

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ИНСТИТУТ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ И МЕЖДУНАРОДНЫХ
ОТНОШЕНИЙ

Кафедра английской филологии и межкультурной коммуникации

**ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ СЛОВ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ Л.
КЭРРОЛЛА «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС», «АЛИСА В ЗАЗЕРКАЛЬЕ»,
«ОХОТА НА СНАРКА»**

Выпускная квалификационная работа

обучающегося по направлению подготовки

45.03.02. Лингвистика

очной формы обучения,

группы 04001302

Юрковой Татьяны Владимировны

Научный руководитель
кандидат филологических наук,
доцент
Белкина И.В.

БЕЛГОРОД 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. Теоретические основы изучения игры слов как лингвистического явления.....	6
1.1 Определение понятия языковой игры и её классификация.....	6
1.2 Основные подходы и способы передачи игры слов.....	14
1.3 История создания произведений Л. Кэрролла и их оценка критиками....	20
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I	29
ГЛАВА II. Анализ стилистических выразительных средств в произведениях Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка».....	31
2.1 Особенности языка произведений и характеристика образов героев через выразительные средства.....	31
2.2 Каламбуры в произведениях Л.Кэрролла и их перевод на русский язык.....	46
2.3 Окказионализмы в произведениях Л.Кэрролла и их перевод на русский язык.....	56
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II.....	66
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	68
Список используемой литературы.....	69

ВВЕДЕНИЕ

Одной из наиболее актуальных проблем современных лингвистических исследований является проблема лингвистического описания художественного текста, в котором основное место отводится игровым приёмам. Обращение к мастеру познания мира через игру Льюису Кэрроллу, юбилей со Дня рождения которого отмечается в 2017 году, позволяет, с одной стороны, охарактеризовать авторский стиль одного из самых загадочных феноменов британской и мировой литературы, и, с другой стороны, описать языковую игру, как особую форму лингвокреативной деятельности человека. Льюис Кэрролл - один из самых известных писателей нонсенса. Его произведения принадлежат к жанру литературы под названием «литературный бред». И хотя нонсенс в поэзии использовался зачастую для «развлекательных целей», и для наиболее бессмысленных поэтических актов, он имеет глубокую символику и до сих пор оставляет открытую дверь для различных интерпретаций. Ч. Доджсон (Л. Кэрролл) был мастером создания фантазии и прославился своими выдающимися навыками в игре слов и логики.

Льюис Кэрролл использовал игру слов в стихах и прозах, в романах и поэмах. Контактируя со своими близкими друзьями и семьей, а также с инновационным и эксцентричным обществом и политикой викторианской эпохи, он создал прекрасную поэзию.

Его произведения - это новый взгляд на время и существование, логические головоломки с причудливой игрой слов, новые лингвистические открытия, «новая жизнь» фольклора в виде нонсенса.

Даже в настоящее время творчество и литературный язык писателя представляет интерес для математиков, физиков, философов, и, конечно же, для литературоведов, филологов и лингвистов.

Данное исследование посвящено изучению языковых особенностей игры слов в художественной речи произведений Льюиса Кэрролла и

специфики их перевода на русский язык на примере произведений «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка».

Актуальность данного исследования обусловлена, с одной стороны, важной ролью творчества Льюиса Кэрролла как художественного явления мирового уровня и в связи с 185-летием со дня рождения писателя и, с другой стороны, необходимостью изучения языковой игры как лингвистического феномена, определяющего специфику речевой творческой деятельности.

Объектом исследования являются художественные тексты произведений Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка».

Предметом исследования выступают языковые особенности игры слов в произведениях Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка».

Цель данной работы состоит в изучении игры слов как лингвистического феномена и описании характерных средств выразительности в произведениях Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в зазеркалье», «Охота на Снарка».

Для реализации поставленной цели представляется необходимым решить следующие **задачи**:

1. Определить понятие игры слов, описать классификацию и способы передачи игры слов.
2. Изучить особенности языка произведений Кэрролла и выявить наиболее значимые выразительные средства.
3. Исследовать и проанализировать тексты оригинала и переводов на русский язык на предмет сохранения авторской образности.

Материалом исследования послужили примеры игры слов из произведений Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка» и варианты их переводов на русский язык,

выполненные Н.М. Демуровой, А.А. Щербаковой, В. Орлом, Г.М. Кружковым и И.Н. Гурвичем.

Теоретическим основанием для исследования послужили научные положения, разрабатываемые в трудах отечественных (Л.С. Бархударова, И.Л. Галинской, Н.М. Демуровой и др.) и зарубежных (D. Delabastita, D.Crystal и др.) учёных.

Методы исследования. В работе использовались метод лингвистического описания, сравнительно-сопоставительный метод, методы стилистического и контекстуального анализов.

Данное исследование состоит из Введения, двух глав, Заключения и Списка используемой литературы.

Во **Введении** обосновывается актуальность данного исследования, формируются его цели и задачи, определяются теоретическая и методическая базы.

В **первой главе** «Теоретические основы изучения игры слов как лингвистического явления» рассматривается специфика феномена языковой игры (ЯИ), анализируются существующие классификация ЯИ, а также определяются основные подходы и способы передачи игры слов на русский язык.

Во **второй главе** «Анализ стилистических выразительных средств в произведениях Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка» репрезентируются основные выразительные средства игры слов в исследуемых произведениях, описывается роль каламбуров и окказионализмов в языке художественных произведений Кэрролла, анализируются переводческие решения для каждого стилистического средства.

В **Заключении** представлены обобщённые результаты проведённого исследования.

ГЛАВА I. Теоретические основы изучения игры слов как лингвистического явления

1.1. Определение понятия языковой игры и её классификация

Л. Витгенштейн был первым, кто дал определение термину «языковая игра» в работе «Философские исследования», как особого способа манипулирования языком. Он внёс значительный вклад в исследование языковых игр. Со времен Л. Витгенштейна, термин «языковая игра», как и само явление невероятно усложнилось. Оно - многоплановое, многоуровневое, активно развивающееся, на стыке многих наук. И так как авторы проводят манипуляции с языком, творческий процесс предполагает использование языковых игр (Козлова, 1996).

Игра слов представляет собой литературный прием, а так же форму остроумия, где слова являются основным предметом работы, в первую очередь с целью ожидаемого эффекта или для развлечения. «Философы и психологи считают игру одним из фундаментальных свойств человеческой природы. Это вид деятельности, который не преследует каких-то конкретных практических целей. Цель игры - доставить удовольствие людям, которые принимают в ней участие» (Горелов, Седов, 1997: 138).

Языковая игра является довольно распространенным приёмом в устной культуре речи, как метод усиления смысла. Это особый вид речевой творческой деятельности, который проявляется в коммуникативной ситуации, имеющей признаки легкости, непринужденности. Перечисленные признаки относятся к компоненту коммуникативного акта, образующего разговорный язык. Другими словами, можно сказать, что образуются идеальные условия для возникновения языковой игры. В основе концепции языковой игры стоит аналогия между поведением людей в самих играх и событиях с реальными действиями.

Языковая игра предоставляет разнообразные возможности реализации для языковой системы. Во-первых, это умышленное нарушение стабильных, хорошо известных и общепринятых структур с определенной стилистической установкой на выразительность. Во-вторых, языковая игра включает в себя эксперимент, творческие установки, её результат в большинстве случаев является нарушением стереотипов, литературной нормы. Таким образом, одним из необходимых условий для функционирования языковой игры является необходимость признать преднамеренное отступление от общепринятых канонов участниками коммуникативного акта (говорящего и слушающего, пишущего и читающего) (Фомина, 2005: 164).

Как по поводу определения, так и в отношении самого термина между учёными всё ещё ведутся споры. В работах различных авторов можно встретить следующие термины: «каламбур», «игра слов», «языковая игра», «словесная острота», «двойной смысл» и т.д.

Для начала предпримем попытку определения языковой игры в узком смысле, акцентируя внимание на каламбуре, который и является её основой.

Согласно Большой Советской Энциклопедии каламбур - это стилистический оборот речи или миниатюра определённого автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова и словосочетания (БСЭ).

Каламбур является одной из форм игры слов, которая предполагает два или более значений, за счет использования нескольких значений слов или сходных по звучанию слов, для предполагаемого юмористического или риторического эффекта.

Известный французский философ современности Анри Бергсон определяет каламбур в качестве «предложения или высказывания, в котором то же предложение, как кажется на первый взгляд, предлагает два независимых значения, но это только видимость, в действительности существуют два разных предложения, составленные из разных слов, но

обыкновенно стараются показать, что являются одним и тем же, потому что оба имеют один и тот же звук» (Бергсон, 1999).

Нередко каламбур приравнивают к паронимазии. Паронимазией называется использование подобных звучащих слов, чтобы вызвать путаницу, часто для комического эффекта. Следует также различать каламбур и шутку. В то время как они имеют много общих черт, но совершенно не являются синонимами. Каламбур требует словесной игры. Шутка может содержать этот тип игры слов, но существует много шуток, которые не имеют какой-либо игры слов. Кроме того, некоторые каламбуры используются не с чувством юмора, а для придания риторического эффекта. В.З. Санников в своей статье «Каламбур как семантический феномен» указывает, что «в каждом каламбуре кроме прямого, буквального смысла есть добавочный смысл - иногда довольно убогий, иногда очень богатый, причём разный для всех видов каламбура» (Санников, 1995: 59).

Часто, чтобы понять и расшифровать значение каламбура требуются определённые знания. Многие известные авторы использовали каламбуры с большим эффектом. К примеру, Шекспир использовал язык с такой ловкостью, что его каламбуры часто приводили читателя в восторг. Ведь каламбуры придают тексту не только остроумие и чувство юмора, они имеют глубокий смысл и формируют способ, в котором текст интерпретируется читателями. Играя словами, авторы раскрывают свой ум и сообразительность своих персонажей (Нухов, 1997). К тому же каламбуры в литературных произведениях выступают как источник комического или преднамеренных усилий со стороны писателя, чтобы показать его/её творческие способности в использовании языка (Ханкова, 1993).

Каламбуры довольно часто встречаются в повседневном лексиконе: на улицах, в супермаркетах и кафе, в ресторанах и в общественном транспорте, в недрах офисов и т.п., поскольку мы рассматриваем языковую игру, как атрибут повседневной речевой коммуникации.

Как показали исследования, каламбур является одним из наиболее важных типов игры слов. Выделяется несколько подкатегорий каламбура и, следовательно, существуют различные классификации и типы каламбуров, сформулированные различными учеными:

- 1) омонимы (идентичные звуки и орфография);
- 2) омофоны (одинаковые звуки, но разные варианты написания);
- 3) омографы (различие в звуках, но идентичное написание);
- 4) паронимы (различие в орфографии, но в какой-то мере сходно звучащие).

Наиболее точная и полная классификация видов каламбуров представлена в БСЭ:

- 1) сопоставление омонимов;
- 2) созвучие слов в узком контексте;
- 3) столкновение омофонов
- 4) сопоставление омографов;
- 5) разрушение и переосмысливание устойчивых словосочетаний и фразеологизмов;
- 7) разные значения слова или словосочетания;
- 8) шуточная этимология;
- 9) составные каламбуры: сложный каламбур включает более одного каламбура (БСЭ).

Языковая игра функционирует на следующих уровнях текста (Качалова, 2010: 3):

- на фонетическом уровне:

ономатопея представляет читателям захватывающие, реалистичные и красноречивые описания звуков в поэзии и прозе (*Bow! Bow! - barked Rover*);

спунеризм - слова или фразы, в которых буквы или слоги поменялись местами («*Петушка хвалит кукуха за то, что хвалит он петушку*»);

на морфологическом:

- на морфологическом уровне:

авторские окказионализмы - слово или словосочетание, созданное в каждом случае по-новому (*Beware the Jabberwock, my son!*);

- на графическом уровне:

смена шрифта (*Я стоял на берегу реки и размышлял, размышлял - я надеюсь, кто-нибудь из вас понимает это слово, - как вдруг я ощутил СИЛЬНЫЙ НАСКОК*),

фигурный стих (*О, где же те мечты? Где радости печали,
Светившие нам столько долгих лет?
От их огней в туманной дали
Чуть виден слабый свет...
И те пропали,
Их нет*);

- на стилистическом уровне:

каламбур (*Kings worry about their line*);

- на лексическом уровне:

полисемия - многозначность слова (*Do you want a dog? - asked Tom holding a puppy in his hands. "No", answered John - "I have", and, not turning around lifted the arm with a dog in it, a tool for getting tacks out of the wood*);

- на словообразовательном уровне:

словосложение представляет собой процесс создания сложных слов путем слияния или припайки основ (*Why, O why did I ever leave my hobbit-hole!*).

Как особенность языка, неоднозначность возникает, когда слово или фраза имеет более чем одно значение и, соответственно, одно языковое выражение имеет более одного толкования и интерпретации. Так двусмысленность каламбуров, но не каждое двойственное слово, представляет собой игру слов. В основном фокусируется на неоднозначности своих изобретательных приложений в создании шуток. Лингвистическая неоднозначность главным образом создается при помощи неоднозначных «элементов», таких как лексических, грамматических или синтаксических.

Стилистические приёмы «каламбур» и «игра слов» традиционно считают полностью синонимичными понятиями, данная точка зрения

широко распространена. Так Л. А. Сазоновой отмечает, что игра слов и каламбур являются разновидностями широкого понятия языковой игры (Сазонова, 2004).

Некоторые учёные не разделяют их взгляды, и считают, что каламбур не заменяет полностью термин «языковая игра», а является одним из видов игры слов. Как указывает Виктор Раскин, каламбур (одна из форм игры слов) можно рассматривать в качестве одной из разновидностей шутки (анекдот), так как его семантическая структура характеризуется сопоставлением двух аналогичных, но противоположных сценариев (Глинка, 2008). Такими же характеристиками наделяет каламбур и О. Ю. Коновалова. Игра слов, по её мнению, это намеренное или невольное употребление слова в определенном контексте, которое придает двусмысленность всему речевому выражению и приводит к созданию различных художественных эффектов. В игру слов, как правило, вступают две языковые единицы, каждая из которых обладает собственным значением и формой (Коновалова, 2001: 10).

Таким образом, как видно из вышеописанного, каламбур может употребляться в узком и широком смыслах.

Игра слов в узком смысле приравняется каламбуру, в широком смысле под этим явлением подразумеваются словесные игры и ее категории.

А именно, с этой точки зрения, игра слов включает в себя:

- каламбур - игра слов, основанная на разных смыслах одного и того же слова, а иногда и на сходном смысле или звуке разных слов;
- веллеризм или уэллеризм - приём, в котором поясняется, кто сказал и в каких обстоятельствах это произошло. Этот термин был впервые определён Арчи Тейлором, который и обратил внимание на такую разновидность высказывания. Его можно охарактеризовать, как сравнительное выражение, которое включает в себя хорошо известную пословицу или цитату с последующим юмористическим продолжением;

- спунеризм - приём характеризуется тем, что согласные, гласные или морфемы между двумя словами в фразе или в словосочетании меняются. Это может происходить случайно за счёт оговорки или нарочно, для создания игры слов. В основном в литературных произведениях произвольная перестановка звуков используется для придания фразе юмористического эффекта;

- анаграмма - литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова или словосочетания, что в результате даёт другое слово или словосочетание;

- палиндром, он же перевёртыш - число, буквосочетание, слово или текст, одинаково читающееся в обоих направлениях;

- анекдоты, шутки, ослышка;

- малопроизмы - использование неверного слова вместо слова с подобным звуком, в результате чего высказывание с малопроизмами приобретает бессмысленный и юмористический эффект;

- оксюморон - логическое столкновение кажущихся несовместимыми слов;

- окказионализмы - новые слова, составленные писателями и публицистами для особого литературного эффекта, и, как правило, используемый наиболее чаще для юмористического);

- метафоры - фигура речи, которая отсылает за риторический эффект к одной вещи, говоря о другой вещи;

- сравнение - явное утверждение частичного тождества: сродство, сходство, подобие двух объектов.

- инверсия - фигура речи, в которой нормальный порядок слов изменяется на противоположный.

- зевгма - фигура речи, в которой слово или фраза объединяют две отдельные части предложения.

- гипербола - фигура речи, которая использует преувеличенное или экстравагантное утверждение, чтобы создать сильный эмоциональный отклик.

- литота - троп, имеющий значение преуменьшения размеров или нарочитого смягчения (Wikipedia).

Некоторые из них являются малоизученными видами игры слов. Стоит отметить, что большую трудность для перевода представляют именно каламбуры, анекдоты и окказионализмы.

В настоящее время в теории перевода насчитывается несколько вариантов классификаций игры слов. Чаще всего в их основании встречаются следующие критерии: структура каламбура, функционирование в тексте, информативность.

Впервые попытка классификации языковой игры была предпринята немецким лингвистом Л. Райнерсом. Он полагал, что данная систематизация должна иметь практическое значение и предложил различать четыре формы игры слов:

- 1) игру слов, возникшую из-за двусмысленности звучания одного слов (*Не моя вина, что хочу вина*);
- 2) игра слов, которая покоится на созвучии двух слов (*Чем менее искусен укротитель, тем более он искусан*);
- 3) игра слов, при которой лишь часть одного слова сходна с другим и при которой слова преобразовываются (*изумительная шоколадка; угарительная ночь*);
- 4) игра слов, при которой сходство звучания достигается посредством перевёртывания предложения. Такие слова, или даже тексты называются палиндромы или перевёртыши (*Карабаса-Барабаса барак мал кукам; Was it a car or a cat I saw?*).

Несомненно, что при помощи игры слов, автор придаёт индивидуальность своему тексту. Но при этом, с одной стороны, наличие в произведении элементов языковой игры свидетельствует о творческом

аспекте художественной деятельности автора, а с другой – оно может быть связано с типологическими признаками определённого стилистического жанра, например, детской сказки. Ведь хорошо известно, что шутки и игра слов являются важной частью фольклора (Цикушева, 2009: 170).

Языковая игра не может быть основным признаком стиля или жанра - это свойство устных разновидностей речи, в том числе арго (язык какой-либо социальной замкнутой группы) и сленга, и утонченных образцов художественной прозы или популярных объявлений. Она может производить или риторический, или юмористический эффект. Она бывает случайна, но в равной степени может принять форму фиксированных кодов речи, которые были сформированы как таковые из-за длительного регулярного использования в коммуникативной ситуации (Crystal, 1997).

Игра слов и её категории являются сменными выразительными средствами, вместе с развитием языков формируются и развиваются новые типы. Тем не менее, из-за своей оригинальной природы, игра слов и ее категории всегда будет иметь интерес у ученых. Ведь как писал Зигмунд Фрейд: «Новая острота обладает таким же действием, как событие, к которому проявляют величайший интерес; она передается от одного к другому, как только что полученное известие о победе» (Санников, 2002).

1.2. Основные подходы и способы передачи игры слов

Перевод игры слов является одной из сложнейших задач для переводчика. «Переводом называется процесс преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного плана содержания, то есть значения» (Бархударов, 2014: 68). Передача языковых особенностей оригинала с сохранением образности текста на языке перевода - одна из основных задач при переводе художественных произведений.

При переводе литературных текстов, как и любых других типов текстов, переводчик сталкивается в первую очередь с чисто языковыми, лингвистическими переводческими трудностями. Литература всегда являлась исторически и культурно значимой частью в жизни общества. Наиболее сложной задачей является перевод на другой язык. Это не просто набор текста, который представлен на иностранном языке, это то, что помогает нам понять формы социального мышления и культуру народа. Это один из самых сложных элементов для понимания и перевода.

Литература часто предоставляет свободу для создания собственного, творческого языка - с уникальным словарем имен, событий и вещей, которые имеют большое значение в рамках истории. Несмотря на это, переводчикам предстоят такие проблемы, как сохранение актуальности и точности контекста. Так иностранные произведения литературы приобретают популярность во всём мире в основном только через неустанные усилия великих переводчиков на протяжении всей истории (Казакова, 2001).

Вопрос о возможности переводимости и непереводимости языковой игры, разделил переводчиков на две группы: тех, кто считает, что непереводимого в переводе не существует, и тех, кто настаивает, что перевод в большинстве случаев невозможен. Причина заключается в том, что из-за языковых различий, переводчику не удастся полностью дословно понять и передать мысль автора, и из-за этого языковая игра не обходится без потерь при переводе, может, только в ряде исключений. Различие социально-культурной среды порождает в сознании людей разные представления о происходящем в литературном тексте, так как в каждой культурной среде мы по-своему воспринимаем окружающую действительность. И каждый по-своему будет прав (Казакова, 2001).

Следует упомянуть слова Л.С. Бархударова, который считает, что о «сохранении неизменного плана содержания можно говорить только в относительном, но не в абсолютном смысле. При межъязыковом преобразовании (как и при всяком другом виде преобразований) неизбежны

потери, то есть имеет место неполная передача значений, выражаемых текстом подлинника. Стало быть, текст перевода никогда не может быть полным и абсолютным эквивалентом текста подлинника; задача переводчика заключается в том, чтобы сделать эту эквивалентность как можно более полной. То есть добиваться сведения потерь до минимума, но требовать «стоцентного» совпадения значений, выражаемых в тексте подлинника и тексте перевода, было бы абсолютно нереальным» (Бархударов, 2014: 68).

В то время как разные слова могут иметь одинаковое значение, то одно и то же слово может иметь более одного значения. Это явление носит название многозначности, или «полисемии». С исторической точки зрения, многозначность может быть расшифрована, как рост и развитие или изменение значения слова. Несомненно, что многозначность украшает речь, литературные тексты, но в то же время усложняет задачу для переводчиков.

Find someone you trust. - Someone like you? - Someone you like.

В данном примере игра слов основана на многозначности и многофункциональности слова *like* в английском языке. Ведь, как известно *like* в английском может быть и глаголом, и предлогом.

Люди, которые не обладают достаточными лингвистическими знаниями, утверждают, что в языке не хватает слов, если возникает необходимость то же самое слово рассматривать в нескольких различных значениях. В реальной действительности происходит как раз наоборот: если каждое слово оказывается способным передать, по меньшей мере, два понятия вместо одного, выразительный потенциал всего словаря увеличивается в два раза. Таким образом, хорошо развитая многозначность является значительным преимуществом в языке.

Одним из видов игры слов является зевгма. Это стилистический приём, основанный на многозначности одного и того же слова, которое имеет прямой и переносный смысл, тем самым создавая каламбур. Слово используется один раз в том же контексте, но реализуется, по крайней мере, в двух его значениях одновременно. Примеры зевгмы встречаются в

литературных произведениях известных писателей и поэтов, которые жили ещё несколько веков назад, для того чтобы добавить живости и краткости в их тексты.

Miss Bolo rose from the table considerably agitated, and went straight home, in a flood of tears and a Sedan chair (Charles Dickens). - Мисс Боло поднялась из-за стола заметно взволнованная и отправилась прямо домой в слезах и в портшезе.

Friends, Romans, countrymen, lend me your ears (William Shakespeare, Julius Caesar). - *Друзья, римляне, соотечественники, одолжите мне ваши уши*. Эта речь сказана не только для того, чтобы продемонстрировать навыки хорошего оратора на простых людей, но и подчеркивает непостоянство народа.

Приведенные выше примеры показывают, что зевгма - это литературный приём, который может создать путаницу или употребиться в форме оборванных, незаконченных предложений. Тем не менее, если они используются правильно, такой приём добавляет изюминку к литературным текстам, поскольку это помогает произвести драматический эффект, который в результате мог бы быть шокирующим.

Другой вид игры слов основан на использовании полных или частичных омонимов. Он является наиболее распространённым и наиболее трудным для перевода. Напомним, что омонимы это слова, которые имеют то же произношение, но разное значение, независимо от их написания. Омоним может быть либо омофоном или омографом. Различают полные и частичные омонимы. Полные омонимы - слова, которые представляют ту же часть речи и имеют ту же парадигму. Отличие ограничивается только лексическим значением. Частичные омонимы - слова, совпадающие в некоторых своих формах, но имеющие разные парадигмы.

Now is the winter of our discontent...made glorious summer by this Son of York..... (Richard III by William Shakespeare).

В этом примере Шекспир использует два похожих в произношении слова “*sun*” и “*son*”, которые являются омофонами. Герцог Йоркский имеет сына Эдварда, который также восхваляется в пьесе как солнце, чья растущая мощь будет создавать проблемы для Ричарда.

Два тома под редакцией Delabastita в 1996 и 1997 содержат попытки классификации техник перевода игры слов. Рассмотрим некоторые из них:

1. Калькирование: изначальные лексические единицы переводятся линейно (последовательно) путём точного перевода, со всеми их компонентами или заимствование отдельных значений слов.
2. Расширение: введение некоторой дополнительной пояснительной информации, которая может принять форму ненавязчивого комментария после перевода в технике калькирования.
3. Компенсация: замена не переданного элемента подлинника аналогичным или каким-либо иным элементом, восполняющим потерю информации и способный оказать аналогичное воздействие на читателя, пытаясь наиболее полно сохранить оригинал произведения. При воссоздании каламбуров компенсация аналогичным приемом (полная компенсация) используется в другом месте перевода по отношению к позиции этого приема в оригинале и наиболее полно обеспечивает эквивалентность перевода. Компенсация иными приемами (частичная компенсация) чаще применяется на месте не переданного приема подлинника и восполняет потерю лишь частично. В частичной компенсации наиболее часто используется рифма, аллитерация и графическое выделение.
4. Опускание: (потеря, нулевой перевод), который может принимать две формы: либо соответствующий отрывок опускается вообще, или идиома сохраняется с точки зрения её содержания, но с потерей игрой слов.

5. Металингвистический (метаязыковой) комментарий: редакционные методы, такие как сноски, скобки, кавычки и т.д. (Delabastita, 1996-1997).

Некоторые из этих методов могут быть применены только к конкретному виду игры слов, на который автор намерен акцентировать внимание, в то время как другие имеют более широкую сферу применения.

Из всех выше представленных приёмов при переводе игры слов, наиболее традиционными являются калькирование, компенсация и опущение. По мнению лингвистов, теоретическим идеалом перевода игры слов являются буквальный перевод и калькирование. При этом они сами признают, что приёмом буквального перевода крайне редко удаётся воспользоваться на практике.

Каламбур носит более серьёзную проблему в переводе литературы - это огромный культурный разрыв между языками. В некотором смысле, любой вид игры слов, который попытались перевести на другой язык может быть интерпретирован, только если присутствуют культурные параллели между двумя языками, о которых идет речь.

Литературный перевод является искусством, творчеством. Переводчик литературных произведений на самом деле становится и писателем, который практически переписывает книгу и воссоздает её для читателя. Переводчики по праву считают данный вид перевода одним из самых сложных в их профессии. В процессе они сталкиваются с довольно многими проблемами.

Профессор В.В. Сдобников полагает, что сначала необходимо найти смысловое и образное наполнение слова или фразы, а затем перенести их содержание на язык перевода. При этом словесная, физическая форма мысли непременно изменится, но главная мысль или образ сохранятся в переводе (Сдобников, 2008). И тот момент, когда переводчик находит идеальное слово или ему удалось придумать умную и подходящую аллитерацию, чтобы она, несомненно, соответствовала изначальной версии источника текста, и передавала тот смысл, который заложил автор - и является достижением

цели, которое безусловно, дарит определённое удовольствие и удовлетворение проделанной работы.

Сам Льюис Кэрролл рекомендовал переводчикам не предпринимать попыток перевести оригиналы произведений с английского языка на какой-либо другой, а сменить пародийную тайну книги - сделать ее соответственно русской, французской или немецкой.

1.3. История создания произведений Л. Кэрролла и их оценка критиками

Сегодня книги Кэрролла, вероятно, более популярны среди взрослых читателей, которые могут оценить все тонкие сарказмы, слова и детали умного письма автора, чем молодые читатели. Тем не менее, различные адаптации фильма, иллюстрированные книги версии, игрушки, игры и другие врезки содержат классический рассказ даже для самых маленьких детей. Даже великая королева Виктория любила рассказы о маленькой Алисе.

Для того чтобы более точно раскрыть историю создания данных произведений и понять характер художественного языка необходимо ознакомиться с биографией автора. Настоящее имя Льюиса Кэрролла - Чарльз Доджсон Лютвидж. Как сын сельского пастора, у Кэрролла было тихое и спокойное детство, мальчик проявлял таланты в области математики и поэзии. Будучи ребенком, он и его сестры развлекали себя тем, что писали пьесы, а затем исполняли их, и Кэрролл даже создал литературный журнал, где было раннее воплощение того, что позже станет «Бармаглотом» (Wikipedia).

Кэрролл отправился в Оксфорд в возрасте 18 лет, и стал членом Церкви Христовой два с половиной года спустя. Он должен был оставаться там до конца своей жизни, читал лекции по математике, а иногда писал сатирические стихотворения "*lampooning*" - жанр, который часто

противопоставлялся определенной общественной группе, институту, партии или правительству. Именно в Церкви Христа, Кэрролл и встретил Алису Лидделл, дочь декана колледжа. Всем хорошо известно, что Льюис Кэрролл предпочитал общество детей обществу взрослых. Причина была в том, что он был леворуким, и родители пытались отучить ребёнка физическими наказаниями, отчего он стал заикаться. Речь Кэрролла было до чрезвычайности трудно понять. Отсюда можно предположить, что это и послужило причиной паники; его застенчивость и заикание всегда проявлялись намного хуже, когда он был в мире взрослых. Заикание сделало Кэрролла вроде «одиночки» и это объясняет его увлечение головоломками и анаграммами, одиночными играми, чтобы как-то отвлечься и развлечь себя.

Стоит отметить, что писатель пересекал границы Англии только лишь единожды, уезжая в Россию по делам церкви. В целом Кэрролл восхищался русскими красотами, а улицу Невскую он считал самой красивой улицей, которую когда-либо видел. Отношение к русскому языку у автора сложилось особенное. Вскоре он покупает толковый словарь и разговорник и приступает к изучению русских слов. И в дальнейшем почти свободно торгуется с извозчиками.

Обычно скованный и скромный среди людей Кэрролл потерял свою застенчивость и нашел свой голос в присутствии детей, и он смог увлечь их в течение нескольких часов фантастическими рассказами о любознательной маленькой девочки и антропоморфных животных. Из большинства всех своих друзей он любил Алису Лидделл. Она и стала главной героиней его сказки «Приключения Алисы под Землёй», которую он рассказал Алисе и её сёстрам, Лорине и Эдит, на знаменитом пикнике 4 июля 1862 года. Во время поездки он смешил сестёр, рассказывая историю о приключениях молодой девушки, которая провалилась вниз в кроличью нору, и очутилась в совершенно другом измерении. Историю, которую Кэрролл придумал для того, чтобы позабавить своего молодого друга Алису Лидделл. В этот насыщенный событиями день присутствовал на лодке в качестве гребца

близкий друг автора, Робинсон Дакворт. Он сообщает, что рукопись была замечена Генри Кингсли, братом Чарльза Кингсли, который посещал Дина Лидделла. Кингсли был настолько впечатлен рукописью, что призвал миссис Лидделл сообщить Кэрроллу, что он должен опубликовать ее. Кэрролл согласился опубликовать после долгих уговоров со стороны друзей. В то время Льюису Кэрроллу было 30 лет (Яровинская, 2014).

В 1864 г. в письме к редактору журнала «Панч» Тому Тейлору, Льюис Кэрролл описал свою работу «Алиса в стране чудес» со следующими словами:

The heroine spends an hour underground, and meets various birds, beasts, etc (no fairies), endowed with speech. The whole thing is a dream, but that I don't want revealed till the end (BBC).

Рукописный текст был иллюстрирован рисунками автора. И только в 1865 году дополненный вариант повести был опубликован под другим названием «Приключения Алисы в стране чудес», и на этот раз уже проиллюстрированную не самим автором, а Джоном Даниэлем, конечно же, под контролем самого Кэрролла. Удовлетворенный получением первой истории, Кэрролл написал в письме следующего года, что у него есть идея для продолжения, в итоге названная «Алиса в Зазеркалье», которая была опубликована в 1872 году.

Оба приключения Алисы в стране чудес и сквозь зеркало - это квест-рассказы. В каждой книге Алиса пытается добраться до определенного места - или в прекрасный сад в Стране Чудес, или на восьмой квадрат шахматной доски в Зазеркалье, чтобы завершить свое приключение. Книги усеяны ссылками на английскую литературу и культуру, и они, в свою очередь, породили ряд ссылок в популярной культуре.

В то время, как обе эти книги были чрезвычайно успешными и наиболее запоминающимся работами Льюиса Кэрролла, он продолжал писать стихи и прозу. Помимо книг о Алисе, его самые популярные

произведения были нонсенс-поэзии, самой известной из которых была «Охота на Снарка: Агония в восьми приступах/воплях» (1876).

После смерти писателя в 1898 году его семья была вынуждена быстро распорядиться своим имуществом, включавшим большую часть его писем, эскизов, фотографий, и игр, которые были проданы на аукционе. Большинство из них в настоящее время считаются окончательно уничтоженными или потерянными.

Существуют несколько причин, по которым эти бессмысленные сказки оказываются прочными. Помимо непосредственной привлекательности персонажей, конечно же - это их красочный язык, весёлые стихи, окказионализмы - всё это привлекает интерес читателя. Книги наполнены уникальным чувством юмора Кэрролла и отражают его любовь к каламбуру и другим изощренным играм на языке.

На протяжении всей своей жизни, Кэрролл представлен, как своеобразное сочетание личностей: с одной стороны, он был сдержанным, обычным профессором математики, а с другой стороны был остроумным и с богатым воображением автор (Борисенко, 2003).

За 152 года, прошедших со дня опубликования «Алиса в стране чудес» стало очевидно, что его книги являются не только выдающимися произведениями, но и то, что скромный преподаватель Оксфордского университета был необычным мыслителем, который, обладая багажом знаний, задумался над многими проблемами общества, а порой он мыслил, опережая свое время. Это стало определено ясно в наше время, когда несколько современных учёных стали искать материал для своих работ в его дневниках и письмах, произведениях логики и головоломок, и, в том числе в двух сказках об Алисе с позиций нашего времени (Галинская, 1995). Стихотворение «Бармаглот» в главе «Алиса в Зазеркалье» известно, как стихотворение-нонсенс. Нонсенс в стихотворении является частью изобретения Льюиса Кэрролла и подтверждением того, что он придумал язык без прямого или очевидного смысла.

Приключения Кэрролла «Алиса в стране чудес» (1865) считается детской классикой, а также важной книгой в английском литературном каноне. Она была подвергнута критике, как пародия викторианского отношения к детям, и как свидетельство фрейдистских аналитических теорий (Галинская, 1995). Сказка «Алиса в Зазеркалье», продолжение рассказа, содержала стихотворение-нонсенс «Бармаглот» (1872), которое продемонстрировало искусную пародию, как и поэтической формы, так и героического языка. Критики стали признавать влияние этого стихотворения на «Поминки по Финнегану» ирландского писателя Джеймса Джойса и его значение для сюрреалистического искусства и модернистских литературных понятий.

«Охота на Снарка» (1876) известна своей пародией, и мастерством нонсенса, формой поэзии, и возможно, частью исторического развития английской поэзии. Хотя позже работа Кэрролла, как полагают, с его языковыми навыками игры привлекла повышенный интерес, и часто начала рассматриваться, как предшественник постмодернистских теорий и поэзий (Галинская, 1995).

Первая опубликованная работа Кэрролла была фактически невдохновенным математическим трактатом, учебным планом из алгебраической геометрии. Кэрролл был воодушевлен друзьями, чтобы опубликовать свой рассказ «Приключения Алисы в стране чудес», которую он, в конце концов, сделал, заручившись с Даниэлем, популярным политическим карикатуристом, чтобы проиллюстрировать сказку. Книга имела огромный успех.

Во-первых, она признана детской книгой, позже стало известно, что повышенный интерес был не только у младшего поколения, но и у взрослых, так и критики постепенно включили книгу в литературный канон.

Во-вторых, неологизмы Кэрролла частично вошли в английский литературный язык - явление исключительно редкое. Диалогия Кэрролла - произведение ясного, чистого и смелого ума.

Большинство критиков считают, что более поздним работам Кэрролла не хватает виртуозного мастерства книг Алисы, за исключением «Охоты на Снарка»: агония в восьми приступах/воплях. И эта поэма, как становится позже известно, была вдохновлена дружбой с «маленькой босоногой девочкой в матроской фуфайке, прибежавшей ко мне в дом прямо с моря». Её звали Гертруда Чаттэвей, девочке было восемь лет. Льюис Кэрролл привлёк интерес Гертруды, и она иногда тайком следила за ним. И в один день писатель заговорил с ней. Под впечатлением от этого простого и дружелюбного ребёнка, он и сочинил «Охота на Снарка» и после месяца знакомства написал акrostих. «В ней прекрасно смотрелся бы томик стихов для взрослых эстетов, - писал Кэрролл издателю. - Но моя книга предназначена для детей» (Галинская, 1995: 24).

Льюис Кэрролл утверждал, что «Охота на Снарка» родилась из одной последней строчки, которая была написана едва ли не раньше остальных: *For the Snark was a Boojum, you see*”.

В 1887 году Кэрролл объяснил, как ему пришли первые мысли в голову в создание Снарка:

“I was walking on a hillside, alone, one bright summer day, when suddenly there came into my head one line of verse - one solitary line - «For the Snark was a Boojum, you see”. I knew not what it meant, then: I know not what it means, now; but I wrote it down: and, sometime afterwards, the rest of the stanza occurred to me, that being its last line: and so by degrees, at odd moments during the next year or two, the rest of the poem pieced itself together, that being its last stanza”. Он также говорил: «Под Снарком я имел в виду только то, что Снарк - это и есть Буджум... Я хорошо помню, что когда я писал поэму, никакого другого значения у меня и в мыслях не было, но с тех пор люди всё время пытаются найти в Снарке значение. Мне лично больше всего нравится, когда Снарка считают аллегорией Погони за Счастьем» (Wikipedia).

Автор планировал издание книги на 1 апреля - день смеха, именно эту дату он считал подходящей и соответствующей содержанию произведения. В

этот раз иллюстрацией книги занимался Генри Холидей - известный живописец, скульптор, автор церковных витражей. Кэрролл познакомился с ним в Оксфорде, где Холидей расписывал церковный фриз. Холидей «показал рисунки, которые делает для меня (наброски композиций с двумя обнаженными детьми - для моих фотографий с натуры), они оказались превосходными». Книга вышла в свет 29 марта 1876 года, оставив критику равнодушной, хотя общий тираж «Алисы в Стране Чудес» насчитывал к тому времени 49 тысяч экземпляров, а тираж «Алисы в Зазеркалье» подбирался к 38 тысячам (Wikipedia).

На вопросы редакции разъяснить, в чём суть его произведения, Кэрролл ответил в 1880 году: «Я получил Ваше письмо... Вы спрашиваете: «Отчего Вы не объясните «Снарка»?» Отвечаю: «Оттого что не могу. Как можно объяснить то, чего не понимаешь сам?» (Галинская, 1995: 29).

А позже, спустя 20 лет, он прислал ещё одно письмо, в котором писал: «В чем смысл «Снарка»? Боюсь, мне нужен был не смысл, а бессмыслица! Однако, как вы знаете, слова означают больше, нежели мы полагаем, пользуясь ими, и поэтому книга должна означать нечто большее, чем рассчитывал сказать автор. Поэтому, какой бы смысл ни находили в книге, я его приветствую - в этом ее назначение» (Галинская, 1995: 34). Несмотря на это очевидное подтверждение своего намерения доказать что эта поэма «только бред», многие читатели провели параллели между содержанием стихотворения и личностями, с которыми встречался Кэрролл, и ситуациями, которые произошли во время его жизни. Например, Энн Кларк указывает на тесную связь между некоторыми персонажами стихотворения и людьми, упомянутыми в сборнике «Заметки питомца Оксфорда», который посвящён университетской жизни и опубликованный двумя годами ранее в 1874 году (Демурова, 2013).

При печати книги, Кэрролл послал семьдесят подписанных копий своим любимым друзьям - детям. В типичной манере, он подписал их с короткими стихами. «Охота на Снарка» является необычным среди стихов

Льюиса Кэрролла по его длине и его темной природе. Некоторые литературные критики считают, что Снарк находится в пределах нонсенса традиции Томаса Гуда и, особенно, Уильяма Гилберта, либреттиста знаменитой театральной команды Гилберта и Салливана (Демурова, 2013).

Льюис Кэрролл был человеком застенчивым, и не хотел чрезмерного привлечения внимания к своей персоне, и как говорил Джон Винтерих: «Поэтому он продолжал внушать, даже самому себе, что писатель Льюис Кэрролл и его преподобие Чарлз Лютвидж Доджсон - разные Люди» (Галинская, 1995: 5).

Сложная личность Кэрролла заставила многих критиков понять, что он живет двойной жизнью: прагматичный мир Оксфордского дона и тайный теневой мир фантазии. Хотя он часто заявлял, что хочет избежать внимания к свету и предпочитает не признаваться в качестве Льюиса Кэрролла, автора рассказов Алисы, Кэрролл признавал (и, вероятно, наслаждался) удобством в достижении определенных целей, потому что был тем, кем был.

Некоторые критики и литературоведы категорично отзывались о его творчестве, так например, влиятельный современный американский критик, Хэролд Блум говорил: «Кэрролл вовсе не автор нонсенсов. Загадка - это не нонсенс» (Галинская, 1995: 42).

Многие исследователи говорят о том, что Л. Кэрролл предвосхитил математическую логику, и в описанном им устройстве материального и духовного мира «в зародышевой форме угаданы современные представления о времени, о пространстве, о природе человека, о его резервных возможностях» (Руберт, 2011: 14).

Заинтересовавшие, как и детей, так и взрослых, книги Льюиса Кэрролла и стихи, содержащиеся в них, имели повышенный интерес критиков в последние годы. Сегодня Кэрролла лучше всего помнят за его яркое воображение, за мастерское использование нонсенса в поэзии, и за его изображения викторианского отношения к детям. Он использовал язык в литературе, как средство упорядочения мира

Как было упомянуто выше, произведения этого знаменитого автора изначально предназначались для его лучших друзей и единомышленников – детей, отсюда цели языковой игры в литературе Льюиса Кэрролла для детей следующие:

- во-первых, такая литература способствует детской радости из-за придания автором тексту юмористического эффекта;
- во-вторых, у детей усиливается уверенность в языковом творчестве;
- в-третьих, развивается способность захватить стиль текста;
- в-четвёртых, происходит понимание позиций и намерений автора в передачи самой сути произведения;
- в-пятых, пробуждается собственное видение и способность критически оценивать текст.

Книги автора можно назвать вечной классикой, как для детей, так и для взрослых, на его произведениях выросло уже несколько поколений. Его работы по-прежнему остаются влиятельными и популярными в XXI веке. По произведениям этого талантливого писателя ставят спектакли, пьесы, снимают фильмы и мультфильмы. Льюис Кэрролл стал мифом, почти столь же могущественным, как и его сказки. Его работы отличались от других писателей в эпоху Виктории. Вместо того, чтобы давать страшные и графические описания суровых реалий того времени, он писал о легких авантюрных и остроумных рассказах. Нелепость в рассказах Льюиса Кэрролла - это не то, что кажется сегодняшнему читателю. Эта история предназначена для чтения людьми из всех демографических групп.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

Для написания книги с красочным литературным языком требуется употребление «словесной акробатики», что делает её весьма трудным для перевода. Игра слов, в качестве литературного приёма, имеет множество форм:

- 1) она может быть использована для придания тексту остроумия;
- 2) она может употребляться в качестве двусмысленности;
- 3) она может появиться, как произвольная перестановка звуков;
- 4) она может представлять собой простой каламбур.

Языковая игра может функционировать на фонетическом, морфологическом, лексико-стилистическом, словообразовательном и графическом уровнях текста. Языковые игры - это результат игры с речью с помощью звуков, букв, шрифтов, а так же игры со словами и словосочетаниями, рифмами, предложениями и речевыми контекстами. Существует ряд творческих средств для осуществления такого приёма.

Так как авторы проводят манипуляции с языком, поэтому творческий процесс предполагает использование языковых игр.

Игра слов в узком смысле равна каламбуру, в широком смысле под этим явлением подразумевается словесные игры и их категории.

В любом случае, она предназначена для того, чтобы сделать произведение не похожим на другие, то есть индивидуальным и неповторимым. При передаче игры слов проблемы для переводчика будут неизбежны.

Литературный перевод является искусством. Переводчик литературных произведений на самом деле писатель, который практически переписывает книгу и воссоздает её для читателя.

Литературный перевод любого языка должен быть сделан таким образом, чтобы атмосфера рассказа, стиль автора был сохранен в полной мере.

Одним из самых интересных моментов в художественном переводе выступает то, что переведенный текст имеет юмористические или ироничные последствия. Необходимо иметь специальные навыки, чтобы суметь сохранить эту игру слов. Основные существования классификации техник перевода игры слов - калькирование, расширение, опущение, компенсация, металингвистический комментарий.

ГЛАВА II. Анализ стилистических выразительных средств в произведениях Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье», «Охота на Снарка»

2.1 Особенности языка произведений и характеристика образов героев через выразительные средства

Литература часто комментирует окружающий мир, она также предоставляет набор идеалов, которым должны следовать люди. Чем больше характер охватывает мир, автором которого был персонаж, тем популярнее становится персонаж, потому что он или обучает публику, демонстрируя свою реакцию на окружающий мир.

Один из жанров, на который в значительной степени опирается Льюис Кэрролл - это научная фантастика и такой её поджанр, как киберпанк, для которого характерна так называемая «лингвистическая акробатика», используемая автором в своих книгах. Каждый писатель, пользуясь общенародным языком, формирует собственный индивидуальный стиль письма, и каждое произведение отличается от других своими лингвистическими и стилистическими особенностями, совокупность которых и превращает его в произведение искусства.

Для того чтобы понять вклад Кэрролла в жанр киберпанк, необходимо в первую очередь понять языковую атмосферу, в которой Кэрролл писал. Он уделяет большую часть своих возможностей для юмора. Именно совокупность стилистических выразительных средств является основой для создания образности и придаёт художественным произведениям колорит. Некоторые из них делают речь персонажей яркой, интересной, с чувством юмора, иронической, эмоциональной, они отражают свои мысли и чувства через игру слов.

Введение более длинных словарных слов и викторианских обычаев также добавляет трудности для читателей XXI века. Тем не менее, по

большой части, книги написаны простым языком, который может понять большинство читателей. Предложения относительно коротки и просты, и когда язык становится сложным, рассказчик обычно высмеивает его для нас, пока он не станет слишком тяжелым.

Яркое и своеобразное творчество Кэрролла опирается на целый ряд источников: и устное народное творчество (Кэрролл широко пользовался фольклорными текстами и фольклорными персонажами, щедро вводя их в свое повествование), и индивидуальное парадоксально-логическое мышление автора, многочисленные элементы злободневной пародии.

При создании языковой игры в его произведениях основным принципом автора является несоответствие формы содержанию, что реализуется на фонетическом, лексико-стилистическом, морфологическом и графическом уровнях (Корнеева, 2013: 4).

Благодаря использованию различных литературных приемов автор придаёт своему художественному произведению колорит и образность, тем самым привлекает интерес читателей. Поэтому в данном параграфе мы, пользуясь языковым материалом книг Кэрролла «Алиса в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка», раскроем сущность основных выразительных средств, одновременно давая характеристику языку произведений.

Прежде всего, стоит заметить, что тон рассказчика в книгах игрив. Возникает ощущение, что рассказчик делает всё, что угодно для смеха, даже если это означает, что он полностью намерен отказаться от одной сюжетной линии, чтобы использовать каламбур или двойной смысл. Иногда игривый тон проявляется невинным образом, например, когда рассказчик повествует нам о двух котятках Алисы в начале «Зазеркалья»:

One thing was certain, that the white kitten had had nothing to do with it: – it was the black kitten's fault entirely. For the white kitten had been having its face washed by the old cat for the last quarter of an hour (and bearing it pretty well,

considering); so you see that it couldn't have had any hand in the mischief (Looking-Glass, 1966:3).

Язык произведений «Алиса в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка» играет важную роль в создании образов героев. Важность этих образов сложно переоценить, они реализовывались под пером Кэрролла в развернутые метафоры, определяющие основные черты персонажей и их действия (Демурова, 2013).

Художественные приемы в литературе нельзя представить без упоминания важнейшего из них - метафоры. Как упоминалось выше, такой троп тоже считается одним из видов языковой игры слов, который применял автор книг.

Профессор И.Р. Гальперин утверждает, что метафора – это наделение какого-либо качества, характерного для одного объекта, другому. Метафорой можно назвать стилистическим приёмом, когда два совершенно разных явления (действия, идеи, предмета, события) одновременно приходят на ум в результате переноса некоторых или всех свойств одного из них на другое, причём второе по своей природе изначально лишено этих свойств (Гальперин, 2010: 140).

Это происходит в том случае, если автор находит в двух объектах определённые общие черты.

По словам В.С. Харченко метафора является одним из наиболее известных тропов, который основан на сходстве, на аналогии. Но не следует путать метафору и сравнение, так как первое из них не указывает на сравнение прямым образом (Харченко, 2012).

Через метафорическое значение слов и словосочетаний Л. Кэрролл не только усиливает зримость и наглядность изображаемого, но и передает неповторимость, индивидуальность предметов или явлений, проявляя при этом глубину и характер собственного образного мышления, видения мира.

Сказки «Алиса в стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье» сами по себе являются расширенными метафорами. В них формируется образная, метафоричная картина (модель) мира.

Стоит отметить, что вторая часть книги «Алиса в Зазеркалье» не содержит такой абсурдности всего происходящего и не акцентирует внимание на безумных персонажах, с которыми читатель знакомится в первой истории, а упирается на логические и математические парадоксы. Да и основная игра заключается не в колодах карт, а в шахматных партиях: части становятся персонажами, сама Алиса - пешкой, и все ее приключения - это просто сложные драматизации разных ходов в игре.

I'm sure the woods look sleepy in the autumn, when the leaves are getting brown. Kitty, can you play chess?

Now, don't smile, my dear, I'm asking it seriously (Looking Glass, 1966:11).

Игра традиционно служила параллелью для человеческой жизни и часто как метафора войны, остроумия и добродетели. Она на протяжении веков пронизывала миры культуры и искусства.

Фактически, большинство изданий книги включают диаграмму шахматной доски и ходов, которые сам Льюис Кэрролл собрал вместе. Как он объясняет в своей заметке, красные и белые фигуры не принимают правильных оборотов, но в остальном движения в игре напрямую связаны с движениями, которые делают персонажи в книге (Wikipedia).

Также можно рассматривать приключение «Алисы Зазеркалье», как метафору взросления. Необходимо учитывать очевидную связь между размером, возрастом и зрелостью. Даже в реальном мире Алиса постоянно меняется в размерах, потому что она растущая девушка, становясь все больше и все старше. Это произвольный процесс, который она не может контролировать; все дети растут. И этот процесс заставляет нервничать Льюиса Кэрролла, который увлекался детьми, а не взрослыми. Алиса меняет размер и меняет отношение ко всем, кто ее окружает, потому что Кэрролл хочет показать нам, что взросление непредсказуемо, иногда просто заставляя

вас чувствовать себя неловко, иногда даже ставя вас или других вокруг вас под угрозу.

Метафора - один из стилистических приёмов, используемый Кэрроллом. Он представляет для читателей метафору, с которой и интересно, но и в то же время поучительно.

В его сказках были возрождены старинные образы, запечатленные в пословицах и поговорках. Для автора в наивысшей степени присуще «оживление» застывших метафор и просто устойчивых словосочетаний (Бикмурзина, 2012).

Метафоры, которые используются в речи, а, следовательно, иногда помечаются в словарях как выразительные средства, называются устоявшимися метафорами.

Ярким примером этого может служить характер и своеобразное поведение красочного персонажа Чеширского Кота, да и сам факт его существования восходит из старой пословицы:

Grin like a Cheshire cat (Wonderland, 1994).

Так говорили англичане еще в средние века. Стоит заметить, что данное выражение пользовалось популярностью в Англии. Когда Кэрролл посетил графство Чешир, эта пословица бурно обсуждалась жителями, и автор не мог не заинтересоваться. Кошка также очень запоминается, из-за трюка с невидимостью. Люди, которые лично не читали Алису, зачастую знают, ответ на вопрос, кто такой Чеширский кот, или, по крайней мере, помнят его знаменитую ухмылку.

Предлагаются разные объяснения и расшифровки данного высказывания (Wikipedia):

- 1) первое - ранее в Чешире продавали сыры, которые своей формой походили на голову улыбающегося кота;
- 2) второе - над высоким званием небольшого графства Чешир «смеялись даже коты»;

3) третье - значение этого персонажа, уходит во времена царствования Ричарда Третьего, и существует легенда, что в графстве жил лесничий Катерлинг, который, когда ловил браконьеров, злобно ухмылялся;

4) четвёртое - произошло от знакового художника в графстве Чешир, который рисовал улыбающихся львов на вывесках постоянных дворов в этом районе.

В метафорах всегда будет присутствовать образ и ощущаться перенос значения. Эти метафоры распространяются на всё предложение, которое становится метафоричным целиком.

Mad as a March hare (Wonderland, 1994).

Эта пословица была записана еще в сборнике Чосером 1327 году в «Кентерберийских рассказах». В книгах про Алису образ Мартовского зайца оживает из пословицы и включается в действие на правах полноправного героя повествования. Характеристика этого персонажа включает в себя такие черты характера, как возбудимость и непредсказуемость. Поэтому если кто-то говорит данную фразу, то под этим он подразумевает то, что вы сошли с ума и ваше поведение выглядит странно и полностью отличается от вашего обычного состояния (Демурова, 2013).

Would you - be good enough - Alice panted out, after running a little further, to stop a minute - just to get - one's breath again?

I am good enough, the King said, only I'm not strong enough. You see, a minute goes by so fearfully quick. You might as well try to stop a Bandersnatch! (Looking-Glass, 1966: 93).

В данном примере автор «реализует» метафору *be good enough*, понимая её и прямо и буквально.

Кэрролл пользуется также таким приёмом как сравнение. Сравнение - это фигура речи, в которой говорится, что одна вещь похожа на другую. В произведениях автор использует его для того, чтобы сделать описания более выразительными и яркими.

Как утверждает профессор А.Я. Загоруйко, сравнение можно определить как приём, базирующийся на аналогии между двумя объектами (явлениями), имеющими что-либо общее, либо совершенно различными (Загоруйко, 2005: 51).

Одна из целей литературы - помочь лучше объяснить окружающий мир, а техника сравнения - это один из тех способов, которыми мы можем видеть вещи по-новому.

При сравнении обычно используются такие связующие элементы, как *as, as if, as though, like, seem, such as*, и т.д.

And Alice got the Red Queen off the table, and set it up before the kitten as a model for it to imitate (Looking-Glass, 1966:12).

Коннекторы «like» и «as» проводят более прямую аналогию между сравниваемыми объектами.

Don't go splashing paint over me like that! (Wonderland, 1994:59).

Her screams were so exactly like the whistle of a steam-engine, that Alice had to hold both her hands over her ears (Looking-Glass, 1966:67).

В данных примерах употреблено сравнение. Оно используется с целью усиления эффекта происходящего действия, и выражения эмоционального состояния персонажа. Так “*the whistle of a steam-engine*” выводит на передний план такие ассоциации, как громкость, резкий и высокий звук, оглушение, и т.д.

Should you happen to venture on one?

It will sigh like a thing that is deeply distressed:

And it always looks grave at a pun. (The Hunting of the Snark, 1937:6)

В данном примере характеризуемый объект представляется в совершенно новом свете. Автор придаёт загадочному существу “*Snark=It*” новую эмоциональную окраску его поведения.

В работах отечественных лингвистов и литературоведов Н.М. Демуровой и Е.В. Падучевой замечено, что в произведениях Л. Кэрролла

присутствуют немалое количество разного рода инверсий - переходов к противоположности, называемых интеллектуальными (инверсиями смыслов).

Инверсия как стилистическое устройство всегда чувственно мотивирована. Существует тенденция учитывать инверсию в поэзии с помощью ритмических соображений. В качестве литературного устройства инверсия относится к изменению синтаксически правильного порядка предметов, глаголов и объектов в предложении (Гальперин, 2010).

Мы говорим о стилистическом устройстве инверсии, когда правильный порядок слов инвертируется с целью акцентирования внимания читателя или делает приоритет и возвышенность на каком-либо моменте в произведении. Соответственно, мы различаем частичную и полную инверсию.

First came ten soldiers carrying clubs: ...after these came the royal children. Next came guests. And, last of all that grand procession, came the king and queen of hearts (Wonderland, 1994:60).

Пример инверсии взят из книги «Алиса в стране Чудес» главы «Знакомство с Червоной Королевой. Для придания церемонности атмосферы автор употребляет инверсию, меняя местами сказуемое и подлежащее.

I haven't pricked it YET, the Queen said, but I soon shall - oh, oh, oh!

When do you expect to do it? - Alice asked, feeling very much inclined to laugh.

When I fasten my shawl again, the poor Queen groaned out: the brooch will come undone directly. Oh, oh! (Looking-Glass, 1966:68).

Данный отрывок из книги «Алиса в Зазеркалье» главы «Вода и вязанье» (“*Wool and Water*”), где Алиса беседует с Белой Королевой. Здесь инверсия заключается в том, что королева настаивает, что у неё уже идёт кровь из пальца, хотя ещё не поранила его, а только собирается.

Для создания эффекта абсурдности ситуации в своих произведениях Л. Кэрролл использует оксюморон.

Оксюморон - это сочетание двух семантически противоречивых понятий, что помогает подчеркнуть противоречивые качества, одновременно

существующие в описанном явлении, как единое целое. Оригинальность оксюморона становится особенно очевидной в неатрибутивных структурах: «тишина была громче, чем гром».

По словам Чернаковой З.В. такой стилистический оборот, как оксюморон, обогащает смысл и усиливает эмоциональность художественной речи, позволяя раскрывать единство противоположностей, целостную противоречивость явлений (Чернакова, 2008: 38).

Но не стоит путать такие понятия как парадокс и оксюморон. Разница состоит в том, что парадокс часто используется в литературе, чтобы дать неожиданные сведения, в то время как оксюморон не обязательно приводит к каким-либо выводам (Шестакова, 2009).

Кэрролл сочетает противоречивые термины так, что конечный результат настолько абсурден, что и делает его забавным. Авторы, которые используют этот стилистический прием, таким образом, часто называются «остроумными».

Яркий пример использования Кэрроллом сочетания противоположного представлен в книге «Алиса в стране Чудес» в главе «Вниз по кроличьей норе»:

...so Alice ventured to taste it, and finding it very nice, (it had, in fact, a sort of mixed flavour of cherry-tart, custard, pine-apple, roast turkey, toffee, and hot buttered toast... (Wonderland, 1994:5).

В «Алисе в Зазеркалье», в главе «Сад, где цветы говорили» (*The Garden of Live Flowers*), Кэрролл использует яркий пример несовместимого. Алиса встречает королеву, и они вместе бросились бежать. После быстрого бега, запыхавшись:

- I'd rather not try, please! said Alice. I'm quite content to stay here - only I AM so hot and thirsty!

- I know what you'd like! the Queen said good-naturedly, taking a little box out of her pocket. Have a biscuit? (Looking-Glass, 1966:33).

Для придания комического эффекта автором используются такие тропы, как литота и гипербола.

Литота имеет следующие трактовки определения.

Литота - 1. Это особый тип преуменьшения, в котором положительное утверждение выражается отрицательным утверждением. Другими словами, мы говорим о понятии или объекте, описывая качества, которых у него нет. 2. Обратная гиперболе стилистическая фигура речи, в которой говорящий подчеркивает величину утверждения, отрицая его противоположность, используемая с целью усиление выразительности (БСЭ).

Литота позволяет резко усиливать выразительность изображаемого, придавать мыслям необычную форму и яркую эмоциональную окраску, оценочность, эмоциональную убедительность, а также служить средством создания комических образов.

В главе «Зазеркальные насекомые» сказки «Алиса в Зазеркалье» (*“Looking-Glass Insects”*), в беседе с комаром, перечисляются следующие, уменьшенные до насекомых животные:

- баобабочка (*rocking-horse-fly* - «Камне-Слепень»);
- стрекозел (*snap-dragon-fly* - «Стрекоза с пастью дракона»);
- бегемошки (*Bread-and-Butterfly* – «Бутер-Бабочко-Брошки»).

Здесь бегемот преуменьшен до размеров мошки, в оригинале же литота возможна, так как названия насекомых в данной главе признаются литературоведами как непереводаемые сочетания слов.

Гипербола - чрезмерное преувеличение, особенно в качестве литературного или риторического устройства. Это одна из наиболее широко используемых фигур речи в повседневном языке, в литературе или даже в любовных стихах (Wikipedia).

Гипербола чаще всего встречается в поэзии, так как поэты используют ее для сравнения и описания предметов в более украшенных терминах.

Вот как по этому поводу отзывался А. А. Потебня в своих записках о данном тропе: «Гипербола есть результат как бы некоторого опьянения

чувством, мешающим видеть вещи в их настоящих размерах. Поэтому она редко, лишь в исключительных случаях, встречается у людей трезвой и спокойной наблюдательности. Если упомянутое чувство не может увлечь слушателя, то гипербола становится обыкновенным враньем» (Гальперин, 2010: 152).

Профессор П.А. Гуревич говорит, что гипербола (преувеличение) является выражением идеи намеренного преувеличения. Наивысший уровень описания преувеличений является эмоциональный, даже страстный характер. (Гуревич, 2015).

Примером может служить название второй главы книги «Алиса в стране Чудес».

The pool of tears (Wonderland, 1994:6).

Будучи огромных размеров налила море слёз девочка Алиса, и потому уже не сама Алиса, а «море слез» становится гиперболой.

Таким образом, используя гиперболу, писатель или поэт делает общие человеческие чувства замечательными и интенсивными до такой степени, что они не остаются обычными. В литературе использование гиперболы развивает контрасты. Когда одна вещь описывается с излишним утверждением, а другая вещь представлена нормально, разительный контраст развивается. Эта техника используется, чтобы привлечь внимание читателя.

Ещё одним из средств языковой игры, используемых Кэрроллом, является ирония. Этот художественный троп направлен на «скрытое издевательство».

Ирония - это сатирический приём, основанный на противопоставлении смысла смыслу. В художественной литературе она помогает создать комический эффект. Здесь мы наблюдаем наибольший смысловой сдвиг между понятием, названным и подразумеваемым понятием.

Книги Кэрролла содержат много примеров юмористической иронии, которая также делает их интересными.

My dear I wish you would have this cat removed! said the king the Queen remarked with a simple, "Off with his head!" later the executioner came by and, the executioners argument was that you couldn't cut off a head unless there was a body to cut it off from(Wonderland p.72).

But I don't want it done at all! groaned the poor Queen. I've been a-dressing myself for the last two hours.

It would have been all the better, as it seemed to Alice, if she had got someone else to dress her, she was so dreadfully untidy (Looking-Glass, 1966:65).

В данном отрывке из главы *"Wool and water"* подразумевается ситуационная ирония. Белая королева (которая обычно одета совершенно) не может даже привести сама себя в порядок и выглядеть прилично, по мнению девочки семилетнего возраста.

Так во время прочтения чувствуется приятельский разговор с этим рассказчиком, который раскрывает нам секреты, которые сама Алиса не знает, создавая драматическую иронию.

Помимо большого наличия выразительных средств языка, таких как: метафоры, оксюмороны, оригинальных сравнений, олицетворений, инверсии, гиперболы, литоты, иронии и многих других, язык произведений Кэрролла широко наполнен различными стилистическими приёмами. Они формируют индивидуальность стиля Льюиса Кэрролла.

Один из таких приёмов широко используемый писателем – графическое выделение. Графические стилистические средства включают в себя эмфатическое использование пунктуации, изменение типа, изменение орфографии (графонов) написание слова или предложения особым шрифтом, отличительным от шрифта всего текста (курсив, подчеркивание, капитализация, разрядка), многоточие, тире; служат для передачи в письменной форме эмоций, которые в устной речи выражаются посредством интонации, стресса и пауз. Смысловое различие между этими средствами отсутствует (Чалова, 2012).

В своих произведениях в наибольшей степени Кэрролл использует капитализацию.

I had NOT! - cried the Mouse, sharply and very angrily (Wonderland, 1994:26).

Капитализация частицы *not* указывает на сильное отрицание в негативных и возбуждённых красках.

First you take an upright stick, - said the Knight. - Then you make your hair creep up it, like a fruit-tree. Now the reason hair falls off is because it hangs DOWN - things never fall UPWARDS, you know. It's a plan of my own invention. You may try it if you like (Looking-Glass p.104).

Такое графическое выделение слов *DOWN* и *UPWARDS* чаще всего преследует цель создания иронического или сатирического эффекта.

Yes, but then I HAD done the things I was punished for, said Alice: that makes all the difference.

But if you HADN'T done them, the Queen said, that would have been better still; better, and better, and better! Her voice went higher with each "better," till it got quite to a squeak at last (Looking-Glass, 1937:67).

Выделение при помощи графических средств служебных слов указывает на акцентирование логического ударения, так глагол *HAD* передает эмфатическую интонацию, показывая возмущение Алисы. Повторяющиеся наречие в сравнительной степени *better* и восклицательный знак указывает на нервозность королевы. Выделенный вспомогательный глагол *HADN'T* ставит акцент на неисполнимости желания, логическое ударение передает нереальность действия.

It was spent with the toils of the day:

When it said the word "GUILTY!" the Jury all groaned,

And some of them fainted away (The Hunting of the Snark, 1937:16).

Капитализация лексемы *GUILTY* имеет большое значение. Это было мечтой Барристера. И именно выделение данного слова указывает на важность этого действия для персонажа.

Кроме капитализации в произведении «Охота на Снарка» можно наблюдать примеры графического выделения - курсивом.

He had softly and suddenly vanished away -

For the Snark was a Boojum, you see (The Hunting of the Snark, 1937:19).

Выделение вспомогательного глагола *was* в самом конце поэме, свидетельствует о безысходности ситуации. Персонажи книги понимают, что храбрый Булочник всё-таки погиб в погоне за Снарком.

В книгах автора используются различные формы отражения и воспроизведения, которые не соответствуют друг другу. Кэрролл представляет каждую из них на мгновение или сцену, но это всего лишь шутки. Это говорит о том, что произведение сосредоточено в большей степени на сатиру и пародию, которая в наибольшей степени достигается за счёт каламбура.

Каламбур - один из любимейших приёмов Кэрролла. Для него это самое эффективное средство придания остроты, юмора и комического эффекта. Другими словами, предназначение каламбура в литературных произведениях заключается в юморе, логике и придании двусмысленности тексту.

В то же время каламбуры подчеркивают остроумность персонажей и того, кто их пишет.

«Каламбур можно понимать в узком и широком смысле. Традиционно в узком смысле выделяют три типа словесной игры:

- игра, основанная на многозначности слов (на полисемии);
- игра, основанная на использовании созвучий и вытекающих из них значений (омонимия);
- игра, основанная на фразеологической единице.

В.К. Приходько определяет приём каламбур в широком смысле, как любую словесную игру, которая создает одновременное параллельное двойное восприятие ассоциативно связанных значений в сознании отправителя и получателя, а также создает несоответствие между планом

содержания и планом выражения, преследуя цель создания комического эффект. Например, используя фразеологизмы» (Приходько, 2008: 130).

Обе книги включают поэтический язык, в виде пародии на детские стихи и песни, а также на собственную оригинальную бессмысленную поэзию Кэрролла. Бессмыслица была «фишкой» автора. Произведения Кэрролла наполнены литературными неологизмами, которые являются неотъемлемой частью языковой игры (Новикова, 2000).

Следует отметить, что неологизмы как факты литературного языка становятся общепринятыми, устойчивыми, которые входят в язык, а индивидуально-авторские новообразования как факты речи, как правило, остаются случайными, окказиональными, поэтому необходимо разграничивать два понятия: окказионализм и неологизм (Никульцева, 2004).

Окказионализмы (они же авторские неологизмы) являются речевыми новообразованиями, созданными языковой личностью впервые, они не зафиксированы в словарях национального языка и поэтому, как правило, живут только в пределах этого текста, но со временем они имеют возможность стать частью межстилевой или специальной лексики (Никульцева, 2004).

Отличительной чертой окказионализмов от неологизмов является то, что они включают в себя особое слияние двух смыслов, которое порождает третий, наиболее красочный и яркий.

Окказионализм - это индивидуальное и вымышленное слово, которое не может встретиться снова в другом произведении (Голуб, 2004).

В дальнейшем, при анализе конкретных выразительных средств и переводов, нас будут интересовать индивидуально-авторские неологизмы (окказионализмы).

Известным авторским неологизмом является понятие *Jabberwocky*, которое предстаёт читателю в сказке «Алиса в Зазеркалье» в виде стихотворения. Так автор характеризует зверя, который наводит на всех ужас. Данное слово создаётся путём словосложения двух слов *jabber* и *wosky*.

Необходимо отметить, что, несмотря на использование простого синтаксиса и коротких предложений, стиль обеих книг чрезвычайно умен. Игра на словах: каламбуры, окказионализмы, метафоры, сравнения и тому подобное буквально приукрашивают простые произведения Льюиса Кэрролла. Умные перестановки языка добавляют богатство к тексту и еще один уровень удовольствия для взрослых или более образованных читателей. Эти сюжетные «одиссеи» открывают перед автором неисчерпаемые возможности для самых разнообразных каламбуров, шуток.

Сатирические элементы в книгах придают им более взрослый вид, а также указывают на то, что здесь есть нечто большее, чем кажется на первый взгляд - возможно, бессмыслица может быть своего рода смыслом.

2.2. Каламбуры в произведениях Л. Кэрролла и особенности их перевода на русский язык

Перевод каламбуров - одна из трудных задач, стоящих перед переводчиками. Как литературный приём, каламбуры создают дополнительные проблемы, так как их двусмысленность заставляет переводчиков не обходиться без потерь или вовсе не переводить. Только в виде исключения есть возможность добиться «Буквального перевода (т. е. передачи не только содержания, но и формы), к которому стремится автор переводов, как к идеалу при передаче каламбура. Однако перевод произведения без учёта перевода каламбуров - это всего лишь половина перевода.

При переводе игры слов очень важно понять смысл и ее роль в контексте, а для этого нужно не только обладать высоким уровнем владения языком, но и знать реалии культуры, присущие времени написания произведения. Поэтому часто перевод языковой требует от переводчика специального лингвистического исследования, а также таланта.

Но всё же есть примеры игры слов, которую невозможно передать на другой язык, тогда неизбежны утраты. В таких случаях переводчик должен постараться компенсировать потери в другом месте, иначе произведение потеряет свою особую атмосферу, свой специфический стиль.

Разные варианты переводов отличаются степенью близости к английскому оригиналу: некоторые полностью изменяют его, некоторые оставляют его практически неизменным.

Перейдём к рассмотрению и сравнению вариантов, предложенных Н.М. Демуровой, А.А.Щербаковым, В.Орла, Г.М. Кружкова и И.Н. Гурвича при переводе на русский язык произведений «Алиса в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка».

Проявленное мастерство Кэрролла при создании поражающих воображение каламбуров требует не меньшей степени умений от переводчика. Ведь в данном случае, путём верной передачи игры слов, переводчик сохраняет индивидуальный стиль автора и своеобразие подлинника.

Приступая к рассмотрению поэмы «Охота на Снарка» отметим, что Кэрролл за всю поэму использует каламбур только в заголовке, созданном на основе омонимии: “*fits*”, основанный на устаревшем “*fitt*”, означающем «часть песни», и “*fit*” - «судороги».

Fit the first (The Hunting of the Shark, 1937:1).

Перевод И.Н. Гурвича: *Пароксизм первый*.

Перевод Н.М. Демуровой: *Вопль первый*.

Перевод Г.М. Кружкова: *Вопль первый*.

Перевод В. Орла: *Приступ первый*.

Из представленных переводов совпадение встречается только у двух переводчиков Н.М. Демуровой и Г.М. Кружкова, и это неудивительно, так как они работали над этой поэмой совместно. Необычный перевод предоставляет И.Н. Гурвич, используя для перевода медицинский термин «*пароксизм*», что означает усиление какого-либо болезненного припадка до

наивысшей степени; иногда этим словом обозначают также периодически возвращающиеся приступы болезни.

Весь мир страны Чудес и Зазеркалья, какие они есть, изображаются автором при помощи различных средств художественной выразительности, главное место среди которых занимает игра слов, образованная с помощью каламбуров.

Рассмотрим способы образования каламбуров и сравним переводы Н.М. Демуровой, В. Орла и А.А. Щербакова:

You ought to be ashamed of yourself, - said Alice, a great girl like you, (she might well say this), to go on crying in this way! (Wonderland, 1994:10).

Игра слов реализуется на нескольких значениях прилагательного (полисемии) *great*: 1) “*great*” - «*большая (взрослая)*» и 2) “*great*” - «*большая (высокая)*». Алиса была слишком больших размеров, что не могла пройти в двери.

Перевод Н.М. Демуровой: - *Стыдись, - сказала себе Алиса немного спустя. Такая большая девочка (тут она, конечно, была права) - и плачешь! Сейчас же перестань, слышишь?*

Перевод В. Орла: *Постыдилась бы! - возмутилась она. - Выросла до потолка, а теперь плачешь. Ни стыда у тебя нет, ни совести!*

Перевод А.А. Щербакова: *Как тебе не стыдно! Такая ...Такая большая девочка! (Вот уж действительно!) И плачешь? Сию же минуту прекрати.*

Наиболее точно игру слов удалось сохранить Н.М. Демуровой и А.А. Щербакова. В переводах использованы приемы калькирования и компенсации.

Mine is a long and a sad tale! said the Mouse, turning to Alice, and sighing. It IS a long tail, certainly, said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail - but why do you call it sad? (Wonderland, 1994:25).

В этом случае Л. Кэрролл реализует ошибку Алисы, вызванной омонимии слов “*tale*” - «*сказка*» и “*tail*” - «*хвост*». И после появляется стих в виде хвоста мыши. Стихотворение, которое предстаёт в виде

символического стиха, и так как оно принимает форму хвоста, может функционировать, как игра слова на графическом уровне. На наш взгляд, автор пытается познакомить читателей с тем, что происходит в голове Алисы.

Перевод Н.М. Демуровой: - *Это очень длинная и грустная история, - начала Мышь со вздохом. Помолчав, она вдруг взвизгнула:- Прохвост! - Про хвост? - повторила Алиса с недоумением и взглянула на ее хвост. - Грустная история про хвост?*

И, пока Мышь говорила, Алиса все никак не могла понять, какое это имеет отношение к мышинному хвосту.

Перевод В. Орла: - *Это трагическая и замысловатая История, - гордо сказала Мышь. - Ее ценители ходят за мной хвостом. Да, длинным и взволнованным хвостом!*

- Хвост действительно длинный, - согласилась Алиса и с удивлением посмотрела на хвост Мыши. - Но почему вы решили, что он у вас взволнованный?

Перевод А.А. Щербакова: *Я исполню вам печальную канцонетту, - вздохнув, сказала Мышь. - Канцонетту, потому что она короткая.*

- Почему же? Если конца нету, значит, она должна быть очень длинной, - недоуменно возразила Алиса.

Все авторы переводов воспользовались неполным сохранением каламбура. Наиболее удачно представлен перевод Н.М. Демуровой. Для передачи игры слов был применён прием компенсации.

You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis – “Talking of axes,” - said the Duchess, chop off her head! (Wonderland, 1994:35).

Алиса пытается внушить герцогине ее мирские знания. Когда она использует слово “axis” - «ось», герцогиня делает гомофоническую связь с “axes” - «топоры» и призывает к казни Алисы. В этом примере игра слов заключается в каламбурах, которые имеют сходное звучание, но совершенно разное значение.

Перевод Н.М. Демуровой: *Ведь земля совершает оборот за двадцать четыре часа... - Оборот? - повторила Герцогиня задумчиво. И, повернувшись к кухарке, прибавила: - Возьми-ка ее в оборот! Для начала оттяпай ей голову!*

Перевод В. Орла: *Земля за двадцать четыре часа оборачивается вокруг своей оси, вследствие чего... - Кстати, насчет следствия, - перебила ее Герцогиня и обратилась к Кухарке: - Отруби-ка ей голову. Без следствия.*

Перевод А.А. Щербакова: *Земля делает полный оборот за двадцать четыре часа. Уж вам-то пора бы... - Топора бы, топора! - сказали Ее Высочество. - И снять с нее голову!*

Авторам всех примеров перевода удалось сохранить каламбур без потери игры слов.

And how many hours a day did you do lessons? - said Alice, in a hurry to change the subject. Ten hours the first day - said the Mock Turtle: nine the next, and so on. "What a curious plan!" - exclaimed Alice. That's the reason they're called lessons, the Gryphon remarked: "because they lessen from day to day." (Wonderland p.88).

В этом отрывке из главы *"The Mock Turtle's Story"* игра слов на слова *"lessons"* и *"lessen"* достигается за счет использования параллелизма, поскольку Грифон использует оба слова в одном предложении. Автор использовал пару омофонов: *"lessons"* - «уроки», *"lessen"* - «меньше». В этом случае читатель сразу понимает, что Кэрролл пытается сказать.

Перевод Н.М. Демуровой: *- А долго у вас шли занятия? - спросила Алиса, торопясь перевести разговор. - Это зависело от нас, - отвечал Черепаха Квази. - Как все займем, так и кончим. - Займете? - удивилась Алиса.*

- Занятия почему так называются? - пояснил Грифон. - Потому что на занятиях мы у нашего учителя ум занимаем... . А как все займем и ничего ему не оставим, тут же и кончим. В таких случаях говорят: «Ему ума не занимать»... Поняла?

Перевод В. Орла: - *А по сколько уроков у вас было в день?* - спросила Алиса, которой разговор про школу уже надоел. - *Это как когда,* - ответил Гребешок. - *Сначала десять, на следующий день девять, потом восемь и так далее.*

- *Какое странное расписание!* - удивилась Алиса.

Перевод А.А. Щербакова: - *А сколько у вас было в день уроков?* - торопливо переменяла тему Алиса. - *В первый день десять,* - сказал Черепаха-Телячьи-Ножки, - *на второй девять, на третий восемь и так далее.* - *Какое смешное расписание!* - воскликнула Алиса.

- *Чем больше сразу учишься, тем меньше после мучишься,* - заметил Грифон.

Игра слов с сохранением юмористического эффекта наблюдается в примере перевода Н.М. Демуровой с помощью компенсации и целостного преобразования. У В. Орла смысл каламбура был утерян.

The King was saying, "I assure, you my dear, I turned cold to the very ends of my whiskers!" To which the Queen replied, "You haven't got any whiskers" (Looking-Glass, 1966:18).

В данном примере каламбур построен на неожиданном ответе собеседника на устойчивом словосочетание (фразеологизме).

Перевод Н.М. Демуровой: - *Уверяю тебя, милочка,* - шептал король, - *я так испугался, что похолодел до самых кончиков бакенбард.* - *Но у тебя нет бакенбард!* - возразила Королева.

Перевод В.Орла: *Король сказал: - Дорогая, я весь дрожу: от пяток до кончиков бакенбард! На что Королева ответила: - Пятки у тебя есть. А бакенбард нету!*

Перевод А.А. Щербакова: *Король шептал: - Уверяю вас, моя дорогая, у меня даже усы заледенели! Королева на это отвечала: - Да нет у вас никаких усов!*

Во всех вариантах у переводчиков наблюдается приём компенсации.

They make the beds too soft - so that the flowers are always asleep
(Looking-Glass, 1966:25).

Игра слов основана на двусмысленности выражения *make the beds too soft* - «стелить мягкую постель» и «слишком сильно взрыхлять клумбу».

Перевод Н.М. Демуровой: - *В других садах, - ответила Лилия, - клумбы то и дело рыхлят. Они там мягкие, словно перины, - цветы и спят все дни напролёт!*

Перевод В.Орла: - *Как правило, - ответил Гладиолус, - клумбы делают очень мягкими, поэтому цветы всё время клюют носом и, понятное дело, молчат.*

Перевод А.А. Щербакова: - *Почти во всех садах, - сказала Тигровая Лилия, - цветочные грядки мягонькие, как перинки. Так что цветы всё время спят.*

В переводах Н.М. Демуровой и А.А. Щербакова использовали смысловое развитие и компенсацию. А при полном переводе В. Орла был потерян смысл каламбура.

Alice attended to all these directions, and explained, as well as she could, that she had lost her way.

I don't know what you mean by your way, said the Queen: "all the ways about here belong to me" (Looking-Glass, 1966:28).

В данном примере каламбур заключается в том, что Чёрная королева понимает выражение "*to lose one's way*", которое означает «заблудиться», в буквальном смысле.

Перевод Н.М. Демуровой: *...собирает продолжить свой путь.*

- *Твой путь? - переспросила Королева. - Не знаю, что ты хочешь этим сказать! Здесь все пути лом!*

Перевод В. Орла: *...попадает на эту вот дорожку.*

- *Что значит «эта вот дорожка»? – холодно спросила Чёрная Королева. - Тут нет этих и тех дорожек. Все они попросту мои...*

Перевод А.А. Щербакова: *...собирается продолжить свой путь на холм.*

- *Не понимаю, что вы подразумеваете под свои путём,* - сказала Королева. - *Все пути здесь принадлежат мне.*

Конечно же, в русском языке мы не добавляем слово «свой» в подобных выражениях. В данной ситуации полный перевод обоснован целью сохранения игры слов. В. Орел решил прибегнуть к замене, вследствие чего потерялся смысл предложения.

She must go by post, as she's got a head on her (Looking-Glass, 1966:39).

Каламбур заключается в обыгрывании различных значений слова “*head*”: 1) почтовая марка с изображением головного портрета королевы 2) голова. Раз на Алисе имеется «почтовая марка» - её можно отправлять по почте.

Перевод Н.М. Демуровой: - *Надо отправить её почтой! Налепить ей справа марку и отправить!*

Перевод В. Орла: - *Давайте отправим её заказным письмом...*

Перевод А.А. Щербакова: - *Отправить её по почте...*

При переводе данного каламбура все переводчики воспользовались опущением, что является мотивированным, из-за отсутствия подобных соответствий в русском языке.

Льюис Кэрролл использовал омонимы для создания юмористического эффекта, некоторые диалоги, основанные на игре слов, вызывают недоразумение у читателей. Вот некоторые выдержки из книги, где омонимы используются с этой целью:

It says “Bough-wough!” - cried a Daisy. That's why its branches are called boughs! (Looking-Glass, 1966:24).

В английском языке собачий лай передаётся буквосочетанием “*bow - wow*”. Здесь игра строится на фонетической омонимии слов “*bough*” - «ветка, сук» и “*bough*”, входящего в состав звукоподражания.

Перевод Н.М. Демуровой: *Он хоть кого может отдубасить, - сказала Роза. - Что-что, а дубасит он умеет!*

- Потому-то он и называется дуб, - вскричала Маргаритка.

Перевод В. Орла: *Это ещё почему? - удивилась Роза. – Конечно, поможет. Он будет кусаться.*

Мы его потому и прозвали Фикус, что он кусается, - пояснила бледная Маргаритка.

Перевод А.А. Щербакова: *Он топнет, - ответила Роза.*

- И ещё как! - воскликнула Маргаритка. - Недаром он называется «тополь».

Все варианты перевода можно считать вполне адекватными, так как игра слов была передана, при этом использовались замена, компенсация и целостное преобразование.

...but a hoarse voice spoke next. It sounds like a horse, Alice thought to herself. <...> You might make a joke on that-something about "horse" and "hoarse", you know (Looking-Glass, 1966:39).

Каламбур основан на одинаковом звучании слов, т.е. на столкновении омофонов "hoarse" - «хриплый» и "horse" - «лошадь».

Перевод Н.М. Демуровой: *...она только услышала хриплый голос.*

- Что это у него? Грипп? - подумала Алиса.

- Из этого вышла бы неплохая штука: «Коль грипп - так грипп...» или ещё что-нибудь в таком же духе...

Перевод В. Орла: *...чей-то голос игриво произнёс.*

«По-моему, это Лошадь», - решила Алиса.

- Вы могли бы изумительно пошутить... в том духе, что вот у Лошади грива, а выражается она игриво... Что-то в этом роде.

Перевод А.А. Щербакова: *...голос прозвучал хрипло и протяжно. «Лишь один им...» - протянул он, не закончил и умолк. «Как ржание», - подумала Алиса.*

- *А ты поразительно могла бы состреть: «лишь один им – лошадиным», а?*

В этом случае наиболее удачным представляется перевод В. Орла, так как ему удалось более близко подойти к оригиналу передачи игры слов. В данных примерах были использованы такие приёмы, как компенсация, замена, а также смысловое развитие.

I was in a wood just now – and I wish I could get back there. You might make a joke on that,” said the little voice close to her ear: something about you would if you could, you know (Looking-Glass, 1966:40).

В данном примере каламбур построен на фонетической омонимии существительного “*wood*” - «*дерево, лес*» и модального глагола “*would*”.

Перевод Н.М. Демуровой: -...*Хочу в лес! В чащу! - И из этого вышла бы неплохая шуточка, - проговорил тоненький голосок прямо у неё под ухом. - «Хочу почаще бродить по чаще»... Или ещё что-нибудь в этом же духе...*

Перевод А.А. Щербакова: - *Я только что была в лесу и снова хочу в лес! - И тут ты могла бы поразительно состреть,- сказал тонюсенький голосишко возле её уха. – «Как в лес, так и вылез», а?*

Наиболее удачно передать игру слов удалось Н.М. Демуровой с помощью приема компенсации и целостного преобразования. К сожалению, перевод В. Орла данного предложения отсутствует.

Am I addressing the White Queen? Well, yes, if you call that a-dressing, the Queen said (Looking-Glass, 1966:64).

В выше представленном примере описана игра слов, основанная на использовании омофонов, причастия настоящего времени “*addressing*” - «*адресация*» и архаизма “*a-dressing*” - «*находиться в состоянии одевания*».

Перевод Н.М. Демуровой: - *Я уже отчаялась... Но Королева не дала ей договорить. - От_чая_лась? - повторила она.*

Перевод В. Орла: - *Простите, но если судить по виду Вашего Величества... - Как? Судить Повидло Моего Величества? - вздрогнула Королева.*

Перевод А.А. Щербакова: - *Ваше Величество, я подошла к вам с надеждой... Королева хмыкнула и, пытаясь завернуться в шаль, проворчала: - Если хотите, можете называть это на-деждой.*

Во всех примерах переводчиками были предприняты попытки сохранения каламбура с юмористическим эффектом, но каждый из них репрезентирован по-разному. Для передачи игры слов переводчики воспользовались заменой и компенсацией.

Таким образом, нами были проанализированы примеры каламбуров в тексте-оригинале и в его переводах на русский язык. Стоит отметить, что вышеприведённые примеры использования автором каламбуров - это далеко не все случаи, которые можно наблюдать в произведениях.

2.3. Окказионализмы в произведениях Л. Кэрролла и их особенности перевода на русский язык

Важным для характеристики языка произведений «Алиса в зазеркалье» и «Охота на Снарка» является использование индивидуально-авторских неологизмов. В обеих рассматриваемых нами книгах изобилует количество окказиональных слов. Они несут на себе важную смысловую и идейную нагрузку, а также представляют интерес для переводчиков, поэтому на них стоит обратить особое внимание.

Будучи не существующими, неизвестными, но понятными в определённой ситуации или в контексте, окказиональные слова производят, как правило, юмористический эффект. Причина такого эффекта заключается в том что, такие слова не соответствуют формальной и логической правильности, структурной правоте своего появления (Новикова, 2000). У некоторых авторов окказионализмы являются своего рода изюминкой текста. Л. Кэрролл принадлежит к числу таких писателей.

Приступим непосредственно к анализу тех индивидуально-авторских неологизмов, которые встречаются в произведениях «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка».

На предмет наличия окказиональных слов, для начала проанализируем поэму «Охота на Снарка».

Одним из центральных понятий поэмы является понятие “*Snark*”. Сюжет поэмы связан с поиском экипажа корабля из девяти человек, капитан которого находится в поисках существа, так называемого «Снарка». Охота на существо, кажется, сродни охоте на легендарного единорога, поскольку, для мореплавателей Снарк представляется как крайне редкое событие, которое мало кому удаётся даже увидеть.

The Hunting of the Snark (The Hunting of the Snark, 1937:1).

Перевод И.Н. Гурвича: *Охота на Снарка*.

Перевод Н.М. Демуровой: *Охота на Снарка*.

Перевод Г.М. Кружкова: *Охота на Снарка*.

Перевод В. Орла: *Охота на Змеря*.

Выше можно увидеть, что “*Snark*” имеет одинаковое написание почти во всех вариантах русского перевода отличился лишь перевод В. Орла.

Разберём теперь схему образования данного неологизма. Снарк - воображаемое животное, придуманное Кэрроллом в 1876 году. Нами рассмотрены два пути появления и развития этого слова.

1. Данный неологизм образован путем стяжения слов “*snake*” - «змея» и “*shark*” - «акула», который достаточно остроумно был переведен В. Орлом, как «Змерь».

2. Переосмысление уже существующих в языке слов и придание им специального значения:

Во-первых, в 1950-х годах “*snark*” был названием типа крылатой ракеты США, а в 1980-х годах типа парусника.

Во-вторых, слово “*snark*” также имеет значение «хранить» или «фыркать», которое возникло примерно за 10 лет до воображаемого

животного Кэрролла. Около 1906 года это дало начало прилагательному “*snarky*” - саркастичный или неуважительный, подлый или раздражительный, вспыльчивый (OED).

Tis the voice of the Jubjub! he suddenly cried (The Hunting of the Snark, 1937 :13).

Перевод Г.М. Кружкова: *Это крик Хворобья - громко выдохнул он.*

Перевод И.Н. Гурвича: *Это глас Брандашмыга! - он вдруг прокричал.*

Переводчиками предлагаются разные варианты понимания “*Jubjub*”. Так у Кружкова «Хворобей» ассоциативно приравнивается к птице воробей.

В «Охоте на Снарка» это существо описывается гораздо глубже. Оно находится в узкой, темной, удручающей и изолированной долине. Голос этой птицы описывается, как крик, пронзительный и высокий, как карандашный скрип на грифельной доске, и значительно пугает тех, кто его слышит. По словам Кэрролла в поэме - это отчаянная птица, которая живет в бесконечной страсти, он запомнит любого знакомого, которого он встречал однажды.

В этом отрывке под “*Jub jub bird*” автор обозначал, как отчаянную птицу, которая живет в вечной страсти. И так как она находилась во власти Красной Королевы, то, по её приказу, захватывала предателей и относила в тюрьму.

He had softly and suddenly vanished away -

For the Snark was a Boojum, you see (The Hunting of the Snark, 1937:19).

Перевод В. Орла: *Сам он в то же мгновенье бесшумно исчез. Змерь, как видите, был Огогоном.*

Перевод И.Н. Гурвича: *Он тихо, бесследно исчез навсегда... . Снарк, как видите, был таки Буджум.*

Перевод Г.М. Кружкова: *Он без слуху и духу внезапно пропал - Видно, Буджум ошибистей Снарка!*

Опираясь на выше представленный перевод, существительное “*Boojum*” вызывает некоторые расхождения. В. Орел предлагает один вариант -

«Огогон». А в тексте перевода И.Н. Гурвича и Г.М. Кружкова мы встречаем вариант «Буджум».

Boojum в поэме у Кэрролла обозначает особенно опасное разнообразие снарков, воображаемое существо изобретения автора. Обратим внимание на происхождение этого слова.

Во-первых, окказионализм “*boojum*” вдохновил на то, что им называют все разновидности деревьев в Нижней Калифорнии и Мексике (найденный в 1922 году исследователем растений Годфри Сайксом, который провозгласил: “*It must be a boojum!*”).

Во-вторых, позднее слово “*boojum*” отнесли к сверхзвуковой крылатой ракете, которая была определена, как слишком амбициозный проект и была отменена в 1951 году; и к геометрическому образцу, иногда наблюдаемому на поверхности сверхтекучего гелия-3, как его назвал физик Дэвид Мермин в 1976 году (Wikipedia).

But while he was seeking with thimbles and care,

A Bandersnatch swiftly drew nigh (The Hunting of the Snark, 1937:18).

Перевод И.Н. Гурвича: *Но пока он с напёрстком и тцанием искал,*

Брандашмыг вдруг пронёсся, как тать.

Перевод Г.М. Кружкова: *И внезапно ужасный пред ним Кровопир*

Появился, исчадие бездны.

Bandersnatch - вымышленное существо, которое изначально появляется в романе Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье» 1872 года, а затем автор включает его и поэму «Охота на Снарка» 1874 года. В «Охоте на Снарка» он представлен, как опасный зверь с длинной шей и щелкающей челюстью. В обоих произведениях для него характерна свирепость и необычайно высокая скорость.

Данный окказионализм можно рассматривать как синтез слов “*bander*” - «обманщик, банда» и “*snatch*” - «урвать, схватить, похищать». Более точный способ образования неологизма “*bandersnatch*” не описывается ни в одной работе.

Особое место в диалогии об Алисе занимает поэзия. Используя народную поэзию и обыгрывая ее мотивы, Кэрролл сопровождает текст множеством собственных стихов, значительная часть которых - пародии.

Теперь, когда прототипы этих пародий забыты, стихи Кэрролла все равно привлекают ребенка своими «лепыми нелепицами»; достигающими уровня высокой художественности. Пожалуй, самое известное стихотворение Кэрролла - это «Бармаглот» в произведении «Алиса в Зазеркалье», состоящее из «нонсенс-слов».

Количество окказиональных слов в сказках «Алиса в Зазеркалье» и «Алиса в Стране чудес» значительно превосходит поэму «Охота на Снарка». В данном произведении обилие этих лексических единиц очень высоко, поэтому нами будет затронуты лишь некоторые из них.

Примерами самых популярных окказиональных слов, которые используются многими людьми после прочтения «Алиса в стране чудес» и «Алисы в Зазеркалье» являются следующие:

Curiouser and curiouser! - cried Alice (Wonderland, 1994:6).

Перевод Н.М. Демуровой: *Все страньше и страньше!*

Перевод А.А. Щербакова: *Все необычайшей и необычайшей!*

Автор использует “*curiouser*” вместо “*more curious*”. Этой «ошибкой» Кэрролл преследует цель обратить внимания читателя на то, что Алиса была настолько удивлена новыми событиями и окружающей обстановкой, что забыла, как правильно разговаривать.

Перевод В. Орла отсутствует, так как он воспользовался опущением (нулевым переводом).

A Caucus-Race and a Long Tale (Wonderland, 1994:20).

Перевод Н.М. Демуровой: *Бег по кругу и длинный рассказ.*

Перевод В. Орла: *Потасовка с подтасовкой.*

Перевод А.А. Щербакова: *бег от Ня и хвост истории.*

Caucus-Race образован путём словосложения “*caucus*” - «предвыборное совещание» и “*race*” - «гонки». В книге данный окказионализм имеет значение «бесполезную суету» и «беготню по кругу»

С нашей точки зрения, необходимо также акцентировать внимание на стихотворении нонсенс под названием “*Jabberwocky*”, с которым мы встречаемся в первой главе книги, где Алиса расшифровывает задумку «зазеркальной» книги. Именно здесь и наблюдается большое количество окказиональных слов, выдуманных автором.

Beware the Jabberwock, my son! (Looking-Glass, 1966:19).

Перевод Н.М. Демуровой: *О бойся Бармаглота, сын!*

Перевод В.Орла: *Ты Умзара страишь, мой сын!*

“*Jabberwocky*” - это фантастическое ужасное чудовище с пылающими глазами, и умеющее летать. Что касается самого состава слова, автор рассматривает это, как синтез слов “*jabber*” - «болтать, тараторить» и “*wocer*”. По словам Кэрролла, англосаксонское слово “*wocer*” или “*wocor*”, означает “*offspring*” - «отпрыск» или “*fruit*” - «плод», а “*jabber*” - “*excited and voluble discussion*” (OED). То есть, буквально “*Jabberwocky*” означает «результат возбужденной болтовни». Данному стихотворению было дано достаточное количество интерпретаций перевода.

Twas brillig, and the slithy toves

Did gyre and gimble in the wabe:

All mimsy were the borogoves,

And the mome raths outgrabe (Looking-Glass, 1966:19).

Перевод Н.М. Демуровой: *Варкалось. Хливкие шорьки*

Пырялись по наве,

И хрюкотали зелюки,

Как мюмзики в мове.

Перевод В. Орла: *Сверкалось... Скойкие суды*

Волчились у развел,

Дрожжали в ужасе грозды

И крюх засвирепел.

Перевод А.А. Щербакова: *Розгрень. Юрзкие хомейки*

Просвертели весь травас.

Айяют брыскунчейки

Под скорячий рыжичас.

В 1855 году Кэрролл объединил “*slimy*” - «слизистый, скользкий» и “*lithe*” - «гибкий», чтобы образовать это одно нонсенс-слово. Однако “*slithy*”, как вариация “*sleathy*” - «неопрятный, неосторожный» существовал уже с 1622 года (OED). В современном английском языке имеется родственное ему слово “*sleazy*” - «неряшливый, неприглядный, грязный, низкопробный».

Слово “*mimsy*”, придуманное Кэрроллом, как смесь прилагательных “*miserable*” - «жалкий» и “*flimsy*” – «хрупкий». А спустя 35 лет, к 1880 году “*mimsy*” также стали означать на британском английском “*prim, careful, affected, feeble, weak, lightweight*” (OED).

В книге Шалтай-Болтай говорит, что “*rath*” - это своего рода зеленая свинья. В примечаниях Кэрролла к оригиналу автор утверждал, что “*rath*” является «разновидностью наземной черепахи». Голова прямая, рот похож на пасть акулы, передние ноги изогнуты так, что животное идет на коленях, гладкое зеленое тело, питаюсь ласточками и устрицами (Комтех, 2003).

Неологизм “*outgrabe*” употреблён в прошедшем времени от глагола “*to outgribe*”, который, как отмечал Кэрролл в своих записях, происходит от старых глаголов “*grike*” или “*shrike*”, читаемые в современном английском языке, как “*creak*” - «скрипеть» и “*shriek*” - «вопить, визжать». Шалтай-болтай утверждает, что это нечто промежуточное между мычанием и свистом с чиханием посредине.

Calloh! Callay!

He chortled in his joy (Looking-Glass, 1966:20).

Перевод Н.М. Демуровой: *Ува! Ува!*

Хвалу тебе пою!

Перевод А.А. Щербакова: *Дай тебя я лобзниму!*

Урробраво! Привеслава!

Gallooh! Gallay! - крик радости. Существует предположение, что происхождение этого слова идёт от греческого «калос - красивый, прекрасный». Если сравнивать приведённые выше примеры перевода, то можно обнаружить, что каждый переводчик передаёт данное восклицание по-разному.

To chortle означает «воскликать, ликовать с шумом». Согласно Оксфордскому словарю английского языка Кэрролл придумал это слово, как смесь “*chuckle*” - «посмеиваться, хихикать» и “*snort*” - «фыркать, храпеть, пыхтеть».

O frabjous day! (Looking-Glass, 1966:20).

Перевод Н.М. Демуровой: *О храброславный герой!*

Перевод А.А. Щербакова: *Какой денек героеславый!*

Frabjous имеет значение “*great, wonderful, fabulous*” - «великий, чудесный, сказочный» и представляет собой смесь, либо “*fabulous*” - «невероятный, потрясающий, легендарный» и “*joyous*” - «радостный, весёлый», либо “*fair*” - «справедливый, прекрасный» и “*joyous*”.

He left it dead, and with its head

He went galumphing back (Looking-Glass, 1966:20).

Перевод В. Орла: *Зверой побрит, Герой спешит*

Спешит споржественно назад.

Перевод А.А. Щербакова: *С ней под мышку он вприпрыжку*

Возвращается домой.

Galumph означает «двигаться тяжело и неуклюже» и представляет собой смесь “*gallop*” - «скачка, скакать галопом» и “*triumph*” - «триумф, восторжествовать». Это слово вошло в современные словари в значении «вышагивать с гордым видом, идти тяжелым неровным шагом, подпрыгивая на ходу».

The vorpal blade went snicker-snack! (Looking-Glass, 1966:20).

He left it dead, and with its head He went galumphing back.

Перевод Н.М. Демуровой: *Взы-взы - стрижаает меч,*

Ува! Ува! И голова Барабардает с плеч!

Перевод В. Орла: *Да, чудо-юдоострый меч*

Сильнее Умзара стократ!

Перевод А.А. Щербакова: *Он как крикнет! Меч как жикнет*

Голова летит долой!

Окказиональное слово “*vorpal*”, которое представляет собой слияние слов “*sharp*” - «резкий, острый» и “*deadly*” - «смертельный» было придумано Кэрроллом в 1871 году. В настольной ролевой игре *Dungeons and Dragons*, “*vorpal*” - это меч способный обезглавливать, и в частности, обладающий крайне редкой магической способностью меч “*vorpal*”, с каждым ударом имеет больше шансов отрубить противнику голову.

And burbled as it came! (Looking-Glass, 1966:20).

Перевод Н.М. Демуровой: *И пылкает огнём!*

Из рассматриваемых нами переводчиков, только у Н.М. Демуровой не упущена попытка перевода окказионального слова *burble*.

Слово “*burble*” обязано своим происхождением Кэрроллу. Сам автор писал, что окказионализм “*burble*” образован путём словосложения трех слов: “*bleat*” - «блеять, мычать, говорить глупости», “*murmur*” - «ропот, журчание, шепот», и “*warble*” - «петь, издавать трели». Это слово как комбинация “*burst*” - «лопнуть, разрывать, взрываться» и “*bubble*” - «пузыриться». В современных словарях представлен следующий перевод - весёлая болтовня, задыхаться от смеха.

The frumious Bandersnatch! (Looking-Glass, 1966:20).

Перевод Н.М. Демуровой: *Злопастный Брандашмыг!*

Перевод А.А. Щербакова: *Пламеглазый Гарбормот!*

Рассматриваемый неологизм “*frumious*” был придуман Кэрроллом в 1871 году. Нонсенс-слово “*frumious*” образовано путём словообразования “*fuming*” - «дымящийся, рассерженный» и “*furious*” - «разъяренный,

яростный, бешеный». Автор использовал его, как и в стихотворении «Бармаглот», так и в поэме «Охота на Снарка».

По итогам анализа образования индивидуально-авторских неологизмов в тексте-оригинале и способов их перевода можно сделать вывод о том, что в произведениях Л.Кэрролла переводчики строят и переводят окказионализмы не одинаково. Но каждый из них проявляет свою авторскую индивидуальность и сохраняет привлекательность текстов на русском языке.

Исследователи утверждают, что пристрастие Льюиса Кэрролла к таким составным слова объясняется тем, что в волнении он начинал заикаться и такие слова получались у него сами собой, и он умело использовал их в своих книгах.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

В произведениях «Алиса в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка» задействованы самые разнообразные стилистические выразительные средства, как лексические, так и синтаксические.

Из всего многообразия стилистических средств наиболее значимыми, яркими и интересными с точки зрения перевода являются окказионализмы и каламбуры. В произведениях автора индивидуально-авторские неологизмы и каламбуры являются своеобразной «визитной карточкой», «изюминкой» Кэрролловского литературного языка.

Каламбуры играют важную роль в языке художественного произведения. Выполняя функцию смешного комического рельефа или сознательного усилия и показать художественный талант писателя, каламбуры помогают:

- 1) создать юмористический эффект, для того, чтобы вызвать смех у читателя, слушающего;
- 2) создать риторический эффект, что заставляет аудиторию думать и цепко следить за ходом мыслей автора;
- 3) наиболее ярко охарактеризовать изображаемое для понимания смысла текста;
- 4) ввести двусмысленность.

В рассматриваемых произведениях представлены примеры каламбуров, основанные на омонимии и полисемии (многозначности), а также построенные на основе фразеологизмов. Наибольшее количество примеров встречается в сказке «Алиса в стране Чудес» и «Алиса в Зазеркалье».

Перевод каламбуров - сложная задача, стоящая перед переводчиками. Далеко не всем удаётся сохранить смысловое содержание, и из-за этого литературное произведение теряет колорит, которым так насыщен текст оригинала.

Другим не менее важным средством, к которому прибегает автор, являются индивидуально-авторские неологизмы (окказионализмы). В исследуемых произведениях примеры окказиональных слов составляют немалое количество, некоторые из них несут на себе важную смысловую и идейную нагрузку, а в некоторые окказионализмы автор специально не закладывал какого-либо значения.

Все авторские неологизмы обычно формируются на основе слов и морфем, которые уже существуют в языке. Анализ этих слов и морфем является дополнительным полезным инструментом для выяснения смысла неологизма. Для этого переводчик должен помнить правила словообразования, в частности: способ конверсии, аффиксации и сложения основ. Проблема перевода новых слов занимает важное место в списке задач, стоящих перед переводчиками, поскольку такие слова не всегда легко найти в обычных словарях и даже в новейших специализированных словарях.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном исследовании были рассмотрены основные аспекты проблемы языковой игры: определение данного понятия, различные виды классификации, трудности, возникающие в процессе их перевода, а также выявлены приёмы, используемые переводчиками.

В ходе работы было установлено, что из всего многообразия видов игры слов наиболее значимыми, характерными для Л. Кэрролла и интересными с точки зрения перевода являются окказионализмы и каламбуры. Рассмотренные в произведениях «Алиса в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» и «Охота на Снарка» фигуры речи и тропы служат дополнением к огромной, непрекращающейся до сегодняшнего времени работе по изучению удивительного художественного мира писателя.

Каламбуры, индивидуально-авторские неологизмы или окказионализмы и другие виды языковой игры являются поэтической формой литературной бессмыслицы. Их присутствие в литературе служит, как правило, не только для придания юмористического эффекта, который создаётся сознательно и открыто парадоксально, глупо, смешно и странно, но и для создания риторического эффекта. Юмористические стихи особенно распространены в мире английского языка, как представляется, из-за типичного абсурдного влияния британского юмора.

Сопоставительный анализ переводов исходного и оригинального текстов позволяет проанализировать перевод с различных сторон. Некоторые лингвисты выделяют в переводе категорию «непереводимого», включая сюда, в том числе, и перевод игры слов. Следует согласиться с тем, что перевод игры слов является действительно сложной задачей, при решении которой от переводчика требуется не только проявление способностей в области переводоведения, но и знание чужой культуры, понимание её реалий и художественный талант.

Список используемой литературы

1. Бархударов Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной практики перевода / Л.С. Бархударов – М.: ЛКИ, 2014. - 240 с.
2. Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память: пер. с фр. / А.Бергсон – М.: Харвест, 1999. - 1408 с.
3. Бикмурзина Э. Игры разума рожают Льюиса Кэрролла / Э. Бикмурзина – М.: Телеграф «Вокруг Света» № 11, 2012.
4. Большая Советская энциклопедия (БСЭ) [Электронный ресурс]. - М.: Большая Советская энциклопедия, 1957. - 648 с. - Режим доступа: <http://bse.sci-lib.com>
5. Борисенко А. Льюис Кэррол: мифы и метаморфозы / А.Борисенко – М.: Иностранная литература № 7, 2003 - 165 с.
6. Галинская И. Л. Льюис Кэрролл и загадки его текстов / И.Л. Галинская - М.: ИНИОН РАН, 1995. - 75 с.
7. Гальперин И.Р. Лексикология английского языка: учебное пособие для студентов / И.Р. Гальперин – М.: 2010. - 331 с.
8. Глинка К. Теория Юмора / К.Глинка - М.: Хоружевский А.И., 2008. - 206 с.
9. Голуб И.Б. Стилистика русского языка / И.Б. Голуб – М.: Айрис-пресс, 2004. - 448 с.
10. Горелов И.Н., Седов, К.Ф. Основы психолингвистики: учебное пособие / И.Н. Горелов, К.Ф. Седов - М.: 1997. - 224 с.
11. Гуревич П.А. Эстетика: учебное пособие для студентов / П.А. Гуревич – М.: КноРус, 2015. - 456 с.
12. Демурова Н. М. Алиса в Стране Чудес и в Зазеркалье / Н.М. Демурова – М.: 1991.
13. Демурова Н.М. Льюис Кэрролл / Н.М. Демурова – М.: Молодая гвардия: Серия: «Жизнь замечательных людей», 2013. - 416 с.

14. Загоруйко А.Я. Лекции по лексикологии современного английского языка: учебное пособие для студентов / А.Я. Загоруйко - Ростов на Дону: Изд-во РГПУ, 2005. - 128 с.
15. Казакова Т.А. Практические основы перевода English-Russian / Т.А. Казакова – Спб.: Изд-во «Союз», 2001. - 230 с.
16. Козлова М.С. Философские идеи Людвиг Витгенштейна / М.С. Козлова – М.: 1996. - 169 с.
17. КомТех Продолжение Алиса в стране чудес - Мир Алисы: обучающая программа (английский) / КомТех – М.: Изд-во «Деловой акцент», 2003.
18. Коновалова О. Ю. Лингвистические особенности игры слов в современном английском языке: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Коновалова Ольга Юрьевна – М., 2001. - 240 с.
19. Корнеева Т.А. Языковые образы Л.Кэрролла и их перевод на русский язык: сборник научных статей / Т.А. Корнева – Чебоксары: Чувашии, 2013. – 176 с.
20. Качалова И. Н.. Оценочная функция языковой игры в дискурсе СМИ: дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Качалова Ирина Николаевна – М., 2010. – 189 с.
21. Никульцева В.В. Лексические неологизмы Игоря-Северянина (деривация, значение, употребление): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Никульцева Виктория Валерьевна – М., МГОУ, 2004. - 294 с.
22. Новикова В.Ю. Нонсенс как одна из разновидностей лингвистической игры / В.Ю. Новикова - Ростов-на Дону: 2000.
23. Нухов С. Ж. Языковая игра в английском словообразовании: имя существительное: автореф. дис. ... док. филол. наук: 10.02.04 / Нухов Салават Жавдатович – М., 1997. - 602 с.
24. Приходько В.К. Выразительные средства языка: учебное пособие для студентов ВУЗов / В.К. Приходько – М.: Изд-во «Академия», 2008. - 256 с.

25. Руберт И.Б. Мифы и реальность в современной англоязычной картине мира: сборник материалов конференций / И.Б. Руберт - СПб.: ГУЭФ 2011. - 86 с.
26. Сазонова Л.А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20 / Л.А. Сазонова – М.: 2004. - 185 с.
27. Санников В. З. Каламбур как семантический феномен: вопросы языкознания №3 / В.З. Санников– М.: 1995. - 59 с.
28. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников – М.: 2002. - 552 с.
29. Сдобников В.В., Петрова О.В. Теория перевода: учебник для переводческих факультетов и факультетов иностранных языков / В.В. Сдобников, О.В. Петрова. - М.: АСТ, 2008. - 448 с.
30. Фомина Л.Н. Типы и функции новообразований в поэзии эгофутуристов: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Фомина Людмила Николаевна – М.: 2005. - 247 с.
31. Ханкова С.М. Функционально-семантические аспекты комического в литературном тексте / С.М. Ханкова. – Пятигорск: 1993. – 117 с.
32. Харченко В.С. Функции метафоры / В.С. Харченко – М.: Либроком, 2012. - 88 с.
33. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования / И. В. Цикушева – СПб.: Изд-во РГПУ: Журнал: Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, 2009. - 171с.
34. Чалова Л.В. Графические средства выражения эмоций в рассказах О. Генри: научно-методический электронный журнал официального сайта эвристических олимпиад «Совёнок» и «Прорыв»./ Л.В. Чалова – Киров: 2012 - 7 с.
35. Чернакова З.В. Кирдык и ОК'сЮМОРОн, или Что делать? / З.В. Чернакова Лисси Мусса – М.: АСТ ХРАНИТЕЛЬ, 2008. - 156с.

36. Шестакова Э.Г. Оксюморон как категория поэтики (на материале русской поэзии XIX – первой трети XX веков) / Э.Г. Шестакова - Донецк: НОРД-ПРЕСС, 2009. - 209 с.
37. Яровинская Т. Льюис Кэрролл: «гениальный чудак»/ Яровинская Т. // Портал интересных статей. – 2014. – 31 июля.
38. British Broadcasting Corporation (BBC) [Электронный ресурс]. - Режим доступа: www.bbc.com
39. Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland / L.Carroll – М.: Progress publ., 1994. - 210 p.
40. Carroll L. The hunting of the Snark: An agony in eight fits / L.Carroll - N.Y.: Macmillan, 1937. - 53 p.
41. Carroll L. Through the looking-glass and What Alice found there / L.Carroll - М.: Progress publ., 1966. – 137p.
42. Crystal D. English as a Global Language / D. Crystal. - Cambridge: Cambridge University Press, 1997. - 212 p.
43. Delabastita D. Wordplay and Translation. St. Jerome / D. Delabastita – Manchester: 1996-1997.
44. Oxford English Dictionary (OED) [Электронный ресурс]. - Oxford University Press, 2005. - Режим доступа: www.oed.com.
45. Wikipedia, the free encyclopedia [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Алиса_в_Стране_чудес
https://ru.wikipedia.org/wiki/Алиса_в_Зазеркалье
https://ru.wikipedia.org/wiki/Охота_на_Снарка