

## ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Понятие языковой игры подразумевает плюрализм смыслов. Языковая игра может осуществляться на всех уровнях языка: лексическом, семантическом, словообразовательном и фонетическом. Одной из разновидностей языковой игры является каламбур.

По мнению О. В. Троицкой, основными приемами перевода каламбура являются опущение, компенсация и калькирование. Опущение подразумевает отказ от передачи каламбура. Компенсация – это замена переданного компонента оригинала аналогичным компонентом, восполняющим потерю информации и способным оказать схожее воздействие на реципиента. Калькирование означает, что лексические единицы одного языка переводятся путем замещения их структурных компонентов соответствующими элементами языка перевода. Данные приемы обычно применяются в следующих случаях:

1) при переводе полисемантических каламбуров (*Улыбки разных широт* – географическое понятие и характеристика улыбки);

2) при переводе омонимичных каламбуров (*“I had NOT!” cried the Mouse, sharply and very angrily. “A knot!” said Alice*), в предложении из третьей главы «Алисы в Стране Чудес» *not* – отрицательная частица и *knot* – существительное *узел*. Н. М. Демурова строит каламбур на полисемии слова *вынести*: 1) ‘вытерпеть, выдержать’; и 2) ‘унести, доставить наружу, за пределы чего-то’: «*Этого просто не вынести!*» – «*А что нужно вынести?*»);

3) при переводе антонимичных каламбуров (*Многие американцы сложили головы в джунглях Меконга. Многие подняли их, бросив вызов «грязной войне»*). В английском нет подходящего по форме аналога для выражения *сложить голову* (*to lay down one’s life*), его можно заменить как *to lose one’s head*);

4) при переводе каламбуров на основе значимых имен собственных;

5) при переводе каламбуров на основе вымышленных слов. (Окказионализм *Sens-O-Matic* – *sense* ‘чувство, ощущение’ и *automatic* ‘автоматический’. Первый переводчик, В. В. Баканов, перевел путем сращения – *чуткомат*. Второй переводчик, В. С. Филиппов, берет за основу слово *sense* и посредством аффиксации образует окказионализм *ощущатель*).

Между эквивалентами обнаруживаются незаметные при других обстоятельствах расхождения, например, в сочетаемости, стилистической окрашенности или эмоциональном заряде, в наборе синонимов или антонимов, в этимологии и т.д. Иногда достаточно незначительного с виду отличия, чтобы создать препятствие для правильной передачи игры слов на язык перевода и заставить переводчика искать новые способы и приемы. При работе с каламбуром (языковой игрой слов) переводчик прибегает к стилистическим приемам перевода, к которым обычно относят буквальный перевод, компенсацию и прием транслитерации.