

УДК 811.111'42 : 821. 111 (045)

**ВИДЫ КАЛАМБУРОВ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ
Т. ПРАТЧЕТТА И ОСОБЕННОСТИ ИХ ПЕРЕВОДА НА
РУССКИЙ ЯЗЫК**

Голикова Татьяна Ильинична
кандидат филологических наук, доцент
Минский государственный лингвистический университет
Минск, Республика Беларусь
Свирская Надежда Романовна
выпускник

*Минский государственный лингвистический
университет, Минск, Республика Беларусь*

**TYPES OF PUNS IN NOVELS BY T. PRATCHETT
AND PECULIARITIES OF THEIR TRANSLATION
INTO RUSSIAN**

Golikova Tatiana

PhD in Philology, Associate Professor

Minsk State Linguistic University

Minsk, Republic of Belarus

Svirskaya Nadezhda

University graduate

Minsk State Linguistic University

Minsk, Republic of Belarus

Аннотация: В статье рассматриваются особенности авторского стиля британского писателя Т. Пратчетта, к которым относится игра слов или каламбуры. Описаны виды лексических каламбуров на примере двух романов автора. Указаны трудности их перевода.

Abstract: The article deals with the peculiarities of the author's style in the novels by the British writer T. Pratchett. Types of lexical puns in two novels by T. Pratchett are described. It is stated that translation difficulties of the analyzed phenomena should be taken into consideration.

Ключевые слова: каламбур; лексические каламбуры; передача игры слов; приемы и способы передачи игры слов.

Keywords: pun; lexical puns; rendering puns and play on words; ways and means of pun's rendering.

Терри Пратчетт, известный английский писатель, автор многочисленных произведений, переведенных на множество языков, стал особенно популярным, создав цикл романов в жанре сатирического фэнтези о Плоском Море. Так, роман «Санта-Хрякус», 20-я книга из цикла романов о Плоском Море, в 2003 году, по версии ВВС, вошел в список 100 самых читаемых книг в истории литературы [1]. В 2005 году роман был впервые опубликован на русском языке в издательстве «Эксмо» в переводе С. Увбарх под редакцией А. Жикаренцева. В 2017 году роман был переиздан под тем же названием в переводе А. Жикаренцева и Н. Берденникова [2]. Как и во всех своих произведениях Т. Пратчетт поднимает вопрос о конфликте между долгом и личными желаниями и рассматривает грань, за которой слепое вы-

полнение долга лишает мир человечности и сострадания. Т. Пратчетт – один из немногих авторов, которые умеют с иронией рассуждать о серьезных вещах, не навязывая читателям свою точку зрения, но предоставляя возможность задуматься и посмеяться над своими слабостями. Т. Пратчетт задается вопросами о человеческой природе и о том, где проходит грань между инстинктом и разумом. Главной в романах писателя является тема морали и этики. Автор в своих произведениях исследует, каким образом зарождаются эти явления, как они развиваются и для чего они необходимы человечеству. При этом Т. Пратчетт прячет глубокие философские размышления за оболочку юмора и сатиры, где важная роль отводится игре слов и каламбуру.

Под каламбуром понимается шутка, основанная на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов, или игра слов [3, с. 260]. Каламбур – это также стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания [4, с. 191].

Большинство русскоязычных и англоязычных литературоведческих источников подчеркивают комическую природу каламбура. В его основе лежит созвучие разных слов или использование разных значений одного и того же слова. Например, – *You're all talking? – he said, at last. – Yes, sir, – said Nourishing. – So... who's doing the listening? – he said* [5, с. 332]. ‘– Вы все говорите? – спросил он, наконец. – Да, сэр, – ответила Питательно. – Тогда кто же слушает? – спросил он.’ В примере на языке оригинала игра слов строится на многозначности слова *talking*, которое одновременно реализует значения ‘владеть речью’ и ‘словесно выражать мысли’, что, однако, не очевидно при переводе на русский язык.

Одной из особенностей авторского стиля Т. Пратчетта является использование в тексте романов многочисленных каламбуров или игры слов, принимаемых в нашем случае в качестве синонимов. Примером каламбура может служить имя одного из персонажей в произведении «Удивительный Морис и его ученые грызуны»: *Donut Enter*, где каламбур возникает при созвучии слов *donut* ‘пончик’ и словосочетания *do not enter* ‘не входить’. Необходимо отметить, что в указанном романе значительная часть игры слов либо каламбуров строится на именах персонажей, которые широко используются для построения игры слов. Многие каламбуры в романе построены также на фразеологизмах и обыгрывании многозначности слов. При этом автор в традиционной для себя манере, а именно в юмористическом ключе, представляет читателям свои философские размышления

Каламбуры в романах Т. Пратчетта можно разделить на три большие группы, относящиеся к лексическому, фразеологическому или фонетическому уровню, которые нами дополнены рядом подвидов. На материале романов «Санта–Хрякус» и «Удивительный Морис и его ученые грызуны» были выявлены лексические каламбуры, строящиеся на обыгрывании а) многозначных слов; б) частей слов; в) имен собственных; г) реалий нашего мира; д) контекста (контекстные каламбуры).

Было установлено, что в рассматриваемых романах Т. Пратчетта наиболее частотную группу составляют лексические каламбуры (71%), а также фразеологические каламбуры (29%). Фонетические каламбуры составляют лишь 10%.

Лексические каламбуры строятся на «расщеплении» слов на составляющие компоненты и переосмыслении этих частей слов. В эту группу также входит обыгрывание имен собственных, терминов и аббревиатур. Представим кратко каждый подвид каламбуров.

- Каламбуры, строящиеся на обыгрывании многозначных слов. В этом виде каламбуров юмористический эффект достигается за счет восприятия многозначного слова сразу в нескольких его значениях. Например, в произведении «Удивительный Морис» главными героями выступают животные, а именно крысы и кот. Автор использует этот факт для построения следующей игры слов: *It was a tough, ratty life* [5, с. 51]. В данном примере сталкиваются два значения слова *ratty*. С одной стороны, автор описывает жалкую жизнь, которую вынуждены вести главные герои, а с другой стороны, на первый план выходит прямое значение слова – ‘крысиный’, так как речь идет о крысах. Подобный вид каламбура также распространен и в романе «Санта–Хрякус». Примером может послужить следующий фрагмент: *The words had meant nothing. That, as her grandfather might have said, was **humanity** all over* [6, с. 25]. В данном фрагменте юмористический эффект достигается за счет одновременного восприятия слова *humanity* как в значении ‘человечность’, так и в значении ‘человечество’.

- Каламбуры, строящиеся на обыгрывании частей слов. В таких случаях автор «расщепляет» слово на составляющие и заменяет одну из них или по–новому складывает уже имеющиеся части слова. Так, в романе «Удивительный Морис» то обстоятельство, что главными героями являются животные, заставляет автора обыгрывать части слов, составляя из них новые слова (термины), более приемлемые для рассматриваемого мира животных: *He [Maurice] **cat-paddled** furiously through the thick stuff* [5, с. 165]. Здесь обыгрывается слово *dog-paddle* ‘плыть по–собачьи’. Однако поскольку главным героем является кот, автор создает собственный неологизм для описания стиля плавания

кота. Другим примером может стать следующий каламбур из романа «Санта–Хрякус»: *There was an absence of anybody. And any body* [6, с. 227]. В этом случае автору достаточно было разделить привычное слово *anybody* на составляющие *any* и *body*, а их созвучие и контекст помогли достигнуть юмористического эффекта.

- Каламбуры, строящиеся на обыгрывании имен собственных. Одну из характерных черт стиля Т. Пратчетта составляет использование говорящих имен, так как большая часть имен героев цикла о Плоском мире легко используется для создания игры слов. Например, в начале повествования в романе «Удивительный Морис» читателю объясняют, что крысы выбирали себе имена из слов, прочтенных на консервных банках, до того, как начали понимать значения этих слов. В результате многих крыс в книге зовут, например, *Dangerous Beans* ‘Опасный Боб’, *Hamnpork* ‘Окорок’, *Sardines* ‘Сардины’. Автор использует эти имена для построения игры слов: – *It was Sardines,* – *said Keith.* – *No, it was definitely a rat,* – *said Malicia.* – *Sardines hardly ever invade a kitchen* [5, с. 76]. ‘– Это были Сардины! – Сказал Кит. – Нет. Это определено была крыса, – возразила Малисия. – Сардины вряд ли станут сами забираться в кухню’ [8].

- Каламбуры, обыгрывающие реалии нашего мира. Это еще один вид игры слов, являющийся характерной чертой стиля Т. Пратчетта. Автор использует известные произведения или имена знаменитых людей, и, видоизменяя их, включает в свои романы. Например, в «Удивительном Морисе» упоминается книга *The Seventh Wife of Greenbeard* [5, с. 127] ‘Седьмая жена Зеленой Бороды’. В этом случае игра слов строится на отсылке к американскому фильму 1938 года *Bluebeard's Eighth Wife* ‘Восьмая жена Синей Бороды’. В романе «Санта–Хрякус» одним из мест действия является бар *Biers* [6, с. 49]; в данном случае имеет место отсылка к бару *Cheers* из одноименного сериала. Кроме того, некоторые сцены в романе пародируют сцены из сериала, за счет чего усиливается комический эффект.

- Контекстные каламбуры. Еще одной особенностью стиля Т. Пратчетта можно назвать создание игры слов, которая воспринимается как таковая только в контексте его романа, так называемые контекстные каламбуры. Так, например, одного из главных персонажей «Удивительного Мориса» в первой половине книги называют не по имени, а словосочетанием *stupid-looking kid* ‘глупого вида мальчишка’. Поэтому когда в дальнейшем его называют *stupid-looking Keith* [5, с. 80], фраза становится каламбуром из-за созвучия слова *kid* и имени мальчика *Keith*. В романе «Санта–Хрякус» по схожему принципу приобретает комический оттенок имя одного из персонажей – *Ernie*. Оно воспринимается как игра слов за счет характерной манеры речи данного персонажа: “*Ernie. Er. Ernie,*” *said Ernie.* “*Yes. Ernie.*

Er...” [6, с. 35]. За счет того, что персонаж постоянно повторяет междометие *er*, его имя воспринимается как отсылка к подобной привычке.

Второй по частотности в произведениях Т. Пратчетта является игра слов, построенная на фразеологизмах. Этот вид игры слов строится на основе трансформаций, связанных с разрушением формы и / или содержания исходных фразеологических единиц. При этом достигается параллельное восприятие, как фразеологического значения фразеологической единицы, так и прямого значения компонентов или имеет место двойная актуализация [7].

Фразеологические каламбуры в романах Т. Пратчетта, также как и лексические, часто строятся на именах персонажей. Например, в романе «Удивительный Морис и его ученые грызуны» упоминается *the doubting rat, who was called Tomato* [5, с. 106] ‘вечно сомневающаяся крыса по имени Томат’. Этот каламбур – отсылка к фразеологизму *doubting Thomas* ‘Фома неверующий’.

Многие фразеологические каламбуры автора также строятся на восприятии одновременно прямого и переносного значения фразеологизма: – *You look like a drowned rat, miss, – said Darktan. – Fell in a broken drain, sir, – said Nourishing* [5, с. 180]. *To look like a drowned rat* – устойчивое выражение, означающее ‘промокнуть до нитки’, однако комический эффект достигается за счет того, что диалог ведется между двумя крысами, одна из которых провалилась в водосточную трубу. Такой способ построения фразеологических каламбуров наиболее часто встречается в романе «Санта–Хрякус», так как основным действующим персонажем произведения является Смерть. Например, *Death was his master and that’s all there was to it, and if the master had a heart it would be in the right place.* [6, с. 53]. В этом примере обыгрывается фразеологизм *have one’s heart in the right place* ‘иметь хорошие намерения’. Однако Смерть в романе – это скелет с косой, у которого отсутствует не только сердца, но и другие внутренние органы.

Т. Пратчетт периодически разрушает содержание привычных для читателей фразеологизмов и создает на их основе игру слов, например, *smelling is believing* [5, с. 260] – отсылка к пословице *seeing is believing* ‘увидеть – значит поверить’.

Как было выявлено, реже всего автор прибегает к фонетическим каламбурам. Этот вид каламбура характеризуется обыгрыванием звуковой стороны лексических единиц. В качестве наиболее типичного примера подобного рода игры слов можно привести фразу: *He said to get ahead, you had to get a hat* [5, с. 52]. В ней игра слов строится на созвучии слов *ahead* ‘вперед’ и *a hat* ‘шляпа’.

Подобные каламбуры сложны как для восприятия, так и для перевода, поэтому в некоторых случаях автор специально привлекает

внимание читателей к шутке, чтобы не пропустить игру слов, и использует при этом строчные буквы. Например, *LET'S GET THERE AND SLEIGH THEM. HO. HO. HO. <...> THAT WAS A PUNE OR PLAY ON WORDS, ALBERT. I DON'T KNOW IF YOU NOTICED* [6, с. 86]. В этом случае каламбур строится на созвучии слов *sleigh* 'сани' и *slay* 'убить', однако двойной смысл фразы никак не соотносится с контекстом, поэтому без ремарки автора лексические единицы могут быть восприняты в прямом значении.

В некоторых случаях фонетическая основа каламбура в исходном языке позволяет переводчику выстроить каламбур и на языке перевода. –*[It]'s called **Bad Blintz**, – said the kid, referring to the guidebook. – Ahem... **should we be going there, if it's bad?** – said Peaches* [5, с. 13]. '– Это называется «Блин Комом», – ответил мальчуган, сверившись с путеводителем. – Гмм... может, не стоит ходить туда, раз он «комом»? – спросила Персики' [8].

Однако во многих случаях фонетических каламбуров невозможно достаточно четко передать «каламбурность» сочетания, путем словного перевода, поэтому переводчик не переводит оборот из текста оригинала, а создает свою игру слов. Например, при переводе романа «Санта-Хрякус» Н. Берденников и А. Жикаренцев столкнулись со следующим каламбуром: *"Eta Beta Pi."* <...> *Er...like, Eat a Better Pie?"* said Susan [6, с. 139]. Игра слов в данном отрывке строится на созвучии букв греческого алфавита *Eta Beta Pi* 'Эта Бета Пи' и фразы *eat a better pie* 'съесть пирог получше'. Очевидно, что в русском языке эти фразы не созвучны, поэтому для передачи юмористического оттенка переводчики создают собственную игру слов на основе греческих букв. Н. Берденников и А. Жикаренцев вышли из положения, используя не фонетическую, а визуальную схожесть букв греческого алфавита, заменив его на кириллический: 'А каждый расшифровывает их по-своему. Например, «НВП». «Нам Все По Желудку»' [2, с. 224].

Полагаем, что разные виды игры слов требуют разных приемов при переводе. Зачастую переводчику приходится полностью отходить от оригинала и создавать собственную игру слов на новой основе. Особенно часто к этому приему приходится прибегать при переводе не только фонетических, но и лексических каламбуров, построенных на многозначности слов. При переводе каламбуров, построенных на обыгрывании реалий, нужно учитывать сложившуюся языковую традицию в переводящем языке, которая не всегда совпадает с оригиналом. В отдельных случаях, например, при отсутствии в переводящем языке фразеологического эквивалента, переводчик полностью отказывается от игры слов ради сохранения смысла.

Анализ способов и приемов перевода игры слов и каламбуров в указанных романах показал, что наиболее частотными оказываются

приемы смыслового развития и дословного перевода. На этом основании можно заключить, что каламбуры и игра слов составляют существенную переводческую трудность, в результате чего переводчики используют скорее стратегию сохранения содержания каламбура в ущерб его форме.

Список литературы

1. Биография Терри Пратчетта // Терри Пратчетт – Русскоязычный международный сайт [Электронный ресурс]. – 2017. Режим доступа:

<http://www.pratchett.org/Обавторе/Биография/tabid/57/language/RU/Default.aspx> – Дата доступа: 20.01.2019.

2. Пратчетт, Т. Санта–Хрякус / Т. Пратчетт. – Москва : Издательство «Эксмо», 2017. – 480 с.

3. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеол. выражений / С. И. Ожегов и Н. Ю. Шведова. – М. : Технологии, 2003. – 939 с.

4. Большая советская энциклопедия [в 30 т.] / редкол. С. И. Вавилов [и др.] – Москва : Большая советская энциклопедия, 1969—1981. – Т. 10 : Ива – Италики / А. М. Прохоров. – 1972. – 592 с. – Т. 11: Италия – Кваркуш / А. М. Прохоров. – 1972. – 607 с. – Т. 30 : Экслибрис – Яя / А. М. Прохоров. – 1978. – 632 с.

5. Pratchett, T. The Amazing Maurice and his Educated Rodents / T. Pratchett. – NY : HarperCollins, 2001. – 346 p.

6. Pratchett, T. The Hogfather / T. Pratchett. – London : Victor Gollancz Ltd, 1996. – 310 p.

7. Медведская, О.В. Виды и классификация каламбуров на примере Британского сериала «Black Books» // О.В. Медведская // Русская наука [Электронный ресурс]. – 2012. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/16_NPRT_2012/Philologia/6_112154.doc.htm. – Дата доступа: 16.01.2019.

8. Пратчетт, Т. Удивительный Морис и его ученые грызуны // Цитадель Детей Света [Электронный ресурс]. – 2008. Режим доступа: <http://www.wheeloftime.ru/forum/index.php/topic,2841.15.html>. – Дата доступа: 20.11.2017.