себе термины из различных областей: медицины, техники и т.д. С помощью таких каламбуров возможно проследить принадлежность к профессии участников коммуникации и увидеть их общеобразовательный и профессиональный уровень.

Приведем пример каламбура этого типа из сериала «Клиника», эпизод из третьей серии четвёртого сезона. В этой части доктор Кокс и Джордан заново разводятся. Они стоят в парке, юрист клиники произносит речь:

– *And so, by the power vested in me by the American Bar Association, I pronounce you ex-husband and ex-wife.*

*- Bar Association...*

В русском варианте перевода «American Bar Association» передается как «Ассоциация Барменов». Однако существует у слова «bar» есть одно редкое значение – «весь состав юристов». Представим историю этого термина: В начале 16 века зал суда разделяли перила. С одной стороны находились ученики, с другой стояли скамейки. Когда студенты сдавали «испытания» и были официально признаны юристами, они символически пересекали этот барьер и были допущены к «бару». Чуть позже эти перила стали служить отгородкой для места судьи в зале, где находились заключенные и где юрист произносил речь. До сих пор существуют перила, разграничивающие места для адвоката, обвиняемых и гражданский истцов, которые ожидают суда. Таким образом, сочетание «American Bar Association» следовало перевести как «Американская Ассоциация Юристов». Тэд – юрист клиники, был членом Американской Ассоциации Юристов. Данный каламбур построен на двух значениях слова «bar».

Социолокальная информация может быть так же получена на основе особенностей речи: диалект, акцент и т.д. Чаще всего употребление диалектизмов можем показать читателю или участнику коммуникации

принадлежность исполнителя к тому или иному классу, чаще всего лишённого доступа к образованию.

Представим каламбур, в котором используется Кокни (Cockney). Это один из самых распространённых диалектов жителей Лондона из средних или низших слоев общества. В нем много просторечий. Но чтобы понимать каламбур, построенный на основе этого диалекта, нужно знать специфику диалекта, например:

1. Пропуск звука [h]. Например, «'alf» вместо «half».
2. Использование «ain't» вместо «isn't» или «am not».
3. Произношение звука [θ] как [f] (например, «faas'nd» вместо «thousand») и [ð] как [v] (например, «bover» вместо «bother»).
4. Использование вместо [ɹ] губно-зубного [v], на слух напоминающего [w] («Weally» вместо «really»).
5. Пропуск звука [t] на конце слова, пример: [ʃui] вместо [ʃait]. Обычно пропускаются альвеолярные взрывные согласные [d] и [t]: dad's gonna произносится как ['dæzɡən.ə] (вместо ['dædz 'ɡən.ə]), turn left как ['tɜ:n 'lef] (вместо ['tɜ:n 'left]).
6. Возможное использование дифтонга [əɪ] вместо монофтонга [i] в конце слов. Пример: busy = [bizəɪ] и другие.

В последнее время все чаще стал использоваться современный сленг Кокни, который стремится рифмовать слова с именами знаменитостей, как бы играя ими, например:

Calvin Klein – wine,  
Barack Obama – farmer,  
Brad Pitt – fit.

Каламбуры, в ядре которых присутствуют диалектизмы, показывают на место рождения или место проживания участников беседы. Помимо этого мы видим, какой уровень образования или к какой социальной группе они принадлежат.

Интересное явление, что при построении каламбура закладывается социолокальная информация не только отправителя, но и получателя. То есть каламбур «впитывает» в себя обе стороны участников: автора и читателя, к примеру. При написании произведения, автор должен учитывать адресат: понимать для кого он пишет, кто будет читать его произведения, распознают ли его каламбур, будет ли он принят должным образом. Учитываются такие характеристики, как: возраст, местоположение, место в обществе, профессия, интересы, уровень образования и т.д. Эти характеристики значительно влияют на само произведение.

Помимо информации о читателя, с помощью каламбура можно узнать данные о самом авторе, об эпохе, в которую он жил или живет, какое литературное направление ему присуще, о его чувстве юмора, образованности.

Возрастные характеристики так же влияют на форму каламбура. Кто будет потенциальным читателем: взрослый или ребенок? Детские каламбуры значительно отличаются своим характером. В отличие от взрослых шуток, в детском каламбуре есть свои лексические ограничения. Перед автором опять же встают задачи, какова степень языковой компетенции у ребенка, насколько он знаком с окружающим миром. Языковой материал служит предметно-логической основой такого каламбура. Лексико-семантические средства в основном построены на явлении звукового сходства.

В отличие от социолокальной информации фоновая завязана на фактах социальной культуры общества и с текущими событиями и явлениями массовой культуры.

Данный компонент является особым предметом исследования у лингвистов на протяжении последних тридцати лет. Исследователи пытаются найти лучший способ передачи фоновой лексики на разные языки. В русском языке особое внимание этому аспекту проблемы уделяют Е.М. Верещагин и В.Г. Костомаров, И.В. Гюббенет, Г.Д. Томахин.

Язык является связью между поколениями, так как язык отражает не только данный момент культуры, но и закрепляет ее предыдущие состояния. Кумулятивная функция свойственна лексике, фразеологии, языковой афористике и другим единицам языка [Томахин 1982: 28]. До этого мы рассматривали и единичное слово, словосочетание, предложение и даже всё произведение, чтобы понять суть каламбура. В данной области особое внимание получил фоновый компонент в слове. Такие каламбуры широко распространились в газетном стиле [Виноградов 1978: 56].

Если рассматривать основу каламбура, то мы можем разделить на два вида:

1) каламбур, основывающийся на общеизвестных фактах (мифах, истории, Библии, традициях),

Такие каламбуры будут понятны читателю, который живет в данной эпохе или имеет фоновые знания, иначе это приведет к непониманию содержания. В этом типе фоновых каламбуров, мы можем выделить каламбуры, которые построены на аллюзиях. Названия произведений, цитаты, песни, пословицы и скороговорки.

2) каламбур, основывающийся на текущих событиях.

Такие каламбуры обычно недолговечны, так как напрямую зависят от события или деятеля на основе чего они строятся. Чаще всего они связаны с политикой или новостями. Приведем пример этого типа каламбура, раскрыв его ассоциативную основу: В 2019 году, остро стоит проблема пожаров. Огромные площади лесов горят по всему миру. В своем шоу Jimmy Kimmel Live, Джимми Киммел выступал с разным видом шуток по поводу этой ситуации. Конечно, он шутил и про президента – Дональда Трампа. Речь шла о том, как горят русские леса, как их тушат и как Дональд Трамп звонит президенту России Владимиру Путину с предложением помочь, на что он отвечает:

- «*Thanks, I'm putting out these fires myself*».

Глагол «putting» во времени Present Progressive созвучен с фамилией президента Путин. Каламбур строится на том, что сочетание «putting out» переводится глаголом «потушить» и его можно передать таким образом: Президент России отказывается от помощи, потому что он может сам потушить пожары.

Для нынешнего читателя и зрителя такая шутка будет понятна, так как она актуальна в данный момент. Однако с течением времени фоновые знания могут быть недоступны для адресата, принадлежащего другому поколению.

Фоновый каламбур, который отличается своей остротой, превратится в безобидную шутку. Да, сейчас проблема пожаров беспокоит многих людей, и такие высказывания могут задеть их, но с уходом в прошлое, это событие теряет свою экстралингвистическую предметно-логическую основу. Возможно через пару лет, читатель не сможет понять такой каламбур. Как отмечают исследователи, каламбуры, основывающиеся на текущих событиях неизбежно теряют комический эффект: «...моментальная реакция читателя или зрителя. Юмор, до которого нужно додумываться – уже не юмор» [Овсянников 1981: 23 ].

Каламбуры могут быть **самостоятельными** или **контекстуальными**. Не смотря на свою схожесть, данные каламбуры имеют различия по своей специфике происхождения, структуре и семантике.

Самостоятельные каламбуры представляют собой одно предложение, которое может быть не завязано на одном произведении, а нести весь смысл. Второй тип связан с определенным контекстом. Контекстуальные каламбуры делятся на относительно самостоятельные шутки и зависимые художественные произведения

Зависимые каламбуры в отличие от самостоятельных не являются структурным ядром произведения, но отражают его основное направление. Чаще всего это каламбуры-заголовки, которые образуют микроконтекст и содержание, но в то же время они не всегда полностью связаны с контекстом и могут нести иной смысл. Приведем несколько примеров:

- Заголовок у русской газеты: Рожают все!

- Знаменитая фраза из фильма «Иван Васильевич меняет профессию» - Танцуют все!

Понимание каламбура не ограничивается только микроконтекстом, который является реализацией базисного контекста при анализе структуры каламбура. Он служит лишь маркером. Его полное воздействие на читателя активируется в общей системе стилистических средств текста. Текст – это одно целое и рассматривать отдельный его элемент имеет смысл только с понятием целостной структуры.

На основе взаимосвязи каламбура и текста, контекстуальные каламбуры можно разделить на два вида: доминантные и ограниченного действия.

Доминантные каламбуры могут быть расположены в начале и в конце текста, тем самым задавая тему текста или подводя итоги [Буянова 2001: 192-195].

Связь с содержанием текста может осуществляться имплицитно и эксплицитно. Каламбур ограниченного действия не несет в себе основную мысль текста и цель в построении сюжета произведения. Такой каламбур лишь участвует в процессе структурно-семантической организации текста на определённом участке: от микроконтекста до субтекста. Интересно, что если рассматривать такой каламбур в ограниченном отрезке, то он будет представлять из себя простую шутку, цель у которой одна – развеселить читателя, но только в рамках всего произведения можно раскрыть полный потенциал, где открывается доминантная тема произведения.

### **1.3. Каламбуры-созвучия как объект перевода**

В данном параграфе мы рассмотрим специфику одного из видов каламбуров – каламбура-созвучия, поскольку именно этот тип языковой игры наиболее широко представлен в произведениях Ч. Диккенса.

Термин «каламбур-созвучие» в переводоведение впервые ввел отечественный ученый В.С. Виноградов [Виноградов 1978].

В основе этого вида языковой игры лежит имя собственное, именующее одного из героев исходного произведения или какую-либо историческую (мифологическую) личность, а также географические названия. Таким образом, место первого компонента, который также называют стимулятором, опорным словом, лексическим основанием или лексическим эталоном игровой конструкции, занимает имя собственное. Опорное слово (или словосочетание) соответствует орфографическим, орфоэпическим и словообразовательным нормам исходного языка. Второй компонент игровой конструкции связан с первым, как правило, он бывает созвучным ему именем собственным. Содержание всей игровой конструкции выражает комический намек на внешность, поступок, ситуацию, названную опорным компонентом. Комический эффект возникает только после реализации в речи второго компонента.

При переводе первый опорный компонент приходится замещать именем собственным из чужого языка или транскрибировать. Поскольку второй компонент оказывается зависимым от иноязычной формы, возникают трудности при передаче смыслового содержания второго компонента исходного каламбура. Зависимость от иноязычной формы первого компонента каламбура понимается как формальная обусловленность перевода этого вида игры слов [Виноградов 2004: 203]. Переводя каламбур-созвучие приходится опираться на замещенное или транскрибированное иностранное имя собственное и подбирать единицы иностранного языка, рифмующиеся с ним и создающие комический эффект. Это может быть не целое слово, а какой-нибудь корень слова, с прозрачной семантикой, то есть значение которого должно быть ясным, и затем к нему добавляется конечный формант (суффикс или окончание), также рифмующиеся с первым компонентом и создающие каламбурное созвучие. Кроме того, переводчик может составлять новые слова для второго компонента – переводческие

неологизмы. Однако следует учитывать, что функцию игры слов как структуры надо в целом сохранять, для достижения максимального эффекта воздействия. Даже небольшие различия (например, в частотности употребления какого-либо слова, сочетаемости слов, стилистической окраске, словообразовательных возможностях, этимологии, эмоциональной окраске, возможности образования синонимов или антонимов) снижают коммуникативный эффект воздействия на адресата и, следовательно, качество перевода.

Следовательно при передаче каламбуров-созвучий на иностранный язык следует учитывать содержание (включающее денотативной информации также коннотации, образы, авторский стиль), форму (фонетическую и графическую) и комический эффект.

Всегда эти языковые образования переводимы? Что сохраняется в переводе?

Для изучения специфики передачи этого вида игры слов с английского языка на русский проведем сопоставительный анализ английских каламбуров-созвучий и их русских эквивалентов в русскоязычных переводах трех романов Чарльза Диккенса «Записки Пиквикского клуба», «Оливер Твист», «Крошка Доррит», выполненных разными переводчиками.

### **Выводы по 1 главе**

В данной главе мы подвергли анализу теоретические основы изучения феномена «языковая игра» и смежных понятий в русскоязычном и англоязычном научном дискурсе. Анализ работ, посвященных изучению данного понятия, позволяет сделать следующие выводы:

1. До сих пор не сложился единый общепризнанный подход к трактовке понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур». Некоторые исследователи, в частности, авторы диссертаций, составители толковых словарей, авторы работ по языкознанию и пособий по стилистике

отождествляют эти понятия, толкуют одно понятие через другое, считают их синонимичными. В других русскоязычных и англоязычных исследованиях они считаются разными понятиями. Исследователи предлагают свои определения, которые различаются степенью раскрытия данных понятий. Мы разделяем позицию ученых, которые разводят данные понятия и нашли нечто общее – стержень классификации, который позволил нам глубже понять их специфику.

2. Причина разногласий, по нашему мнению, лежит в различном понимании объема и содержания смежных понятий. Термин «языковая игра» имеет широкую трактовку. В нашем понимании языковая игра – намеренная или ненамеренная модификация элементов всех уровней языковой системы с целью создания комического эффекта: семантического, прагматического, синтаксического. В английской научной традиции термин «языковая игра» используются в основном в философских исследованиях. Для обозначения лингвистического феномена используют термины «wordplay» и «play on words».

3. Игра слов – это тип языковой игры, основанный на обыгрывании элементов семантического уровня языковой системы. В языковой игре используются элементы всех уровней языковой системы: семантического, прагматического и синтаксического, а игра слов строится на обыгрывании элементов семантического уровня. Таким образом, игру слов можно рассматривать как компонент языковой игры.

4. Каламбур – это тип игры слов, состоящий из двух компонентов и основанный на полисемии, омонимии, паронимии, с целью создания комического эффекта. Понятие «каламбур» являются видовыми, то есть более узкими по значению. Каламбур мы рассматриваем как один из видов игры слов. Каламбур имеет двухкомпонентную структуру, где присутствуют два обязательных элемента: ядро и базисный контекст. Для нашего исследования важно уточнить это понятие, поскольку произведения Ч. Диккенса насыщены каламбурами.

5. В научных исследованиях используются различные принципы классификации каламбуров. Их объединяет один признак – взаимодействие нескольких семантических планов в рамках одной языковой единицы. На основе исследования разработанных классификаций каламбура мы выделили основные классифицирующие признаки и описали различные виды и типы каламбуров.

6. Каламбур-созвучие, как объект перевода, представляет собой двучленное образование, в основе которого лежит имя собственное, называющее героев исходного произведения, историческую или мифологическую личность либо географические названия. Второй компонент связан с первым и является созвучным ему именем собственным. Комический эффект создается в результате реализации в речи второго компонента. При переводе каламбуров-созвучий следует учитывать содержание, форму и комический эффект.

## ГЛАВА 2. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПЕРЕВОДЕ: ТРУДНОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ

### 2.1. Переводимость/непереводимость

Возможности передачи различных типов языковой игры продолжают находиться в фокусе многих отечественных и зарубежных исследователей [Абросимова 2007: 14]. Спектр предлагаемых подходов и решений значительно различается: от признания непереводимости этого феномена до разработки детальных классификаций способов его передачи на иностранный язык. Так, например, немецкий переводовед Ф. Хайберт предлагает 20 переводческих операций для передачи различных видов игры слов [Heibert 1993: 194].

Игра слов строится на внутрилингвистических отношениях, специфичных только для какого-то конкретного языка и, в большинстве случаев, отсутствующих в системе другого языка. Различаются и системы двух любых языков. Лингвистические трудности перевода усугубляются экстралингвистическими причинами: различиями литературных традиций, менталитета, культуры, эпохи. Непереводимость часто связывают с прагматическим аспектом – невозможностью воспроизвести точно такой же коммуникативный эффект у читателя перевода, как у читателя оригинального произведения, то есть с различным восприятием комического в разных культурах.

В современном переводоведении переводимость понимается как потенциальная возможность передачи любого текста и его частей на любой естественный язык [Алексеева, 2004 : 128], а непереводимость как «объективно существующая невозможность передать текст в условиях двуязычной межъязыковой коммуникации без потерь» [Алексеева 2016: 164]. Переводимость/непереводимость является бинарной категорией современной теории перевода [там же].

Мы разделяем эту точку зрения и считаем, что перевод как один из видов межкультурной коммуникации всегда возможен, но степень переводимости/непереводимости языковой игры может быть различной, переводческие потери в большинстве случаев неизбежны.

При передаче всех видов языковой игры важно сохранить и значение, и форму, а также воспроизвести в тексте перевода эффект комического. Поскольку семантика и структура любых двух языков не совпадает, то потери могут возникать как со стороны семантики, так и со стороны структуры.

Также потери возникают из-за уникальности этого феномена. Как отмечает В.П. Москвин, суть каламбура заложена именно в его интерпретации, парадоксальной и противоречащей естественному смыслу слова [Москвин 2011: 39]. Поэтому при передаче каламбура во многих случаях достаточно сложно найти средства в языке перевода, допускающие множественность интерпретаций и создаются приблизительные варианты перевода на основе игры слов с другими элементами или неологизмами. В таких случаях между единицами исходного языка и вариантами их перевода устанавливается формально-эстетическая эквивалентность. Согласно В. Коллеру это тип соответствий, основанный на «эстетических, формальных и индивидуалистических свойствах текста на языке источнике» [Koller 2011: 261].

В теории перевода каламбур относят к разряду безэквивалентных феноменов, поскольку, в большинстве случаев, невозможно подобрать эквивалентное сочетание слов, обладающее одинаковой экспрессивностью при полном сохранении содержания и формы.

Подчеркнем, что безэквивалентность и непереводимость рассматриваются в теории перевода как два разных понятия. Несмотря на отсутствие полных эквивалентов такого же уровня – безэквивалентность – данные единицы можно передать при переводе, хотя и с различного рода потерями (со стороны формы, содержания или характера воздействия на

адресата). Перевод с потерями рассматривается современными переводоведами как проявление феномена неперевоаемости [Алексеева 2016: 161].

Рассмотрим какими способами эти трудности перевода можно преодолеть в процессе трансляции художественных текстов с одного языка на другой.

## **2.2. Способы перевода и качество перевода**

Исследователи описывают различные возможности передачи каламбуров на иностранный язык, иллюстрируя их примерами переводческих решений в различных языковых парах и типах текстов. Сами переводческие операции в работах разных теоретиков перевода именуется по-разному. Они называются способами перевода или переводческими приемами. Эти термины используются в отечественных и зарубежных переводческих исследованиях как синонимы. Также применяют термин «переводческие трансформации». Под трансформациями понимаются переводческие операции, при которых происходят формальные (лексические и грамматические) и семантические изменения элементов исходного текста при сохранении содержания – информации, предназначенной для передачи на другой язык [Миньяр-Белоручев 1996: 45]. Поскольку при передаче языковой игры происходят изменения на всех уровнях, то в данном исследовании эти термины трактуются как синонимы.

Совокупность профессиональных переводческих приемов, которые используются в процессе переводческой деятельности в двуязычной ситуации называют техникой перевода [Нелюбин 2003 : 225]. Для изучения техники передачи каламбуров-созвучий в различных переводах произведений Ч. Диккенса рассмотрим возможности их передачи в художественном переводе в рамках языковой пары английский - русский.

Как отмечают исследователи, при передаче каламбуров чаще всего используются три переводческих операции: опущение, компенсация и калька

[Калинина, Нестерова 2019]. При опущении языковая игра не сохраняется в переводе. При калькировании каламбур передают дословно по частям, копируя конструкцию исходного языка. Компенсация предполагает замену места воссоздания каламбура в тексте перевода или замену одного элемента каламбура исходного языка тождественным элементом в языке перевода, который способен вызвать комический эффект у читателей перевода.

Мы остановимся также на наиболее подробной классификации возможностей перевода, предложенную Д. Делабастиа. Проанализируем способы перевода с точки зрения сохранения комического эффекта, содержания и формы каламбуров. Это важно для оценки качества передачи каламбуров. Так, Д. Делабастиа предлагает восемь способов передачи каламбура, как одного из видов игры слов [Delabastita 1996: 127].

1. Передача каламбура исходного языка другим каламбуром в языке перевода, формально близким эквивалентом. При этом способе перевода теряется форма и содержание, но сохраняется точно такой же коммуникативный эффект.

2. Описание - перевод фразой с потерей комического эффекта, формы, но сохранением смысла.

3. Замена - языковая игра заменяется другой стилистической фигурой, например, повтором или иронией, с целью достижения такого же коммуникативного воздействия на адресата. Здесь происходят потери со стороны содержания и формы.

4. Опущение – фрагмент текста с каламбуром не переводится. Иногда этот прием сопровождается сноской внизу страницы: «непереводимая игра слов».

5. Дословное воспроизведение игры слов в языке перевода. Использование этого способа перевода ведет к сохранению содержания и формы. Возможно сохранить и комического эффекта, подобрав соответствующие языковые средства.

6. Компенсация – создание каламбура в другой части текста перевода, поскольку не удастся ее воспроизвести в соответствующей части исходного текста.

7. Добавление – конструирование новой языковой игры с целью создания комического эффекта. Создание нового каламбура с таким же содержанием средствами языка перевода позволяет сохранить комический эффект, но здесь возникает опасность не соблюдения авторского стиля.

8. Пояснения – введение дополнительной информации в постраничных сносках, предисловиях переводчика или затекстовых комментариях в конце книги. Здесь удается передать содержание, приблизительно достигнув сходного коммуникативного эффекта. Однако применение пояснений ведет к расширению объема текста перевода.

На основе данной классификации переводческих операций мы будем анализировать варианты перевода каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах произведений Чальза Диккенса, выполненных разными переводчиками.

Сохранение всех составляющих при передаче каламбура-созвучия – содержания, формы и комического эффекта – позволяет добиться высокой степени адекватности.

Конечно, на основе анализа вариантов передачи одного вида языковой игры невозможно сделать вывод о качестве перевода всего романа в целом. Однако, по нашему мнению, утрата значимых для перевода составляющих каламбуров-созвучий снижает степень адекватности перевода.

### **2.3. Перевод каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах произведений Ч. Диккенса**

Романы Диккенса начали переводить на русский язык с конца 1830-х годов. Первоначально издавались неполные переводы, отрывки из различных произведений. Затем были переведены целые тексты – рассказы из цикла «Очерки Боза». Многие произведения переводились повторно и в настоящее

время имеют множественные параллельные переводы, выполненные разными переводчиками в разное время, например «Крошка Доррит». Это определило выбор материала для сопоставительного анализа.

Произведения Диккенса примечательны тем, что автор виртуозно использует языковую характеристику, чтобы привлечь внимание читателя к своим персонажам и подчеркнуть их характер. Чтобы увидеть заложенный Диккенсом смысл в именах, нужно сопоставить вариант перевода с оригиналом. Иначе фраза: «Без игры слов и Диккенс не Диккенс», - написанная в книге Н. Галь «Слово живое и мертвое», будет бессмысленна. Каждое его произведение содержит замысловатые имена героев или кричащие названия городов, которые показывают нам обстановку.

Языковая игра на основе имен собственных широко используется в произведениях Ч. Диккенса. Главный принцип языковой игры реализуется здесь путем актуализации релевантных для носителей того или иного языка поливалентных ассоциативных связей в пределах одной единицы языка и их нестандартном применении в тексте.

В таком случае, использование таких переводческих приемов как транслитерация или транскрипция при передаче игры слов в именах собственных будет снижать адекватность перевода. Имя героя может быть ключевым для содержания и понимания произведения. Переводчик должен понимать эту важность и не потерять аллюзивность. Не менее важным становится передача культурной специфики, колорита конкретной исторической эпохи, отражения времени создания произведения – то есть учет всех экстралингвистических факторов.

Искусственное формирование говорящих имён и фамилий из различных самостоятельных слов или их частей часто используется Ч. Диккенсом при образовании каламбуров–созвучий. Это служит созданию сатирического или юмористического эффекта.

Рассмотрим особенности передачи каламбуров–созвучий в трех романах писателя: «Крошка Доррит», «Посмертные записки Пиквикского клуба» и «Оливер Твист» разными отечественными переводчиками.

### **2.3.1. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романа «Крошка Доррит»**

Роман «Крошка Доррит» был впервые опубликован в 1855 году. Это произведение выбрано в качестве исходного текста для анализа, поскольку оно относится к самым значительным работам Ч. Диккенса и имеет множество параллельных русских переводов. В данной работе будут анализироваться переводы М. Энгельгардта [Энгельгардт 1956] и Е. Калашниковой [Калашникова 1986].

Роман повествует о судьбах людей в Англии начала XIX столетия, раскрывая особенности государственной системы в очень ироничной, даже саркастической форме. Запутанный сюжет, который вертится вокруг семьи Доррит, приводит нас к двум семьям, в создании фамилий которых Диккенс использовал языковую игру.

Мы попадаем в чиновничье общество – Circumlocution Office (пер. Е. Калашниковой) или в Министерство Волокиты (пер. М. Энгельгардта – Околичностей). Его составляют две семьи — Barnacle и Stiltstalking, все поколения которых, сменяясь, неизменно служат в этой организации. Работники относятся к своим обязанностям крайне пренебрежительно: не желая брать на себя ответственность за решение того или иного дела, постоянно отсылают их в другие департаменты и отделы. Из-за этого на разбирательство уходит столько времени, что самое дело теряет смысл.

Рассмотрим варианты перевода данных фамилий. Оба переводчика передали фамилия Barnacle одинаково, как Полип. Они не использовали транслитерацию или транскрибирование, а пошли другим, более сложным путем. Предприняли попытку поиграть с именем, как и сделал это автор

романа, сохранив содержание каламбура-созвучия и добившись сходного комического эффекта.

Отметим, что слово *Barnacle* имеет несколько значений:

1. *Barnacle* можно передать как - усонogie. Усонogie – это группа членистоногих подтипа Ракообразные. Они часто прикрепляются к кораблям или быстро плавающим животным, другими словами «прилипают» к ним. Чаще всего они являются паразитическими.

2. Слово «*barnacle*» так же можно перевести как *щипцы*, *кляп* или *неотвязный человек*. Это слово уже включает негативный оттенок значения, который в основном связан с «приставучестью».

Представители семейства Полипов представлены в романе как бесчисленные и безликие, но всеильные. Они тормозят любое движение вперёд, тянут государство к упадку. Они прекрасно понимают, что Министерство Волокиты, где у них теплые местечки, «есть лишь хитроумное приспособление для того, чтобы разными политическими и дипломатическими уловками помогать жирным обороняться против тощих».

Перевод фамилии как Полип очень созвучна слову «прилип», но при этом не имеет русификации, так как очень важно не русифицировать иностранные имена или фамилии, но при этом передана ее коннотация. Слово «полип», возможно, пришло переводчикам на ум из медицины от греческого слова *Polypus* [*poly* «много» +*p[us]* «нога», то есть «многоногий»)], которое связано с патологическими заболеваниями, а прежде всего с болезненными наростами на слизистой оболочке, что в принципе очень близко по смыслу к усоногим.

Но у слова *полип* есть и другое значение. Согласно толковому словарю русского языка под редакцией Д.Н. Ушакова, *полипы* или *полипоидное поколение* – это малоподвижные или неподвижные донные обитатели, часто образующие колонии, в некоторых случаях включающие тысячи особей. Полипы развиваются из осевшей личинки (планулы) или образуются в результате бесполого размножения других полипов. [Толковый словарь

Ушакова 2012]. В романе часто упоминается корабль, который облеплен полипами и идет ко дну. Таким образом, можем предположить, что это образ Англии и всего общества, пороки которого увлекают людей в социальную пропасть.

Использование дословного перевода при передаче каламбуров-созвучий позволяет читателям уловить комический эффект, основанный на ассоциациях со словом «прилип». Однако, применяя этот прием перевода, переводчики рискуют потерять английский колорит, поскольку чаще всего в английских фамилиях используются суффиксы - ing, -er.

Проиллюстрируем наши выводы примерами переводов. Приведем фрагмент из романа «Кроша Доррит», включающего сразу несколько английских фамилий: «But he had intermarried with a branch of the Stiltstalkings, who were also better endowed in a sanguineous point of view than with real or personal property, and of this marriage there had been issue, Barnacle junior and three young ladies. What with the patrician requirements of Barnacle junior, the three young ladies, Mrs Tite Barnacle nee Stiltstalking, and himself, Mr Tite Barnacle found the intervals between quarter day and quarter day rather longer than he could have desired; a circumstance which he always attributed to the country's parsimony».

М. Энгельгардт передал этот фрагмент следующим образом: «Но он женился на представительнице древней фамилии Пузырь, тоже богато наделенной благородной кровью, но довольно скудно - реальными житейскими благами, и от этого союза явились отпрыски: Полип младший и три молодые девицы. При аристократических привычках Полипа младшего, трех девиц, миссис Полип, урожденной Пузырь, и самого мистера Тита Полипа, сроки между получками жалованья казались последнему длиннее, чем ему хотелось бы, что он приписывал скарעדности страны».

Ч. Диккенс вводит фамилию – Stiltstalkings, образовывая новую сложную единицу. В данной фамилии используются несколько корней и суффикс: stilt + stalk + ing. Слово *stilt*, в переводе с английского – означает

«ходули», *stalk* – «вышагивать, шествовать, преследовать, гордая поступь». Фамилия *Stiltstalking* говорит читателю о том, что персона с такой фамилией – человек с высоким положением, но это высокое положение не настоящее, в реальности это своего рода «ходули», которые возвышают человека, а он гордо вышагивает на них, думая, что так и есть.

М. Энгельгардт подобрал русский эквивалент всей этой напыщенности и перевел фамилию дословно: Пузырь. Если не видеть заглавной буквы, то можно принять это за простое слово и между тем переводчик русифицировал фамилию. Этимология слова приходит от слова «пузо» [Шанский 1971: 373]. Читатель предлагается образ надутого, напыщенного персонажа, который за всем этим не видит реальности вокруг, считает себя «пупом» вселенной, но за оболочкой пустота. Переводчик сохранил содержание исходной единицы, но потерял английский колорит. В переводе М. Энгельгардта используются различные способы при передачи игры слов в именах собственных: некоторые фамилии передают атмосферу английского языка, другие – русского. Такая непоследовательность может запутать читателя и привести к ложным выводам относительно национальности героев романа. По нашему мнению, это существенно снижает адекватность перевода.

Е. Калашникова сохранила при переводе форму, добавив суффикс *-ing*. В данном переводе используется корень «чван», с помощью которого передается содержание исходной единицы. Быть чванным значит быть зазнавшимся. Чваниться значит важничать, годиться, хвастать. Семантика фамилии передана, но не полностью, так как сам персонаж занимает высокий пост и это удается передать с помощью слова «ходули» (сравни, в русском : «высоко сижу – далеко гляжу»).

Сопоставление оригинала с переводом показывает, что при дословной передаче фамилий: англ. *Stiltstalking* – рус. Пузырь, удается сохранить содержание, но теряется форма исходной единицы. В переводе, Е. Калашниковой решается сохранение английского колорита с помощью суффикса *-ing* : англ. *Stiltstalking* – рус. Чваннинг. Е. Калашниковой удалось

передать все составляющие игры слов: содержание, форму и иронический эффект и добиться, более адекватного перевода.

Интересно как воспринимается такой вариант перевода современными читателями. С целью оценки вариантов перевода современными русскими читателями мы провели опрос в социальной сети «Инстаграм». Предлагалось ответить на вопрос: «Знаете ли вы значение слова «чваниться»? У опрашиваемых было два варианта ответа «ДА» и «НЕТ». При выборе ответа «ДА» они должны были пояснить, как они понимают это слово.

В опросе активно приняли участие тридцать человек в течении одних суток. Возраст участников опроса - от 15 до 30 лет. Принимали участи мужчины и женщины. Среди них были школьники, преподаватели иностранного языка, лингвисты и остальные разнорабочие. Девять из них проголосовали «ДА» и пояснили: чваниться - «выделываться, гордиться, хвалиться, задирать нос, выставлять на показ свои достоинства, понтоваться, смотреть свысока, кичиться». 31 человек проголосовали «НЕТ». Процентное соотношение: 30/70. На основании этого опроса мы можем сделать вывод, что современный читатель может не заметить языковую игру в фамилии из-за использования устаревшего корня слова. В русском языке, человек, который ходит на ходулях, называют «ходулист», возможно авторам стоило оттолкнуться от этого слова, чтобы читатель мог представить полный образ перед собой.

По нашему мнению, в русских переводах романа «Крошка Доррит» Ч. Диккенса переводчики используют различные способы перевода (например, дословный перевод, калькирование) и в ряде случаев им удается добиться сходного комического эффекта, передавая все составляющие каламбуров-созвучий. Это позволяет сделать вывод о высоком качестве перевода. Некоторые переводчики непоследовательно придерживаются одного и того же способа перевода имени персонажа на протяжении романа, что может запутать читателей.

### 2.3.2. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романа «Посмертные записки Пиквикского клуба»

«Посмертные записки Пиквикского клуба» — первый роман Чарльза Диккенса. Роман повествует о мистере Самюэле Пиквике (англ. Samuel Pickwick), который решает отправиться в путешествие по Англии и берет собой трех друзей и членов клуба. Целью такой поездки является «наблюдение человеческой природы». На протяжении всего романа друзья попадают в различные ситуации.

Рассмотрим перевод имен и фамилий некоторых пиквикстов, которые путешествуют с главным героем, выполненных отечественными переводчиками А. Кривцовой и Е. Ланном: Натэниел Уинкль (англ. Nathaniel Winkle), Август Снодграсс (англ. Augustus Snodgrass), Трейси Тапмен (англ. Tracy Tupman), Сэм (Сэмюел) Уэллер (англ. Samuel Weller), Альфред Джингль (англ. Alfred Jingle), Трейси Тапмен (англ. Tracy Tupman). В современных переводах все эти имена и фамилии транскрибируются, а в ранних переводах — транслитерируются. Например, английское имя собственное Nathaniel Winkle – рус. Натэниел Уинкль (пер. А. Кривцовой и Е. Ланна 2008) и англ. Winkle – рус. Винкль (пер. И. Введенского 1944).

Эти же способы перевода используются при передаче другого имени собственного: англ. Tupman - Трейси Тапмен (транскрипция в переводе А. Кривцовой и Е. Ланна 2008) и англ. Tupman - Топмэн (транслитерация в переводе И. Введенского 1944).

Ч. Диккенс составил фамилию Тапмен из двух английских корней: *tup* – *баран* и *tap* – *мужчина, человек*. При дословном переводе получается супер-герой – человек-баран. Когда читатель видит персонажа с фамилией Тапман перед ним встает образ упрямого человека. Так ли это на самом деле?

Вот как нам описывает его автор на первых страницах романа: «On his right sat Mr. Tracy Tupman—the too susceptible Tupman, who to the wisdom and

experience of maturer years super added the enthusiasm and ardour of a boy in the most interesting and pardonable of human weaknesses—love. Time and feeding had expanded that once romantic form; the black silk waistcoat had become more and more developed; inch by inch had the gold watch—chain beneath it disappeared from within the range of Tupman’s vision; and gradually had the capacious chin encroached upon the borders of the white cravat: but the soul of Tupman had known no change — admiration of the fair sex was still its ruling passion» [Dickens 1992: 5].

В русском переводе этот фрагмент романа передается следующим образом: «По правую от него руку сидит мистер Трейси Тапмэн, слишком впечатлительный Тапмэн, сочетающий с мудростью и опытом зрелых лет юношеский энтузиазм и горячность в самой увлекательной и наиболее прощительной человеческой слабости – в любви. Время и аппетит увеличили объём этой некогда романтической фигуры; размеры чёрного шёлкового жилета становились более и более внушительными; дюйм за дюймом золотая цепь от часов исчезала из поля зрения Тапмена; массивный подбородок мало-помалу переползал через край белоснежного галстука, но душа Тапмена не ведала перемен: преклонение перед прекрасным полом оставалось его преобладающей страстью.» [Диккенс 2008: 5].

Переводчики использовали при передаче транскрипцию: *Tupman* – Тапмэн, сохранив форму исходной единицы, но утратив содержание и игру слов, что существенно снижает качество перевода.

Рассмотрим технику передачи других имен из данного произведения: англ. *Augustus Snodgrass* – рус. Август Снодграсс. Здесь также используются комбинация приемов: имя заменяется русским соответствием, а фамилия транскрибируется.

Однако *Snodgrass* это снова не простое имя собственное, переводчики не заметили игровой компонент. *Snodgrass* означает «smooth grassy place», то есть «ровное травянистое место». Что это может сказать о самом герое? У него ровный характер или он пытается сгладить разногласия.

В романе писателя мистера Снодграсс в силу характера не может перенести ни малейшей ссоры между своими друзьями. Вот что он говорит своим товарищам, Пиквику и Тапмену, которые забылись на мгновение: «‘What!’ exclaimed Mr. Snodgrass, suddenly recovering the power of speech, of which intense astonishment had previously bereft him, and rushing between the two, at the imminent hazard of receiving an application on the temple from each— ‘what! Mr. Pickwick, with the eyes of the world upon you! Mr. Tupman! who, in common with us all, derives a lustre from his undying name! For shame, gentlemen; for shame» [Dickens 1992: 210-211].

Weller – тоже говорящая фамилия, которую можно перевести как – Хорошист. Переводчики снова используют транскрибирование: Weller - Уэллер. У русского читателя это слово не вызывает никаких ассоциаций. В оригинале фамилия создана при помощи словообразования «well» и «er», что означает:

well – хорошо, правильно, хороший,

weller - тот, кто делает все хорошо.

Сам персонаж действительно хорошо знает свое дело. Все, за что он берется, он выполняет и более того, в области практической жизни он более опытен, чем сам Пиквик, хотя является его слугой. Из второстепенного персонажа Сэм Уэллер превращается в одного из главных героев, шутки и остроумие которого полюбили читатели и стали называться «уэллеризмы».

Интересно, что Диккенс в своем произведении несколько раз намеренно назвал Уэллера – Веллером (Weller – Veller), основывая каламбур на графических средствах языка. Данная «ошибка» была произнесена из уст других персонажей, например от полицейского Граммера (Grummer) с целью показать малообразованность персонажа. В переводе А. Кривцовой и Е. Ланна данный аспект не отражен, игра слов, основанная на графике, никак не передается.

Рассмотрим варианты перевода фамилии еще одного персонажа романа, которую оба переводчика транскрибируют: Jingle – Джингл. Слово jingle известно всему английскому народу, даже маленьким детям. Из известной всем песни «jingle bells» родились ассоциации с бренчанием и шумом. Jingle переводится как звяканье (сравни глагол: jingle – создавать звук с помощью маленьких металлических объектов). Слово «jingle» имеет несколько значений: 1. бренчание, бряцание, лязг, лязганье/ тихий: звяканье; треньканье, дзиньканье (разг.)/ колокольный: перезвон, трезвон; благовест (церк.). 2. сплетни. Ни одно из них не отражено в переводе.

Отметим, что с персонажем по фамилии Джингл читатель встречается в самом начале произведения. Это один из ключевых героев романа. Данный персонаж привлекает внимание своей яркой одеждой – «green coat». Другой характеристикой героя является его спешная и бессвязная речь. Ч. Диккенс создает комический эффект на известных носителях языка звуковых ассоциациях, которые теряются при транскрибировании и транслитерировании в тексте перевода. Проиллюстрируем данные выводы фрагментом романа: «‘Come along, then,’ said he of the green coat, lugging Mr. Pickwick after him by main force, and talking the whole way. Here, No. 924, take your fare, and take yourself off—respectable gentleman—know him well—none of your nonsense—this way, sir—where’s your friends?—all a mistake, I see—never mind—accidents will happen—best regulated families—never say die—down upon your luck—Pull him up—Put that in his pipe—like the flavour—damned rascals» [Dickens 1992: 11].

Образовывая такую фамилию Ч. Диккенс пытался вложить в данного персонажа такие качества как циничность и ехидство. Этот герой пытается всем угодить, много говорит и высмеивает других персонажей, но он это делает так, что люди не всегда замечают эту насмешку. Джингл у Ч. Диккенса – обманщик и авантюрист.

Диккенс построил каламбур-созвучие, образуя фамилию не только этого персонажа, но и других участников Пиквика. Так, по сюжету перед

читателем предстает светский салон миссис Лио Хантер, где широко открыты двери для любых знаменитостей, в том числе и для некоего капитана Фиц-Маршалла, который оказывается известным читателю авантюристом Джинглом.

Переводчики А. Кривцова и Е. Ланн (2008) использовали транскрибирование: англ. Leo Hunter – рус. Лио Хантер, а в переводе И. Введенского (1944) имя транслитерируется англ. Leo Hunter – рус. Лео Гонтер и иногда переводчик её называет Львица Гонтер. При транскрипции и транслитерации утрачивается содержание исходной единицы и комический эффект.

Использование нескольких способов перевода в пределах одной единицы перевода – одного имени собственного – является ошибкой, как например у И. Введенского имя переводится дословно, а фамилия транскрибируется: англ. Leo Hunter – рус. Львица Гонтер.

В оригинальном произведении героиню зовут Leo Hunter. Имя Leo происходит от греческого имени Леон, что означает «лев». В переводе с английского «leo» lion означает:

- 1.1. Лио, Лео (мужское и женское имя),
- 1.2. ист. Лев (мужское имя).
- 2.1. Лев (созвездие и знак зодиака),
- 2.2. человек, родившийся под знаком Льва (в астрологии).

Сочетание этого имени с фамилией (Leo Hunter) должно вызывать у читателей комический эффект. Фамилия Hunter образована от слова hunt:

hunt – охотиться, преследовать.

hunter – охотник. ловец, искатель.

То есть имя персонажа указывает, что он «охотник на львов». При калькировании – дословной передачи по частям – читатели смогли бы понять, что такой человек готов добиться своего несмотря ни на что, даже если это навредит другим. Однако данные ассоциации у русских читателей не возникают из-за транскрибирования данной единицы.

Транскрипция и транслитерация также используются при передаче других значащих имен собственных при образовании которых Ч.Диккенс использовал игру слов, например: англ. Turman – рус. Тапмен (транскрипция в переводе А. Кривцовой и Е. Ланна 2008) и англ. Turman - Топмэн (транслитерация в переводе И. Введенского 1944).

Эти же способы перевода используется при передаче остальных каламбуров-созвучий в романе. Так, например, имя собственное Lord Mutanhed переведено как лорд Мутонгед (пер. И. Введенского) и лорд Мютенхед (пер. А. Кривцовой, Е. Ланна). Такой способ перевода не передает значения значащего для англичан корня: англ. *mute* – рус. *немой*. Из-за русский читатель не может оценить в полной мере обмен репликами между мистером Пиквиком и церемониймейстером на балу.

Анализ передачи каламбуров-созвучий в романе «Посмертные записки Пиквикского клуба» показывает высокую частотность использования транскрибирования и транслитерирования. С помощью этих способов перевода значимых имен собственных сохраняется форма исходной единицы, но переводчикам не удается воспроизвести сходный иронический эффект, что позволяет сделать вывод о снижении качества перевода.

### **2.3.3. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах романа «Оливер Твист»**

«Оливер Твист» - второй роман Ч. Диккенса и первое произведение в английской литературе, главный герой которого – ребёнок.

Данный роман содержит 51 антропоним из 109 онимов, то есть почти 50% единиц. Антропонимы занимают центральную позицию в этом произведении, поэтому очень важно сохранить каламбуры-созвучия и в переводе.

Рассмотрим особенности передачи имени главного героя романа. Все переводчики используют транслитерацию, что отражено уже в названии романа: Оливер Твист – Oliver Twist. В переводах Кривцовой, Е.А.

Тарновской-Таборовской и В. Лукьянской использована транслитерация – Оливер Твист, звук, который дает буква *w* в слове *twist*, передана переводчиками как звук *в*. В переводе с английского глагол *twist* означает *крутить, скручивать, кривить, вертеть* и т.д. Как существительное это слово можно перевести – *поворот, изгиб* и т.д. В русском языке также есть заимствованное существительное – твист.

Твист (в охотничьем деле) – длина, за которую пуля совершает в канале ствола полный оборот на 360 град.(шаг нарезки), в дюймах. Где больше «закручены» нарезки в стволе – меньше твист.

Твист (в сценарии) – резкий поворот сюжета, меняющий само восприятие происходящего.

Также Твист или Твистер – название всеми известной и любимой игры, в которой можно так закрутиться, что потом сложно распутаться.

В любом значении этого слова присутствует семантический компонент «крутить» и по сюжету судьба крутит и вертит несчастным Оливером Твистом. Он с младенчества остается сиротой, живет в детдоме и как только он попадает в хорошие руки, судьба преподносит неожиданный поворот и снова закидывает его в приключения, но не смотря на все невзгоды, герой каждый раз «выкручивается» из передряг.

Интересно, что в викторианском уличном сленге выражение «*to be twisted*» означает быть повешенным. То есть на Оливера сразу повесили несчастливую судьбу преступности, которая привела б его к виселице.

Этот же способ перевода используется при передаче других каламбуров-созвучий в романе. Так, например, англ. *Sowerberry* – рус. Сауэрберри (пер. Лукьянской). В начале сюжетной линии Оливер был «отдан с доплатой» гробовщику мистеру Сауэрберри, который нуждался в учениках. В оригинале данная единица – *Mr. Sowerberry* – собрана из двух частей: *sower* и *berry*. *Sower* в переводе с английского – собиратель, *berry* – ягода. Если калькировать эту единицу, то есть передать её значение по частям, то

фамилию можно перевести как собиратель ягод. Сам персонаж был добор к главному герою и отрицательным его не назовешь.

Далее по сюжету в Лондоне Оливер встречает одного отрицательного персонажа по фамилии Fagin. Переводчики передают эту единицу с помощью транскрипции: англ. Fagin – рус. Феджин (пер. А. Кривцовой, Е. Ланна, В. Лукьянской) или с помощью транслитерации англ. Fagin – рус. Фагин (пер. Е.А. Тарновской-Таборовской).

Fagin это еврейское имя и правила английского языка в произношении не работают (если после g – i, e, y, то читается как звук дж), правильное произношение Фэйгин.

Здесь каламбур строится на корне слова «fag», которое имеет несколько вариантов перевода:

- разг. тяжёлая, изнурительная или скучная работа,
- школ. «шестёрка», младший ученик, прислуживающий старшекласснику (в английских школах),

глагол:

- трудиться, работать, корпеть (над чем-л.),
- утомлять, изнурять (о работе, занятии),
- гонять младших учеников по поручениям,
- прислуживать старшим ученикам.

Все эти значения полноценно передают характер героя. Феджин – старик, который принимает в свой дом сирот, а сам их обучает воровству с помощью игр, тем самым они зарабатывают на него. При этом сам персонаж хранит все вещи, что показывает его скупость.

Рассмотрим перевод другой фамилии – Бамбл (Bumble). В переводе Кривцовой и Лукьянской использован способ транскрибирования и имя звучит как Бамбл, у Тарновской-Таборовской – Бёмбль, мы не можем точно ответить, почему имя передано так, ведь такой звук дает буквосочетание ug, но не просто u, мы могли бы сказать, что использована транслитерация, если

бы имя было Бумбл, возможно, в меру незнаний, переводчица сделала такой выбор. В переводе с английского глагол *bumble* означает:

- путать; создавать путаницу,
- работать неумело, портить,
- говорить невнятно, бормотать (*mumble*),

Как существительное *bumble* переводится:

- путаница, беспорядок,
- путаник.

Также есть выражение *to bumble a job*, которое означает *испортить дело*. В конце произведения этот персонаж на самом деле сам портит себе жизнь.

В начале сюжетной линии Оливер был «отдан с доплатой» гробовщику мистеру Сауэрберри (пер. Лукьянской, с 49), который нуждался в учениках. В оригинале – Mr. Sowerberry. Имя собрано из двух частей: *sower* – *berry*.

*Sower* это сеятель, *berry* – ягода или как глагол – собирать ягоды. То есть у нас получается сеятель и собиратель ягод. Сам персонаж был добор к главному герою и отрицательным его не назовешь.

При передачи фамилии *Dawkins* используется транслитерация: англ. *Dawkins* – рус. Даукинс (пер. В. Лукьянской) и дословный перевод: англ. *Dawkins* – рус. Плут (пер. А. Кривцовой, Е. Ланна).

– Я – англичанин, разве не так? – возразил Плут. – Где же мои привилегии? (пер. Кривцова, с. 465). Здесь переводчик использовал прямой перевод.

Возможно, фамилия Джека связана со словом *daw* – галка. Характеристики этой птицы связаны со склонностью селиться вблизи человека, страстью к блестящим вещам, общительностью и приручаемостью. Сам герой имеет такие характеристики.

Фамилия мистера Фэнга транскрибируется во всех переводах: англ. *Fang* – рус. Фэнг. В переводе с английского *fang* – клык или ядовитый зуб (змеи), есть глагол – редк. запустить зубы. Характеристики персонажа

отражаются в его фамилии: он - известный судья, но очень суровый и беспощадный человек.

Фамилия мистера Гримуига также транскрибируется во всех переводах: англ. Grimwig – рус. Гримуиг. Автор использует словообразовательные возможности английского языка: корни *grim* + *wig*.

- Не желаете ли повидать самого ростовщика? – спросил мистер Гримуиг, направившись к двери. (пер. Кривцова, с 555)

Прилагательное *grim* можно перевести как

- жестокий, беспощадный, безжалостный
- суровый, неумолимый
- негибаемый, решительный
- неприятный; отвратительный, отталкивающий
- зловещий, ужасный; мрачный
- плохой; отвратительный (о самочувствии)

Слово *wig* переводится *парик*. Парик ассоциируется с судьей, а этот персонаж является бывшим адвокатом в отставке, упрямым и резким человеком. Литературоведы считают, что Называя второстепенного персонажа Мистером Гримуигом (от слова Grim – суровый) Ч. Диккенс самым именем уже предвосхищает основную черту – лейтмотив в последующей его характеристике [Плотникова 2010: 36].

Анализ вариантов передачи каламбуров-созвучий в переводах романа «Оливер Твист» выявил непоследовательность переводчиков при передаче языковой игры. В большинстве случаев используются транскрибирование и транслитерирование, реже встречается прямой перевод и калькирование. Таким образом, большей частью происходит утрата комического эффекта в русских переводах, что снижает качество переводов.

## Выводы по 2 главе

В данной главе мы проанализировали теоретические возможности перевода и практические решения переводчиков при передаче одного из видов языковой игры – каламбуров-созвучий – в трех романах Ч. Диккенса.

Анализ переводческих исследований и художественных переводов, выполненных различными переводчиками, позволяют сделать следующие выводы.

1. При передаче каламбуров важно сохранить как значение, так и форму, а также передать игровой эффект. Непереводимость этого феномена связывают с невозможностью передать все составляющие, сохранив множественность интерпретаций и эффект комического.

2. Эти трудности перевода решаются различными способами. Мы проанализировали преимущества и недостатки различных переводческих операций с точки зрения сохранения комического эффекта, содержания и формы каламбуров.

3. Анализ передачи каламбуров-созвучий в русскоязычных переводах произведений Ч. Диккенса выявил следующие особенности техники их перевода.

В переводах романа «Крошка Доррит» Ч. Диккенса переводчики используют различные способы перевода и в ряде случаев им удается добиться сходного комического эффекта, передавая все составляющие каламбуров-созвучий.

В романе «Посмертные записки Пиквикского клуба» используются в основном только транскрибирование и транслитерирование исходных единиц и переводчикам не удается воспроизвести сходный иронический эффект на читателя, поэтому можно говорить о снижении качества переводов.

В переводах романа «Оливер Твист» при передаче языковой игры переводчики проявляют непоследовательность. В большинстве случаев используются транскрибирование и транслитерирование, реже встречается

прямой перевод и калькирование. Это позволило нам сделать вывод об утрате комического эффекта в русских переводах и снижении их качества.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование одного вида языковой игры – каламбуров-созвучий – как феномена перевода позволило нам уточнить терминологический аппарат исследования, выявить различные способы классификации каламбуров, провести анализ способов передачи каламбуров-созвучий с учетом сохранения комического эффекта, содержания и формы каламбуров и изучить специфику передачи этого языкового феномена в художественном переводе. В данной работе мы постарались показать особенности трансляции каламбуров-созвучий на материале различных русских переводов произведений Ч. Дж. Диккенса.

Проанализированный исследовательских материал позволяет говорить об отсутствии единого подхода к пониманию понятий языковая игра, игра слов и каламбур, а также об различном толковании их объема и содержания.

Разнообразие видов игры слов побудило нас сосредоточиться на подробном изучении одного вида - каламбуров-созвучий. Специфика которого заключается в его двухкомпонентной структуре. И это приводит к определенным особенностям его передачи на иностранный язык: зависимости перевода второго компонента от перевода первого с учетом сохранения функции игры слов для достижения максимального эффекта воздействия на читателя.

Анализ переводов показал, что трансляция игры слов на иностранный язык продолжает составлять трудности при переводе. Переводчикам приходится переводить оригинальные произведения с учетом формы и содержания каламбуров-созвучий, также необходимо передать комический эффект игры-слов, задуманный автором оригинала. Сохранение указанных составляющих возможно с помощью различных переводческих операций.

Если обобщить особенности техники передачи каламбура в трех романах Ч. Диккенса, то в основном используются два приема: транскрибирование и транслитерирование. Переводчики не передают

семантику имени, не сохраняют языковую игру, поэтому русскоязычный читатель может познакомиться с персонажем только через его описание. В тексте перевода неадекватно воспроизводятся языковые единицы – каламбуры-созвучия – над которыми так старался Диккенс.

Каламбур раскрывается в тексте и посредством него мы узнаем героев лучше. Можем получить информацию об их характере, внешнем виде, поведении. Но в русском переводе читатель никогда не узнает, что в имени персонажа был заложен игровой компонент. Только прочитав в оригинале и обладая знаниями английского языка можно увидеть игру слов и понять фразу: «Без игры слов Диккенс – это не Диккенс».

Значение фамилий, которые были транскрибированы или транслитерированы в ранних переводах произведений Ч. Диккенса невозможно понять без перевода. В связи с усилением роли иностранных языков в жизни человека и их частым использованием в рекламе и в жизни требуются новые переводы. В советское время языковую игру могли уловить только люди, получившие классическое образование. Современным читателям нужны переводы, передающие не только содержание произведений, но и стиль, художественную манеру, особенности языка Ч. Диккенса.

Исследование показывает, что разработаны различные классификации способов перевода каламбуров-созвучий, но в переводческой практике чаще всего используются транскрипция и транслитерация и не воспроизводится эффект комического. Переводить игру слов в именах или нет – это дискуссионный вопрос, но сам перевод возможен. В настоящее время непереводаемость игры слов понимается как перевод с некоторыми потерями, а не его полная невозможность. Переводчик в меру времени и желания или своего опыта выбирает по какому пути он пойдет, какие способы перевода использует, какие компоненты сохранит в переводном тексте. В этом заключается искусство перевода.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абросимова, Н. А. Языковые особенности переводов комических текстов (на материале рассказов М. Твена, О. Генри и С. Ликока): автореферат дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.20 / Н. А. Абросимова; Татар. гос. гуманитар.-пед. – Казань, 2007. – 25 с. – Текст: непосредственный.
2. Абросимова, Л.С. Словообразовательная категоризация в языковой картине мира (на материале отсоматической лексики английского языка) : автореферат дисс. ... докт. филол. наук: 10.02.19 и 10.02.04 / Н. А. Абросимова. – Южный федеральный университет. – Казань, 2015. – 42 с. – Текст: непосредственный.
3. Александрова, Е.М. Типы языковой игры в разноструктурных языках / Е.М. Александрова – Текст: непосредственный // Вестник Волгоградского государственного университета. – Сер. 2. – Языкознание. – 2011. – № 2. – С. 96-100.
4. Алексеева, И.С. Введение в переводоведение / И.С. Алексеева. – СПб.: СПбГУ, 2004. – 351 с. – Текст: непосредственный.
5. Алексеева, М.Л. Проблема лексической безэквивалентности в науке о переводе: исторический, теоретический и лексикографический аспекты: дисс. ... докт. филол. наук : 10.02.20 / М.Л. Алексеева; Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2016. – 415 с. – Текст: непосредственный.
6. Амири, Л.И. Языковая игра в российской и американской рекламе: дисс. ... докт. филол. наук : 10.02.01, 10.02.19 / Л.И. Амири; Южный фед. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2007. – 198 с. – Текст: непосредственный.
7. Бабенко, Л.Г. Удача, счастливый случай или случайное счастье? / Л.Г. Бабенко. – Текст: непосредственный // Образ России и россиянина в словаре и дискурсе: когнитивный анализ: тез. докл. Межд. научн. конф., Екатеринбург, 2011. – 3-7 С.
8. БТСРЯ - Большой Толковый словарь русского языка / гл. ред. С.А. Кузнецов. – СПб.: Норинт, 2004. – 1534 с. – Текст: непосредственный.

9. Буянова Л.Ю. О тексте как филологическом понятии и явлении // Семантические реалии метаязыковых субстанций: Международ. сб. науч. тр. Карлсруэ - Краснодар, 2001, с. 190-192.
10. Виноградов, В.С. Лексические вопросы перевода художественной прозы / В.С. Виноградов. – М.: Высш. шк. – 1978. – 176 с. – Текст: непосредственный.
11. Виноградов, В.С. Перевод. Общие и лексические вопросы / В.С. Виноградов. – М.: Книжный дом «Университет», 2004. – 204 с. – Текст: непосредственный.
12. Витгенштейн, Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн. – Текст: непосредственный // Новое литературное обозрение. – Вып.16. – М.: Прогресс, 1985. – С. 81.
13. Влахов, С. Непереводимое в переводе / С. Влахов. – М.: Высш. шк., 1986. – 416 с. – Текст: непосредственный.
14. Высоцкая, В. А. Отражение языковой игры в переводах романа Дж. Оруэлла «1984» / В.А. Высоцкая – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – №20. – С. 543-546.
15. Гридина, Т.А. Языковая игра в художественном тексте / Т.А. Гридина. Екатеринбург, 2008. – 166 с. – Текст: непосредственный.
16. Гридина, Т.А. Игровой потенциал слова (по данным ассоциативного словаря) / Т.А. Гридина – Текст: непосредственный // Новая Россия: традиции и инновации: тез. докл. Межд. научн. конф., Екатеринбург, 2016. – С. 56-69.
17. Гудим, Т. Языковая игра / Т. Гудим, Л.Э Найдич, А.В. Павлова // Трубочист или лорд? Теория и практика немецко-русского и русско-немецкого перевода. М.: Златоуст. – 2015. – С. 147-153. – Текст: непосредственный.
18. Ермолович, Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур / Д.И. Ермолович. – М.: Р. Валент, 2001. – 200 с. – Текст: непосредственный.

19. Ефремова, Т.Ф. Толковый словарь русского языка. В 3 томах. Том 3. Р-Я / Т.Ф. Ефремова М.: Lingua, Астрель, АСТ, Харвест. – 2006. – 976 с.
20. Горелов, И.Н. Основы психолингвистики / И.Н. Горелов, К.Ф. Седов. - М.: Лабиринт, 1998. – 304 с. – Текст: непосредственный.
21. Земская, Е.А. Языковая игра / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – Текст: непосредственный // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М., 1983. – С. 172–211.
22. Ильясова, С.В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ: дисс. ... докт. филол. наук: 10.02.01 / С.В. Ильясова; Ростовский гос. ун-т. – Ростов-на-Дону, 2002. – 432 с. – Текст: непосредственный.
23. Калинина, Е.Д. Каламбур как стилистический прием и трудности его перевода / Е.Д. Калинина, Н.А. Нестерова – Текст : электронный // Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по мат. XLI междунар. студ. науч.-практ. конф. № 1(40). URL: [https://nauchforum.ru/archive/MNF\\_humanities/1\(40\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/1(40).pdf) (дата обращения: 25.09.2019)
24. Кухаренко, В.А. Интерпретация текста: Учебник для студентов филологических специальностей / В.А. Кухаренко. – Одесса: Латстар, 2002. – 292 с. – Текст: непосредственный.
25. Ланчиков, В.К. «Делайте вашу игру!» О передаче каламбуров в переводе / В.К. Ланчиков. – Текст: непосредственный // Мосты. – 1(37). – 2013. – С. 18-30.
26. Миньяр-Белоручев, Р.К. Теория и методы перевода / Р.К. Миньяр-Белоручев. – М.: Московский лицей, 1996. – 208 с. – Текст: непосредственный.
27. Михейкина, С.Г. Технология каламбура: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / С.Г. Михейкина; Моск. гос. обл. ун-т. – М., 2008. – 24 с. – Текст: непосредственный.

28. Москвин, В.П. Каламбур: приемы создания и языковая основа / В.П. Москвин. – Текст: непосредственный // Русская речь. – № 3. – 2011. – С. 35-42.
29. Нелюбин, Н.Н. Толковый переводоведческий словарь / Н.Н. Нелюбин. М.: Флинта. – 2003. – 320 с. – Текст: непосредственный.
30. Овсянников В.В. Языковые средства выражения комического в англоязычной прозе: Автореф. дис ... канд. филол. наук. – Л., 1981 – 23 с.
31. Павлова, А.В. Трудности и возможности русско-немецкого и немецко-русского перевода / А.В. Павлова, Н.Д. Светозарова. СПб.: Anthology. – 2012. – 480 с. – Текст: непосредственный.
32. Плотникова, А.В. Принципы и способы атрибуции имен собственных в произведениях жанра «фэнтези» : автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / А.В. Плотникова. – Москва, 2010. – 193 с. – Текст: непосредственный.
33. Раскопова, Л.П. Языковые игры и их интерпретации в художественном тексте: дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Л.П. Раскопова; Кубанский гос. ун-т. – Краснодар, 2003. – 159 с. – Текст: непосредственный.
34. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 768 с. – Текст: непосредственный.
35. Санников, В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры / В.З. Санников. – Текст: непосредственный // Вопросы языкознания. – № 4. – 2005. – С. 160-173.
36. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников – Текст: непосредственный // Языки славянской культуры, 2002. – С. 15-23.
37. Скребнев, Ю. М. Основы стилистики английского языка / Ю.М. Скребнев. – М.: Издательство Астрель: Издательство АСТ, 2003. – 221 с. – Текст: непосредственный.
38. Словарь лингвистических терминов [Текст] / авт.-сост. О. С. Ахманова. - М. : Эдиториал УРСС, 2004. – 576 с. – Текст: непосредственный.

39. Словарь русского языка / гл. ред . А.П. Евгеньева. – М.: Русский язык, 1981. – в 4 Т. – Текст: непосредственный.
40. Соссюр, Ф. Курс Общей лингвистики. – М.: УРСС, 1999. – 257 с. – Текст: непосредственный.
41. Толковый словарь русского языка [Текст] / под ред. проф. Д. Н. Ушакова. – М. : Эдиториал УРСС, 2004. – 579 с. – Текст: непосредственный.
42. Томахин, Г.Д. Америка через американизмы / Г.Д. Томахин. – М.: Высш. шк, 1982. – 256 с. – Текст: непосредственный.
43. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с. – Текст: непосредственный.
44. Anderman, G. Linguistics and Translation / Kuhlwiczak P., Littau K. // A Companion to Translation Studies. – 2007. – pp. 13-24. – Текст: непосредственный.
45. Armstrong, N. Translation, linguistics, culture / N. Armstrong. – Clevedon: Mutiligual Matters LTD, 2005. – 230 p. – Текст: непосредственный.
46. Baker, M. In other words/ M. Baker. – London: Routledge, 2006. – 317 p. – Текст: непосредственный.
47. Bassnett, S. Culture and Translation / Kuhlwiczak P., Littau K. // A Companion to Translation Studies. – 2007. – pp. 45-63. – Текст: непосредственный.
48. Delabastita, D. Verbally expressed humor and translation: an overview of a neglected fields / D. Delabastita – Текст: непосредственный // Humor, special Issue of international Journal of Humor Research. – 18 (2). – 2005. – p. 135-145.
49. Giorgadze, M. Linguistic features of pun, its typology and classification: an article / M. Giorgadze – Текст: непосредственный // European Scientific Journal – 2014. – p. 271-275.
50. Hammond, P. Upon the Pun [Text] / Paul Hammond and Patrick Hughes. – London : Star, 1978. – 115 p. – Текст : непосредственный.

51. Heibert, F. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung am Beispiel von sieben Übersetzungen des «Ulysses» von James Joyce / F. Heibert. – Tübingen: Gunter Narr Verlag. – 1993. – 82 S. – Текст : непосредственный.

52. Koller, W. Einführung in die Übersetzungswissenschaft / W. Koller. - Heidelberg: Erich Schmidt Verlag, 2004. – 349 S. – Текст : непосредственный.

## ИСТОЧНИКИ ПРИМЕРОВ

1. Диккенс, Ч. Крошка Доррит: пер. М. Энгельгардта / Ч. Диккенс. – Баку: Азербайджанское государственное издательство, 1956. – 775 с. – Текст: непосредственный.
2. Диккенс, Ч. Крошка Доррит: пер. Е. Калашниковой / Ч. Диккенс. – М.: Государственное издательство художественной литературы, 1986. – 720 с. – Текст: непосредственный.
3. Диккенс, Ч. Оливер Твист: пер. Е.А. Тарновской-Таборовской / Ч. Диккенс. – СПб.: Типография бр. Пантелеевых, 1897. – 160 с. – Текст: непосредственный.
4. Диккенс, Ч. Оливер Твист: пер. В. Лукьянской / Ч. Диккенс. – СПб.: ЭНАС, 1915. – 220 с. – Текст: непосредственный.
5. Диккенс, Ч. Оливер Твист: пер. А. Кривцовой и Е. Ланна / Ч. Диккенс. – М.: художественная литература, 1976. – 228 с. – Текст: непосредственный.
6. Диккенс Ч. Посмертные записки Пиквикского клуба : пер. И. Введенского / Ч. Диккенс. – СПб. : Книгоиздательство П.П. Сойкина, 1944. – 785 с. – Текст: непосредственный.
7. Диккенс Ч. Посмертные записки Пиквикского клуба : пер. А.Г. Горнфельда и Г. Шпета / Ч. Диккенс. — М. : Независимая газета, 2000. – 823 с. – Текст: непосредственный.
8. Диккенс Ч. Посмертные записки Пиквикского клуба : пер. А. Кривцовой и Е. Ланн / Ч. Диккенс. — М. : Эксмо, 2008. – 785 с. – Текст: непосредственный. – Текст: непосредственный.
9. Dickens, C. Little dorrit / C. Dickens. – М.: Т8 Издательские технологии: Wordsworth Editions, 2010. – 825 p. – Текст: непосредственный.
10. Dickens, C. The Adventures of Oliver Twist / C. Dickens. — М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1953. – 550 p. – Текст: непосредственный.
11. Dickens, C. The Pickwick Papers / C. Dickens. — Ware : Wordsworth Editions, 1992. – 784 p. – Текст: непосредственный.