

«КВАЗИПЕРЕВОД КАЛАМБУРА»: СТРАТЕГИИ, МЕТОДЫ И БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ

Е. М. Александрова

*Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации*

Поступила в редакцию 12 июня 2018 г.

Аннотация: статья посвящена изучению специфики перевода каламбура, являющегося основой комического эффекта анекдота. «Квазиперевод» определяется как наиболее релевантная стратегия перевода каламбура, основными методами которого являются логико-эвристический и ассоциативный методы, а также метод «поискового слова». Основные методы могут быть дополнены такими вспомогательными методами обработки больших данных, как «краудсорсинг», «метод словарной ошибки», «метод обработки электронной карты слова». Комплексное применение указанных методов способствует повышению вариативности и качества переводов, которые могут быть использованы при расширении памяти переводов.

Ключевые слова: каламбур, квазиперевод, методы перевода, методы обработки больших данных, аудиовизуальный перевод.

Abstract: the article is devoted to the study of the translation specifics of the pun as the basis of the comic effect of joke. “Quasi-translation” is defined as the most relevant strategy of pun translation; the main methods of “quasi-translation” are: the logical-heuristic method, the association method and the “search word” method. The main methods can be supplemented by the assisted methods of Big data analytics such as “crowdsourcing”, “dictionary mistake method”, “method of electronic word map analytics”. The complex use of these methods helps to improve variability and quality of translations, which can be used to expand the memory of translations.

Key words: pun, quasi-translation, methods of translation, methods of big data analytics, audiovisual translation.

Перевод языковой игры – сложное, а иногда исключительное задание для переводчика. Зачастую речь заходит о том, что перевод некоторых типов языковой игры невозможен. Отнесение тех или иных случаев языковой игры к разряду «непереводимых» – дело субъективное. Языковую игру, вызывающую наибольшее количество проблем при переводе, как правило, называют *каламбуром*. В большинстве случаев как в отечественных, так и в зарубежных исследованиях выделяют каламбуры с использованием омонимов, паронимов, полисемантов и фразеологических единиц (далее – ФЕ).

Следует отметить, что не все каламбуры оказываются неразрешимой переводческой проблемой. Так, случаи использования полисемантов, имеющих в переводящем языке (далее – ПЯ) соответствия с аналогичным лингвоигровым потенциалом, а также ФЕ, имеющих в ПЯ прямые соответствия, как правило, не вызывают особых сложностей при переводе. Наибольшие трудности при переводе вызывают, как правило, каламбуры с использованием омонимов, паронимов, полисемантов, соответствия которых в

ПЯ не имеют одного или нескольких значений, обыгрываемых в исходном языке (далее – ИЯ), а также ФЕ, не имеющих в ПЯ прямых соответствий, именно такие случаи рассматриваются в рамках данной статьи.

Стратегиями перевода каламбура могут быть **опущение, буквальный перевод, буквальный перевод с комментарием, перевод-изложение, вольный перевод**, а также **адекватный «квазиэквивалентный» перевод** (далее – «квазиперевод»). Значительное влияние на выбор стратегии перевода оказывает контекст.

Одной из наиболее сложных переводческих проблем является использование каламбуров в аудиовизуальных произведениях, в том числе в кино. Довольно низкий процент удачных кинопереводов каламбуров объясняется тем, что задача переводчика связана с преодолением сложностей не только лингвистического, но и экстралингвистического характера. Эта проблема затрагивается в работах как отечественных, см., например, [1, с. 68–72; 2; 3], так и зарубежных ученых, см., например, [4–10] и др.

Особую сложность вызывают те случаи, когда в аудиовизуальном произведении используется калам-

бур, вовлеченный в контекст жанра анекдота. В этом случае переводчик сталкивается с дополнительными ограничениями, а именно невозможностью использовать *опущение* каламбура в одном месте с последующей *компенсацией* в другом, переводчик также не может использовать *буквальный перевод с комментарием* или *перевод-изложение*. *Вольный перевод* также не всегда приводит к положительному результату, так как зачастую переводчик выходит за рамки перевода, и переводной текст в таком случае уже не имеет ничего общего с оригиналом.

В ходе изучения данного вопроса было выявлено, что при переводе анекдота, в основе которого лежит «непереводимый» каламбур, наиболее релевантной стратегией оказывается «квазиперевод». «Квази» (мнимый, ложный) перевод применяется для текстов, характеризующихся «мнимой, ложной» переводимостью, связанной с тем, что на первый взгляд «переводимая» языковая игра в случае использования межъязыковых соответствий превращается в ПЯ в набор бессвязных фраз. «Квазиперевод» используется в тех случаях, когда переводчик сталкивается с явлениями, в отношении которых применение других переводческих стратегий не дает положительного результата.

При создании «квазиперевода» неизбежно возникает вопрос о том, какие семантические и синтаксические значения оригинала необходимо сохранить в первую очередь. Основными компонентами, выделяемыми в структуре языковой игры (каламбура), являются *ядро* (знаки, их форма и/или содержание), *среда* (минимальное окружение ядра, позволяющее реализовать языковую игру), а также *механизм* (тип взаимодействия знаков ядра). Переводчик должен определить, какие из этих компонентов необходимо сохранить в первую очередь, и попытаться передать в ПЯ их максимально возможное количество.

Мнения теоретиков и практиков перевода по поводу того, что важнее сохранить при переводе, расходятся. Исследование показало, что при переводе каламбура в первую очередь необходимо сохранить тот знак ядра (как правило, в составе ядра представлено два и более знака), который обладает необходимым лингвоигровым потенциалом для создания каламбура в ПЯ. Только после решения этой задачи переводчик может приступить к передаче среды и контекста. Передать один из знаков можно как при помощи использования межъязыковых соответствий, так и при помощи разного рода переводческих преобразований.

Следует отметить, что использование преобразований в случае с каламбуром приобретает решающее значение. В. В. Сдобников отмечает, что «отказ от использования прямых соответствий слов, обыгры-

ваемых в оригинале, является основным принципом передачи языковой игры в переводе» [11, с. 135]. С. Влахов и С. Флорин также считают, что «в очень многих случаях, когда нет возможности путем “пословного” перевода достаточно четко передать “каламбурность” сочетания, переводчик не переносит тот оборот, который дается ему автором подлинника, а создает с вою игру слов, близкую, напоминающую по тем или иным показателям авторский каламбур, но свою, создаваемую иногда на совсем иной основе и проводимую совсем другими средствами» [12, с. 371] (выделено С. Влаховым и С. Флориным). По мнению Н. Галь, такая свобода необходима переводчику, чтобы полнее передать стиль и замысел автора [13, с. 166].

Иными словами, к «квазипереводу» можно отнести те случаи, когда переводчик создает новый каламбур, используя совершенно иные средства для передачи ключевых компонентов оригинала. Таким образом, «квазиперевод» можно назвать своего рода «творческой адаптацией», в ходе которой главная задача переводчика – «остаться в рамках перевода». И. Гамбье отмечает, что творческая адаптация, имеющая много общего с локализацией, адаптацией, переводом-редактированием и творческим переписыванием, дистанцируется от исходного текста и от собственно перевода, наделяя переводчиков более ответственной и позитивной ролью [14, с. 71].

К «квазипереводу» языковой игры относятся те случаи, когда переводчику при помощи использования межъязыковых соответствий или переводческих преобразований удается передать в ПЯ один из знаков, используемых для создания языковой игры в ИЯ, поскольку при замене обоих знаков речь идет, как правило, уже не о «квази», а о вольном переводе, а также о случаях, когда переводчики выходят за рамки перевода. Сохранение обоих знаков также не позволяет вести речь о «квазипереводе», поскольку в этом случае можно говорить о переводе в его прямом значении (адекватном и в определенной степени эквивалентном).

«Квазиперевод» предполагает комплексное использование различных методов. В данной статье используется подход, предложенный Р. К. Миньяром-Белоручевым, который определяет метод как систему действий, вырабатываемую человеком на основе опыта, как целенаправленную систему взаимосвязанных приемов, учитывающую вид перевода и закономерно существующие способы перевода [15, с. 142]. Использование данного подхода, а также переводческого эксперимента позволило выявить основные методы «квазиперевода» каламбура, являющегося основой комического эффекта анекдота: *ассоциативный* метод, метод «*поискового слова*» и *логико-эвристический* метод.

Ассоциативный метод связан с построением связей между переводимым текстом и аналогичными текстами, существующими в культуре ПЯ, и заключается в том, чтобы отыскать в памяти анекдот, в основе которого лежит аналогичный каламбур.

Метод «поискового слова» связан с использованием ресурсов Интернета и заключается в том, чтобы обратиться к интернет-сайтам, где представлены каламбуры.

Логико-эвристический метод предполагает использование алгоритмов перевода, которые могут быть разработаны для разных типов каламбура. Данный метод предполагает использование межязыковых соответствий, а также различных типов переводческих трансформационных и деформационных преобразований для передачи одного из знаков ядра, имеющего необходимый потенциал для создания двусмысленности, и последующего подбора другого знака, имеющего с ним сходство или аналогию звучания или написания.

Рассмотрим специфику использования вышеуказанных методов на примере языкового анекдота из фильма «Солнечный удар» (2014) (реж. Н. С. Михалков). Контекстом каламбура является малоформатный жанр анекдота. Ситуация, описываемая в анекдоте, не имеет тесной связи с общим контекстом фильма, но при этом ситуация имеет связь с видеорядом (на экране демонстрируется портсигар, рис. 1, 2).

Очевидно, что английскому переводчику в данном случае пришлось столкнуться с большими сложностями, которые обусловлены использованием паронимов *папирос* / *папи* (*папы*) *рос*, а также тем, что каламбур произносится с «грузинским» акцентом. Поскольку в данном случае языковая игра ограничена микроконтекстом (анекдотом) и не имеет тесной

связи с макроконтекстом (фильмом), для ее перевода могут быть использованы разные методы.

Ассоциативный метод

Использование ассоциативного метода связано с памятью и личным опытом переводчика и предполагает поиск аналогов переводимого текста в культуре ПЯ. В этом случае может быть использован как личный опыт переводчика, непосредственно несущего ответственность за выполнение задачи, так и опыт других переводчиков при использовании краудсорсинга (англ. *crowdsourcing*, *crowd* – «толпа» и *sourcing* – «использование ресурсов»), предполагающего получение необходимых услуг, идей или информации посредством обращения к большому числу различных групп людей, чаще всего осуществляемого посредством сети Интернет [17]. Так, при обсуждении перевода вышеприведенного каламбура в группе «Союз переводчиков» (Facebook) одним из ее участников был предложен вариант, который вполне может быть использован без каких-либо дополнительных преобразований:

– What did the big chimney say to the little chimney?
You're too young to be **smoking** (курить, дымить)!

Суть данного метода заключается в том, что, подобрав похожий пример, переводчик может использовать при переводе как весь текст анекдота целиком, так и только каламбур.

Метод «поискового слова»

Данный метод является одним из методов обработки больших данных. В переводимом примере обыгрываются знаки: *исходный* «*папирос*» и *производный* «*папы(и) рос*». Прежде всего переводчику необходимо определить, какой знак следует использовать в составе «поискового слова». Как правило, исходный знак, всегда являющийся эксплицитным,

ИЯ (рус.)

– А вы знаете, чем отличается пустой портсигар от круглого сироты?

– Пустой портсигар, он просто, без *папирос*, а круглый сирота не только без *папи рос*, но и без мамы рос.

ПЯ (англ.)

– Do you know what's the difference between an empty cigarette case and a full orphan?

– No? Do you know?

– An empty cigarette case lacks only the cigarettes. But a full orphan lacks both the cigarettes and his “mummy”.

– Wasn't it too funny?

– When I was saying he has no cigarettes, I meant he has no father. And then... actually it's not funny at all [16]



Рис. 1. «Солнечный удар» (2014). «Угостите папироской!»



Рис. 2. «Солнечный удар» (2014). «А вы знаете, чем отличается пустой портсигар от круглого сироты...»

имеет более важное значение, итоговый знак в ряде случаев может оставаться имплицитным, только подразумеваться. В том случае, если использование исходного знака не привело к решению задачи, следует попытаться использовать итоговый знак.

Для исходного знака (рус.) *папироса* необходимо подобрать соответствие в ПЯ (англ.) *cigarette*, чтобы использовать его в составе «поискового слова». В качестве «поискового слова» могут быть использованы следующие фразы: «анекдоты про/о (обыгрываемый знак)», “*jokes about ...*” и т. д. Использование метода «поискового слова» позволило найти в английской традиции анекдот, в котором обыгрываются паронимы *nicotine/ Nick-o-Teen*:

Quality programming for kids provided by new “*Nick-o-Teen*” cable network [18].

Эту идею можно использовать при переводе:

– What do a boy with a tin, whose name is Nick, and a cigarette have in common?

– Nick-o-tin (перевод наш. – Е. А.).

Следует отметить, что подобные варианты могут быть использованы только в крайних случаях, когда переводчик не может предложить вариант, передающий большее количество семантических характеристик оригинала.

Логико-эвристический метод

Использование логико-эвристического метода, как правило, приводит к созданию переводов, имеющих больше общих семантических и синтаксических значений с оригиналом, чем использование метода «поискового слова» и ассоциативного метода. Он связан с использованием алгоритмов, представляющих собой логическую последовательность переводческих операций, направленных на поиск знаков в ПЯ, имеющих необходимый лингвоигровой потенциал для создания двусмысленности. Данный метод предполагает использование как межъязыковых соответствий, так и различных типов переводческих преобразований: универсальных трансформационных (эквиваленции, адаптации, генерализации, конкретизации и др.) и индивидуальных для каламбура, деформационных (межъязыковой паронимизации, деокказионализации, идиоматизации и др.).

Использование *прямых соответствий* для исходного знака (рус.) *папироса* (англ.) *cigarette* в данном случае не привело к успешному решению переводческой задачи. Использование гипонимов для итогового знака (без) *папы рос* (англ.) *orfan* оказалось более продуктивным. В качестве перевода можно предложить следующий текст:

– Is the boy without cigarettes and parents **grief or fun**?

– He is a **grief orfan** (перевод наш. – Е. А.).

Этот вариант был получен в ходе использования краудсорсинга: в ходе обсуждения проблемы перевода данного анекдота в группе «Союз переводчиков»

(Facebook) одним из участников обсуждения было предложено обыграть существительное *orfan / or fun* (*grief or fun*).

Использование слов, находящихся в том же семантическом поле, что и обыгрываемый в оригинале знак, так же как гипонимов, синонимов, гиперонимов, эквивалентных замен и т. д., является распространенной практикой при переводе каламбура. Для их поиска переводчик может воспользоваться как своими собственными знаниями, так и печатными и электронными словарями, электронными корпусами, например порталом «Карта Слов», представляющим собой «сплав достижений фундаментальной лингвистики и последних разработок в области машинного обучения и искусственного интеллекта» [19], и его аналогов в других языковых традициях.

Контекст каламбура, например визуальный ряд, также может дать некоторые подсказки при подборе знака, который необходимо сохранить при переводе. В фильме во время рассказывания анекдота демонстрируется *портсигар* (см. рис. 1, 2) (англ.) *cigarette case*. В английском языке существительное *case* является многозначным и позволяет языковую игру с использованием значений (судебное дело, коробка, дипломат и др.). В качестве варианта перевода можно использовать следующий пример:

What do cigarettes and a lawyer (a diplomat) have in common?

Both need a **case** (перевод наш. – Е. А.).

В данном случае основой каламбура уже является не сходство звучания, а многозначность, но это не делает вышеприведенный вариант перевода менее удачным. Вообще замена одного механизма другим – достаточно распространенное явление в практике перевода каламбура.

Одним из видов деформационных преобразований, которые могут быть успешно использованы при переводе каламбура с использованием омонимов и паронимов, является *межъязыковая паронимизация*, предполагающая поиск в ПЯ единиц, имеющих сходство звучания с единицами, обыгрываемыми в ИЯ, например (рус.) «*папи*» *рос*, (англ.) *papyrus*. Для создания каламбура необходимо подобрать созвучие к существительному (англ.) *papyrus*. Подобрать сходно звучащие знаки в ПЯ переводчик может как при помощи ресурсов собственной памяти, так и при помощи использования метода «словарной ошибки», предполагающего использование электронных словарей. Так, например, электронный словарь «АВВУУ Lingvo» имеет функцию поиска неправильно набранных (введенных в поисковую строку) слов, предлагая возможные варианты правильного написания. К примеру, при вводе слова *papyrus* достаточно заменить одну или две буквы или поставить лишний пробел, например *papur us*, словарь предлагает не-

сколько вариантов написания искомого слова (англ.) *rareg*, *rarugi*, *raregu*, *rargus*, *rarru*, *rireg*. Можно использовать существительное *paper* (бумага), тем более что оно этимологически связано и со словом *rargus*, и со словом *papirrosa*, и существительное *pipec* (курильщик трубки).

– What is the difference between *rargus* and a smoker?

Rargus is a *paper*, *smoker* is a *pipec* (перевод наш. – Е. А.).

Использование подобного рода деформационных преобразований является крайней мерой, поскольку в случае, когда каламбур имеет контекстуальную обусловленность, перевод с использованием деформационных преобразований может оказаться неуместным.

Недостатком данного метода является то, что переводчик не всегда может быть уверен в адекватности предлагаемого им перевода. В этом случае он может снова прибегнуть к краудсорсингу, обратившись к иноязычной аудитории для оценки перевода, например в соцсетях или на форумах.

Переводчикам приходится учитывать самые разные факторы, чтобы их перевод был адекватно принят целевой аудиторией. Перебор вариантов является эвристическим поиском, предполагающим использование приемов, позволяющих отсеять неправильные, тупиковые решения. Перебирая возможные варианты, переводчик видит конечную цель, и тот момент, когда он находит нужное решение, можно назвать переводческим озарением. Однако нельзя исключать ситуации, когда переводчик может оказаться в тупике при решении той или иной переводческой задачи. Логико-эвристический метод может на разных этапах подключать другие методы «квазиперевода».

Каждый из основных методов предполагает использование вспомогательных методов обработки больших данных (*big data*), к широкому применению которых во всех сферах привело развитие информационных технологий и Интернета. Перевод каламбура не является исключением. Методы обработки больших данных предполагают использование внутренних и внешних источников. К внутренним источникам могут быть отнесены электронные словари, к внешним – социальные сети, Интернет и специализированные базы данных. Так, логико-эвристический метод может быть дополнен «методом обработки карты слова», а также методом «словарной ошибки» для перевода каламбуров с использованием омонимов и паронимов, который также может быть применен в сочетании с методом «поискового слова». Ассоциативный метод может быть дополнен методом «краудсорсинга». Умение правильно сочетать основные и вспомогательные методы способствует получению более эффективного результата.

Одним из важных этапов перевода каламбура является выявление наиболее подходящего варианта. Каждый метод и результат его применения следует верифицировать – определить его соответствие поставленной задаче, контексту. Далеко не все представленные выше варианты переводов будут соответствовать макроконтексту, тем не менее разнообразие возможностей снижает риск возникновения тупиковых ситуаций, когда переводчик готов расписаться в собственном бессилии.

Комплексное использование различных методов позволяет значительно повысить вариативность и качество перевода. Полученные варианты переводов каламбура могут быть использованы при расширении памяти переводов – баз данных, представляющих набор ранее переведенных текстов и их сегментов.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Матасов Р. А.* Перевод кино/видео материалов : лингвокультурологические и дидактические аспекты : дис. ... канд. филол. наук / Р. А. Матасов. – М., 2009. – 167 с.
2. *Ерошин А. П.* К переводу игры слов в аудио-медиа-текстах (на материале американского и английского телесериалов) / А. П. Ерошин // Вестник МГОУ. Сер. «Лингвистика». – 2014. – № 1. – С. 86–91.
3. *Грошев Н. В.* Каламбур в кино : лингвистическое явление и переводческая проблема / Н. В. Грошев // Вестник ВолГУ. Сер. 9. Лингвистика, лингводидактика и переводоведение. – 2015. – Вып. 13. – С. 121–125.
4. *Tiersma P. M.* Language-Based Humor in the Marx Brothers Films / P. M. Tiersma. – Bloomington, IN: Indiana Univ. Linguistics Club, 1985. – 143 p.
5. *Van Baardewijk J.* Zazie dans les poldes – Astérix chez les Bataves. Le jeu de mots est-il vraiment intraduisible? / J. Van Baardewijk, A. Van der Linden, M. Niessen // Recherches de linguistique française d'Utrecht. – 1987. – № 6. – P. 107–120.
6. *Pisek G.* Wordplay and the dubber/subtitler / G. Pisek // AAA – Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik. – 1997. – Vol. 22:1. – P. 37–51.
7. *Schröter T.* Shun the Pun, Rescue the Rhyme? – The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film / Th. Schröter. – Universitetsstryckeriet, Karlstad, 2005. – 399 p.
8. *Chiaro D.* Verbally Expressed Humour on screen: Reflections on translation and reception / D. Chiaro // The Journal of Specialised Translation. – 2006. – Vol. 6. – P. 198–208.
9. *Dore M.* The audiovisual translation of fixed expressions and idiom-based puns / M. Dore // Dimensions of humor : explorations in linguistics, literature, cultural studies and translation. – 2010. – P. 361–386.
10. *Brisset F.* Doublage et duplicité : traduire l'humour verbal au cinéma / F. Brisset // Traduire. – 2015. – № 232. – P. 5–21.

11. Сдобников В. В. Теория перевода : [учебник для студ. лингв. вузов и факультетов иностр. языков] / В. В. Сдобников, О. В. Петрова. – М. : АСТ: Восток-Запад, 2007. – 448 с.
12. Влахов С. Непереваемое в переводе : монография / С. Влахов, С. Флорин. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Высш. шк., 1986. – 416 с.
13. Галь Н. Слово живое и мертвое (Из опыта переводчика и редактора) / Н. Галь. – 4е изд., доп. – М. : Книга, 1987. – 273 с.
14. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий / И. Гамбье // Вестник СПбГУ. Сер. 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. – 2016. – Вып. 4. – С. 56–74.
15. Миньяр-Белоручев Р. К. Теория и методы перевода. – М. : Московский лицей, 1996. – 208 с.
16. Opensubtitles. – Mode of access: <http://www.english-subtitles.club/.../2014-solnechnyy-udar.ht...>
17. Merriamwebster. – Mode of access: <http://www.merriamwebster.com/dictionary/crowdsourcing>
18. Jokes4us. – Mode of access: <http://www.jokes4us.com/peoplejokes/smokingjokes.html>
19. Wikivox.ru. – Режим доступа: <https://kartaslov.ru>

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации

Александрова Е. М., кандидат филологических наук, доцент Центра лингвистики и профессиональной коммуникации ИПиНБ

E-mail: elena_751@mail.ru

Тел.: 8-926-168-31-87

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration

Aleksandrova E. M., Candidate of Philology, Associate Professor of the Center of Linguistics and Professional Communication (ILNS)

E-mail: elena_751@mail.ru

Tel.: 8-926-168-31-87