

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой ВЯ
_____ Е.В. Чистова
« ____ » _____ 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

**ПРИЕМ КОМПЕНСАЦИИ КАК СПОСОБ ПЕРЕДАЧИ
ИГРЫ СЛОВ В ЯПОНСКОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ
ТЕКСТЕ (НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЛЬЮИСА
КЭРРОЛЛА «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС»)**

Выпускник	Д.Е. Веселова
Научный руководитель	канд. филол. наук, доц. Е.В. Чистова
Научный консультант	старш. преп. кафедры ВЯ Ю.М. Горячева
Нормоконтролер	Е.В. Буркова

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРЫ СЛОВ В ПЕРЕВОДЧЕСКОМ АСПЕКТЕ	6
1.1. Особенности игры слов	6
1.1.1. Разграничение понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур»	6
1.1.2. Функции игры слов в художественном произведении	10
1.1.3. Способы создания игры слов	14
1.1.4. Каламбур как разновидность игры слов.....	16
1.2. Способы передачи игры слов при переводе.....	21
1.2.1. Классификация способов перевода игры слов.....	21
1.2.2. Компенсация как способ перевода игры слов.....	26
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	32
ГЛАВА 2. ПЕРЕДАЧА ИГРЫ СЛОВ НА ЯПОНСКИЙ ЯЗЫК НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ Л. КЭРРОЛЛА «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС»	34
2.1. История переводов «Алисы в Стране Чудес»	34
2.2. Актуализация параллельной компенсации в переводе художественного текста	36
2.3. Актуализация обобщенной компенсации в переводе художественного текста	61
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	69
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	71
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	74

ВВЕДЕНИЕ

Выпускная квалификационная работа посвящена изучению приема компенсации при переводе игры слов с английского языка на японский язык.

Когда дело касается перевода игры слов, перед переводчиком всегда встает сложный выбор: дословно отобразить словесную игру на языке-реципиенте, сохраняя адекватность перевода, но теряя при этом комический эффект, или же попытаться подобрать среди всех доступных средств языка-реципиента такой эквивалент игре слов, который бы наиболее полно отражал изначальную авторскую задумку. Среди всех переводческих трансформаций и приемов, применяемых во время перевода игры слов, отдельного внимания заслуживает прием компенсации, который подразумевает под собой восполнение утраченных смыслов, прагматических значений и стилистических нюансов текста на разных уровнях языка.

Актуальность данной работы обусловлена, в первую очередь, повышенным интересом авторов к переводческому делу, а в частности – к художественному переводу, ведь именно в художественных произведениях часто можно встретить игру слов, функционирующую как маркер жанра (например, в детской литературе), психологического состояния персонажа и не только. Следовательно, для полного отображения задумки автора должен применяться прием компенсации, позволяющий восполнить утраченный юмор ситуации или определенные смыслы, заложенные в оригинальный текст. Кроме того, актуальность исследования определяется также и тем, что переводческая компенсация является одним из главных приемов, позволяющих добиться эквивалентного перевода, и способом адаптации текста перевода для его адекватного восприятия в культуре страны переводящего языка.

Объект данного исследования – игра слов в художественном переводе произведения Л. Кэрролла «Алиса в Стране Чудес», выполненного Хиро Ямагатой.

Предметом исследования является прием компенсации как способ передачи игры слов в японском художественном тексте.

Цель нашего исследования – описать функционирование приема компенсации при переводе художественных текстов на примере перевода на японский язык произведения «Алиса в Стране Чудес».

Поставленная цель предполагает решение следующих **задач**:

- проанализировать существующие понятия игры слов, а также дифференцировать понятия «игра слов», «каламбур» и «языковая игра»;
- рассмотреть способы создания игры слов;
- изучить переводческий прием компенсации;
- рассмотреть особенности приёма компенсации при переводе игры слов в произведении «Алиса в Стране Чудес» (языковая пара английский-японский).

Материалом для исследования послужил текст книги Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране Чудес» на языке оригинала и его перевод на японский язык, выполненном Хиро Ямагатой.

В ходе работы нами были использованы следующие общенаучные и лингвистические **методы**: метод сравнительного анализа и синтеза, описательный метод, метод контент-анализа, метод сравнительно-сопоставительного анализа переводов и метод контекстуального анализа.

Теоретическую базу исследования составили труды ученых в области переводоведения (Я.И. Рецкера, В.С. Виноградова, Л.С. Бархударова, А.Д. Швейцера, В.Н. Комиссарова), а также работы, посвященные теории игры слов и способов ее перевода (Е.М. Александровой, О.Е. Вороничева, С.С. Иванова, П.А. Колосовой).

Практическая ценность работы заключается в возможности использования материалов исследования в курсе изучения лингвистических дисциплин «Межкультурная коммуникация», «Теория и практика перевода»,

использования учителями в школе при проведении уроков, внеклассных мероприятий по японскому языку, а также при написании студентами статей, рефератов и курсовых работ.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Апробация работы: основные положения практической части данной работы были представлены на II Международном Форуме языков и культур (СФУ, Красноярск) в секции «Актуальные проблемы восточных языков в работах молодых ученых».

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРЫ СЛОВ В ПЕРЕВОДЧЕСКОМ АСПЕКТЕ

1.1. Особенности игры слов

1.1.1. Разграничение понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур»

Прежде всего мы считаем целесообразным дать определения терминам «языковая игра», «игра слов» и «каламбур». Вопрос о соотношении этих трех терминов решается неоднозначно: некоторые исследователи придерживаются мнения, что они тождественны между собой, другие считают их тремя разными, но взаимосвязанными явлениями.

Так, М.А. Бакина определяет языковую игру как «осознанное нарушение норм литературного языка, которое не может быть проанализировано в рамках языковой системы» [Бакина, 1977: 83]. Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.И. Розанова в работе под названием «Языковая игра» предлагают определять данным термином те умышленные отклонения от языковых норм, «которые имеют место, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т.д.)» [Земская и др., 1983: 175]. Однако при таком определении языковой игры не прослеживается разница между непосредственно ней и реализацией поэтической (эстетической) функции языка.

В.З. Санников в своей работе, посвященной русскому языку в зеркале языковой игры, пишет о тропеических и образных возможностях языка, т.е. об «игре» со строевыми единицами и языковыми моделями, и о шутках, обусловленных контекстом ситуации и основанных на юмористическом обыгрывании жизненных ситуаций. Автор разграничивает оба понятия,

определяя ситуативные шутки как предметные, и пишет, что их «не стоит смешивать с шутками непосредственно языковыми» [Санников, 2002: 108–114]. У И.В. Цикушевой встречается наиболее узкое понятие языковой игры; она определяет ее как «осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта» [Цикушева, 2009: 3].

Исходя из вышенаписанного, языковую игру можно определить как лингвистический феномен, основанный на преднамеренном нарушении языковых норм, чаще всего связанный с реализацией комического эффекта или привлечения внимания реципиента. Для создания языковой игры могут использоваться ресурсы каждого из структурных уровней языковой системы (прагматического, синтаксического, семантического).

Игру слов же можно определить как «стилистический оборот речи, который основан на принципе смыслового объединения в одном контексте разных значений одного слова, подобия звучания или однозвучности при имеющемся смысловом различии» [Ильясова, 2015: 77]. Е.М. Александрова в своей работе разграничивает понятия игры слов и языковой игры и приходит к выводу о том, что словесная игра (или игра слов) является разновидностью языковой игры, но, в отличие от нее, игра слов основана на обыгрывании элементов только семантического уровня, не затрагивая при этом прагматический и синтаксический уровни языка.

Термин «каламбур» в русской традиции зачастую отождествляется с термином «игра слов». Так, например, считает ряд исследователей, в числе которых А.А. Щербина, В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, У.А. Земская, В.З. Санников и другие. Данная точка зрения находит выражение также и в некоторых лингвистических словарях, авторы которых приравнивают каламбур к игре слов, давая им единое определение. Например, в словаре О.С. Ахмановой дефиниция двух объединенных терминов звучит следующим образом: «фигура речи, состоящая в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно

звучащих слов» [Ахманова, 1966: 188]. Существует множество причин, легших в основу сложившихся на данный момент развития науки трудностей с разграничением понятий «каламбур» и «игра слов». Среди них можно выделить, например, отсутствие универсального и всеобъемлющего определения каламбуров и родственных понятий, а также несогласованность суждений ученых по поводу того, какие существуют механизмы образования каламбуров, какова их структура и происхождение, а также в какой сфере каламбуры и близкие к ним понятия функционируют.

И все же в нашей работе мы будем придерживаться мнения, что игра слов – понятие более широкое, чем каламбур. Каламбур мы будем рассматривать как разновидность игры слов, основывающуюся на многозначности, паронимии и омонимии, и посвятим один из пунктов нашего исследования способам образования каламбуров не только в русском и английском языках, но и в японском языке, чтобы лучше понимать их структуру и характер функционирования. Игра слов же будет определена как литературный прием, суть которого заключается в том, что автор словесной игры экспериментирует с элементами лишь семантического уровня системы языка (в отличие от языковой игры, в процессе которой могут быть затронуты также прагматический и синтаксический уровни). По поводу различия между понятиями «игра слов» и «каламбур» В.З. Санников писал следующее: «Каламбур – фигура речи, основывающаяся на полисемии, омонимии, паронимии, псевдосинонимии и псевдоантонимии, в то время как игра слов включает в себя все формы игры со словом (например, использование фразеологизмов, словообразовательных моделей и т.д.)» [Санников, 1995: 493–494]. Для разведения терминов «игра слов» и «каламбур» Л.А. Сазонова предлагает считать «отличительной чертой каламбура сведение двусмысленности к одной языковой единице (слову или словосочетанию) в одном предьявлении, где оба значения слова воспринимаются одновременно, что проявляется в синтаксическом оформлении: каламбур не может быть “раздроблен” репликами диалога, у

него один автор. Другими словами, каламбур отличается от игры слов механизмом передачи смысла сообщения» [Сазонова, 2004: 16].

Принимая во внимание все, что написано выше, можно сказать следующее: хоть каламбур и базируется на игре слов (а точнее – смыслов слов), не каждая игра слов является каламбуром. В основе как игры слов, так и каламбура могут лежать такие приемы, как обыгрывание полисемии, омонимии слов, паронимии и т.д., но при этом игра слов может создаваться и с использованием, например, амфиболии и других приемов. Что касается определения каламбура, мы считаем наиболее полным и подходящим для нашего исследования дефиницию, данную О.А. Корниенко: «каламбур – разновидность игры слов, фигура речи, которая базируется на преднамеренной или непроизвольной двусмысленности, возникающей в результате использования в одном контексте разных значений одного слова или группы слов или в результате созвучия разных слов или словосочетаний, направленных на создание или усиление комического эффекта» [Корниенко, 2013: 37].

Подводя итоги, можно сделать следующие выводы: несмотря на трудности с дифференциацией понятий, термины «языковая игра», «игра слов» и «каламбур» все же различны. Языковая игра понимается как самый широкий термин из трех представленных и вбирает в себя как игру слов, так и каламбур. В свою очередь, понятие каламбур будет не только считаться самым узким из всех, но и рассматриваться нами как одна из разновидностей игры слов. Наконец, под игрой слов будет пониматься лингвистический термин, литературный прием, суть которого заключается в объединении в одном контексте схожих по смыслу и форме слов для создания комического эффекта.

1.1.2. Функции игры слов в художественном произведении

Прежде чем рассматривать способы создания игры слов, мы считаем нужным сказать о тех ее функциях, которые объясняют использование авторами художественных произведений в своих работах приема словесной игры. В статье, посвященной функциям игры слов, П.А. Колосова выделяет функции этого приема в системе содержания и в системе смыслов. Перед предоставлением типологии словесной игры, мы попытаемся дать объяснение составляющим принципа, по которому происходит разделение.

Художественный текст характеризуется наличием содержательности, которая в свою очередь состоит из содержания и смысла, вкладываемого автором в текст. Содержание определяется как «необходимое понимаемое при когнитивном и распрямляющем понимании» [Богин, 1993: 79]. Автор не старается скрыть содержание текста, так что реципиент при желании может легко воспроизвести его.

Кроме содержания, которые обыкновенно лежат на поверхности, в художественном произведении также присутствуют смыслы, которые автор закладывает в текст. Их понимание и последующее воспроизведение читателем может быть затруднено по ряду причин, хотя успешное восприятие реципиентом смыслов текста играет важную роль как для него самого, так и для автора произведения. Содержание – некие предварительно заданные условия смыслов; «возможно понимание содержания текста без освоения его смыслов, но не наоборот» [Колосова, 2013: 89]. Г.П. Щедровицкий определяет смысл следующим образом: «конфигурация связей и отношений между различными элементами ситуации деятельности и коммуникации, которая создается или восстанавливается человеком, понимающим текст сообщения» [Щедровицкий, 1995: 562].

Таким образом, в работе П.А. Колосовой игра слов рассматривается как элемент текстопостроения, который может использоваться для опредмечивания и содержания, и смыслов текста. Встречая игру слов на

уровне содержаний, «читатель получает отсылку к своему коммуникативному опыту (опыт освоения текстов, опыт общения с другими людьми), а также к явлениям внетекстовой реальности» [Колосова, 2013: 90].

Автор выделяет следующие функции игры слов в системе содержаний:

1. Жанрофиксирующая функция

Игра слов на уровне содержаний часто может встретиться в литературе определенных жанров, например, в детской литературе (одна из самых известных книг, изобилующая в тексте игрой слов – «Алиса в Стране Чудес» Льюиса Кэрролла, послужившая нам материалом для исследования), а также в произведениях, в основе которых лежат юмор или сатира. Иными словами, суть данной функции в том, что в некоторых случаях игра слов становится определенным маркером, по которому можно опознать принадлежность произведения к тому или иному жанру.

2. Имитационно-пародийная функция

Широко игра слов используется в публицистических текстах; чаще всего это газетные заголовки, которые призваны привлечь внимание читателя, заинтересовать его и заставить прочитать новость. Кроме того, подобный прием позволяет явно или неявно выразить мнение автора о содержании новостной статьи или заметки (оценочная (аксиологическая) функция). Игра слов также может выступить в роли приема, с помощью которого писатель может правдоподобно имитировать газетно-публицистический заголовок и в целом газетный или публицистический стиль, чтобы успешно смоделировать авторскую реальность. Приведем пример использования игрового приема для создания заголовка из книги «Гарри Поттер и Орден Феникса» Джоанн Роулинг:

«SIRIUS – BLACK AS HE'S PAINTED?» («СИРИУС БЛЭК – ЧЕРНЫЙ ПОД СТАТЬ ФАМИЛИИ?»)

В данной ситуации обыгрывается сходное звучание имени героя – Sirius Black и известной английской пословицы «the devil is not so black as he is painted» (русский аналог – «не так страшен черт, как его малюют»).

3. Функция речевой характеристики персонажа

Данная функция игры слов заключается в речевой характеристике героев художественного произведения. Посредством использования приема словесной игры в прямой речи персонажей автор может приписать им как положительные характеристики (например, хорошее чувство юмора), так и отрицательные (например, грубость).

Игру слов в художественном произведении также можно встретить на уровне смыслов. Здесь ее главная задача заключается в «репрезентации новых или “растягивании” уже представленных смыслов» [Колосова, 2013: 92], а также в создании ассоциативных рядов и свежих образов.

П.А. Колосова выделяет следующие функции игры слов в системе смыслов:

1. Композиционная функция

Под композицией в литературе понимается соотношение отдельных частей, компонентов текста, образующее единое целое [Жеребило, 2010: 160]. Следовательно, используя игру слов в произведении, автор будет размещать ее в тексте так, чтобы игра слов оказалась в структурно значимых местах. Такими местами являются, например, заголовки художественных произведений, а также названия частей или глав. Если рассматривать использование игры слов на уровне отдельных смысловых и структурных частей текста, можно выделить два места (и два типа соответственно), куда писатель может поместить словесную игру: начало произведения (ему соответствует *интродуцирующая* игра слов, которая в данном случае будет использоваться в качестве приема, задающего ключевой образ или идею всей книги) и конец произведения (такая игра слов будет называться *резюмирующей*, а ее функцией будет подведение итогов главы или всего произведения в целом).

В отличие от авторов газетно-публицистических статей, авторы художественных произведений гораздо реже прибегают к использованию игры слов в заголовках своих работ, хотя удачное применение данного

литературного приема позволяет ёмко, лаконично выразить или раскрыть главную тему или идею всего произведения. Кроме того, словесной игрой, расположенной в заглавии, очень легко заинтересовать читателя, внося также долю интриги в содержание произведения, к которому реципиент захочет обратиться после прочтения заголовка.

2. Функция передачи психологических диспозиций и состояний персонажа

В современной литературе, где автор может вести прямое повествование от лица одного или сразу нескольких персонажей, данная функция, по мнению П.А. Колосовой, становится особенно актуальной. «Голос» персонажей в таком случае представляется не только в диалогах и монологах, но и во время непосредственного повествования, описания действий, ситуаций. Игра слов в таком случае помогает отразить состояние персонажа, его отношение к окружающей его действительности. С другой стороны, игра слов, встречающаяся во внутренних монологах персонажей, может транслировать ассоциативную работу сознания, которая свойственна творческому или мистическому складу ума.

3. Метаязыковая функция

Из данной функции следует, что «игра слов – это способ осмысления языковых и речевых норм, инструмент, который помогает выявлять их алогичность и абсурдность, искать возможную этимологию слов и выражений» [Колосова, 2013: 94]. Особенно часто это наблюдается в процессе изучения языка и овладения им, при этом неважно, о родном языке речь или об иностранном, как не играет большого значения и то, учит язык ребенок или взрослый.

В другой работе П.А. Колосовой выделяется еще несколько функций игры слов, а именно:

1) эстетическая или комическая функция (ориентация на семантизирующее понимание требует от читателя внимания к оригинальности и красоте приема словесной игры);

2) референциальная функция (ориентация на когнитивное понимание; такая игра слов дает читателю отсылку на некие объективно-реальностные ситуации);

3) интегративная функция (ориентация на распредмечивающее понимание; игра слов функционирует на уровне смыслов, будучи направленной на понимание и усвоение смыслов текста, обобщая темы и идеи всего произведения или же отдельных его частей (глав, абзацев)) [Колосова, 2013: 9].

1.1.3. Способы создания игры слов

В работе С.С. Иванова, где он рассматривает феномен игры слов и то, какими средствами она создается в тексте и речи, выделяются следующие способы создания словесной игры:

- 1) обыгрывание значений слов-омонимов, или каламбур;
- 2) обыгрывание значений многозначных слов;
- 3) распад значения идиомы;
- 4) игра цифр;
- 5) омонимическая игра слов и «размывание» границ слова;
- 6) фонетическое членение слова с его последующей трансформацией путем подмены фонем похожими по звучанию;
- 7) членение слов на якобы семантически-значимые элементы с их последующей трансформацией или заменой, что приводит к созданию новых слов;
- 8) подмена слов в идиоме словами, сходными по звучанию, с сохранением формальной структуры идиомы;
- 9) подмена слов в идиоме несозвучными словами, иногда даже несуществующими в языке [Иванов, 2009: 227–228].

Вышеприведенные способы делятся на низкоуровневые, в которые включаются первые пять пунктов, и высокоуровневые, под которыми

понимаются оставшиеся четыре способа. Автор поясняет такое разделение тем, что низкоуровневые способы создания игры слов являются игрой по жестким фиксированным правилам. Иными словами, это игра в пределах одной неизменяемой языковой формы, игра смыслами, а не словами, что также понимается как каламбур. Что же касается высокоуровневых способов, они основаны на использовании явления паронимии, или использовании в тексте или речи разных по написанию и звучанию, но все же созвучных (иногда однокоренных) единиц языка.

Стоит обратить внимание на статус каламбура в общей системе способов создания игры слов. Как было сказано, данный прием включается в список низкоуровневых способов создания словесной игры, и этому есть простое объяснение: несмотря на общую распространенность и высокий потенциал в создании игры слов, каламбур основан на столкновении в одном контексте слов или словосочетаний с похожим значением, похожим или одинаковым звучанием, что возможно лишь в пределах одной неизменяемой языковой формы.

В своей работе Дж. Ли классифицирует разновидности игры слов, выделяя две основные группы – тропы и фигуры. Тропы предполагают игру на значении слов и делятся на каламбуры и ассоциации. Фигуры подразумевают под собой игру на грамматике и изменение в порядке слов или паттерне и состоят из следующих приемов:

- 1) согласованный порядок слов (анастрофа, антитеза, параллелизм, градация, приложение);
- 2) намеренное упущение или введение слова (асиндетон и полисиндетон, эллипсис, вводное слово или предложение);
- 3) повторы (аллитерация, анафора, ассонанс, эпифора, повтор и др.);
- 4) рифма (конечная рифма и внутренняя рифма) [Leigh, 1994: 24].

Из всех разновидностей игры слов в нашем исследовании мы сосредоточимся на каламбуре, так как именно он считается наиболее часто используемой разновидностью игры слов и широко употребляемым

способом ее создания не только в русском и английском языках, но и в японском.

1.1.4. Каламбур как разновидность игры слов

Как уже было сказано ранее, каламбур в нашей работе считается разновидностью игры слов, имеющей большой потенциал в ее создании. Каламбур всегда основывается на комическом эффекте, являющимся результатом взаимодействия значений (смыслов) языковых единиц (столкновение, подмена, слияние, сдвиг) и их схожих звучаний в рамках одного высказывания. И игра слов в целом, и отдельно каламбур всегда обусловлены контекстом и зависят от него, причем контекст может быть как языковым (широким), так и специфичным (конкретным; например, контекст литературного произведения). Для успешного восприятия каламбура реципиент должен обладать способностью распознавания дополнительных смыслов и различных значений. Отмечается также, что «механизм смеха в каламбуре часто базируется на замене более общего значения слова более узким, буквальным» [Пропп, 2006: 110].

В работе О.Е. Вороничева выделяются следующие функции каламбуров:

1) маскировочная функция («в "каламбурной упаковке" грубая непристойность становится допустимой шалостью, старомодная назидательность – мудростью, тривиальность – любопытным соображением и, наконец, откровенная чушь – загадочным глубокомыслием» [Санников, 1995: 60]);

2) композиционная функция (каламбур способствует развитию сюжета, благодаря каламбуру осуществляется шуточный поворот темы или эффектно заканчивается стихотворение);

3) смыслообразующая функция (каламбур способен являться лейтмотивом всего текста);

- 4) идейно-тематическая функция (выдвижение и развитие авторской идеи);
- 5) функция создания речевого портрета;
- 6) иллюстративная функция;
- 7) эстетическая функция;
- 8) релаксационная (развлекательная) функция [Вороничев, 2013: 10–13].

Далее мы предлагаем подробнее рассмотреть, какими способами может создаваться каламбур в тексте.

В своей работе, посвященной игре слов и каламбуру, О.А. Корниенко выделяет следующие способы создания каламбура:

1. Обыгрывание полисемии (многозначности слова):

*«Весна хоть кого с ума сведет. Лед – и тот **тронулся**» (Эмиль Кроткий).* Каламбур строится на совмещении значений слова «тронулся» – «сдвинулся с места» (отсюда и фразеологизм: лед тронулся – т.е. действие началось, начались изменения в каком-то долго неподвижном явлении) и разговорного «тронулся» – «сошёл с ума».

2. Обыгрывание омонимов:

а) собственно омонимов – слов с совпадающим звучанием, но с разным значением: *«**Такт** необходим не только в музыке» (Эмиль Кроткий).* Каламбур выстраивается на одинаковом звучании (в данном случае также и написании) двух различных слов – «такт» из музыкальной сферы и «такт» в контексте поведения, обозначающее умение себя вести;

б) омофонов (или фонетических омонимов) – слов, совпадающих по звучанию, но разных по значению и написанию: *«**Приятно поласкать** дитя или собаку, но всего необходимее **полоскать** рот»;*

в) омографов (также их называют графическими омонимами) – слов с одинаковым написанием, но различным значением и ударением: *«**Что это тут, духи́ или ду́хи?**» (Л. Толстой);*

г) омоформ (или грамматических омонимов) – разных слов, которые совпадают лишь в отдельных грамматических формах: «*Защитник вольности и **прав** / В сем случае совсем не **прав***» (А. Пушкин «Евгений Онегин»). В данном случае в основу каламбура ложится обыгрывание совпадения существительного *право* в родительном падеже множественного числа и краткого прилагательного *прав* мужского рода.

3. Шуточная этимологизация:

«*Хочешь **чаю**, Никанор?*» – *предложил хозяин.* – «*Нет, спасибо, я уже **отчаялся***» (Евг. Петров «Весельчак»)

В случае шуточной этимологизации для создания комического эффекта в одном контексте намеренно сближаются два неродственных слова, что позволяет придать одному из них совершенно другой смысл.

4. Столкновение образного значения фразеологизма (устойчивого целого) с первоначальным, свободным значением входящих в него слов (т.н. «разрушение» и переосмысление фразеологизма):

«*Он **нёс вздор**, но **нёс** его в журналы*» (Эмиль Кроткий).

5. Обыгрывание паронимии [Корниенко, 2013: 40–41].

На последнем способе мы предлагаем остановиться подробнее. Паронимы – слова с частичным звуковым сходством при их семантическом различии. В этом состоит их основное отличие от омофонов, которые произносятся одинаково, но пишутся по-разному и имеют разные значения. Для большей наглядности: слова *предать* – *придать* являются омофонами, совпадающими по написанию, но различающимися по ударению и семантическому значению, а *адресат* – *адресант* – паронимами, имеющими один корень и частично совпадающими по звучанию, но имеющими разницу в значении.

Довольно часто можно встретить каламбурное обыгрывание паронимов: «*На всякого **заведующего** есть свой **завидующий***» (Эмиль Кроткий).

С точки зрения лингвистических норм русского языка смешение паронимов и их употребление в одном предложении будет являться стилистической ошибкой. Тем не менее, намеренное обыгрывание паронимии нашло свое выражение в литературе, где данный прием известен как парономазия.

Парономазия – стилистическая фигура, «базирующаяся на намеренном сближении слов вследствие сходства в звучании и частичного совпадения морфемного состава» [Корниенко, 2013]. Ее функции различны. Например, одна из них – усиление речи и уточнение мысли; при помощи парономазии автор также может делать акцент на серьезном смысле, заложенном во фразу или в предложение, или в сатирической форме развенчать того или иного персонажа. Далее приведены несколько примеров использования приема парономазии в художественных произведениях: «*Что же ты не подтягиваешь, да и не потягиваешь?*» (А. Пушкин. «Борис Годунов»), «*Служить бы рад, прислуживаться тошно*» (А. Грибоедов «Горе от ума»).

Что касается каламбуров в японском языке, они довольно часто используются для создания комических ситуаций и нередко встречаются в двух жанрах, входящих в японскую 言葉遊び (котоба асоби) «игра слов». Так, явление под названием 駄洒落 *дадзэрэ* представляет собой фразу, основанную на созвучии (обыгрывание омонимов из классификации О.А. Корниенко) и использующуюся для достижения комического эффекта. Дадзэрэ не пользуются большой любовью у японцев; принято считать, что подобные каламбуры, построенные на одинаковом звучании слов с разным написанием, чаще всего используются учениками младших классов или вовсе представителями старшего поколения (отсюда второе название *дадзэрэ* – 親父ギャグ *оядзи гягу*, стариковская шутка). Далее мы приведем несколько примеров *дадзэрэ* с объяснениями их построения.

«イルカがいるか?» («А есть ли дельфин?»)

Каламбур основывается на созвучии двух слов: существительного *イルカ* (*ирука*) «дельфин» и вспомогательного глагола *いる* (*иру*) «быть» с вопросительной частицей *か* (*ка*) на конце.

《*布団が吹っ飛んだ*》 («Футон улетел»)

В этом примере обыгрывается схожее звучание существительного *布団* (*футон*) «футон, постель» и глагола *吹っ飛ぶ* (*футтобу*) «улететь, быть сдутым», поставленного в форму прошедшего времени *吹っ飛んだ* *футтонда*, чтобы получить одинаковое звучание слов и создать комический эффект.

《*猫が寝転んだ*》 («Кошка улеглась»)

Как и в предыдущем примере, здесь мы имеем существительное *猫* (*нэко*) «кошка» и глагол *寝転ぶ* (*нэкоробу*) «бросаться (на землю, кровать и т.д.)», который поставлен в форму прошедшего времени *寝転んだ* *нэкоронда*. Комический эффект здесь достигается при помощи созвучия слова *猫* *нэко* и части слова *寝転ぶ* *нэкоробу*.

Кроме того, в японском языке существуют также народные загадки под названием *謎* *надзо* (другой вариант – *надзо-надзо*). Согласно определению, это загадки японского происхождения, в основу которых ложится игра слов (зачастую – созвучие, обыгрывание омонимов, т.е. каламбур). Надзо сформулированы в иносказательной манере, а чтобы найти ответ на них, необходимо сначала найти и разгадать скрытый смысл, заложенный в загадку.

《*星の形をしたハムが好きな動物ってな～んだ? – ハムスタ*》
(«Как называют зверька, который любит ветчину в форме звездочки? – Хомяк»)

Разгадка в этом примере кроется в том, что слово *星* (*хоси*) «звезда» на английском языке пишется как *star* и имеет транскрипцию [sta:] (другая запись слова «звезда» на японском языке – *スター* (*сута:*), что вместе со

словом ハム (хаму) «ветчина» отсылает нас к слову-ответу ハムスタ (хамусута) «хомяк».

《よんでもよんでも返事をしないものはなあに? – 本》 («Что за вещь зовешь-зовешь, а она не откликается? – Книга»)

Данная загадка обыгрывает глаголы-омоформы 呼ぶ (ёбу) «звать» и 読む (ёму) «читать», которые совпадают по звучанию в срединной (соединительной) форме: оба слова записываются как よんで, что и создает каламбур.

《とられてしまったのに、みんな笑っているよ、なんで? – 写真をとったから》 («Почему все смеются, хотя их обокрали? – Все смеются, потому что фотографировались»)

Как и в предыдущем примере, загадка построена на обыгрывании омоформ, что и легло в основу каламбура. Дело в том, что глаголы 採る (тору) «брать, воровать» и 撮る (тору) «фотографировать» ввиду одинакового написания азбукой и принадлежности к одному спряжению совпадают по написанию и звучанию во всех формах.

1.2. Способы передачи игры слов при переводе

1.2.1. Классификация способов передачи игры слов

Игра слов традиционно используется в качестве примера непереводаемости, обусловленной расхождениями и наличием лакун в разных языках. Однако переводческая практика не разделяет подобные пессимистичные взгляды – находится много примеров удачной передачи игры слов с языка оригинала на язык перевода. Это означает, что переводчики так или иначе справляются со сложностями, вызванными необходимостью отразить юмор или своеобразную конструкцию исходного языка на языке-реципиенте.

В этом пункте мы подробно рассмотрим существующие способы передачи игры слов при переводе, опираясь на работу П.А. Колосовой.

Итак, автор придерживается мнения, что существует несколько способов перевода игра слов и что все они могут быть условно разделены на «три группы: первая – когда игра слов будет переводиться игрой слов, вторая – когда переводчик отражает игру слов не игрой слов, третья – комбинаторные техники, являющие собой сочетания приемов из первых двух групп» [Колосова, 2013: 249]. Далее мы предлагаем рассмотреть особенности каждой из трех групп подробно.

1. Перевод игры слов игрой слов (схематично: WP → ИС)

1.1. Копирование без изменений (WP → WP)

Данный способ подразумевает, что иноязычная игра слов переносится переводчиком в текст перевода частично или полностью в той же форме, что и в оригинальном тексте. Иными словами, в таком случае собственно перевода игры слов не происходит. Прибегая к подобному методу, переводчик ориентируется в основном на читателя-билингва, владеющего языком оригинала на таком уровне, чтобы быть способным опознать и понять словесную игру [Колосова, 2013: 249]. Стоит отметить, что простое механическое копирование игры слов в текст перевода без осуществленного перевода как такового не всегда можно оправдать.

«Sign in front of queue say: ALIEN and NON ALIEN. I am alien, like Hollywood film Alien, I live in another planet, with funny looking and strange language» (G. Xialou «A Concise English-Chinese Dictionary»).

«Знак перед очередью: ALIEN и NON ALIEN. Я чужая, как в голливудском фильме «Чужой», я живу на другой планете, где смешной и странный язык» (Перевод М. Шарова)

1.2. Полностью эквивалентная игра слов (WP1 → ИС1)

В случае, когда два языка оказываются генетически и исторически близки, а значит, схожи по структуре и лексической наполненности, словесная игра с языка оригинала может быть передана полностью

эквивалентной словесной игрой и на язык перевода. Близость и взаимодоступность культур языка оригинала и языка перевода, культурные контакты и наличие корпуса переводных текстов, обеспечивающих общность образов для носителей обоих языков, способствуют полной лингвистической переводимости игры слов. Кроме того, игра слов, построенная на заимствованиях и интернациональных словах, также может быть переведена эквивалентно.

«These ranged from the mildly satirical observation that Chirac's attitude might be influenced by the way his name ended in “irac” to some highly undiplomatic visual suggestions of where the French President might like to insert the Eiffel Tower» (Stephen Clarke «A Year In the Merde»).

«Среди них были шутки с легким налётом иронии, например о том, что позиция Ширака может уходить корнями в окончание его фамилии — ирак», но были и крайне бестактные (и наглядные) намёки, демонстрирующие, куда бы французский президент желал засунуть Эйфелеву башню» (Перевод А.Желтова)

1.3. Конструирование новой игры слов (WP1 → ИС2)

В этом случае «игра слов исходного текста переводится другой игрой слов, которая конструируется переводчиком непосредственно во время перевода» [Колосова, 2013: 250]. По сути, такой способ передачи игры слов называется компенсацией, что традиционно понимается как «способ перевода, при котором элементы смысла, прагматические значения, а также стилистические нюансы, тождественная передача которых невозможна, а следовательно, утрачиваемые при переводе, передаются в тексте перевода элементами другого порядка, причём необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале» [Яковлева, 2008: 47].

Компенсацию изучали многие исследователи и авторы работ в сфере лингвистики и переводоведения, в результате чего у данного переводческого приема на сегодняшний день разработано как определение, так и теоретический аппарат, в который входят различные классификации случаев

компенсации, представленные разными учеными. На этом способе перевода игры слов мы подробно остановимся в следующем пункте нашей работы.

2. Перевод игры слов не игрой слов

2.1. ИС → другой стилистический прием

По мнению С.А. Циркуновой, одной из авторов работ, посвященных функционированию и классификации приема переводческой компенсации, данный способ перевода игры слов является одной из разновидностей компенсации – аналоговой компенсацией, подразумевающей, что в переводе игра слов передается другим стилистическим приемом. Д. Делабастиа пишет, что «в таком случае прием должен быть родственным игре слов, то есть являться иронией, парадоксом, аллитерацией или повторением» [Delabastita, 1993: 207]. Н.А. Штырхунова называет фонетические средства – аллитерацию, рифмовку, звуковое сходство – «способами частичной компенсации словесной игры» [Штырхунова, 2005: 102].

В качестве примера для данного способа передачи игры слов П.А. Колосова предлагает рассматривать отрывок из романа Грэма Свифта «Waterland»:

«History's toy-cupboard. The pastime of past time» (Graham Swift «Waterland»).

«У истории свои горки с безделушками. Пошлые игры прошлого» (Перевод В. Михайлина).

В данном случае мы можем наблюдать, как при помощи удачно подобранного на языке перевода эпитета «пошлый» переводчику удастся не только компенсировать игру слов, но и дополнительно добиться аллитерации и созвучия, усиливающих комический эффект.

2.2. Опускание игры слов

Наряду с компенсацией опускание также является одной из переводческих трансформаций, несмотря на то, что само по себе опускание – отказ от передачи единиц и смыслов исходного текста в тексте перевода. Переводчик прибегает к опусканию в том случае, если приходит к выводу,

что невозможно ни передать исходную игру слов из оригинального текста в тексте перевода, ни создать аналогичную словесную игру на языке-реципиенте.

П.А. Колосова придерживается, мнения, что опущение игры слов может быть оправдано, если в языке оригинала она построена на основе иноязычного имени или названия, а также в том случае, если «возникает зависимость не только от функционально-смыслового содержания игры слов, но и от формы, от созвучия опорного компонента, который уже задан и который в большинстве случаев изменить нельзя» [Колосова, 2013: 253].

В качестве примера опущения игры слов автор представляет нам отрывок, где обыгрывается широко распространенное английское имя Верити, образованное от слова «истина»:

«I've never liked the name Verity,' said Fiona decisively. 'I knew someone called Verity at college. She was prissy. Set a great value on telling the truth but I don't think she ever told it to herself.'» (Jonathan Coe «What a Carve Up!»).

«– А мне никогда не нравилось имя Верити, – решительно сказала Фиона. В колледже я знала одну Верити. Ханжа. Считала, что важнее всего в жизни говорить правду, но я не думаю, что она хоть когда-нибудь говорила правду самой себе. Если вы понимаете, о чём я» (Перевод М. Немцова).

2.3. Пояснительный перевод игры слов

Данный способ перевода игры слов подразумевает экспликацию словесной игры переводчиком. В оригинале же зачастую подразумевается, что читатель должен обладать способностью самостоятельно обнаруживать и истолковывать игру слов.

«Brown Street seem really brown with brick buildings everywhere. Prison looking» (G. Xialou «A Concise English-Chinese Dictionary»).

«Браун-стрит значит коричневая улица. Она выглядит в самом деле коричневая – везде кирпичные здания. Как тюрьма» (Перевод М. Шарова).

2.4. Примечания и сноски

Один из наиболее спорных и часто критикуемых в отечественном переводоведении метод перевода игры слов. Считается, что сноски значительно затрудняют понимание текста. До сих пор исключения делаются лишь в том случае, если комментарии, которые дает переводчик под переведенным текстом, обусловлены тем, что игра слов строится на элементах двух языков (так называемая билингвальная игра слов) и таким образом может вызвать определенные затруднения у реципиента, не знакомого с особенностями языков.

«I thought English is a strange language. Now I think French is even more strange. In France, their fish is poisson, their bread is pain and their pancake is crêpe. Pain and poison and crap. That's what they have every day.» (G. Xialou «A Concise English-Chinese Dictionary»).

«Я думала, что английский – странный язык. Теперь мне кажется, что французский ещё страньше. Во Франции рыба – poisson, хлеб – pain, блинчик – crêpe. Боль, яд и дерьмо. Вот что у них бывает каждый день.» (пер. М. Шарова).

Читатель может наблюдать следующий комментарий от переводчика: *«Эти слова написанием схожи с английскими словами poison (яд), pain (боль) и crap (дерьмо)» [Колосова, 2013: 254].*

Помимо представленных способов перевода игры слов П.А. Колосова также выделяет комбинаторные техники, заключающиеся в совместном использовании вышеописанных техник передачи словесной игры. Комбинаторные техники дают переводчику, при помощи дополнительных средств, возможность восполнить потери, возникшие при переводе игры слов отдельным способом.

1.2.2. Компенсация как прием перевода игры слов

Несмотря на то, что переводчики используют прием компенсации уже довольно долгое время, сам термин «переводческая компенсация» был

введен отечественным лингвистом и переводчиком Я.И. Рецкером в 1974 году, когда вышла его работа под названием «Теория перевода и переводческая практика». Он относил этот прием к семи разновидностям переводческих трансформаций наряду с дифференциацией и конкретизацией значений, генерализацией, смысловым развитием, антонимическим переводом и целостным преобразованием. Впоследствии проблему переводческой компенсации также изучали А.В. Федоров, Л.С. Бархударов, А.Д. Швейцер, В.Н. Комиссаров.

В работах отечественного переводчика А.В. Федорова термин «переводческая компенсация» не употребляется, но суть его, тем не менее, описана. В пособии «Основы общей теории перевода» сказано, что на практике встречаются случаи, когда образы подлинника, выраженные определенными языковыми средствами, при переводе передаются, «перевыражаются» при переводе зачастую «формально далекими» средствами другого языка. При этом А.В. Федоров утверждает, что подобная замена или даже пропуск слова или словосочетания «не противоречит принципу переводимости, поскольку он относится к произведению, как к целому. Целое, в свою очередь, – не какое-то абстрактное понятие. Оно состоит из конкретных элементов, существенность каждого из которых видна не по отдельности, а в системе, которую они образуют своим сочетанием» [Федоров, 2002: 141]. Отсюда, по мнению переводчика, и появляется возможность замен и компенсаций в системе целого, когда утрата отдельного элемента, имеющего организующей роли, может даже не ощущаться в результате его замены другими элементами, которые иногда не заданы оригиналом.

Переводчик и преподаватель Р.К. Миньяр-Белоручев считает, что под приемом компенсации можно понимать некую трансформацию, происходящую при переводе на лексико-семантическом уровне. По мнению автора, компенсация – «восполнение неизбежных семантических или стилистических потерь при переводе при помощи средств, которые имеются

в языке перевода, причем необязательно в том же месте, что и в оригинальном тексте» [Миньяр-Белоручев, 1996: 100].

Подобное объяснения сущности приема компенсации можно найти и в работе отечественного лингвиста и переводчика Л.С. Бархударова под названием «Язык и перевод». Л.С. Бархударов пишет, что компенсация является особой разновидностью замены и применяется в тех случаях, когда невозможно передать определенные элементы смысла исходного языка средствами языка перевода. Для того чтобы восполнить, или компенсировать, семантическую потерю, переводчику необходимо подобрать такой эквивалент в языке перевода, который позволил бы передать ту же самую информацию из исходного текста, причем совершенно не обязательно, чтобы компенсируемый элемент находился при переводе в том же месте, что и в подлиннике [Бархударов, 1975: 195].

Также Л.С. Бархударов пишет, что компенсация часто применяется в тех случаях, когда существует необходимость передать «чисто внутрилингвистические значения, характеризующие те или иные языковые особенности оригинала: диалектальную окраску, неточности или индивидуальные особенности речи, каламбуры, игру слов. Кроме того, прием компенсации может использоваться для прагматических значений в тех случаях, когда «невозможно найти прямое и непосредственное соответствие той или иной единице исходного языка в системе языка перевода» [Бархударов, 1975: 196].

В нашей работе мы взяли за основу определение компенсации В.Н. Комиссарова, потому как считаем его наиболее полным и отражающим суть переводческого приема. Таким образом, компенсация – это «способ перевода, при котором элементы смысла, прагматические значения, а также стилистические нюансы, тождественная передача которых невозможна, а, следовательно, утрачиваемые при переводе, передаются в тексте перевода элементами другого порядка, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале» [Комиссаров, 2002: 164–165].

Благодаря трудам лингвистов, на данный момент разработано не только определение компенсации как переводческого приема, но и различные классификации. Например, классификация С.А. Циркуновой строится на том, что каждый вид компенсации имеет как типологический, так и топографический аспект. Согласно этой классификации, с точки зрения типологического аспекта компенсация может быть:

1) прямой («ситуация, когда определенный стилистический прием на языке оригинала передается тем же стилистическим приемом на языке перевода: например, каламбур передается каламбуром» [Циркунова, 2002: 33]);

2) аналоговой («стилистический прием при переводе передается иным стилистическим приемом») [Там же, 2002: 34].

С точки зрения топографического аспекта (то есть, с точки зрения положения игры слов и ее перевода в текстах относительно друг друга) С.А. Циркунова выделяет:

1) параллельную компенсацию (компенсация в той же части текста);

2) смежную компенсацию (компенсация на некотором расстоянии от стилистического приема языка оригинала);

3) смещенную компенсацию (компенсация на значительном расстоянии);

4) обобщенную компенсацию (в тексте перевода содержатся стилистические приемы для адаптации его для читателей языка перевода) [Циркунова, 2002: 34].

Л.В. Бреева и А.А. Бутенко придерживаются мнения, что компенсация является «наиболее сложным и трудно поддающимся описанию из всех приемов перевода [...]. В любом языке есть элементы, не поддающиеся отдельной передаче средствами другого языка, поэтому очевидна необходимость компенсировать эту потерю при переводе. Речь идет о потерях смыслового и стилистического порядка. Прием компенсации заключается в передаче смыслового значения или стилистического оттенка

не там, где он выражен в оригинале, или не теми средствами, какими он выражен в оригинале. Если переводчик вынужден жертвовать или стилистической окраской, или экспрессивным зарядом слова при переводе, то, конечно, он должен в первую очередь сохранить экспрессивное значение слова или словосочетания, а в случае невозможности найти такое соответствие, возместить эту потерю приемом компенсации» [Бреева, Бутенко, 1999]. Их классификация по смыслу схожа с классификацией С.А. Циркуновой с точки зрения топографического аспекта с тем лишь отличием, что Л.В. Бреева и А.А. Бутенко разделяют классификацию всего лишь на два вида, а не на четыре. Так, согласно их классификации, компенсация бывает:

1) контактной (компенсированные элементы располагаются ровно в том же месте, что и в оригинальном тексте);

2) дистантной компенсацию (компенсация игры слов производится в ином месте текста языка перевода) [Бреева, Бутенко, 1999].

М.А. Яковлева вводит два новых понятия: горизонтальной и вертикальной компенсации. Так, горизонтальная компенсация – это «такая компенсация, при которой элементы смысла, прагматические значения, а также стилистические нюансы, выражающиеся в тексте оригинала единицами одного уровня и утрачиваемые при переводе, воссоздаются в тексте перевода единицами того же уровня: то есть фонетика передается фонетикой (на письме это делается графически), лексика – лексикой и т. д.» [Яковлева, 2008: 4]. Что касается вертикальной компенсации, это, по словам М.А. Яковлевой, «такая компенсация, при которой элементы смысла, прагматические значения, а также стилистические нюансы, выражающиеся в тексте оригинала единицами одного уровня и утрачиваемые при переводе, воссоздаются в тексте перевода единицами другого уровня: то есть лексика передается синтаксисом, фонетика – лексикой, синтаксис – лексикой и т. д.» [Там же, 2008: 4].

Таким образом, суть приема компенсации заключается в передаче утраченных при переводе смысловых значений или стилистических особенностей средствами языка, на который осуществляется перевод. Компенсированные элементы необязательно должны располагаться в том же месте, что и в исходном тексте, и необязательно должны быть выражены теми же средствами, что в языке оригинала. Кроме того, считаем нужным отметить, что в нашей работе мы будем использовать классификацию компенсации, представленную С.А. Циркуновой, потому как считаем ее наиболее полной и подходящей для анализа, который будет проведен во второй главе нашего исследования.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Существует сложность в дифференцировании понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур», но мы определяем эти феномены как взаимосвязанные и включающие друг друга в себя. Так, языковая игра будет пониматься как самый широкий термин, в состав которого входят и игра слов, и каламбур. Ее особенность заключается в том, что она основывается на обыгрывании элементов всех уровней языковой системы для создания комического эффекта: прагматического уровня, семантического уровня и синтаксического уровня. Игра слов, являясь разновидностью языковой игры, базируется лишь на обыгрывании элементов семантического уровня языка.

Самое узкое из трех понятий – каламбур, который является одним из способов создания игры слов и основывается на многозначности, паронимии и омонимии. Игра слов может также базироваться, например, на полисемии или амфиболии.

В тексте игра слов обладает различными функциями в зависимости от ее использования в системе содержаний или в системе смыслов. В системе содержаний функциями игры слов можно назвать жанрофиксирующую функцию, имитационно-пародийную и функцию речевой характеристики персонажа, а в системе смыслов – композиционную и метаязыковую функции, а также функцию передачи психологических диспозиций и состояний персонажа. Также существуют эстетическая (или комическая), референциальная и интегративная функции игры слов.

Среди способов создания словесной игры выделяют каламбур, полисемию, распад значения идиомы, игру цифр, амфиболию и др.

В нашей работе мы рассматриваем различные способы перевода игры слов, которые условно можно разделить на три блока:

1. Перевод игры слов игрой слов (в том числе компенсация);
2. Перевод игры слов не игрой слов;
3. Комбинаторные техники.

Компенсацией называется переводческий прием, традиционно относимый к переводческим трансформациям; термин «переводческая компенсация» был введен в употребление Я.И. Рецкером в 1974 году. Суть компенсации как способа перевода не только игры слов, но и в целом любых единиц заключается в том, что утраченные во время перевода смысловые значения или стилистические особенности передаются средствами языка-реципиента. Компенсированные элементы необязательно должны располагаться в тексте перевода в том же месте, что и в тексте оригинала; они могут быть в разной степени удалены от своего исходного положения.

Прием переводческой компенсации стал объектом исследований многих ученых в отечественном переводоведении, в результате чего обзавелся не только научным определением, но и различными классификациями, в основном указывающими на два аспекта компенсации: какими стилистическими приемами передается компенсированный элемент в тексте перевода (такими же, как в оригинальном тексте, или аналогами) и где в тексте перевода относительно исходника располагается компенсированный элемент (на том же месте, что и в оригинале, или на некотором удалении от своего изначального положения).

ГЛАВА 2. ПЕРЕДАЧА ИГРЫ СЛОВ НА ЯПОНСКИЙ ЯЗЫК НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ Л. КЭРРОЛЛА «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС»

2.1. История переводов «Алисы в Стране Чудес»

Сказка «Алиса в Стране Чудес», написанная Льюисом Кэрроллом в 1865 году, считается одним из самых сложных произведений для перевода. В оригинале книга пестрит юмором, внушительная часть которого построена на использовании автором игры слов. Кроме того, тяжелой задачей также является перевод имен персонажей и стихотворений, содержащихся в произведении.

Тем не менее, существует большое количество переводов «Алисы в Стране Чудес» на самые разные языки, в том числе и на японский язык. Первым официальным переводом произведения Льюиса Кэрролла в Японии принято считать перевод, выполненный новеллисткой и переводчицей Сумако (настоящее имя – Сидзуо Насагино) и опубликованный в 1908 году под названием «История Алисы» (яп. 『アリス物語』). Примечательно, что Сумако не была первой, кто пытался передать англоязычную сказку Л. Кэрролла на японский язык. До 1908 года в журналах публиковалось около 12 различных версий перевода «Алисы в Стране Чудес», но все они были выполнены грубо и не передавали юмора исходного текста.

В книге Уоррена Уивера «Alice in Many Tongues» сказано, что наибольшее количество переводов произведения Л. Кэрролла существует именно на японском языке – всего насчитывается более 1200 версий [Weaver, 1964: 76]. И если сначала японские переводчики ставили перед собой задачу передать не нюансы исходного текста и игру слов, а сам смысл истории в такой форме, чтобы упростить восприятие сказки японскими детьми, то

впоследствии они стали делать попытки сохранить как можно больше юмора оригинала.

Сложность перевода текстов с английского на японский язык по нашему мнению заключается в большой разнице между данной языковой парой, а также отсутствием генетического родства между языками. Английский язык относится к германской группе индоевропейской языковой семьи, самой крупной и распространенной в мире, тогда как японский язык принято относить к алтайской семье. Кроме того, японский язык обладает особенностями письма (наличие двух слоговых азбук, хираганы и катаканы, и возможность записи слов иероглифами), из-за которых при письменном переводе на данный язык требуется больше конкретики и глубины в семантико-графическом плане. Например, из-за большого количества фонетических омонимов часто может возникать путаница в определении семантики слова; для того, чтобы избежать ситуаций, когда дифференцировать значения слов затруднительно, используется иероглифическая запись. Впрочем, по нашему мнению, при переводе игры слов наличие омонимов, имеющих одинаковое звучание и графическую запись азбукой, может стать для переводчика огромным плюсом в передаче игры слов.

В числе переводчиков «Алисы в Стране Чудес» выступил Хиро Ямагата (яп. 山形 浩生), который по совместительству является автором ряда книг по экономике и литературным критиком. Его версия перевода книги Л. Кэрролла вышла в 2003 году под названием 『不思議の国のアリス』 (*Fushigi no Kuni no Arisu*) и была выбрана нами в качестве материала для исследования способов передачи игры слов с английского языка на японский язык, о которых будет написано в следующей части данной главы. В качестве дополнительного перевода сказки про Алису мы возьмем русский перевод под авторством Нины Михайловны Демуровой, так как считается, что ей удалось максимально передать юмор и задумку оригинала, а также потому,

что перевод Н.М. Демуровой является одним из самых популярных переложений «Алисы в Стране Чудес» на русский язык. Хотим отметить, что русский перевод книги Л. Кэрролла в нашей работе используется не для сравнительного анализа, а в качестве вспомогательного средства для понимания написанного.

2.2. Актуализация параллельной компенсации в переводе художественного текста

В ходе исследования мы проанализировали 30 случаев актуализации приема переводческой компенсации в переводе Хиро Ямагаты и отобрали из них 9 примеров, составляющих основу практической части нашей работы. Для удобства примеры были помещены в таблицы с пятью колонками, обозначающими номер отрывка, исходный текст, перевод на японский язык, выполненный Хиро Ямагатой, а также вспомогательный перевод на русский язык Нины Демуровой. В последней колонке под названием «комментарий и дословный перевод» будут располагаться пояснения авторов исследования относительно компонентов игры слов, в основном – их дословный перевод и перевод в контексте игры слов, а также дословный перевод отрывков с японского на русский.

Для определения типа компенсации, которым воспользовался переводчик в каждом случае, мы будем использовать классификацию С.А. Циркуновой по топографическому аспекту, как уже говорилось ранее.

Первый пример взят нами из III главы под названием «*A Caucus-Race And A Long Tale*».

Таблица 1. Пример 1.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
1	'You promised to tell me your history, you	「ご自分の話をしてくれるって	– Вы обещали рассказать нам	– Вы обещали, что расскажете

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	know,' said Alice, 'and why it is you hate—C and D,' she added in a whisper, half afraid that it would be offended again.	おっしゃってましたよね」とアリス。「なぜ——『い』とか『ね』とかきらいなのかって」アリスはこのところはひそひそ声で言いました。またネズミが怒っちゃうんじゃないかと思ったからです。	свою историю, – сказала Алиса. – И почему вы ненавидите... К и С. Последнюю фразу она произнесла шепотом, боясь, как бы не обидеть Мышь снова.	свою историю, – сказала Алиса. – Почему... вы так ненавидите И и Н. Последнюю фразу она произнесла шепотом, потому что боялась, что Мышь снова разозлится.
2	'Mine is a long and a sad tale! ' said the Mouse, turning to Alice, and sighing.	「ぼくのは、ながくてかなしい お話 なのです」とネズミは、アリスのほうをむいてため息をつきました。	– Это очень длинная и грустная история, – начала Мышь со вздохом. Помолчав, она вдруг взвизгнула: – Прохвост!	– Моя история длинная и грустная, – ответила Мышь, поворачивая голову в сторону Алисы и вздыхая. お話 – история, сказка 「ぼくのは、ながくてかなしい お話 なのです」 – «Моя история длинная и грустная» (досл.)
3	'It IS a long tail , certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?'	「たしかに、ながーい 尾話 (おはなし) ですねえ」とアリスはネズミの尾っぽを見おろしました。「でも、どういふところがかなしいんですか」	– _Про хвост_? – повторила Алиса с недоумением и взглянула на ее хвост. – Грустная история _про хвост_?	– Действительно, длинная история про хвост! – сказала Алиса, глядя на хвост Мыши сверху вниз. – Только почему же она грустная? 尾話 – дословно история-хвост; история про хвост, хвостатая история 「たしかに、ながーい 尾話 (お

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				はなし) ですねえ」 – «Действительно, длинная история про хвост» (досл.)

Игра слов в оригинальном тексте построена на обыгрывании омонимов, а точнее – омофонов (или фонетических омонимов). Слова *tail* «хвост» и *tale* «сказка, рассказ» имеют одинаковую транскрипцию [teɪl], что затрудняет их дифференциацию на слух, порождая непонимание Алисой сказанного. Усиливает игру слов и то, что и в исходном тексте, и в тексте перевода (как на японский, так и на русский) рассказ Мыши визуально оформлен в виде хвоста.

Обращаясь к переводу Хиро Ямагаты, мы видим, что Мышь в отрывке № 2 так же, как и в тексте оригинала, начинает свой рассказ со слов «Это очень длинная и грустная история» (「ぼくのは、ながくてかなしいお話なのです」), произнося при этом слово «история» как *о-ханаси* お話. Здесь *о-* – префикс вежливости, а компонент *ханаси* и значит «история». Однако в ответе Алисы в отрывке № 3 присутствует совершенно другое слово 尾話, которое, тем не менее, также произносится как *о-ханаси*.

Сочетание 尾話 состоит из двух иероглифов, каждый из которых в данном случае будет читаться по так называемому кун-ёми, или нижнему (японскому) чтению. Таким образом, принимая во внимание, что компонент 尾 «хвост» будет произноситься как *о*, а компонент 話, как и в первом случае со словом «история», будет иметь чтение *ханаси*, мы получим слово *о-ханаси*. Следует отметить, что для передачи комического эффекта переводчику пришлось прибегнуть к созданию несуществующего слова (сочетание 尾話 не имеет смысла за пределами данного текста, не употребляется в речи и не может быть найдено ни в одном из словарей),

чтобы сохранить юмор, в оригинальном тексте основанный на созвучии. Из этого можно сделать вывод, что Хиро Ямагате удалось при помощи параллельной компенсации компенсировать игру слов исходного текста, построенную на омонимии, и передать ее на японский язык аналогичным способом, составив омонимичную пару お話 – 尾話.

Следует также отметить, что переводчик отказался от замены смысловых компонентов игры слов и сумел подобрать в японском языке такое сочетание иероглифов, чтобы не упустить юмора, который строится на словах «история» и «хвост». Слово 尾話 в данном контексте может быть переведено как «история про хвост»; значит, ながい尾話 в таком случае будет означать длинную историю про хвост.

Кроме того, то, что Хиро Ямагата осознанно подбирает и обыгрывает в родном языке пару одинаково звучащих омонимов, также может означать, что переводчик использует понятный японскому читателю прием – каламбур дадзэрэ (駄洒落), о котором мы рассказывали в теоретической части нашей работы. Шутки, в которых присутствуют дадзэрэ, японцы считают несмешными, «плоскими». Тем не менее, такие каламбуры известны по всей Японии, чем и пользуется Хиро Ямагата, вставляя дадзэрэ в свой перевод, компенсируя тем самым омонимичную игру слов исходного текста. Учитывая контекст произведения и то, что повествование идет от лица Алисы, маленькой девочки, которой, судя по всему, на момент «Страны чудес» лишь 7 лет, дадзэрэ в качестве компенсирующего элемента выглядят уместно.

Далее в этой же главе, сразу после рассказа Мыши, происходит следующий диалог между Мышью и Алисой:

Таблица 2. Пример 2.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
1	'You are not attending!' said the	ちゃんときいてないな！」とネズミ	– Ты не слушаешь! –	– Ты не слушаешь! –

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	Mouse to Alice severely. 'what are you thinking of?'	は、きびしい調子でアリスに言いました。「なにを考えてる！」	строго сказала Алисе Мышь.	строго сказала Алисе Мышь. – О чем ты думаешь?
2	'I beg your pardon,' said Alice very humbly: 'you had got to the fifth bend, I think?'	「あらもうしわけありません」とアリスは、とってもれいぎ正しく言いました。「たしか、くねくねの五番目あたりまでおっしゃいましたっけ？」	– Нет, почему же, – ответила скромно Алиса. – Вы дошли уже до пятого завитка, не так ли?	– Простите меня, пожалуйста, – вежливо сказала Алиса. – Кажется, Вы дошли уже до пятого витка?
3	'I had NOT! ' cried the Mouse, sharply and very angrily.	「そんなことは <u>ゆってないぞ</u> 」とネズミは、怒ってきつい声でさげびます。	– Глупости! – рассердилась Мышь. – Вечно всякие глупости! Как я от них устала! Этого просто не <u>вынести!</u>	– Я такого не говорила! – сердито воскликнула Мышь. ゆってない – не говорить (написание слова <u>言</u> ってない) 「そんなことはゆってないぞ」 – «Я такого не говорила» (досл.)
4	'A knot! ' said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. 'Oh, do let me help to undo it!'	「 <u>結 (ゆ) ってない!</u> 」アリスはいつでもおてつだいをしようとする子だったので、きよろきよろとあたりを見回しました。「じゃああたしがやりますから！」	– А что нужно вынести? – спросила Алиса. (Она всегда готова была услужить.) – Разрешите, я помогу!	– Не связали! – Алиса с готовностью повертела головой, озираясь по сторонам; она была ребенком, который всегда старался всем помогать. – Позвольте мне помочь! 結ってない – не связать 「結ってな

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				い！」 – «Не связали!» (досл.)

В оригинальном тексте мы опять можем наблюдать игру слов, построенную на омонимии. Автор пользуется созвучием отрицательной частицы *not* «не» и слова *knot* «узел», чтобы создать каламбур.

Далее обратимся к переводу Хиро Ямагаты. Здесь нас интересуют лексические единицы *ゆってない* и *結ってない*. Слово *ゆってない* (*юттенай*) «не сказать» в версии перевода Хиро Ямагаты имеет в паре одинаковое по звучанию *結ってない* (*юттенай*) «не связать». Первый глагол *ゆってない* состоит из формы континуативного (длительного) вида глагола *言う* «говорить», имеющего чтение *ю:*, и служебного глагола отрицания *ない*. Слово *結ってない* в свою очередь состоит из формы континуативного вида глагола *結う* «связать, сплести», который так же, как и глагол *言う*, имеет чтение *ю:*, и служебного глагола отрицания *ない*.

Принимая во внимание одинаковые чтения двух глаголов, мы получим пару фонетических омонимов *ゆってない* – *結ってない*. Учитывая контекст и способ создания шутки, здесь мы также можем говорить об использовании переводчиком национального каламбура *дадзярэ*.

Кроме того, следует отметить, что в переводе Хиро Ямагаты для создания каламбура используются два глагола, тогда как в оригинале Льюиса Кэрролла можно наблюдать отрицательную частицу и существительное. В случае замены слова *knot* «узел» на слово *結ってない* «не связать» в переводе можно говорить о приеме антонимического перевода. Вероятно выбор переводчиком данной языковой единицы обусловлен созданием комического эффекта, так как при дословном переводе на японский язык происходит потеря юмора: слово «узел» в японском языке звучит как *結び目*

מושבים, что не позволяет успешно компенсировать каламбур оригинального текста.

Таким образом, как и в первом случае, переводчику удастся компенсировать английскую игру слов в японском тексте, используя так же, как и Л. Кэрролл, каламбур, базирующийся на обыгрывании фонетических омонимов (омофонов), что можно считать репрезентацией параллельной компенсации.

В качестве следующего примера мы возьмем сцену из VI главы под названием «*Pig and Pepper*». В данном отрывке происходит разговор между Алисой и Герцогиней, показывающий нам еще один пример каламбура с использованием омонимов.

Таблица 3. Пример 3.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
1	'If everybody minded their own business,' the Duchess said in a hoarse growl, 'the world would go round a deal faster than it does.'	「みんなが自分のやることだけ気をつけて、ひとつごとに口出ししなけりゃ、この世はいまよりずっとずっとさっさと動くこつたろうよ」と公爵夫人が、あらっぽいうなり声をあげました。	– Если бы кое-кто не совался в чужие дела, – хрипло проворчала Герцогиня, – земля бы вертелась быстрее!	– Если бы каждый занимался своими делами и не лез в чужие, эта планета вертелась бы на порядок быстрее! – грубо сказала Герцогиня.
2	'Which would NOT be an advantage,' said Alice, who felt very glad to get an opportunity of showing off a little of her knowledge. 'Just think of what work it would make with the day and night! You see the earth	「それはぜったいに困ったことですよ」とアリスは、ちしきをひけらかすチャンスができて、とてもうれしく思いました。「昼と夜がかわって、すごくたいへんなことになるはずで	– Ничего _хорошего_ из этого бы не вышло, – сказала Алиса, радуясь случаю показать свои знания. – Только представьте себе, что бы случилось с днем и ночью. Ведь земля совершает оборот за двадцать	– И это абсолютно точно стало бы проблемой! – сказала Алиса, радуясь, что ей выпал шанс продемонстрировать свои знания. – Смена дня и ночи – это очень важно. Земле требуется 24 часа, чтобы совершить оборот, каждый день и

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	takes twenty-four hours to turn round on its <u>axis</u> —'	すもの！つまりですね、地球は一回まわるのに24時間かかって、昼と夜で <u>おのおの</u> ——」	четыре часа...	ночь... おのおの (вариант записи 各々) – каждый, всякий 「つまりですね、地球は一回まわるのに24時間かかって、昼と夜でおのおの——」 – «Земле требуется 24 часа, чтобы совершить оборот, каждый день и ночь...» (досл.)
3	'Talking of <u>axes</u> ,' said the Duchess, 'chop off her head!'	「 <u>おの</u> といえ	– Оборот? – повторила Герцогиня задумчиво. И повернувшись к кухарке, прибавила: – Возьми-ка ее в оборот! Для начала оттяпай ей голову!	– Говоря о топорах, – перебила ее Герцогиня. – Отруби-ка этой девчонке голову! оно (вариант записи 斧) – топор 「おのといえば」 – «Говоря о топорах» (досл.)

В данном случае фраза Герцогини «*chop off her head!*» («*отруби ей голову!*») в отрывке № 3 является отсылкой на Червонную Королеву, которая появляется в VIII главе сказки и постоянно повторяет «*off with his/her head!*» («*отрубить ей/ему голову!*»).

Что касается игры слов, в оригинальном тексте присутствует пара *axis* «ось» – *axes* «топоры», которые имеют похожее звучание, но разное написание и значение, что и порождает каламбур. Здесь мы можем говорить об использовании автором приема паронимазии, базирующегося на намеренном сближении слов вследствие сходства в звучании и частичного совпадения морфемного состава [Корниенко, 2013].

Для перевода данного отрывка текста Хиро Ямагата принимает решение компенсировать игру слов из отрывков № 2 и № 3 при помощи паронимов. Переводчик использует пару слов おのおの (оно-оно) «каждый, всякий» – おの (оно) «топор». Примечательно, что оба слова имеют иероглифическую запись. Так, слово おのおの «каждый, всякий» может записываться как 各々, где компонент 々 обозначает редупликацию основы, а слово おの «топор» – как 斧. Однако Хиро Ямагата не прибегает к использованию иероглифической записи, вместо этого используя азбуку хирагану, предположительно для того, чтобы сохранить юмор ситуации. Также переводчик использует грамматическую замену на морфологическом уровне, заменяя существительное axis из оригинального текста на прилагательное おのおの.

Основываясь на вышесказанном, мы считаем это еще одним примером параллельной компенсации.

В главе VII «Алисы в Стране Чудес», которая называется «*A Mad Tea-Party*», мы сталкиваемся с историей о трех сестричках, которую рассказывает Мышь-Соня.

Таблица 4. Пример 4.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
1	'Once upon a time there were three little sisters,' the Dormouse began in a great hurry; 'and their names were Elsie, Lacie, and Tillie; and they lived at the bottom of a <u>well</u> —'	ヤマネはあわててはじめました。「むかしむかし、三人姉妹がいなかに住んでおりました。なまえは、エルシー、レイシー、テイリー。そしてこのいなか姉妹は、井戸のそこに住んでいまして——」	– Жили-были три сестрички, – быстро начала Соня. – Звали их Элси, Лэси и Тилли, а жили они на дне колодца...	Мышь торопливо начала рассказ: – Давным-давно жили-были в деревне три сестрички. Их звали Элси, Лэйси и Тилли. А еще жили эти деревенские сестрички в колодце... いなか姉妹 – деревенские

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				сестрички 「そしてこのいなか姉妹は、井戸のそこに住んでいまして—」 – «А еще жили эти деревенские сестрички в колодце...» (досл.)
2	'What did they live on?' said Alice, who always took a great interest in questions of eating and drinking.	「なにを食べてたの？」アリスは、食べたりのんだりする質問に、いつもすごく興味（きょうみ）があったのです。	– А что они ели? – спросила Алиса. Ее всегда интересовало, что люди едят и пьют.	– А что же они там ели? – спросила Алиса, которую всегда интересовало, кто и что ел и пил.
3	'They lived on treacle,' said the Dormouse, after thinking a minute or two.	「とうみつを」とヤマネは、一分かそこら考えこんでからいいました。	– Кисель, – отвечала, немного подумав, Соня.	– Патоку, – ответила Мышь, поразмышляв около минуты.
4	Alice did not quite know what to say to this: so she helped herself to some tea and bread-and-butter, and then turned to the Dormouse, and repeated her question. 'Why did they live at the bottom of a well?'	アリスはなんとこたえていいかわかりませんでした。だからお茶とバターパンをちよつと口にして、それからヤマネにむかって質問をくりかえしました。「その子たち、なんで井戸のそこに住んだの?」	Алиса не знала, что на это ответить. Она налила себе чаю и намазала хлеб маслом, а потом повернулась к Соне и повторила свой вопрос: – Так почему же они жили на дне колодца?	Алиса не нашлась с ответом. Вместо этого она отпила немного чая и откусила хлеб с маслом, а потом спросила Мышь: – И почему эти сестрички жили в колодце?
5	The Dormouse again took a minute or two to think about it, and then said, 'It was a treacle-well.'	ヤマネはまた一分かそこら、それについて考えてから言いました。「とうみつ井戸だったのです」	Соня опять задумалась и, наконец, сказала: – Потому что в колодце был кисель.	Мышь опять задумалась и ответила: – Потому что в колодце была патока.
6	'There's no such thing!' Alice was beginning very	「そんなものあるわけないでしょう！」アリスは怒	– Таких колодцев не бывает, –	– Нет таких колодцев! – рассерженно

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	angrily, but the Hatter and the March Hare went 'Sh! sh!' and the Dormouse sulkily remarked, 'If you can't be civil, you'd better finish the story for yourself.'	り狂って言いかけましたが、帽子屋さんと三月うさぎが「シイッ！シイッ」と言って、そしてヤマネはきつい口ぶりで言いました。 「れいぎ正しくできないんなら、話のつづきはあんたがやってくれよ」	возмущенно закричала Алиса. Но Болванщик и Мартовский Заяц на нее зашикали, а Соня угрюмо пробормотала: – Если ты не умеешь себя вести, досказывай сама!	выкрикнула Алиса. Шляпник и Заяц зашикали на нее, а Мышь резко ответила: – Если ты не умеешь себя вести, рассказывай дальше сама!
7	'No, please go on!' Alice said very humbly; 'I won't interrupt again. I dare say there may be ONE.'	「いえおねがい、つづけてください！」アリスはつつましく言いました。「もうじやまはしませんから。とうみつ井戸も、ひとつくらいならあるかも」	– Простите, – покорно сказала Алиса. – Пожалуйста, продолжайте, я больше не буду перебивать. Может, где-нибудь и есть _один_ такой колодец.	– Нет-нет, прошу прощения! – скромно проговорила Алиса. – Я больше не буду перебивать. Хорошо, может, где-нибудь и вправду есть один такой колодец.
8	'One, indeed!' said the Dormouse indignantly. However, he consented to go on. 'And so these three little sisters—they were learning to draw, you know—'	「ひとつくらい、だと！」ヤマネはおもしろくなさそうです。でも、先をつづけることには同意してくれました。「そこでこのいなか姉妹三人は— お絵かきを <u>ならって</u> ました。 ほら — —」	– Тоже сказала – "один"! – фыркнула Соня. Впрочем, она согласилась продолжать рассказ. – И надо вам сказать, что эти три сестрички жили припиваючи...	– Один, ну конечно! – Мышь выглядела расстроенной. Тем не менее, свой рассказ она продолжила. – В этом колодце деревенские сестрички... Они учились рисовать картины. Вот... かきをならって ました – учились рисовать ИЛИ грести (в зависимости от

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				контекста) 「お絵かきをな らってました。 ほら — —」 — «Они учились рисовать картины. Вот...» (досл.)
9	'What did they draw ?' said Alice, quite forgetting her promise.	「なにを <u>かいた</u> の？」とアリスは、やくそくをすっかりわすれてきます。	– Припеваючи? – переспросила Алиса. – А что они пели?	– И что они сгребали (рисовали)? – спросила Алиса, позабыв о своем обещании не перебивать. かいた – рисовали, сгребали 「なにをかいたの？」 – «Что они сгребали (рисовали)?» (досл.)
10	'Treacle,' said the Dormouse, without considering at all this time.	「とうみつ」とヤマネは、こんどはぜんぜん考えずにいました。	– Не пели, а <u>пили</u> , – ответила Соня. – Кисель, конечно.	– Патоку, – ответила Мышь, в этот раз не задумываясь ни на мгновение.
11	<...> Alice did not wish to offend the Dormouse again, so she began very cautiously: 'But I don't understand. Where did they draw the treacle from?'	<...> アリスは二度とヤマネのきげんをそこねたくなかったので、とても用心してきりだしました。「でも、わかんないんですけど。そのいなか姉妹って、どこからとうみつをかいたの?」	<...> Алисе не хотелось опять обижать Соню, и она осторожно спросила: – Я не понимаю... Как же они там жили?	<...> Алиса не хотела вновь обижать Мышь, поэтому она очень осторожно произнесла: – Но я все равно не понимаю... Откуда эти деревенские сестрички сгребали патоку?
12	'You can draw water out of a water-well,' said the Hatter; 'so I should think you could draw treacle	「水の井戸から水をかいたすののとおんなじだよ」と帽子屋さん。	– Чего там не понимать, – сказал Болванщик. – Живут же рыбы	– Это ведь то же, что и черпать воду из колодца с водой, –

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	out of a treacle-well—eh, stupid?'	「だからとうみつ井戸からだってとうみつをかいだせるだろが— —このバーカ」	в воде. А эти сестрички жили в киселе! Поняла, глупышка?	ответил ей Шляпник. – Из колодца с патокой ты можешь зачерпнуть патоку, глупышка.
13	'But they were <u>IN the well</u> ,' Alice said to the Dormouse, not choosing to notice this last remark.	「でも、その <u>いなか姉妹</u> たちって、井戸の中にいたんでしょ？」アリスは、いま帽子屋さんのいったことは、むしすることにしてヤマネにきました。	– Но почему? – спросила Алиса Соню, сделав вид, что не слышала последнего замечания Болванщика.	– Но почему эти деревенские сестрички жили внутри колодца? – спросила Алиса у Мыши, решив игнорировать сказанное Шляпником. いなか姉妹 – деревенские сестрички 「でも、そのいなか姉妹たちって、井戸の中にいたんでしょ？」 – «Но почему эти деревенские сестрички жили внутри колодца?» (досл.)
14	'Of course they were', said the Dormouse; ' <u>well in</u> .'	「そうそう」とヤマネ。「だから井中 (いなか) 姉妹」	– Потому что они были <u>кисельные</u> барышни.	– Потому что они были колодезными сестричками, – сказала Мышь. 井中姉妹 – колодезные сестрички 「だから井中 (いなか) 姉妹」 – «Потому что они были колодезными

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				сестричками» (досл.)
15	This answer so confused poor Alice, that she let the Dormouse go on for some time without interrupting it.	このこたえに、かわいそうなアリスはとてもまごついてしまって、ヤマネがつづけてもしばらくはわりこみませんでした。	Этот ответ так смутил бедную Алису, что она замолчала.	Этот ответ настолько сбил бедную Алису с толку, что та даже какое-то время не перебивала Мышь, пока та продолжала рассказывать.
16	'They were learning to draw ,' the Dormouse went on, yawning and rubbing its eyes, for it was getting very sleepy; 'and they drew all manner of things—everything that begins with an M—'	ヤマネは、あくびをして目をこすりながらつづけます。 「この子たちはお絵かきをならっていて、いろいろなものをかきました——まみむめもではじまるものならなんでも——」	– Так они и жили, – продолжала Соня сонным голосом, зевая и протирая глаза, – как рыбы в киселе. А еще они рисовали... всякую всячину... все, что начинается на <u>M</u> .	Мышь зевнула и сонно потерла глаза. – Девочки учились рисовать картины, они рисовали разные вещи... Например, слова на букву М... かきをならっていて – учиться рисовать (в данном контексте) かきました – рисовать 「この子たちはお絵かきをならっていて、いろいろなものをかきました——まみむめもではじまるものならなんでも——」 – «Девочки учились рисовать картины, они рисовали разные вещи... Например,

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				слова на букву М...» (досл.)
17	'Why with an M?' said Alice. 'Why not?' said the March Hare. Alice was silent.	「どうしてまみむめも？」とアリス。 「なんかいけない？」と三月うさぎ。アリスはだまりました。	– Почему на _M_? – спросила Алиса. – А почему бы и нет? – спросил Мартовский Заяц. Алиса промолчала.	– Почему на М? – удивилась Алиса. – Почему бы и нет? – вопросом на вопрос ответил Мартовский Заяц. Алиса промолчала.
18	The Dormouse had closed its eyes by this time, and was going off into a dozen; but, on being pinched by the Hatter, it woke up again with a little shriek, and went on: '—that begins with an M, such as mouse-traps, and the moon, and memory, and muchness—you know you say things are "much of a muchness"—did you ever see such a thing as a drawing of a muchness?'	ヤマネはこのあたりでそろそろ目を閉じて、うつらうつらしはじめていましたが、帽子屋さんにつねられて、またちよっとひめいをあげてとびおきて、先をつづけました。 「——まみむめもではじまるものならなんでも——たとえば『まんじゅう』とか『みらい』とか、『むずかし』とか、『めんどう』とか、『もう』とか——ほら、『もうたくさん』っていうでしょ——あんな、もうの絵なんて見たことある？」	Соня меж тем закрыла глаза и задремала. Но тут Болванщик ее ущипнул, она взвизгнула и проснулась. – ...начинается на _M_, – продолжала она. – Они рисовали мышеловки, месяц, математику, множество... Ты когда-нибудь видела, как рисуют множество?	Тем временем Мышь прикрыла глаза и начала потихоньку засыпать, но Шляпник ущипнул ее, и она, взвизгнув, подскочила на месте и продолжила свой рассказ. – ...на букву М... Например, «мандзю», «будущее», «трудности», «беспокойство», «еще»... Ты когда-нибудь видела, как рисуют фразу «Спасибо, достаточно!»?

Как можно заметить, в оригинальном тексте Л. Кэрролл вводит сразу две пары полисемичных (многозначных) слов для того, чтобы сделать ситуацию максимально абсурдной.

Во-первых, в тексте оригинала мы можем видеть глагольную пару to draw «черпать» – to draw «рисовать». В первом случае, в отрывках № 7–10,

Мышь-Соня говорит, что сестрички «учились to draw», а на вопрос Алисы «Что же они draw?» отвечает: «Патоку». Это позволяет нам идентифицировать глагол «черпать». А во втором случае, в отрывке № 16, когда Мышь произносит, что «они учились to draw», она добавляет, что «рисовали они все вещи, которые начинаются на “М”». Так читатель понимает, что здесь глагол to draw имеет значение «рисовать».

Во-вторых, автор добавляет также пару вида well: сначала данное слово используется в качестве существительного a well «колодец» (отрывки № 1 и № 13), а затем превращается в усилительную частицу well «основательно, целиком и полностью» (отрывок № 14), которая входит в состав фразы «to be [well] in» «[целиком и полностью] находиться внутри чего-либо»).

Чтобы передать на японский язык игру слов с полисемичными словами to draw «черпать» и to draw «рисовать», переводчик прибегает к приему прямой параллельной компенсации и использует возможности родного языка, подбирая пару глаголов 掻く (каку) «сгребать» – 描く (каку) «рисовать», которые являются частичными омонимами. Следует отметить, что оба слова записываются разными иероглифами, что и делает их лишь частичными омонимами, но Хиро Ямагата принимает решение писать их единообразно при помощи слоговой японской азбуки хираганы. Таким образом, глаголы становятся не только фонетически, но и визуально идентичными, что позволяет в полной мере передать игру слов из оригинального текста в тексте перевода.

Что касается каламбура со словами a well «колодец» и well «основательно, целиком и полностью», здесь мы предлагаем обратить внимание на словосочетание いなか姉妹 «деревенские сестрички» (инака симай). Чтобы успешно компенсировать игру слов на японском языке, Хиро Ямагата решает задачу следующим образом. Когда Алиса спрашивает у Мыши, откуда деревенские сестрички (инака симай いなか姉妹) выгребали патоку, та отвечает ей, что из колодца, на что Алиса восклицает, что сестры

ведь сами жили в колодце. Мышь соглашается и поясняет, что поэтому сестер и назвали *инака симай* (井中姉妹, «колодезные сестрички»).

В сочетании *いなか姉妹* компонент *いなか* значит «деревня», он имеет иероглифическую запись 田舎, но большой необходимости в ней нет, так как это слово является общеупотребительным и может быть опознано носителями языка при любой записи. В случае с *井中姉妹* омонимичный компонент 井中 «внутриколодезный» раскладывается на две составляющие – 井 (*и*) «колодец» и 中 (*нака*) «в, внутри». Слово 井中 является окказионализмом, созданным Хиро Ямагатой специально для игры слов в тексте перевода, и записывается иероглифами, так как читатель может неправильно истолковать смысл. Для этого же переводчик делает и комментарий о том, как правильно прочесть иероглифическое сочетание, оставляя его чтение, написанное азбукой хираганой, в скобочках. Таким образом, можно говорить об очередной репрезентации параллельной компенсации.

Игра слов, созданная с помощью полисемии, также встречается в III главе книги «*A Caucus-Race and a Long Tale*».

Таблица 5. Пример 5.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
1	At last the Mouse, who seemed to be a person of authority among them, called out, 'Sit down, all of you, and listen to me! I'LL soon make you dry enough!' They all sat down at once, in a large ring, with the Mouse in the middle. Alice kept her eyes anxiously fixed on it, for she felt sure she would catch a bad	ついにネズミが、どうも一同のなかではえらい動物だったみたいで、こう宣言しました。「すわって、そしてぼくの話聞きなさい！ぼくがみんなをすぐに乾燥(かんそう)させあげよう！」みんなすぐに、おっきなわになってすわり、ネズミを囲	Наконец Мышь, к которой все относились с почтением, закричала: – Садитесь, все садитесь и слушайте. Вы у меня вмиг высохнете! Все послушно уселись в круг, а Мышь стала посередине. Алиса не отрывала от нее	Наконец Мышь, которую уважали все животные, сказала: – Присядьте и послушайте мою историю! От нее вы быстро высохнете! Все сразу же расселись вокруг Мыши. Алиса взглянула на

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	cold if she did not get dry very soon.	<p>みました。アリスは心配そうにネズミを見ていました。はやく乾燥（かんそう）しないと、ぜったいにひどいかぜをひいちゃうな、と思ったからです。</p>	<p>глаз - она знала, что если тут же не высохнет, ей грозит сильная простуда.</p>	<p>нее с волнением. Девочка подумала, что если она поскорее не высохнет, то наверняка подхватит тяжелую простуду.</p> <p>乾燥 – сухой (во втором случае) 「すわって、そしてぼくの話聞きなさい！ぼくがみんなをすぐに乾燥（かんそう）させてあげよう！」 – «Садитесь и послушайте мою историю! Она вас тут же высушит!» (досл.) はやく乾燥（かんそう）しないと、ぜったいにひどいかぜをひいちゃうな、と思ったからです。 – Алиса подумала, что если она поскорее не высохнет, то наверняка подхватит тяжелую простуду.</p>
2	'Ahem!' said the Mouse with an important air, 'are you all ready? This	<p>「えへん」とネズミは、さもえらそうに言いました。</p>	<p>– Гхе-гхе! – откашлялась с важным видом Мышь. – Все</p>	<p>– Кхм! – откашлялась Мышь и заговорила с</p>

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
	<p>is the driest thing I know. Silence all round, if you please! "William the Conqueror, whose cause was favoured by the pope, was soon submitted to by the English, who wanted leaders, and had been of late much accustomed to usurpation and conquest. Edwin and Morcar, the earls of Mercia and Northumbria—"</p>	<p>「みんな用意はいいかな? これはぼくの知るかぎり で、<u>一番無味乾燥</u> <u>(むみかんそう)</u> <u>なし</u>ろものだ。はいみんな、おねが いだからおしずか に! 『征服王ウイ リアムの動機はロ ーマ法王に支持を 受け、じきにイギ リス人たちを下し たのであるがその イギリス人たちは 指導者を求めてお り、当時は王位篡 奪と征服には慣れ てしまっていた。 マーシアとノーサ ンブリアの太守た るエドウィンとモ ルカールは——』</p>	<p>готовы? Тогда начнем. Это вас мигом высушит! Тишина! "Вильгельм Завоеватель с благословения папы римского быстро добился полного подчинения англосаксов, которые нуждались в твердой власти и видели на своем веку немало несправедливых захватов трона и земель. Эдвин, граф Мерсии, и Моркар, граф Нортумбрии..."</p>	<p>важным видом. – Вы готовы? Это самая скучная (сухая) история, которую я знаю. Попрошу тишины! «Вильгельм Завоеватель с поддержкой, полученной от папы римского, вскоре подчинил себе англичан, которым требовался лидер. Эти люди видели немало завоеваний и захватов престола. Эдвин, губернатор Мерсии, и Моркар, губернатор Нортумбрии...»</p> <p>一番無味乾燥な – самый скучный, самый сухой 「これはぼくの知るかぎり で、<u>一番無味乾燥</u> <u>(むみかんそ う)</u> なしろもの だ。」 – «Это самая скучная (сухая) история, которую я знаю!» (досл.)</p>

В данном отрывке автор обыгрывает многозначность слова *dry*, которое имеет значения «сухой» и «скучный».

В версии Хиро Ямагаты в отрывке № 1, где в оригинале слово *dry* используется в значении «сухой», в японском тексте встречается сочетание 乾燥 (*кансо:*), которое также переводится как «сухой». В отрывке № 2, где Мышь в английском оригинале говорит «*This is the driest thing I know*», в версии Хиро Ямагаты появляется фраза «これはぼくの知るかぎり、一番無味乾燥なしろものだ» (дословно «Это самая скучная вещь, которая мне известна»). Отсюда нас интересует только полупредикативное прилагательное 無味乾燥な (*мумикансо:на*), которое имеет в составе уже известное нам 乾燥 (*кансо:*). Один из вариантов перевода слова 無味乾燥な – «скучный», но также встречается у него и значение «сухой».

Из вышеописанного мы можем сделать вывод, что Хиро Ямагата в очередной раз прибегает к приему параллельной компенсации и выстраивает игру слов в родном языке на паронимазии.

Похожий пример, когда для создания юмористического эффекта используется часть слова, можно найти в IX главе книги под названием «*The Mock Turtle's Story*».

Таблица 6. Пример 6.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
1	“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 —”	「小さいころは、海中学校に行ったんですよ。校長先生は、 <u>おばあさんガメ</u> で— —ぼくたちは、 <u>オスガメ</u> ってよんでけど—」	Наконец, Черепаха Квази немного успокоился и, тяжело вздыхая, заговорил. – Когда мы были маленькие, мы ходили в школу на дне моря. Учителем у нас был старик-Черепаха. Мы звали его	– Когда мы были маленькими, мы ходили в морскую школу. Учительницей у нас была старая черепаха... Мы называли ее мужчиной (самцом черепахи)...

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
			Спрутиком.	おばあさんガメ – бабушка- черепаха, старая черепаха オスガメ – самец черепахи 「校長先生は、 おばあさんガメ で— —ぼくた ちは、オスガメ ってよんでけど — —」 – «Учительницей была старая черепаха... Мы называли ее мужчиной (самцом черепахи)...» (досл.)
2	“Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?” Alice asked.	「どうしてメスなのにオスガメなの？」とアリス。	– Зачем же вы звали его Спрутиком, – спросила Алиса, – если на самом деле он был Черепахой?	– Почему же вы называли ее мужчиной (самцом), если она была женщиной (самкой)? – удивилась Алиса.
3	“We called him Tortoise because he taught us ,” said the Mock Turtle angrily. “Really you are very dull!”	「 <u>すが目</u> だったからに決まってるではないの、だから <u>おすがめ</u> 」とにせウミガメは怒ったように言いました。「あんたバカア? ガイナックス」	– Мы его звали Спрутиком, потому что он всегда ходил с прутиком, – ответил сердито Черепаха Квази. – Ты не очень-то догадлива!	– С виду было непонятно, что она женщина (самка), поэтому и называли мужчиной (самцом), – сердито ответил ей Черепаха. – Ты что, глупая? すが目 – с виду [было непонятно...] おすがめ – самец черепахи 「すが目だった

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий и дословный перевод
				かからに決まってるではないの、だからおすがめ」 – «С виду было непонятно, что это самка, поэтому и называли самцом» (досл.)

В тексте Л. Кэрролла игра слов построена на созвучии tortoise «сухонутная черепаха» – taught us «учил нас».

В переводе Хиро Ямагата, как и в предыдущем примере, выстраивает шутку на том, что одно из слов входит в состав другого (точнее – двух). В его версии в школе у Грифона и его товарища была учительница – старая черепаха, бабушка-черепаха (おばあさんガメ (обаасан-гамэ)), おばあさん – бабушка, старушка, ガメ – черепаха), и хотя она, очевидно, была самкой (メス (мэсу) из фразы Алисы в отрывке № 2), ученики называли ее самцом (オスガメ (осугамэ) из отрывков № 1 и № 3). Когда Алиса спрашивает, почему же, раз учительница была женщиной (самкой, メス), они считали ее мужчиной (самцом, オス), Черепаха говорит свою фразу из отрывка № 3: «すが目だったからに決まってるではないの、だからおすがめ». Дословно ее можно перевести следующим образом: «С виду было непонятно, [что она женщина (самка),] поэтому и называли мужчиной (самцом черепахи)».

Здесь нас интересуют сразу три слова – おすがめ (осугамэ, «самец черепахи»), めすがめ (мэсугамэ, «самка черепахи»; в тексте встречается в виде めす, очевидно, с той целью, чтобы читатели сами образовали нужное слово по аналогии с おすがめ) и すが目 (сугамэ, «с виду» (в контексте)). Переводчик создает шутку на основе того, что слово すが目 якобы является

частью слов おすがめ и めすがめ (на самом же деле они просто удачно совпадают по звучанию), и использует параллельную компенсацию, воссоздав юмор в японском варианте текста.

Следующим примером нам послужил отрывок из IX главы под названием «*The Mock Turtle's Story*».

Таблица 7. Пример 7.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
1	“And how many hours a day did you do lessons ?” said Alice, in a hurry to change the subject.	「じゃあどういう 時間割 (じかんわり) になってたの？」アリスはあわてて話題を変えようしました。	– А долго у вас шли занятия? - спросила Алиса, торопясь перевести разговор.	– И какое же у вас было расписание занятий? – спросила Алиса, стремясь сменить тему. 時間割 – расписание (занятий) 「じゃあどういう時間割 (じかんわり) になってたの？」 – «Так что, какое у вас было расписание занятий?» (досл.)
2	“Ten hours the first day,” said the Mock Turtle: “nine the next, and so on.”	「最初の日は十コマあるのよ」とにせウミガメ。「つぎの日が五コマ、そのつぎは三コマってぐあい」	– Это зависело от нас, – отвечал Черепаха Квази. – Как все займем, так и кончим.	– В самый первый день – 10 часов, – ответил Черепаха. – Во второй день – 5 часов, в третий – около 3 часов.
3	“What a curious plan!” exclaimed Alice.	アリスはびっくりしてしまいました。「ずいぶんへんな 時間割 (じかんわり) ねえ！」	– Займете? – удивилась Алиса.	Алиса очень удивилась. – Это очень странное расписание! 時間割 – расписание занятий,

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
				деление времени (в контексте) 「ずいぶんへんな時間割 (じかんわり) ねえ！」 – «Очень странное расписание!» (досл.)
4	“That’s the reason they’re called lessons ,” the Gryphon remarked: “because they lessen from day to day.”	「え、そのまんまじゃん。 <u>時間を割ってるんだよ</u> 。日ごとに <u>割ってくわけ</u> 」とグリフォン。	– Занятия почему так называются? – пояснил Грифон. – Потому что на занятиях мы у нашего учителя ум занимаем... А как все зайдем и ничего ему не оставим, тут же и кончим. В таких случаях говорят: "Ему ума не занимать"... Поняла?	– Да, это точно. Время делится. Разделяется по дням, – сказал Грифон. 時間を割ってる – время делится 割ってくわけ – разделить по частям (по дням) 「え、そのまんまじゃん。時間を割ってるんだよ。日ごとに割ってくわけ」 – «Да, это точно. Время делится. Разделяется по дням» (досл.)

В тексте оригинала каламбур выстроен на одинаковом звучании слов lesson – lessen. Из пояснения Грифона мы понимаем, что lessons «уроки» так называются, потому что с каждым днем они lessen «уменьшаться».

Обратимся к варианту Хиро Ямагаты. Здесь lessons «уроки» нам заменяет слово 時間割 (дзикан-вари) «расписание занятий», что вполне можно счесть за удачную замену урокам из оригинального текста. Алиса в отрывке № 1 спрашивает, какое же было расписание занятий у Грифона и Черепахи (или как долго они длились), на что получает ответ: «В самый

первый день – 10 часов (十コマ (дзю: кома, где компонент コマ (кома) обозначает, согласно онлайн-словарю *Weblio*, отрезок времени, например, в отношении расписания занятий))... Во второй день – 5 часов, в третий – около 3 часов» (фраза Черепахи из отрывка № 2). В отрывке № 3 Алиса восклицает, что это очень странное 時間割 (дзикан-вари, «расписание занятий» или, учитывая следующую фразу Грифона, «деление времени»), и Грифон отвечает ей: «え、そのまんまじゃん。時間を割ってるんだよ。日ごとに割ってくわけ» (Э, соно мамма дзян. Дзикан о ваттерундаё. Нитигото ни ваттекувакэ). Дословно это можно перевести следующим образом: «Да, это точно. Время делится. Разделяется по дням».

Здесь мы обратим внимание на сочетание 時間割, в котором компонент 時間 (дзикан) обозначает «время», а 割 (вари) – «доля, часть». Данное иероглифическое сочетание действительно имеет значение «расписание (занятий)», однако в контексте шутки приобретает еще один смысл – «деление времени», так как компонент 割 является частью глагола 割る (вару) «делить», встречающегося нам в отрывке № 4 во фразе Грифона. Грифон говорит, что время делится, разделяется по дням, и подтверждение этому мы находим в отрывке № 2, где действительно говорится, что время занятий делится (уменьшается) вполнину: изначальные 10 часов во второй день превращаются в 5, а в третий – в почти 3 часа (если быть точнее – в 2.5 часа, так как это результат деления 5 на 2).

Таким образом, используя параллельную компенсацию, Хиро Ямагата выстраивает новую игру слов, по смыслу очень близкую к оригинальной.

2.3. Актуализация обобщенной компенсации в переводе художественного текста

В IX главе под названием «*The Mock Turtle's Story*» представлена следующая ситуация: во время диалога Алисы и Герцогини последняя начинает извлекать мораль после (именно *после*, а не *из*) каждого высказывания Алисы.

Таблица 8. Пример 8.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
1	'Somebody said,' Alice whispered, 'that it's done by everybody minding their own business!'	「だれかさんは、みんなが自分のやることだけ気をつけてりゃ動くって言ってませんでしたっけ」とアリスはささやきました。	– А мне казалось, кто-то говорил, будто самое главное - не соваться в чужие дела, - шепнула Алиса.	– Кое-кто сказал, что это сработает только в том случае, если каждый будет заниматься своими делами, – прошептала Алиса.
2	'Ah, well! It means much the same thing,' said the Duchess, digging her sharp little chin into Alice's shoulder as she added, 'and the moral of THAT is— <u>"Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves."</u>	「ああそうでしたっけ。でも言うてゐることはまあ同じですよ」そう言いつつ、夫人はとがったあごをアリスのかたにつきさします。「そしてその教訓は——『安言(やすごと)づかいの意味(いみ)うしない』」	– Так это одно и то же, – промолвила Герцогиня, вонзая подбородок в Алисино плечо. – А мораль отсюда <u>такова</u> : думай о смысле, а слова придут сами!	– Ах, конечно! Ведь это то же самое! – сказала Герцогиня, утыкаясь своим острым подбородком в плечо Алисы. – Значит, смысл здесь таков: «Пустослов теряет смысл слов». 『安言(やすごと)づかいの意味(いみ)うしない』 – переделка японской пословицы, дословно «Грош – цена пустым словам»

				или «Пустослов теряет смысл слов»
--	--	--	--	---

Интерес вызывает фраза из отрывка № 2 «Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves», которая является перепевом (или переделкой) английской пословицы, которая звучит следующим образом: «Take care of the pence, and the pounds will take care of themselves» («Думай о пенсах, и фунты придут сами»). Подобная трансформация возможна благодаря схожему звучанию слов в парах pence – sense и pounds – sounds. Ввиду того, что данная фраза является пословицей, в полную силу она может звучать только в английском оригинале, что создает определенные трудности при переводе этого фрагмента текста.

В варианте Хиро Ямагаты наа месте оригинальной «Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves» появляется фраза «安言づかひの意味うしない». В данном случае сочетание 安言, которое читается, согласно примечанию переводчика в скобках, как *ясугото*, так же, как и слово 井中 (*инака*), является окказионализмом. Ввиду того, что слово состоит из двух компонентов: 安 (*ясу*) «дешевый» и 言 (*гото*) «слово» – оно может быть переведено как «пустословие». Что касается *づかひ* (*дзукай*), мы предполагаем, что это глагол 遣う (*цукау*) «использовать», записанный хираганой. 遣う в сочетаниях имеет свойство выступать в роли существительного; в таких ситуациях нередкими являются случаи озвончения первого слога つ (*цу*) до づ (*дзу*). Слово *づかひ* обозначает «использование», а 意味 (*ими*) и うしない (*усинай*, другая запись – 失い) значат соответственно «смысл» и «терять».

Фраза «安言づかひの意味うしない» по нашему мнению является переделанной японской пословицей, которая звучит следующим образом: «安物買いの銭失い» (*ясумоно гай но зэни усинай*). На русский язык пословица

может быть переведена как «Охотник за дешевизной теряет деньги» или же «Скупой платит дважды».

Сложность перевода данного отрывка текста составляет наличие перепева английской пословицы, которую тяжело отобразить на языке перевода без некоторой потери смысла. Так, Хиро Ямагата принимает решение, как и Л. Кэрролл, переделать одну из пословиц родного языка, стараясь, чтобы смысл измененной фразы как можно больше соответствовал изначальной задумке автора «Алисы в Стране Чудес». Для этого переводчик прибегает к переводческим трансформациям – функциональной замене и компенсации, в результате чего рождается уже знакомая нам фраза «安言づかいの意味うしない». По нашему мнению, на русский язык перевести ее можно как «Грош – цена пустым словам» или же как «Пустослов теряет смысл слов».

Обобщенная компенсация здесь используется не только для восполнения утраченного при переводе смысла, но и для того, чтобы сделать фразу как можно более понятной для японского читателя. Ведь с большой долей вероятности японец, взявший в руки «Алису в Стране Чудес», вряд ли понял бы дословный перевод переделанной пословицы, которую в оригинале использовал Льюис Кэрролл. С другой стороны, наверняка многим японским читателям знакома их родная пословица «安物買いの銭失い», поэтому ее переделка, к которой прибегнул Хиро Ямагата при переводе, значительно облегчает понимание ситуации при чтении отрывка на японском языке.

В качестве следующего примера мы возьмем отрывок из X главы под названием «*The Lobster-Quadrille*».

Таблица 9. Пример 9.

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
1	“I can tell you more than that, if you like,” said the Gryphon. “Do you	グリフォンが言いました。「じゃあもっと話してやろうか。なんでスケ	– Если хочешь, – сказал Грифон, – я тебе много еще могу про	– Хочешь, еще кое-что расскажу? Знаешь, почему

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
	know why it's called a whiting ?	<u>ソウダラ</u> っていうか知ってる？」	треску рассказать! Знаешь, почему ее называют треской?	минтай так называется? – спросил Грифон. スケソウダラ – минтай (основное значение), почти прозрачная рыба (значение в составе каламбура) 「なんでスケソウダラっていうか知ってる？」 – «Знаешь, почему минтай так называется?» (досл.)
2	“I never thought about it,” said Alice. “Why?”	「考えたことない。どうしてなの？」とアリス。	– Я никогда об этом не думала, – ответила Алиса. – Почему?	– Никогда не думала об этом. Почему же? – поинтересовалась Алиса.
3	“It does the boots and shoes,” the Gryphon replied very solemnly.	「 <u>せんたくするんだよお</u> 」とグリフォンは、とってもおももしい返事をします。	– Треску много, – сказал Грифон.	– Потому что он занимается стиркой! – с очень важным видом произнес Грифон. せんたくする (洗濯する) – стирать (одежду) 「せんたくするんだよお」 – «Он занимается стиркой» (досл.)
4	Alice was thoroughly puzzled. “Does the boots and shoes!” she repeated in a wondering tone.	アリスはまるっきりわけがわかりません。「おせんたく、をする！」と	Алиса растерялась. – Много треску? – переспросила она с	Алиса совершенно растерялась. – Занимается стиркой! – в

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
		不思議そうにくりかえすばかり。	недоумением.	недоумении повторила она.
5	“Why, what are your shoes done with?” said the Gryphon. “I mean, what makes them so shiny?”	「しょうがねえなあ、じゃああなたの服はどうあらうの？ どうやってそんな、まっ白きれいになるの？」	– Ну да, – подтвердил Грифон. – Рыба она так себе, толку от нее мало, а треску много.	– Все верно. Вот, например, твои вещи как стирают? Как они становятся такими белоснежными?
6	Alice looked down at them, and considered a little before she gave her answer. “They’re done with blacking , I believe.”	アリスは自分の服を見おろして、ちよっと考えてから口をひらきました。「洗剤、だと思っけど。『 透明感 あふれる白さです』って」	Алиса молчала и только смотрела на Грифона широко раскрытыми глазами.	Алиса оглядела свою одежду и ненадолго задумалась, прежде чем ответить. – Думаю, с помощью стирального порошка. Он называется «Белизна с эффектом прозрачности». 透明感 – прозрачность 「洗剤、だと思っけど。『 透明感 あふれる白さです』って」 – «Думаю, с помощью стирального порошка. Он называется "Белизна с эффектом прозрачности"» (досл.)
7	“Boots and shoes under the sea,” the Gryphon went on in a deep voice, “are done with whiting . Now you know.”	「海のそこのせんたくは、スケソウダラがやんの。『きれいすぎて、 すけそうダラ （だ）！』ってね。これで一つ、かしこくなったろう」	– Очень любит поговорить, – продолжал Грифон. – Как начнет трещать, хоть вон беги. И друзей себе таких же подобрала.	– А под водой стиркой занимается минтай. Его называют «рыба, которая стирает так чисто, что [белье

№ отрывка	Исходный текст	Перевод на японский язык	Художественный перевод на русский язык	Комментарий
			Ходит к ней один старичок Судачок. С утра до ночи судачат! А еще Щука забегаёт – так она всех _щучит_. Бывает и Сом – этот во всем _сомневается_... А как соберутся все вместе, такой подымут шум, что голова кругом идет... Белугу знаешь?	становится] почти прозрачным». すけそうダラ – почти прозрачная рыба 「海のそこのせんたくは、スケソウダラがやんの。『きれいすぎて、すけそうダラ（だら）！』ってね。 – «А под водой стиркой занимается минтай. Его называют "рыба, которая стирает так чисто, что [белье становится] почти прозрачным"» (досл.)

Данный пример игры слов мог вызвать не меньше сложностей при его переводе, чем примеры, уже разобранные нами до этого. В оригинале каламбур строится на столкновении антонимов *whiting – blacking*, что не слишком привычно для японского юмора. Хиро Ямагата при переводе принимает решение создать новую шутку, используя возможности родного языка, которые позволили ему подобрать пару омонимов *スケソウダラ – すけそうダラ*.

По нашему мнению, смысл японской версии таков: Грифон спрашивает Алису, хочет ли она узнать, почему минтай (*スケソウダラ*, *сукэсо:дара*) так называется (отрывок №1), и после ее положительного ответа поясняет, что

минтай под водой занимается стиркой (せんたくする, *сэнтакусуру*) (отрывок № 3); на закономерный вопрос Алисы, почему же минтай это делает, Грифон интересуется, чем же она, Алиса, стирает свои вещи, чтобы они выглядели такими белыми. Оказывается, вещи девочки стираются с порошком с эффектом отбеливания (『透明感あふれる白さです』 (*то:мэйкан афурэру сироса десу*; название средства, примерный перевод – «Белизна с эффектом прозрачности») (отрывок № 6), а под водой, где стиркой занимается минтай (スケソウダラ), его называют «рыба, которая стирает так чисто, что [белье становится] почти прозрачным» (『きれいすぎて、すけそうダラ!』 (*кирэи сугитэ, сукэсо: дара!*)) (отрывок №7). Здесь для создания каламбура используется структура построения японских народных загадок надзо-надзо, смысл которых заключается в обыгрывании звучания и значения слова, в данном случае – названия рыбы. Далее рассмотрим структуру шутки подробнее.

Чтобы сотворить каламбур, который был бы основан на обыгрывании одинакового звучания двух слов, переводчик заменяет оригинальное слово *whiting* (в контексте – мерланг (рыба семейства тресковых) или мел, беление) на *スケソウダラ* – это вариант написания слова 助宗鱈, которое переводится как «минтай» (также рыба из семейства тресковых, компонент 鱈 (*дара*) указывает на принадлежность к семейству). Минтай в японском языке имеет еще один вариант названия – 介党鱈 (*сукэто:дара*), однако оба варианта признаны верными и используются японцами на равных. Здесь также стоит отметить, что Хиро Ямагате удалась культурная адаптация: если судить по карте, на которой указан ареал обитания мерланга, он встречается в основном в северо-восточной части Атлантического океана, из чего можно сделать вывод, что японскому читателю название данной рыбы мало о чем скажет; другое дело – минтай, которого можно найти в Японском море и который используется японцами в качестве пищи.

Обратить внимание следует и на слова 透明感 (то:мэйкан) «прозрачность» и すけそうダラ (сукэсо:дара) «прозрачная (стеклянная) рыба». 透明感 – существительное, образованное от полупредикативного прилагательного 透明な (то:мэй на) при помощи прибавления суффикса 感 (кан) «чувство, ощущение». すけそうダラ – омонимичная пара スケソウダラ, однако здесь, по нашему мнению, часть すけそう, написанная, в отличие от ダラ, хираганой, – ничто иное, как глагол 透ける (сукэру) «просвечивать, быть прозрачным» и суффикс そう, который является маркером грамматики «кажется, что...» (в данном примере). ダラ, в свою очередь, все еще остается компонентом 鱈, обозначающим принадлежность к семейству тресковых. Иероглиф 透 (то:) встречается и в существительном 透明感, и в глаголе 透ける, помещенном переводчиком в слово すけそうダラ, поэтому у Хиро Ямагаты появляется возможность выстроить каламбур с элементами японской загадки надзо-надзо, которая в данном случае апеллирует к знаниям японского читателя иероглифического написания слова и его звучания. В итоге получается шутка, обыгрывающая значение иероглифа 透, который входит как в состав слова 透明感, так и в состав слова すけそうダラ, по звучанию ассоциирующегося также с スケソウダラ, настоящим названием минтая.

Противопоставление (или столкновение антонимов) слов не является преобладающим элементом в японском юморе, поэтому Хиро Ямагата прибегает к приему обобщенной компенсации, адаптируя шутку под японского читателя при помощи включения в игру слов на родном языке элементов японских загадок надзо-надзо.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Выбранная нами в качестве материала для исследования сказка «Алиса в Стране Чудес», написанная Льюисом Кэрролом в 1865 году, по праву считается одним из сложнейших произведений для перевода ввиду изобилия игры слов в тексте. Тем не менее, существует большое количество версий перевода «Алисы в Стране чудес» на другие языки, в том числе и на японский язык.

Сложность перевода текстов с английского на японский язык заключается в отсутствии генетического родства языков, а также в особенностях письменности японского языка и наличия большого количества омонимов, отличающихся друг от друга лишь иероглифической записью. Впрочем, при переводе игры слов это может стать хорошим подспорьем.

В оригинальном тексте «Алисы в Стране Чудес» присутствует большое количество случаев игры слов, основанной на каламбурах, которые, в свою очередь, базируются на частичной или полной омонимии. Из-за невозможности (ввиду вышеуказанных отличий) передачи игры слов исходного языка полностью эквивалентной игрой слов в языке перевода, Хиро Ямагата прибегает к приему компенсации, моделируя новую словесную игру на японском языке. Так ему удастся передать игру слов на родной язык, используя для построения шутки зачастую те же приемы, которыми пользовался в своем произведении и Льюис Кэрролл (так называемая параллельная компенсация по классификации С.А. Циркуновой).

В результате исследования, для которого был выполнен сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода на японский язык «Алисы в Стране Чудес», а также контекстуальный анализ отдельных слов и словосочетаний, мы пришли к следующим выводам:

1. Из 30 случаев актуализации приема компенсации при переводе художественного текста большую часть составили случаи применения

параллельной компенсации (28 случаев или 93%), меньшую часть (2 случая или 7%) – случаи применения обобщенной компенсации.

2. Прием компенсации как способ перевода игры слов на японский язык, несмотря на возникающие во время перевода сложности, может быть крайне продуктивным. В рассмотренных нами примерах переводчик чаще всего прибегал к прямой параллельной компенсации, таким образом моделируя новую игру слов, максимально схожую с оригинальной, т.е. прибегая к тем же способам ее создания, что и автор оригинального произведения. Лишь один раз Хиро Ямагата применил аналоговую параллельную компенсацию, подстраивая шутку и ее структуру под японского читателя.

3. Прием компенсации также сочетался с культурной адаптацией частей текста или, если быть точнее, компонентов игры слов. Так, например, перепев известной английской пословицы в тексте Льюиса Кэрролла в переводе Хиро Ямагаты превратился в переделку не менее известной японской пословицы, которую японским читателем воспринялась наверняка лучше; в последнем из продемонстрированных и разобранных примеров название рыбы (мерланг), вокруг которого строилась игра слов, было целенаправленно заменено на другое, более привычное японцам (минтай).

4. Нередко в результате компенсации утерянного юмора переводчик моделировал игру слов, по своей структуре относящуюся к японским народным каламбурам дадзэрэ. Дадзэрэ традиционно считается низким сортом юмора, к которому прибегают лишь старики и дети, но в контексте перевода детской книги их использование было уместно.

Таким образом, можно сказать, что прием переводческой компенсации помог Хиро Ямагате восполнить утраченный при переводе «Алисы в Стране Чудес» юмор и достичь комического эффекта, задуманного автором оригинального произведения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящем исследовании нами был рассмотрен прием компенсации в качестве способа перевода игры слов, а также представлена теоретическая база исследования игры слов в переводческом аспекте. В качестве материала исследования были выбраны текст произведения Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране Чудес» на языке оригинала и в переводе на японский язык, выполненном Хиро Ямагатой.

В теоретической части нашей работы мы представили основные различия между терминами «языковая игра», «игра слов» и «каламбур» и разграничили эти понятия. Некоторые ученые считают, что «игра слов» и «каламбур» – синонимичные понятия, тогда как другие уверены: каламбур – один из способов создания игры слов, опирающийся на игру смыслов в пределах лишь одной языковой формы (так называемые низкоуровневые способы). Помимо каламбура существуют и высокоуровневые способы построения игры слов, которые опираются на явление паронимии.

В зависимости от использования в системе содержаний или в системе смыслов, можно выделить следующие функции игры слов: в системе содержаний – жанрофиксирующая функция, имитационно-пародийная и функция речевой характеристики персонажа, в системе смыслов – композиционная и метаязыковая функции, а также функция передачи психологических диспозиций и состояний персонажа. Кроме того, существуют также эстетическая (или комическая), референциальная и интегративная функции игры слов.

При рассмотрении способов перевода игры слов выяснилось, что их можно поделить на три подгруппы:

- 1) перевод игры слов игрой слов (в том числе компенсация);
- 2) перевод игры слов не игрой слов;
- 3) комбинаторные техники.

Прием переводческой компенсации в переводческом сообществе считается трудноосуществимым; тем не менее, он рассматривается в работах многих ученых, имеет собственную теоретическую базу и множество классификаций.

Для практического исследования нами было отобрано и проанализировано 30 случаев использования приема компенсации в переводе «Алисы в Стране Чудес» на японский язык. Из общего количества примеров для нашего исследования мы отобрали 9 случаев и включили в практическую часть исследования их подробный анализ. В ходе работы выяснилось, что Хиро Ямагата при переводе чаще всего (в 28 случаях из 30 в общем и в 7 случаях из 9 среди примеров, представленных в практической части работы) прибегал для восполнения утраченной игры слов к приему параллельной компенсации (по классификации С.А. Циркуновой), моделируя новую шутку с использованием способов создания игры слов, которыми пользовался и автор оригинального произведения. Лишь в двух случаях переводчик воспользовался приемом обобщенной компенсации, изменив способ построения игры слов, чтобы юмор ситуации был больше понятен японскому читателю. Кроме того, порой прием компенсации в обоих случаях был сопряжен с культурной адаптацией: так, произошла замена переделанной английской поговорки на переделанное японское выражение, а также смена названия рыбы ввиду того, что мерланг из оригинального текста не знаком японцам так, как минтай, добыча которого ведется в Японском море.

Нередко можно было наблюдать и то, что в результате компенсации утраченного юмора новая шутка, построенная на игре слов, приобретала черты народных японских каламбуров дадзэрэ, которые японцы считают детским или стариковским юмором. Также была встречена и игра слов, похожая по структуре на японские загадки надзо-надзо, обыгрывающие звучание или написание слов.

В заключение можно сказать, что прием переводческой компенсации вполне может использоваться для перевода игры слов на японский язык, если

переводчик будет пользоваться возможностями родного языка, который дает возможность составить игру слов, основанную на омонимии или полисемии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Александрова Е.М. Языковая игра, игра слов, каламбур: терминологические замечания // Вестник московского государственного областного гуманитарного института. Серия: Филология. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. №1. С. 5–8.
2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: Советская энциклопедия, 1966. 608 с.
3. Бабушкин А.П., Ломов А.М. Каламбур как вид языковой игры: механизмы образования // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2015. №1. С. 16–19.
4. Бакина М.А. Словотворчество // Языковые процессы современной русской художественной литературы. М.: Наука, 1977. С. 78–128.
5. Бархударов Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М.: Междунар. отношения, 1975. 240 с.
6. Бреева Л.В., Бутенко А.А. Лексико-стилистические трансформации при переводе [Электронный ресурс]. URL: <http://belpaese2000.narod.ru/Trad/trasform01.htm> (дата обращения: 29.10.2018).
7. Богин Г.И. Субстанциональная сторона понимания текста // Тверь: ТвГУ, 1993. 132 с.
8. Будник Е.А., Лукьяненко М.В. Передача игры слов как переводческая проблема // Язык и культура (Новосибирск). 2015. №17. С. 96–101.
9. Вагнер К.С., Корепина Н.А. Игра слов в английском языке и способы ее воссоздания при переводе // Молодежный вестник ИрГТУ. 2018. №8 (3). С. 150–152.
10. Виноградов В.С. Перевод. Общие и лексические вопросы. М.: Просвещение, 2004. 240 с.

11. Вороничев О.Е. О лингвостилистических особенностях каламбура и каламбурной рифмы // Начальная школа. 2010. №2. С 36–40.
12. Вороничев О.Е. О стилистических функциях и сферах употребления каламбура // Начальная школа. 2013. №3. С. 10–14.
13. Вотинцева М.Л. К проблеме перевода омонимичного каламбура // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия: Филология. Социальные коммуникации. 2012. №1 (25). С. 50–54.
14. Демурова Н.М., Маршак С.Я., Орловская Д.Г. Приключения Алисы в стране чудес. София: Издательство литературы на иностранных языках, 1967. 226 с.
15. Жеребило Т.В. Словарь лингвистических терминов. Назрань: «Пилигрим», 2010. С. 160.
16. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983. С. 172–211.
17. Ильясова С.В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М.: ФЛИНТА, 2015. 296 с.
18. Ильясова С.М. Языковая «игра» в газетном тексте // Образование. 2001. №23. С. 77.
19. Иванов С.С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Лингвистика. 2009. №6 (2). С. 227–231.
20. Колосова П.А. Рун или пропал? // Понимание и рефлексия в коммуникации, культуре и образовании: сб. научн. тр. Тверь: Изд-во ТвГУ, 2012. С. 65–70.
21. Колосова П.А. Перевод игры слов в художественном тексте: герменевтический аспект: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 28.11.2013. Тверь, 2013. 15 с.

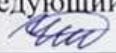
22. Колосова П.А. Функции игры слов в системе содержаний и в системе художественного текста // Вестник ТвГУ. Серия "Филология". 2013. №2. С. 89–96.
23. Колосова П.А. Способы перевода игры слов в художественном тексте // Вестник ТвГУ. Серия "Филология". 2014. №2. С. 249–255.
24. Колосова П.А. Ошибки и неудачные решения при переводе игры слов в художественном тексте // Вестник ТвГУ. Серия "Филология". 2015. №4. С. 247–251.
25. Корниенко О.А. Игра слов, каламбур, паронимазия, амфиболия: к проблеме определения и дифференциации понятий в литературоведческом аспекте // Вісник Одеського національного університету. Філологія. 2013. Т. 18. №1 (5). С. 33–48.
26. Лебедева Е.Б. Уточнение понятия «языковая игра» в лингвистике // Язык и культура. 2014. №4 (28). С. 48–63.
27. Мелешко Р.А. Лексические средства выражения игры слов в японской рекламе // #ScienceJuice2020: сб. науч. тр. М.: МГПУ, 2021. С. 205–213.
28. Миньяр-Белоручев Р.К. Теория и методы перевода. М.: Московский Лицей, 1996. 207 с.
29. Москотельников А.А. Льюис Кэрролл в иероглифах и не только: о переводе игры слов с английского языка на японский // Мосты. Журнал переводчиков. 2014. Т.2. С. 51–63.
30. Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. М.: Лабиринт, 2006. 282 с.
31. Рецкер Я.И. Теория и переводческая практика. М.: Р. Валент, 2007. 244 с.
32. Сазонова Л.А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Москва, 2004. 24 с.

33. Санников В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. 1995. №3. С. 56–69.
34. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
35. Шмунер А.С., Жигачева С.В. Прием компенсации при переводе японской поэзии как способ передачи замысла автора (на материале стихотворений Канэко Мисудзу) // Иностранные языки в высшей школе. 2019. №1 (48). С. 42–49.
36. Штырхунова Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2005. 160 с.
37. Щедровицкий Г.П. Смысл и значение. Избранные труды. М: Школа культурной политики, 1995. С. 545–576.
38. Щербина А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура). М.: АН УССР, 1958. 68 с.
39. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. №90. С. 169–171.
40. Циркунова С.А. Использование приёма компенсации при переводе игры слов // Перевод: традиции и современные технологии: сб. науч. тр. М.: Всероссийский центр переводов научно-технической литературы и документации, 2002. С. 32–41.
41. Яковлева М.А. К вопросу о классификации различных видов компенсации // Вопросы филологических наук. 2008. №4. С. 46–48.
42. Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland. London: Macmillan and CO, 1865. 140 p.
43. Delabastita D. There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet. Amsterdam: Rodopi, 1993. 522 p.

44. Leigh J.H. The Use of Figures of Speech in Print Ad Headlines // Journal of Advertising. 1994. Vol. 23. №2. P. 17–33.
45. Monsefi R., Mahadi TST. Wordplay in English Online News Headlines // Advances in Language and Literary Studies. Australia: Australian International Academic Centre. 2016. Vol. 7. P. 68–75.
46. Scherling J. The creative use of English in Japanese punning // World Englishes. 2016. Vol. 36. №2. P. 276–292.
47. Weaver W. Alice in Many Tongues: The Translations of Alice in Wonderland. Madison: The University of Wisconsin Press, 1964. 147 p.
48. 山形浩生。不思議の国のアリス, 2003。[Хиро Ямагата. Алиса в Стране Чудес].

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

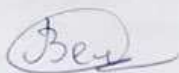
Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой ВЯ
 Е.В. Чистова
« 23 » июня 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

**ПРИЕМ КОМПЕНСАЦИИ КАК СПОСОБ ПЕРЕДАЧИ
ИГРЫ СЛОВ В ЯПОНСКОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ
ТЕКСТЕ (НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЛЬЮИСА
КЭРРОЛЛА «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС»)**

Выпускник



Д.Е. Веселова

Научный руководитель



канд. филол. наук,
доц. Е.В. Чистова

Научный консультант



старш. преп. кафедры ВЯ
Ю.М. Горячева

Нормоконтролер



Е.В. Буркова

Красноярск 2021