

УДК 81`255.4

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ Т. ПРАТЧЕТТА:  
ОСОБЕННОСТИ И СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА**

**Волкова Н.А.**

*к.филол.н., доцент,*

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,*

*Калуга, Российская Федерация*

**Терёхина А.А.**

*студентка,*

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,*

*Калуга, Российская Федерация*

**Аннотация**

Данная статья посвящена проблеме перевода языковой игры, встречающейся в произведениях фэнтези британского писателя Т. Пратчетта. Рассматриваются определения и типология языковой игры; особое внимание уделяется типам языковой игры, основанным на деформации и модуляции прецедентных текстов. Обсуждается возможность передачи языковой игры при переводе, выявляются основные способы перевода указанных типов языковой игры, а также особенности применения этих способов и их эффективность. В частности, делается вывод о том, что отнесенность языковой игры к вымышленному миру упрощает ее перевод, а связь с произведениями реального мира – усложняет. В заключении приводятся некоторые рекомендации по переводу описанных типов языковой игры.

**Ключевые слова:** вымышленные миры, прецедентный текст, способы перевода языковой игры, фразеологический каламбур, языковая игра

***LANGUAGE GAME IN THE WORKS OF T. PRATCHETT:  
FEATURES AND METHODS OF TRANSLATION***

***Volkova N.A.***

*PhD, Associate Professor,*

*Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski,*

*Kaluga, Russia*

***Terekhina A.A.***

*graduate student,*

*Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski,*

*Kaluga, Russia*

**Abstract**

The article is devoted to the problem of translating the wordplay found in Terry Pratchett's fantasy novels. An overview of its definitions and classification is presented; special attention is given to the types of wordplay which are created by means of the deformation and modulation of precedent texts. The translatability of wordplay is discussed, and the main translation strategies for rendering the stated types of wordplay are distinguished as well as the peculiarities of their use and efficacy. In particular, it has been discovered that the fact that instances of wordplay belong to a fictional world make them easier to translate, but their connection with the works of the real world makes the translation more challenging. In the end, some recommendations on translating the described kinds of wordplay are given.

**Keywords:** fictional worlds, precedent text, phraseological pun, wordplay, wordplay translation strategies.

Перевод языковой игры всегда считался особым испытанием для переводчиков, и читатели переводных произведений часто встречали в Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

примечаниях пометку «непереводимая игра слов», что неудивительно, ведь до XX в. языковая игра переводилась на русский язык лишь за редким исключением [8]. В настоящее время получили развитие идеи о способах передачи языковой игры и о внутренних механизмах ее перевода, особенно в зарубежном переводоведении. Однако многие из них либо еще не стали широко известными, либо фокусируются на передаче какого-либо конкретного вида языковой игры, поэтому вопрос ее перевода остается открытым.

Одним из мастеров языковой игры по праву можно считать Т. Пратчетта, автора многочисленных произведений жанра юмористического фэнтези. Его книги будто прошиты бусинами блестящей языковой игры, которая играет необычную роль, так как она уже не просто украшает произведение и смешит читателя: в романе фэнтезийного содержания она оживляет форму произведения, делает ее не менее фантастичной, чем те удивительные события, которые происходят в вымышленном мире, а также разрушает границу между ним и реальным миром, так как явления реального мира отражаются в языковой игре, функционирующей в вымышленном мире, а существование некоторых случаев языковой игры возможно только при столкновении этих двух миров.

Языковая игра начала свою историю как философское понятие. Автором термина «языковая игра» (нем. *Sprachspiel*) является австрийско-британский философ Людвиг Витгенштейн. Языковой игрой (далее – ЯИ) Л. Витгенштейн называет единое целое: «язык и действия, с которыми он переплетен» [1, 83]. Среди видов ЯИ философ называет обучение детей языку, чтение, мышление, перевод и другие – язык становится формой жизни [1].

В дальнейшем ЯИ стала объектом исследования филологии, ею начали интересоваться лингвисты и теоретики перевода. Среди распространенных лингвистических концепций ЯИ исследователь В.А. Воронин называет следующие: 1) ЯИ – результат установки на новизну формы (преднамеренное нарушение языковых норм и использование потенциала языковой системы в

рамках существующих норм); 2) ЯИ – эквивалент разговорной речи; 3) ЯИ – лингвистический эксперимент; 4) ЯИ – выражение комического и другие [3].

Несмотря на то, что во многих трудах по филологии и по переводоведению говорится о ЯИ, ученые еще не пришли к совершенно однозначному толкованию данного феномена; оно представляется практически невозможным, так как концепты «язык» и «игра» – это реальности особого вида, которые сложно зафиксировать и охарактеризовать [7].

Рассуждения о ЯИ приводят в своих исследованиях такие отечественные и советские исследователи, как С. Влахов, Е.А. Земская, Т.А. Казакова, М.В. Китайгородская, Б.Ю. Норман, Н.Н. Розанова, В.З. Санников, А.В. Федоров, С. Флорин и другие. В зарубежном изучении ЯИ особое место занимают труды С. Аттардо, Е. Вандаэле, Д. Делабасти, Р. Лью. Среди представленных ими дефиниций ЯИ наиболее полными и актуальными можно назвать определения Д. Делабасти и В. З. Санникова.

Согласно идеям бельгийского лингвиста Д. Делабасти, термин «языковая игра» покрывает собой различные дискурсивные феномены, заключающиеся в таком использовании особенностей, присущих структуре языка, которое обеспечивает коммуникативно значимую, практически одновременную конфронтацию по крайней мере двух лингвистических единиц с более или менее различными значениями и более или менее схожими формами [10, 48–49]. ЯИ, таким образом – комплексная категория, элементы которой в той или иной мере характеризуются своим включением в следующие сферы: 1) формальное сходство; 2) семантическое расхождение; 3) зависимость от языковой структуры; 4) коммуникативная значимость [10]. Классическая языковая игра, для обозначения которой Д. Делабасти использует английский термин *pin*, существует на пересечении всех указанных сфер; а граничащие с языковой игрой феномены, входящие только в некоторые из них, ученый называет паноидами (*pinoids*) [11].

По мнению филолога-слависта В.З. Санникова, языковая игра / языковая шутка – «цельный текст ограниченного объема (или автономный элемент текста) с комическим содержанием», то есть включающим отклонение от нормы, которое создает два содержательных плана и вызывает не чувство опасности, а чувство превосходства или интеллектуальное удовлетворение [6, 22–23]. Следовательно, можно выделить следующие характеристики языковой игры: 1) целостность; 2) комическое содержание; 3) отклонение от нормы; 4) два содержательных плана.

Данное определение отличается от первого тем, что выдвигает на первый план комическую составляющую ЯИ, превращая ее в языковую шутку, а также акцентирует внимание на ее отклонении от нормы, которое и создает два плана, характеризующиеся семантическим расхождением, но формальным сходством. В целом представленные определения можно назвать дополняющими друг друга. Нужно иметь в виду, что ЯИ в определении В.З. Санникова раскрывается через понятие шутки, что делает его в некотором смысле уже; в то же время определение Д. Делабаститы нацелено на описание термина *rip*, которое он связывает с понятием каламбура. Мы же будем руководствоваться дефиницией В.З. Санникова, так как в произведениях Т. Пратчетта ЯИ в первую очередь направлена именно на создание комического эффекта. Другим аргументом в пользу данного определения является тот факт, что на его основе возможно выделить большое количество разновидностей ЯИ.

Существует множество типологий ЯИ, в которых нередко одни и те же ее виды носят разные названия (и наоборот) и объем которых варьируется. Особенно интересной, подробной и структурированной среди них можно назвать классификацию, предложенную В.З. Санниковым. Он выделяет ЯИ практически во всех уровнях языка, рассматривая такие ее виды, как создание новых слов, переосмысление словообразовательной структуры слов, обыгрывание фразеологизмов, одушевленное vs. неодушевленное, низкое vs. высокое,

«обыденное» vs. специальное, разнообразные виды каламбуров и много других [6].

Ниже мы подробнее остановимся на одном из наиболее частотных видов ЯИ, присущих произведениям Т. Пратчетта, а именно на обыгрывании фразеологизмов (в другой терминологии – фразеологический каламбур, декомпозиция/переименование устойчивых словосочетаний, идиом или клише, прием цитации). Наиболее удобным названием данного приема представляется «фразеологический каламбур» [2]. С. Влахов и С. Флорин приводят два основных вида обыгрывания фразеологических единиц (могут использоваться одновременно): деформация и модификация. Деформация предполагает изменение внешней формы фразеологической единицы, а модификация – изменение ее внутренней формы, однако существует мнение, что каламбуром может считаться только обыгрывание семантики фразеологической единицы, а не ее структуры [2].

В произведениях Т. Пратчетта довольно часто встречаются и деформация, и модификация – происходит обыгрывание скрытых цитат, когда автор преобразует фрагмент прецедентного текста, модифицируя его структуру, но не исключено, что в процессе может обыгрываться и его внутренняя форма.

Говоря о терминологических различиях, следует также отметить, что ряд исследователей относят и фразеологический каламбур, и обыгрывание скрытых цитат к видам приема цитации [4], ведь оба этих типа ЯИ характеризуются изменениями формы или смысла прецедентных текстов. За счет этого бывает трудно определить, к какому типу стоит относить обыгрывание афоризмов. Что касается такого явления, как интертекстуальность, то в этой связи возможно также выделить следующий тип ЯИ – обыгрывание аллюзивного имени, когда в тексте модифицируется имя героя какого-либо прецедентного текста [5].

Приведенные рассуждения об определении и классификации языковой игры позволяют перейти к проблеме ее перевода. Многие ученые согласны с тем, что юмор переводим не абсолютно, а относительно [12; 9]; это касается и Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

перевода ЯИ как частной формы его воплощения. Одной из особых трудностей передачи ЯИ является то, что многие ее виды существуют сразу в двух контекстах и содержат несколько типов информации (например, сочетание эстетической и когнитивной информации) [11].

Иногда передача ЯИ возможна благодаря лингвокультурным совпадениям, а в некоторых случаях, как при переводе произведений, сюжет которых разворачивается в вымышленном мире, необычное устройство этого мира может способствовать переводу ЯИ, если обыгрываются индивидуально создаваемые значения слов или окказионализмы: например, вертикальный каламбур во фразе *The Luggage's expression could only be described as **wooden*** был переведен как «Выражение Сундука точно описывалось словом ‘деревянное’» (здесь и далее используются фрагменты произведений цикла *Discworld* и соответствующие им фрагменты русского перевода, выполненного издательством «ЭКСМО»).

Некоторые случаи ЯИ, которые характеризуются интертекстуальностью, существуют на границе между реальным и вымышленным миром (невозможно однозначно определить, являются ли они ЯИ для героев произведения, однако для читателя – определено); тем не менее, следует отметить, что их связь с текстами реального мира зачастую только усложняет их передачу. Следующий фрагмент из произведения Т. Пратчетта содержит отсылку к знаменитому «Генриху IV» У. Шекспира (*Nanny Ogg never did any housework herself, but she was the cause of housework in other people – I am not only witty in myself, but the cause that wit is in other men*), однако сохранить интертекст при переводе – задача практически невыполнимая (см., например, перевод Б. Пастернака: «Я не только каламбурю все время сам, но даю еще пищу чужим шуткам»), поэтому в данном случае предпочтительнее использовать описательный перевод: «Сама нянюшка Ягг работами по дому не занималась, зато сполна обеспечивала таковыми работами всех вокруг».

Очевидно, что для верной передачи ЯИ важно провести анализ исходного текста: определить время его создания и вариант английского языка, учесть Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

особенности восприятия текста, а иногда важно осознать, какую роль автор отводит ЯИ и в какой реальности она существуют.

Для описания перевода ЯИ в произведениях Т. Пратчетта нами был создан перечень технологий, который основан на способах перевода каламбура, предложенных Д. Делабастиной [11]. К способам перевода ЯИ относятся следующие группы приемов (которые при необходимости могут комбинироваться): 1) передача языковой игры языковой игрой (с сохранением ее типа, но с небольшими изменениями; при этом возможно копирование языковой игры – через прямое включение или транслитерацию/транскрибирование); 2) опущение (фрагмент текста с языковой игрой отсутствует в переводе); 3) описательный перевод (комический эффект отсутствует, два содержательных плана передаются в той или иной мере); 4) компенсация (на основе некомического фрагмента исходного текста; посредством другого типа языковой игры на основе комического фрагмента исходного текста; добавление – на основе нового текстового материала); 5) внетекстовые средства: примечания, предисловия, составление антологий различных переводов одного произведения. Ниже мы рассмотрим наиболее интересные способы из этого списка.

Передача языковой игры с сохранением ее типа. Во фрагменте *The pen is mightier than the sword ... only if the sword is very small and the pen is very sharp* обыгрывание скрытой цитаты строится на основе модификации и деформации афоризма английского писателя XIX века Эдуарда Булвер-Литтона: в исходном тексте он буквализируется, что раскрывает продолжение, придуманное Т. Пратчеттом. В русском языке существуют частичные фразеологические соответствия для данного афоризма («слово не стрела, а пуще стрелы ранит» и др.), однако их использование вынудило бы произвести множество маленьких замен. Чтобы упростить задачу, переводчик калькировал сам афоризм, а затем обыграл его по-новому: **«перо острее шпаги ... только если шпага очень уж тупая»**. Вместо того, чтобы указать на маленький размер шпаги, переводчик

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

отметил другое ее качество, используя лексему «тупая», которая представляет собой необходимое «сырье» для ЯИ за счет своей многозначности (*тупой – неострый, глупый*). Особенно усиливает данную интерпретацию возможность трактовать «шпагу» как синекдоху: выходит, что победа может определяться глупостью «шпаги», то есть противника.

В качестве примера копирования исходной ЯИ можно привести перевод обыгрывания аллюзивного имени. ЯИ оригинала *Necrotelicomnicon* можно также отнести к окказионализмам, ведь она образована контаминацией посредством включения в основу отрицательно окрашенного слова [6]. Т. Пратчетт обыгрывает название известной вымышленной Г. Лавкрафтом книги *Necronomicon* («Некрономикон»), вставляя в центр *-telicom-* и меняя *t* на *n*. Радость от узнавания прецедентного текста сопутствует комическому шоку от его изменения. Транслитерирование, которым воспользовались переводчики, полностью передает игру слов, ведь она порождена третьим языком (греческим): «**Некротеликомникон**».

Описательный перевод используется в случаях, когда создание ЯИ в тексте перевода представляется очень сложной задачей (в силу разных причин). Для передачи фразеологического каламбура, основанного на идиоме *a love-hate relationship* (фрагмент текста оригинала: *We've got this sort of hate-hate relationship...*), был использован описательный перевод: «Да, нас связывает **взаимная ненависть**». Представляется, однако, что для сохранения фразеологического каламбура можно было бы обыграть в тексте перевода выражение «от любви до ненависти один шаг» или другое устойчивое словосочетание: например, «От ненависти до любви один шаг. И делать я его не собираюсь» (деформация + модификация).

Еще один случай описательного перевода связан со строчкой из арии *Summertime*, написанной американским композитором Джорджем Гершвином (*Summertime, and the livin' is easy*), которую Т. Пратчетт обыгрывает следующим образом: *...it's **summa cum laude**, then **the living is easy***. Передать данную

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

модифицированную скрытую цитату на русский язык не представляется возможным в силу, как минимум, незнакомства/слабого знакомства читателя с прецедентным текстом, поэтому в переводе фраза звучит так: «...если закончить учебное заведение с отличием, то заработать себе на жизнь очень легко...».

Компенсация. При передаче обыгрывания афоризма «*There ain't/is no such thing as a free lunch*», который приобрел известность в кругах любителей фантастики благодаря ее использованию Робертом Хайнлайном, переводчики создали языковую игру на основе нового фрагмента текста. Фрагмент оригинала, содержащий интертекстуальную ссылку, звучит как *...there is such a thing as a free launch* (деформация); в тексте же перевода появляются новые элементы, и комический эффект передается за счет создания окказионализма с помощью контаминации: «...такая штука, как космонавтика, – в данном случае **рептилионавтика**, – существует даже на Плоском мире». «Рептилионавтика» не противоречит авторскому стилю и идее произведения, так как Плоский мир находится на черепахе, бороздящей космическое пространство, которую нередко называют «космической рептилией».

Другой интересный случай – изменение типа ЯИ с обыгрывания аллюзивного имени на классический пример говорящего имени. В исходном тексте обыгрывается имя героя английского фольклора Герна-Охотника (*Herne the Hunter*): *Herne the Hunted*. Обыгрывание аллюзивного имени заменено на говорящее имя «**Кышбо Гонимый**» (предположительно образованное от междометия «кыш»). Вероятно, было бы лучше сохранить указание на фольклорного героя (к примеру, **Герн Гонимый**), так как оно придает произведению определенный английский дух. В таком случае было бы хорошо добавить внетекстовый комментарий: «*Герн-Охотник – герой английского фольклора. Опасный лесной дух, приведение. Описан в „Виндзорских насмешницах“ У. Шекспира (1597)*».

Проведенное исследование особенностей различных случаев ЯИ в произведениях Т. Пратчетта и их переводов на русский язык позволяет предложить некоторые рекомендации по переводу фразеологических каламбуров и обыгрывания скрытых цитат. Так, не стоит отказываться от перевода языковой игры, если она кажется непере译имой. Важно правильно определить доминанту высказывания (это может быть семантика, форма или комический эффект), которую следует передать в первую очередь. В процессе перевода языковых игр помогают существующие списки обыгрываемых явлений разных типов [6] или юмористические сборники. Что касается перевода фразеологических каламбуров, то если у обыгрываемой в исходном тексте фразеологической единицы нет фразеологического эквивалента, следует прибегнуть к калькированию [2]. Если калькирование невозможно, стоит попробовать использовать фразеологическую единицу с подобным буквальным значением, когда доминантой высказывания является комическое воздействие.

### **Библиографический список:**

1. Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. Пер. с нем. / Составл., вступ. статья, примеч. М. С. Козловой. Перевод М. С. Косовой и Ю. А. Асеева. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
2. Влахов С., Флорин С. Непере译имое в переводе. – М.: Международные отношения, 1980. – 342 с.
3. Воронин Р.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры) // Научный альманах. – 2015. – № 7 (9). – С. 1352–1361.
4. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра. Гл. 4. // Русская разговорная речь: (Фонетика. Морфология. Лексика. Жест.) – М.: Наука, 1983. – С. 172–214.

5. Павленко Е.А. Специфика функционирования аллюзивных имен собственных (на материале цикла романов Л. Дж. Браун «Кот, который...») // Балтийский гуманитарный журнал. – 2018. – Т. 7. № 4 (25). – С. 88–90.
6. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры: 2-е изд., исп. и доп. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
7. Устинова Т.В. Языковая игра в художественном тексте и варианты ее перевода (на материале литературных сказок Льюиса Керролла и их переводов на русский язык). Автореф. дисс. ... канд. филолог. наук. – М., 2004. – 25 с.
8. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): учеб. пособие: 5-е изд. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. – 416 с.
9. Attardo S. Translation and Humour. // The Translator, vol. 8. 2002. – № 2. – P. 173–194.
10. Delabastita D. The dynamics of wordplay and the modern novel: A paired case study. // The Dynamics of Wordplay, vol. 6. / Edited by E. Winter-Froemel and V. Thaler. – Berlin/Boston: De Gruyter, 2018. – P. 47–73.
11. Delabastita D. There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet. // Approaches to Translation Studies, vol. 11. – Amsterdam; Atlanta, GA: Rodopi, 1993. – 552 p.
12. Vandaele J. Humor in translation // Handbook of Translation Studies, vol. 1. – Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2010. – P. 147–152.

*Оригинальность 96%*