

Савчин Н. Б.

Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ СТИЛІСТИЧНОГО ЗАСОБУ ГРИ СЛІВ У АНГЛІЙСЬКІЙ ХУДОЖНІЙ ЛІТЕРАТУРІ

У статті здійснено системний аналіз функціонування стилістичного прийому як гра слів на прикладі англійського художнього твору Люїса Керролла «Аліса в Країні Чудес» та «Аліса в Задзеркальній Країні». Проведено детальний статистичний аналіз основних функціональних властивостей каламбурів, різних способів підсилення комічного змісту у творі-перекладі, виконаний Г. Бушиною та В. Корнієнко; виокремлено основні труднощі перекладу гри слів у художній літературі, які надають твору особливого стилістичного відтінку у творі-перекладі.

Насправді, існує багато підходів до тлумачення поняття «гра слів» в англійській та українській мовах. Науковці, роботи яких було проаналізовано, проводили дослідження каламбурів відповідно до різних мовних особливостей, здійснили типологізацію цього феномену відповідно до різних лінгвістичних характеристик, а саме: відповідно до особливості гри слів; до внутрішньої структури каламбурів; з точки зору лексичних особливостей функціонування каламбурів; відповідно до будови гри слів та способів їх творення.

Проаналізовано переклад каламбурів у творі «Аліса в Країні Чудес» та визначено, що процес передачі гри слів є надзвичайно складним. В основному неможливо виділити універсального способу перекладу цього феномену, адже навіть один і той самий каламбур можна передати різними способами перекладу. Така особливість перекладу гри слів спричинена тим, що вона ґрунтується на різних мовних особливостях. Тому було виокремлено шість найбільш поширених способів перекладу каламбурів, а саме: іншим каламбуром; подібним риторичним засобом; виразом, у якому відсутні елементи гри слів; компенсація втрати гри слів у мові перекладу; відсутність перекладу; поясненнями у формі приміток і коментарів.

Проаналізувавши основні способи перекладу гри слів у творі-перекладі, було встановлено, що лексикологічний спосіб є найефективнішим. Визначено й те, що автор використовував різноманітні графічні методи для підсилення гри слів, а саме: рисунки, графічне письмо та написання слів великими літерами. Необхідно наголосити на тому, що процес передачі гри слів ускладнюється ще й тим, що цей зміст, утворений за допомогою каламбурів, сприймається суб'єктивно, тобто кожен читач розуміє його по-своєму.

Ключові слова: стилістичний прийом, статистичний аналіз, гра слів, каламбур, мовні особливості, графічні методи, способи перекладу.

Постановка проблеми. Незважаючи на те, що такий стилістичний засіб, як гра слів, належить до кола основних проблем сучасного мовознавства, необхідність поглибленого його вивчення, як одного з основних способів творення комічного змісту, становить науковий інтерес у теоретичному й практичному аспектах як в українській, так і в англійській мовах. Тому з'ясувати поняття «гра слів» та особливості його перекладу належить до основних напрямів сучасної лінгвістики.

Теоретичний аналіз показує, що вивчення особливостей функціонування гри слів, зокрема, у художній літературі є ключовим аспектом для розуміння та перекладу текстів. Детальний аналіз цього поняття дає змогу встановити відмінності у способах передачі мовних феноменів у англійській та українській мовах.

Гра слів трапляється не тільки в усіх жанрах вітчизняної та зарубіжної літератури, але також у повсякденному мовленні: анекдотах, коміксах, комедіях, рекламі, журналістських текстах тощо. Сьогодні рідко трапляються твори, де б не використовувався цей прийом. Саме таке широке вживання цього мовного феномену зумовлює необхідність ґрунтовного дослідження цього поняття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема визначення поняття «гра слів» була і залишається у центрі уваги багатьох мовознавців, про що свідчить зібрання електронних матеріалів, що стосуються цього мовного феномену, національною бібліотекою України імені В.І.Вернадського з 1998р. – понад 350 авторефератів дисертацій за цією темою: О.О.Лоленко [4], О.О.Тараненко [5] та інших науковців.

Постановка завдання. Метою статті є здійснення системного аналізу вживання такого стилістичного засобу, як гра слів, на прикладі художнього твору Lewis Carroll «Alice's adventures in Wonderland» (у перекладі з англійської Г. Бушиної та В. Корнієнко), визначення основних труднощів перекладу гри слів в англійській художній літературі, які надають твору особливого стилістичного відтінку у творі-перекладі.

Виклад основного матеріалу. Для поглиблення та засвоєння знань, проведено детальний статистичний аналіз способів творення гри слів, основних функціональних властивостей каламбурів, різних способів підсилення комічного змісту, що передається за допомогою гри слів. Базою став художній твір Lewis Carroll «Alice's adventures in Wonderland» та «Through the Looking-Glass, and What Alice Found There», а також було розглянуто переклади цих творів, виконані Г. Бушиною та В. Корнієнком.

Розглянувши класифікації, які запропоновані різними науковцями, можна виділити такі типи гри слів:

1. Утворені на фонетичній основі: *not – knot; axis – axes; Tortoise – taught us; tale – tail; cats – bats* та інші.

2. Утворені на лексичній основі: *dry* (сухий, нецікавий); *Mock Turtle* (суп з телячої голови; ім'я черепахи); *Bread-and-butterfly; Bough-wough; pepper – makes people hot-tempered; vinegar that makes them sour* та інші.

3. Утворені на фразеологічній основі: *to beat time – he won't stand beating; to be suppressed* (закликати до порядку; подавляти); *mad as a hatter – mad as a March Hare* та інші.

Встановлено, що на фонетичній основі утворено 38 каламбурів, що у відсотковому відношенні

становить (41 %) від загальної кількості гри слів, на лексичній основі – 43, що складає (46 %) та на фразеологічній основі утворено 12 – (13 %) (див. рис. 1). Відповідно до даних, отриманих у ході проведеного аналізу можна стверджувати, що лексикологічний спосіб утворення гри слів у творах Л. Керролла є найбільш продуктивним.

За допомогою каламбурів Л. Керролл зробив спробу перетворити реальність в структурну гру, наповнену іронією, абсурдом і логікою. Адекватний переклад гри слів ускладнений тим, що автор використовував різноманітні прийоми для її підсилення: *Alice looked up at the Rocking-horse-fly with great interest, and made up her mind that it must have been just repainted, it looked so bright and sticky* [10, с. 43].

В цьому прикладі добре видно, що автор створив каламбур за допомогою заміни понять і злиття подібних слів, а саме – «*rocking-horse*», що означає «гойдалка коник» та «*horse-fly*» – «тедзь». У перекладі Г. Бушиної цю гру слів, як і комічний зміст, який вона передає було опущено: *Аліса страшенно зацікавлено зиркнула на Коника-Гойдалку і вирішила, що того недавно пофарбували, такий він був яскравий і липкий* [3, с. 154].

Видно, що автор досить часто використовував цей спосіб підсилення комічного змісту. Яскравою ілюстрацією каламбуру є так звана «черепаха», що з'являється в дев'ятому розділі книги «Аліса в Країні Чудес»: *Then the Queen left off, quite out of breath, and said to Alice, Have you seen the Mock Turtle yet?* [9, с. 44].

Необхідно звернути увагу на те, що для створення каламбуру автор використав принцип заміни понять. Словосполучення «*Mock Turtle*» позначає страву, а саме суп з телячої голови. Саме через це на рисунку, що представлений в оригінальному



Рис. 1. Статистичний аналіз гри слів в у творах Л. Керролла «Аліса в Країні Чудес» та «Аліса в Задзеркальній Країні»

варіанті твору, ця черепаха зображена з головою теляти. В цьому випадку каламбур також тісно переплітається з реалією, що надає цій назві надзвичайної оригінальності та колориту.

Слід підкреслити те, що перекладачам так і не вдалось передати цю гру слів. У перекладі Г.Бушиної комічний зміст та каламбур, за допомогою якого він утворився, повністю втрачено, адже перекладач опустила цю гру слів, замінивши це словосполучення: *Нарешті стомлена Королева облишила гру і звернулася до Аліси. Ти ще не бачила Фальшивої Черепахи?* [13, с. 89].

Варто зауважити, що ці зображення можна знайти тільки в оригінальному тексті книжки, адже в перекладах було неможливо повною мірою передати зміст гри слів, тому було вирішено опустити ці зображення та замінити їх на нові.

Ще одним прикладом підсилення каламбурів є написання слів великими літерами, що було зроблено для привернення уваги читачів, наприклад: *What do you mean by that? – said the Caterpillar sternly. Explain yourself! I can't explain MYSELF, I'm afraid, sir, said Alice...* [10, с. 21].

Однак, у перекладі Г.Бушиної опущено гру слів, перефразовано сказане, і саме через це перекладач не використала графічного способу, застосованого автором: *Що ти хочеш сказати цим? – суворо запитала Гусениця. – Розкажи про себе. Боюся, пані, що я не зумію розказати про себе, – мовила Аліса* [3, с. 40].

Л.Керролл також використовував так зване «фігурне письмо» для підвищення експресивності висловлювання. Наприклад, у третьому розділі книги «Аліса в Країні Чудес» письменник написав вірш, зобразивши його у формі мишачого хвоста. Варто наголосити на тому, що Г.Бушина зробила спробу передати вірш у тому ж графічному форматі, що і в оригіналі, однак ця спроба не була вдалою через відмінності у структурі української та англійської мов.

У ході проведення статистичного аналізу гри слів у творах Л.Керролла «Аліса в Країні Чудес» та «Аліса в Задзеркальній Країні» було встановлено, що лексикологічний спосіб є найефективнішим при утворенні каламбурів. Також виявлено, що автор використовував різноманітні графічні методи для підсилення гри слів, а саме: рисунки, графічне письмо та написання слів великими літерами.

Слід також виокремити основні способи перекладу каламбурів, визначити проблеми, що виникають при перекладі та варіанти їх вирішення. У творі Л.Керролла є безліч каламбурів, що утворюються за допомогою омонімії. Переклад

таких каламбурів є надзвичайно складним, адже еквіваленти слів, використаних в мові оригіналу, часто не є омонімами в мові перекладу: *Mine is a long and a sad tale! said the Mouse, turning to Alice, and sighing. It is a long tail, certainly, said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail but why do you call it sad?* [9, с. 15].

В тексті оригіналу автор побудував гру слів на основі двох омофонів «*tale* – [*'teɪl*] – історія» та «*tail* – [*'teɪl*] – хвіст». В перекладі Г.Бушиної при перекладі цього каламбуру для створення комічної ситуації було використано повторення слова «кінець»: *Добре, я розповім. Але кінець такий довгий і сумний! – промовила Миша, обертаючись до Аліси і зітхаючи. У вас справді довгий кінець, зауважила Аліса, здивовано дивлячись на мишин хвіст, – але чому ви називаєте його сумним?* [3, с. 25].

В.Корнієнко зробив спробу передати комічний зміст цього уривку за допомогою гри слів, що ґрунтується на співзвучності. Перекладач також додав коментар, що пояснює цей каламбур: *Моя історія, хвакт звісний, довга і сумна, з зітханням промовила Миша. Як хвіст мій? перепитала Аліса, не розчувши гаразд Мишиного «хвакт звісний» (саме так у неї вийшло). Авжеж, він у вас і справді довгий, але чому сумний – ніяк не збагну* [2, с. 31].

Варто також звернути увагу на способи перекладу іншого каламбуру, який теж був утворений за допомогою омонімів, а саме омофонів. Для того, щоб створити комічну та абсурдну ситуацію Л.Керролл використав слова «*not* [*nɒt*] – не» та «*knot* [*nɒt*] – вузол»: *I beg your pardon, said Alice very humbly: you had got to the fifth bend, I think? I had NOT!* 'cried the Mouse, sharply and very angrily. *A knot!* said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. *Oh, do let me help to undo it* [9, с. 15]!

В перекладі Г.Бушиної для передачі комічного змісту за допомогою гри слів було використано повні омоніми: *Ви, гадаю дійшли до найголовнішого. Нічого подібного! – закричала Миша пронизливо і дуже сердито. – Це тільки зав'язка! – Зав'язка! – підхопила Аліса, завжди готова прийти на допомогу іншим, і стурбовано почала озиратись на всі боки. Будь ласка давайте я допоможу розв'язати її* [3, с. 28].

Л.Керролл також використовував гру слів у власних назвах. Однак, варто зауважити, що каламбури застосовуються у власних назвах не тільки для передачі комічного змісту, а й для відображення характеру чи певної особливості

персонажа, наприклад: *When we were little, the Mock Turtle went on at last, more calmly, though still sobbing a little now and then, we went to school in the sea. The master was an old Turtle – we used to call him Tortoise. Why did you call him Tortoise, if he wasn't one? Alice asked. We called him Tortoise because he taught us, said the Mock Turtle angrily: really you are very dull* [9, с. 47]!

Слід також наголосити на тому, що цей каламбур був утворений за допомогою співзвучності слів «*tortoise* [*ˈtɔːtəs*] – *прісноводна черепаха*» та словосполучення «*taught us* [*tɔːt əs*] – *навчав нас*». В перекладі Г.Бушиної гри слів не було перекладено взагалі, однак комічний зміст було передано завдяки заміні слова «*tortoise*», що означає прісноводна черепаха: *Коли ми були малими, – заговорила нарешті Фальшива Черепаха спокійніше, хоч і схлипувала час від часу, – ми ходили на дні моря до школи. Нашою вчителькою була стара Черепаха, ми звали її Премудрим Піскарем... Чому ви називали її піскарем, коли це була черепаха? – поцікавилася Аліса. Ми називали її Премудрим Піскарем, бо вона була мудрою і вчила нас, – сердито відповіла Фальшива Черепаха. – Яка ти, справді, нетямуща* [3, с. 88]!

Необхідно наголосити на тому, що Л. Керролл також створював гру слів за допомогою співзвучності омоформ, наприклад, слово «*axis* [*ˈaksɪs*] – *вісь*» та форма множини слова «*axe – axes* [*ˈaksɪːz*] – *сокири*»: *Just think of what work it would make with the day and night! You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis. Talking of axes, said the Duchess, chop off her head* [9, с. 28]!

Г.Бушина у своєму перекладі передала комічний зміст, використовуючи гру слів, утворену тим же способом, що і в оригіналі. Перекладач побудував гру слів на співзвучності омоформ, а саме іменника «*вісь*» та дієслова наказового способу другої особи однини «*вішати*» – «*повісь*»: *Тільки подумайте, який клопіт буде з днем і ніччю. Розумієте, земля обертається навколо своєї осі за двадцять чотири години. Так у неї є вісь... Яка вісь? – обурилася Герцогиня. – Візьми її повісь* [3, с. 56].

Для перекладу цієї гри слів В.Корнієнко використав принцип компенсації, тобто, перекладач, не змігши обіграти каламбур зі словом «*вісь*», передав гру слів за допомогою інших слів, а саме, омонімів – сполучника «*ніж*» та іменника «*ніж*»: *Подумайте лишень, що сталося б із днем і ніччю. Земля оберталася б навколо осі швидше, ніж... – До речі, про ніж! – сказала Герцогиня. – Відтяни її голову* [12, с. 59]!

Також варто зауважити, що для створення комічного чи абсурдного ефекту Л.Керролл часто використовував гру слів, утворену за допомогою, різноманітних фразеологічних зворотів та сталих словосполучень, наприклад: *I dare say you never even spoke to Time! Perhaps not, but I know I have to beat time when I learn music. Ah! That accounts for it, he won't stand beating* [9, с. 34].

В цьому випадку, автор, для утворення гри слів використовує фразеологічний зворот «*to beat time* – *відбивати такт*». За допомогою розриву фразеологічної єдності слово «*to beat*» відновлює своє основне значення – «*бити*», завдяки чому і утворюється каламбур.

У перекладі Г.Бушиної для передачі цього каламбуру було використано фразеологічний зворот «*убивати час*». Розрив фразеологічної єдності дієслово «*убивати*» набуло свого основного значення, що дало змогу передати комічний зміст цієї гри слів у повній мірі: *Я певен, тобі навіть розмовляти не доводилося з Часом! Може і ні, – обачливо відповіла Аліса. – Проте я знаю, що мені інколи доводиться убивати час, коли нема чого робити. – Ага! Тоді все зрозуміло, – заявив Капелюшник. – Він не любить, щоб його убивали* [3, с. 67].

Варто зауважити, що В.Корнієнко взагалі залишив цей каламбур без перекладу. Тобто перекладач опустив текстовий фрагмент з каламбуром, перефразував його та переклав описово. *Ти ж, мабуть, із Часом ніколи й словом не перекинулася! Здається, ні... – обережно відповіла Аліса. – Знаю лише, що іноді неправильно його вживаю, коли пишу завдання з мови. Ага! Тоді все ясно! – сказав Капелюшник. З Часом треба поводитися правильно!* [2, с. 69–70].

Однак, варто зауважити, що не завжди можливо чітко визначити елементи з яких складається гра слів. Л.Керролл дуже часто створював каламбури за допомогою використання та комбінування кількох методів їх формування. Наприклад: *Here one of the guinea-pigs cheered, and was immediately suppressed by the officers of the court. (As that is rather a hard word, I will just explain to you how it was done. They had a large canvas bag, which tied up at the mouth with strings: into this they slipped the guinea-pig, head first, and then sat upon it)* [9, с. 57–58].

У перекладі Г.Бушиної гра слів опускається, тобто не передається взагалі, а комічний зміст, утворений за допомогою каламбуру втрачається: *Тут одна з морських свинок заплодувала, але її негайно вгамували судові пристави. (Це досить*

складна справа, та я поясню вам, як це робиться. У приставів був парусиновий мішок на зашморзі. В нього вони запхали морську свинку, вниз головою, і сіли на неї зверху) [3, с. 108].

Варто наголосити на тому, що часто для створення комічного чи абсурдного відтінку, перекладачі використовували каламбури, утворені за допомогою неіснуючих слів, що тільки асоціювалися із загальноживаною лексикою.

Висновки. Гра слів широко використовується у художній літературі в якості одного з основних стилістичних прийомів, що застосовується для створення комічного змісту. Науковці вивчали каламбури відповідно до різних мовних феноменів, з цим і пов'язані розбіжності в теоріях щодо їхньої класифікації та особливостей перекладу.

Проблема необхідності визначення загального підходу щодо розуміння та виокремлення основних способів перекладу гри слів зумовила проведення детального аналізу цього мовного явища. Визначено, що вчені здійснюють типологізацію цього феномену відповідно до різних лінгвістичних характеристик та мовних особливостей, а саме:

1) відповідно до особливості гри слів (гра слів, що виникла через двозначне звучання одного і того ж слова; співзвучності двох слів; побудована на перетворенні слів; створена внаслідок паліндромії);

2) відповідно до внутрішньої структури каламбурів (каламбури, що ґрунтуються на: фонетичній, лексичній та фразеологічній основі; співставленні омонімів, співзвучності слів у вузькому контексті, зіткненні омофонів, співставленні омографів, перетворенні фразеологізмів і стійких словосполучень, різних значеннях слова чи словосполучення, жартівливій етимологізації);

3) з точки зору лексичних особливостей функціонування каламбурів (гра слів сформована

завдяки обіграванню слів чи їхніх частин (коренів чи афіксів); багатозначності чи омонімії; на основі інших лексичних категорій – антонімії, етимології);

4) відповідно до будови гри слів (поєднання в контексті одиниць з однаковим чи різним звучанням, однак з різними значеннями; підставлення в контекст замість очікуваного слова іншої мовної одиниці з близьким або однаковим звучанням; переосмислення слова за зразком іншого з можливим становленням нового значення; оформлення слова за зразком іншого; злиття двох слів з подібним звучанням у рамках спільного третього);

5) відповідно до способів утворення гри слів (обігравання значення слів-омонімів та багатозначних слів; розпад ідіоми або сталого виразу; гра цифр; «розмивання» границь слів і омонімічна гра слів; фонетичне членування слова з подальшою його трансформацією шляхом підміни схожих за звучанням (але не ідентичних) фонем; членування слів на нібито семантично-значущі елементи з їхньою подальшою трансформацією та заміною; підміна слів у ідіомі співзвучними словами (але не повністю) із збереженням формальної структури даної ідіоми; підміна слів у ідіомі неспівзвучними, а можливо навіть неіснуючими в мові словами.

Як виявилось, неможливо чітко виділити універсальний метод перекладу каламбуру, адже процес передачі гри слів є надзвичайно складним, один і той самий каламбур можна передати різними способами, адже він ґрунтується на різних мовних особливостях. Необхідно наголосити ще й на тому, що процес передачі гри слів ускладнюється тим, що зміст, утворений за допомогою каламбурів, сприймається суб'єктивно, тобто кожен читач розуміє його по-своєму.

Список літератури:

1. Білоус О.М. Гра слів як перекладацька проблема. *Вісник Сумського державного університету*. Суми: 2005. № 5 (77). С. 35–41.
2. Керролл Л. Аліса в Країні Чудес. [перекл. з англ. В. Корнієнка]. К., 2003. 123 с.
3. Керролл Л. Аліса в країні чудес. Казки. [перекл. з англ. Г. Бушиної]. К., 1960. 247 с.
4. Лоленко О.О. Функціональні особливості гри слів. *Наукові праці. Філологія*. К., 2006. № 57. С. 91–97.
5. Тараненко О.О. Гра слів. *Культура слова*. К., 1997. Вип. 50. С. 37–41.
6. Bayley M. Algebra in Wonderland. *The New York Times*. NYT, 2010. 18 p.
7. Bayley M. Alice's adventures in algebra: Wonderland solved. London : Reed Business Information, 2012. № 21. 26 p.
8. Birns M. B. Solving the Mad Hatter's Riddle. Massachusetts : The Massachusetts Review Inc., 1984. № 3. 484 p.
9. Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland. New York : Random House, 2004. 65 p.
10. Carroll L. Through the Looking-Glass, and What Alice Found There. New York : Books of Wonder, 1993. 137 p.

11. Gardner M. The Annotated Alice: the definitive edition. New York : W. W. Norton & Company, 2000. 352 p.
12. Garland C. Curious Appetites: Food, Desire, Gender and Subjectivity in Lewis Carroll's Alice. Texts. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2008. № 1. P. 22–24.
13. Reiners L. Stilkunst. Ein Lehrbuch deutscher Prosa. Verlag, 2004. 542 p.
14. Schwab G. Nonsense and Metacommunication: Alice in Wonderland. The mirror and the killer-queen : otherness in literary language. Indiana Press, 1996. 182 p.

Savchyn N. B. THE PLAY OF WORDS TRANSLATION PECULIARITIES IN ENGLISH FICTION

The article deals with a systematic analysis-based inquiry into the functioning of such stylistic device as play of words on the example of the work "Alice's Adventures in Wonderland" by Lewis Carroll. A detailed statistic analysis into the main functional characteristics of a wordplay, into different means of comic effect strengthening in the work-translation by H. Bushyna and V. Korniienko is carried out; the basic translation difficulties of play of words in fiction are singled out.

In fact, there are many approaches to define the notion of "play of words" in English and Ukrainian. The scientists, whose works have been under investigation, analyzed wordplay according to various language peculiarities, realized the typology of this phenomenon due to different linguistic characteristics, namely: in accordance with the play of words linguistic features; with the play of words internal structure; play of words functioning from the lexical point of view; in accordance with its structure and ways of formation. It also highlights the play of words translation peculiarities in the work-translation "Alice's Adventures in Wonderland", so, the following is that, that process is quite difficult. From the greater part, it is impossible to single out the universal means of this phenomenon translation, because one and the same stylistic device may be rendered by different translation methods. This thing can be explained that it is based on various language peculiarities. From this reason, the six mostly used ways of translation of a wordplay have been put into practice; namely: with the help of other play of words; similar rhetoric device; word-combinations in which the elements play are not present; the loss of a wordplay compensation in translation equivalent; the absence of translation; explanations expressed by notes and comments.

Having analyzed the main translation methods of wordplay, it was outlined that the most effective one was the lexical means of translation. It should be also pointed out that the author used different graphic means of translation to convey the meaning of play of words such as drawings, graphic writing and capitalization. It must be emphasized on the fact that rendering the meaning of wordplay becomes complicated because each individual reader apprehends it in his or her way.

Key words: *stylistic device, statistic analysis, plays of words, wordplay, linguistic characteristics, graphic methods, translation methods.*