

УДК 811=111=581]255.4

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-210-33>

ЗАСОБИ ПЕРЕКЛАДУ ГРИ СЛІВ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ КИТАЙСЬКОЮ

WAYS OF TRANSLATING PUNS FROM ENGLISH INTO CHINESE

Панченко В.А.,
orcid.org/0009-0007-9179-1176
кандидат філологічних наук,
директор
Туристичної агенції «Тревеллаб»

Художній переклад є складовою частиною духовної культури. Метод перекладу має вирішальне значення для майбутнього життя художнього твору в новому для нього мовному та культурному середовищі. В лінгвістичній літературі описано цілу низку засобів перекладу гри слів. Деякими вченими були зроблені спроби систематизувати їх, як, наприклад, зробили О. Білоус, О. Ємець, О. Огуй та ін. Основними є гра слів → гра слів, гра слів → не гра слів; гра слів → подібний риторичний засіб; гра слів → відсутність перекладу; не гра слів → гра слів; відсутність гри слів → гра слів; редакторська техніка. Метою статті є аналіз відтворення гри слів, що вимагає відповідної підготовки та знання основних типів перекладознавчих методик з англійської мови китайською. На відміну від перекладу звичайного тексту, при якому його зміст (у тому числі образи, конотації, фон, авторський стиль) треба влити в нову мовну форму, під час перекладу каламбуру, перевиразу підлягає і сама форма оригіналу – фонетична і/або графічна. У разі неможливості використання навіть одного з елементів ядра каламбуру іноземної мови прийом мови перекладу може створюватися на повністю змінній семантичній основі. У статті розглянуто різні варіанти перекладів гри слів з творів Льюїса Керролла та Дж.Ролінг про Гаррі Поттера з англійської мови китайською. Переклад гри слів традиційно є серйозною перекладацькою проблемою. Ситуація особливо ускладнюється під час перекладу з англійської мови китайською, оскільки, по-перше, ці мови є різними на всіх мовних рівнях, по-друге, в китайському перекладознавстві порівняно недавно відбувся перехід від прагнення до точного, майже дослівного перекладу, до теорії скопос. І саме переклад гри слів різними за часом перекладачами є ілюстрацією до актуальних процесів у теорії та практиці перекладів художніх творів китайською мовою.

Ключові слова: переклад, гра слів, каламбур, компенсація, дослівний переклад.

Artistic translation is an integral part of spiritual culture. The method of translation is crucial for the future life of an artistic work in a new language and cultural environment. Linguistic literature describes a number of means of translating word plays. Some scientists made attempts to systematize them, as, for example, O. Bilous, O. Yemets, O. Oguay and others did. The main ones are wordplay → wordplay, wordplay → not wordplay; word play → a similar rhetorical device; word play → lack of translation; not a pun → a pun; no wordplay → wordplay; editorial technique. The purpose of the article is to analyze the play of words, which requires appropriate preparation and knowledge of the main types of translation methods from English to Chinese. Unlike the translation of an ordinary text, in which its content (including images, connotations, background, author's style) must be poured into a new language form, during the translation of a pun, the original form itself - phonetic and/or graphic - is subject to reinterpretation. In the case of impossibility of using even one of the core elements of a foreign language pun, the reception of the translation language can be created on a completely changed semantic basis. The article examines various variants of translations of the word game from the works of Lewis Carroll and J. Rowling about Harry Potter from English to Chinese. The translation of puns is traditionally a serious translation problem. The situation is especially complicated when translating from English to Chinese, because, firstly, these languages are different at all linguistic levels, and secondly, in Chinese translation studies there has been a relatively recent transition from striving for exact, almost verbatim translation, to theoretical skopos. And it is precisely the translation of the play of words by different translators over time that is an illustration of actual processes in the theory and practice of translations of works of art into the Chinese language.

Key words: translation, word play, pun, compensation, word-for-word translation.

Постановка проблеми. Художній переклад є складовою частиною духовної культури. Метод перекладу має вирішальне значення для майбутнього життя художнього твору в новому

для нього мовному та культурному середовищі. Під час перекладу гри слів при нагоді повинна стати перекладацька точка зору Л. Венуті [1], який пропонує два типи перекладацької стратегії: доместикація і форенизація. Ці перекладацькі стратегії мають велике значення для створення адекватного художнього перекладу гри слів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В лінгвістичній літературі описано цілу низку засобів перекладу гри слів. Деякими вченими були зроблені спроби систематизувати їх, як, наприклад, зробили О. Білоус, О. Ємець, О. Огуй [2; 3; 4] та ін. Основними є такі:

(1) *гра слів* → *гра слів*, тобто, гра слів у тексті мовою оригіналу (МО) перекладається грою слів мови мети (ММ), яка може певною мірою відрізнятися від гри слів МО за формою, семантикою, текстуальним впливом тощо;

(2) *гра слів* → *не гра слів*: коли гра слів перекладається виразом, у якому відсутні елементи гри слів, але цей вираз зберігає обидва значення гри слів завдяки безігровому сполученню, або ж коли одним із двох значень гри слів жертвують;

(3) *гра слів* → *подібний риторичний засіб*: коли гра слів перекладається подібним гри слів риторичним засобом; повтор; алітерація – стилістичний прийом, що полягає в симетричному, періодичному повторі однорідних приголосних звуків у віршованому рядку, фразі чи строфі для підвищення їхньої звукової чи інтонаційної виразності; рима; референційна невизначеність – розпливчатість, неточність; іронія – 1 тонке приховане глузування; 2 у *стилістиці* – особливість стилю, що полягає в невідповідності між прямим змістом висловлювання і його прихованим значенням, яке легко вгадується; поетична метафора; парадокс –1 думка, яка суттєво не збігається із загальноновизнаними теоріями, принципами або суперечить (часом тільки на перший погляд) здоровому глузду 2 несподіване явище, яке не відповідає звичним уявленням.

Завдяки вищеназваним риторичним засобам перекладачі намагаються зберегти ефект гри слів МО.

(4) *гра слів* → *відсутність перекладу*: текстовий фрагмент з грою слів опускається.

(5) *гра слів МО* → *гра слів ММ*: перекладач відтворює в оригінальній формі гру слів МО і за можливістю безпосередній контекст, у якому вона вжита в МО, тобто неадекватний переклад.

(6) *не гра слів* → *гра слів*: перекладач компенсує втрату гри слів в тексті перекладу /ТП/, де переклад був неможливий, грою слів в іншому місці ТП, де гра слів у тексті оригіналу /ТО/ відсутня.

(7) *відсутність гри слів* → *гра слів*: перекладач додає повністю новий фрагмент тексту, який містить гру слів, яка в ТО ледве помітна і є компенсацією за попередню втрату.

(8) *редакторська техніка*: перекладач використовує примітки/зноски, пояснення за допомогою різноманітних додаткових рішень проблем МО тощо.

Метою цієї статті є аналіз відтворення гри слів, що вимагає відповідної підготовки та знання основних типів перекладознавчих методик з англійської мови китайською.

Виклад основного матеріалу. Повна еквівалентність передбачає повну передачу усіх комунікативних параметрів тексту оригінала. Важливу роль серед методів дослідження у процесі відображення еквівалентності відіграє порівняльний аналіз, тобто аналіз форми та змісту тексту перекладу у порівнянні з формою та змістом оригіналу. В процесі перекладу встановлюються конкретні відношення між двома текстами різними мовами (текстом оригіналу та текстом перекладу). Порівнюючи такі тексти, можна відкрити внутрішній механізм перекладу, знайти еквівалентні одиниці, а також помітити зміну форми та змісту, що відбувається під час заміни одиниці оригіналу еквівалентною їй одиницею тексту перекладу. При цьому також можливим є порівняння двох (або декількох) перекладів одного й того ж тексту-оригіналу.

Для правильного перекладу гри слів необхідно ретельно проаналізувати такі чинники:

- значимість гри слів з погляду тематики, риторики;
- сферу використання слів, які сприяють адекватному визначенню семантики гри;

– наявні норми перекладу;
 – умови праці перекладача (обмеженість у часі, фінансова привабливість, можлива колективна робота), які дають йому або не дають змогу виконати, по-можливості, усі вимоги, які потребують великих затрат у часі.

На відміну від перекладу звичайного тексту, при якому його зміст (у тому числі образи, конотації, фон, авторський стиль) треба влити в нову мовну форму, під час перекладу каламбуру, перевиразу підлягає і сама форма оригіналу – фонетична і/або графічна. Більше того, нерідко доводиться навіть міняти зміст на новий, якщо неможливо зберегти старий, оскільки план вираження може виявитися важливішим за план змісту.

Як вважає П. Ньюмарк, «Puns with more emphasis on the sense rather than the witticism, e.g. a slip of the tongue or spoonerism, have to be explicated in both senses in the TL» [5].

У разі неможливості використання навіть одного з елементів ядра каламбуру іноземної мови прийом мови перекладу може створюватися на повністю зміненій семантичній основі. Це відбувається в тих випадках, коли функційна інформація домінує над конкретним предметно-логічним змістом. При цьому пошук ведеться передусім серед лексики, що знаходиться у видо-родових стосунках з елементами ядра.

Так, широко відомий каламбур Льюїса Керролла «We called him Tortoise because he taught us»

Є цікаві варіанти перекладу згаданого каламбуру китайською мовою.

– 我们的先生是一个老甲鱼 – 我们总叫他老忘。||

阿丽思问道, – 他是个什么王, 你们会叫他老王呢? ||

那素甲鱼怒道, – 我们管这老甲鱼叫老忘, 因为他老忘记了教我们的工(功)课。你怎么这么笨? ||

(translated by Zhao Yuanren)

– 老师是一只老海龟 – 我们总叫他乌龟 … ||

– 它不是乌龟, 你们为什么这样叫呢? || 爱丽丝问。

– 我们叫它乌龟是因为它教我们。|| 素甲鱼生气地说, – 你真笨! ||

(translated by Shi Xinying)

我们的老师是一只老甲鱼, 我们都叫他胶鱼。||

– 既然他不是胶鱼, 为什么要那么叫呢? || 爱丽丝问。

– 我们叫他胶鱼, 因为他教我们呀。|| 素甲鱼生气地说, – 你真笨! ||

(translated by Guan Shaochun)

校长是一只老海龟 – 我们总叫他陆龟 – ||

– 既然他不是陆龟, 你们为什么还这样叫他? || 爱丽斯问。

– 我们叫他陆龟是因为他给我们上课, || 假海龟生气地说, – 你真是不开窍 ! || (trans-

lated by Zhang Xiaolu)

Shi та Zhang переклали текст дослівно. Zhao використав – 老王 (忘) (Mr. Wang/ Mr. Forgetful) та – 忘记教我们功课 (forget to teach us), щоб передати гумористичний ефект каламбуру, але це викривлює зміст тексту. Гарним варіантом можна вважати варіант с, де замість черепахи йдеться про рибу (glue fish) (胶鱼), оскільки – 胶 (glue) є омофоном до слова – 教 (teach), тобто каламбур тут передано якнайкраще.

У тих випадках, коли предметно-логічний зміст домінує над функційною інформацією каламбуру або неможливо створити каламбур частково або повністю зміненій основі, зміст прийому передається в некаламбурній формі. Трапляється значна кількість типових перекладацьких помилок, пов'язаних з буквальною передачею семантики обох елементів ядра іноземної мови, що приводить не лише до порушення норм іноземної мови, але і до створення безглузлого контексту на місці втраченого прийому.

В арсеналі перекладача є прийом компенсації, один із способів досягнення еквівалентності перекладу на рівні усього тексту. Незважаючи на тривале використання цього прийому

в перекладацькій практиці, системні розробки в теорії перекладу він ще не отримав. На наш погляд, компенсація є заміною непереданого елемента оригіналу аналогічним або іншим елементом, що заповнює втрату інформації і здатен створити аналогічний вплив на читача.

Вибирання засобів і місця компенсації диктується передусім, особливостями ідейно-художнього характеру оригіналу, а потім вже умовами тексту перекладу. Аналіз випадків використання різних випадків компенсації призводить до висновку про необхідність встановити обмеження під час використання каламбурів:

Нерідко компенсація застосовується на місці контексту каламбурного оригіналу, де простий за структурою прийом замінюється або ланцюжком каламбурів, або каламбуром складнішої структури.

Як часткову компенсацію перекладачі використовують стилістичні засоби звукової організації висловлювання (риму, алітерацію, звукову схожість) і графічне виділення. Цей вид компенсації використовується на місці переданого і непереданого прийому.

У першому випадку він посилює сприйняття каламбуру, а в другому компенсує втрати частково, привертаючи увагу до переданого в некаламбурній формі змісту.

Для посилення компенсуючих або створених на зміненій семантичній основі каламбурів перекладачі використовують два різновиди графічних засобів:

- а) шрифтові виділення;
- б) заголовні букви.

За допомогою цього прийому елементи ядра каламбуру виділяються на тлі іншого тексту, що привертає увагу читачів до змісту прийому і полегшує його декодування. Найчастіше графічне посилення використовується в творах для дітей.

У тих випадках, коли перекладачам надається свобода творчості (створення каламбурів на зміненій основі і використання прийому компенсації), ця свобода завжди формально обмежена і обмежена особливостями оригіналу. Їх ігнорування нерідко призводить до грубих помилок з боку перекладачів. Найнаочніше це положення можна проілюструвати прикладами «негативного» матеріалу з перекладів для дітей.

Помилки, допущені під час передачі каламбурів, зазвичай пов'язані з невдалим вибором елементів їх ядра. Вони можуть бути підрозділені на такі різновиди:

- ядром каламбуру є лексика, що означає поняття, що знаходяться поза реальністю читача;
- стилістичне забарвлення елементів ядра каламбуру не відповідає особливостям мови художнього твору і знижує дидактичну цінність його змісту;
- використовується лексика, що спотворює хронологічну і фонову інформацію оригіналу.

Запозичення окремих каламбурів спостерігаються у перекладачів, які перекладають певні твори спорідненими мовами. Проблема запозичень зачіпає і етичну сторону, оскільки в теорії перекладу досі не відповіли на питання, чи можливо і в якому ступені користуватися знахідками попередніх перекладачів. Одні перекладачі легко запозичують варіанти попередників, інші відмовляються від своїх власних, якщо він чимось нагадують попередні переклади.

В зв'язку з цим слід зауважити, що для цілої низки творів складається певна традиція і порушувати її можна лише у тому випадку, коли перекладач пропонує інше, оригінальніше і повноцінніше рішення, а не прагне шляхом введення нового варіанту продемонструвати свою незалежність від досвіду попередників.

Мета кожного подальшого перекладу – не самоствердження його автора, а максимально можливе наближення перекладу до оригіналу шляхом його якісних характеристик на основі творчого використання позитивного досвіду попередніх перекладачів.

Повноцінний переклад гри слів, що відповідає авторському задуму, – велика удача і велике досягнення перекладача. Оригінальна знахідка по праву повинна належати йому. Тому слідує, очевидно, у випадках запозичень вказувати в примітці їх джерело.

Важливим питанням є можливість перекладу мовної гри у мовах, які мають різний склад, зокрема англійській та китайській. Деякі вчені вважають такий переклад неможливим: «English, as an alphabetic language, makes full use of its own phonological, semantic and syntactic features in producing linguistic humor that are practically impossible to be duplicated in Chinese, which is an ideographical language» [6].

Протягом багатьох сторіч у китайській перекладацькій теорії та практиці панувала думка про переважну роль вірності та точності перекладу. «People use “accuracy” to evaluate a translation and to judge the extent to which the translation matches its original. But the fact is not every word in one language has an exact equivalent in another and not all concepts that are expressed through the words of one language are identical to the ones that are expressed through the words of another. Traditional criteria are usually aware of the intra-linguistic factors such as semantic, lexical, grammatical features but attach little importance to extra-linguistic factors like situation, subject field and receiver» [6].

Але теорія Скопос або теорія релевантності орієнтуються на функційний або соціокультурний аспекти перекладу. «The significance of Skopos theory in linguistic humor translation is that it sets it free from the restriction of the conventional idea that translations must be faithful to the source texts in linguistic form, for it redefines equivalence as the same communicative function or functions as the source text» [6].

Сучасні перекладацькі стратегії надають можливість перекладачам у різних країнах успішно перекладати нові і старі тексти, демонструючи нові знахідки у перекладі гри слів.

Як приклад мовної гри розглянемо далі уривок з роману Дж.Ролінг про Гаррі Поттера, де описується, як Гаррі та Гегрід пересуваються у переходах під банком Гринготтс. Гаррі бачить підземне озеро, де зі стелі та з підлоги виростають величезні сталактити та сталагміти. Гаррі ставить вічне питання усіх школярів:

'What's the difference between a stalagmite and a stalactite?'

Ця проблема виникає через подібність двох слів завдяки їх вимові та значенню. Різниця полягає в тому, що один звисає зі стелі, а інший росте з підлоги. Гегрід не бажає обговорювати тонкощі мови та науки, тому він просто відповідає::

'Stalagmite's got an "m" in it. An' don' ask me questions just now, I think I'm gonna be sick.'

Багато мов, в тому числі українська, мають ту саму проблему зі сталактитами та сталагмітами, але не китайська. Слово, що позначає сталактит, 钟乳石 zhōngrǔ-shí 'hanging-bell nipple rock' у китайській мові походить від слова, що позначало давній китайський музичний інструмент, дзвоник, що висить, який має виступи, інколи дуже довгі, які позначаються як 'nipples' (乳 rǔ). Сталагміт – 石笋 shí-sǔn 'rock bamboo-shoot'. Гра слів у цьому випадку також не збережена.

Український варіант має таку форму:

– Я ніколи не знав, – гукнув Гаррі Гегрідові, перекрикуючи гуркіт, – яка різниця між сталагмітами і сталактитами?

– У слові "сталагміт" є літера "м", – відповів Гегрід. – І не питай більше нічого, бо мене нудит.

Розглянемо приклад гри слів, пов'язаної з вимовою. В англійській мові наявні різноманітні слова, що позначають групи тварин (a herd of cattle, a flock of sheep, a school of fish, a gaggle of geese, etc.). 'A peck of owls' виступає як обмовка з боку дядька Вернона, коли він каже:

'... a peck, I mean, pack of owls shooting in and out of my house. I won't have it, boy, I won't -'

Слово 'peck' позначає «a unit for measuring the volume of grain -- a quarter of a bushel or approx. 8.8 - 9 litres, depending if you come from England or America – and can be used to mean 'lots of'».

Поняття, пов'язані з рахуванням, притаманні китайській мові, де вони є особливою частиною мови. Але ця частина мови має чіткі граматичні функції і не може стати у пригоді під час перекладу лексичної гри слів. До того ж виникає проблема зі словами 'peck' та 'pack', які мають подібну вимову та відповідне значення.

Китайський перекладач пропонує такий варіант:

.....一堆, 我的意思是, 一群猫头鹰在我的家里飞出飞进。我不允许, 小子我不—

... ..yīdūi, wǒ de yìsī shì, yīqún māotóuyīng zài wǒ de jiā-li fēi chū fēi jìn. Wǒ bù yǔnxǔ, xiǎozǐ wǒ bù --

..... a heap, my meaning is, a group/flock of owls flying in flying out in my house. I don't allow it, boy I don't--

У цьому перекладі дядько Вернон починає зі слова, що означає а 'pile/heap' of owls (купа, охалка), яке він виправляє на 'flock' (стая, зграя). Слово 堆 yīdūi, що означає 'a heap' або 'a pile' часто вживається у розмовній китайській на позначення 'a lot of', так само, як 'heap' та 'pile' в англійській мові.

Отже, у цьому перекладі перекладач для гри слів використовує спершу розмовний вираз, а потім виправляє його на більш стандартизовану форму.

Висновки. Переклад гри слів традиційно є серйозною перекладацькою проблемою. Ситуація особливо ускладнюється під час перекладу з англійської мови китайською, оскільки, по-перше, ці мови є різними на всіх мовних рівнях, по-друге, в китайському перекладознавстві порівняно недавно відбувся перехід від прагнення до точного, майже дослівного перекладу, до теорії скопос. І саме переклад гри слів різними за часом перекладачами є ілюстрацією до актуальних процесів у теорії та практиці перекладів художніх творів китайською мовою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Venuti Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London, 1995. 319 p.
2. Білоус О. Гра слів як перекладацька проблема. Електронний ресурс : режим доступу www.essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/.../18.d...
3. Ємець О.В. Лімерик у стилістичному та перекладознавчому аспектах. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/2449/1/08yeovpa.pdf>.
4. Огуй О. Гра слів чи каламбури (проблеми цілісного перекладу). *Наукові записки. Серія: Філологічні науки (мовознавство): У 5 ч.* Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2007. Випуск 75(5). С. 19–22.
5. Newmark P. *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall International Ltd., 1988. 311 p.
6. Huang Zhonglian. *Translation Variation Theory*. China Translation & Publishing Corporation. *Transcultural*, vol.1,3 (2010), p. 19–30. URL: <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/TC> 19.