

Нечай Н. В.

Херсонський державний університет

**ГРА СЛІВ У ПЕРЕКЛАДІ ДРАМИ Е. ОЛБІ
“WHO’S AFRAID OF VIRGINIA WOOLF”**

Статтю присвячено особливостям відтворення гри слів у драмі Е. Олбі “Who’s Afraid of Virginia Woolf”. Подано погляди науковців на розмежування понять гра слів / каламбур. Визначено, що і для гри слів, і для каламбуру притаманний такий контекст, який дає змогу реалізувати двоплановість значення одного або декількох слів (словосполучень). Установлено, що відтворення гри слів залежить від лексико-семантичної структури та функції гри слів.

Проаналізовано основні прийоми перекладу гри слів (еквівалентний, частковий, опущення, вилучення). Аналізуючи складнощі перекладу, з якими має справу перекладач, дійшли висновку, що збереження змісту та образності оригіналу вимагає особливого підходу перекладача. Установлено, що між мовною одиницею у тексті оригіналу та перекладу має бути повна еквівалентність у їх значеннях, способі вживання, стилістиці, асоціаціях, які вони викликають. Важливу роль має ідентифікація гри слів у тексті оригіналу, ідіостиль автора оригіналу та загальна стратегія перекладача.

Визначено, що найчастіше використовуються такі способи перекладу: переклад зі збереженням гри слів та заміна на вираз, який відтворює значення та не містить гри слів. Встановлено, що відтворення основних функцій цього стилістичного засобу у перекладі при неможливості перекладу грою слів забезпечують адекватність сприйняття тексту перекладу. Переклад гри слів, зважаючи на національну та стилістичну своєрідність, вимагає відтворення національно-культурної специфіки оригіналу. Встановлено, що при перекладі варто звертати увагу на такі чинники: мету використання гри слів, тематику, сферу використання слів. Основним завданням перекладача є збереження змісту гри слів та відтворення функцій цього стилістичного засобу. Складність перекладу становить також виявлення експліцитних ігрових елементів, передача контексту твору і задуму автора. Вимагає творчих пошуків перекладача надання мовній грі експресивності та співзвуччя у тексті перекладу та досягнення комічного ефекту.

Ключові слова: гра слів, драма, ідентифікація, переклад, способи перекладу.

Постановка проблеми. У межах сучасного перекладознавства важливим є дослідження функціональності гри слів у драматичному творі, оскільки саме драми рясніють ігровими елементами і є невичерпним джерелом для аналізу. Чимало досліджень присвячено деяким підходам до відтворення гри слів у драматичному тексті, однак більшість виконано без урахування функціональності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Перш за все, варто з’ясувати, які одиниці вихідного тексту (далі – ВТ) виражають гру слів у драматичному творі та яку вони мають функціональність. Гру слів визначають як свідомо вживаний мовний засіб, що ґрунтується на не подібних значеннях слів, словосполучень, фразеологічного чи ідіоматичного звороту та виступає засобом досягнення комічного ефекту. Такий підхід не передбачає використання ігрових елементів без комічного. Деякі дослідники (А. Дітген, А. Кайзер, К. Танака) розглядають певні функції та особливості застосу-

вання гри слів як стилістичного засобу. Такий підхід не передбачає опис лінгвістичного механізму використання гри слів. Гра слів досліджується з позиції будови слів. Інші вчені вважають, що гра слів має певний вплив на слухачів чи читачів [1, с. 91]. Загалом гра слів визначається лише як засіб досягнення комічного. Деякі дослідники не розмежовують дефініції гра слів та каламбур. Каламбур – один із видів гри слів, функція якого полягає у застосуванні окремої подібності мовних одиниць з метою досягнення комічного ефекту [3; 4].

Інші вчені досліджують термінологічну проблему гри слів та каламбуру, та намагаються узагальнити інформацію про це поняття. За О. Селівановою, «каламбур (фр. calembour – гра слів) – алогічний мовний витвір, дотеп, побудований на грі слів, зокрема, на смислового поєднанні в одному контексті або різних значень одного слова, або різних слів (словосполучень), тотожних чи подібних за звучанням; або слів, що формально

є синонімами чи антонімами, а за змістом перебувають у різних синонімічних чи антонімічних рядах. Засобами створення каламбуру є полісемія слів і сполук; омонімія різних типів, подібність слів і сполук за звучанням (параномазія); псевдосинонімія, псевдоантонімія; поєднання синтаксичних псевдодериватів» [5, с. 199]. За визначенням О. Тараненко «гра слів – це спеціальне використання звукової, лексичної або граматичної форми слів, а також частин слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій для створення певних фонетико- та семантико-стилістичних явищ, що ґрунтується на зіставленні й переосмисленні, обіграванні близькозвучних або однозвучних мовних одиниць з різними значеннями. Одним із різновидів гри слів, який полягає у створенні комічно-сатиричного ефекту, є каламбур» [6, с. 37].

Постановка завдання. Метою статті є дослідження функціональних особливостей гри слів у драматичному творі та своєрідності відтворення ігрових елементів при перекладі з урахуванням сценічності драматичного тексту та особливостей лексико-стилістичних засобів.

Виклад основного матеріалу. Сучасні лінгвістичні напрями зосереджуються на тих питаннях гри слів, які недостатньо досліджені у межах традиційної лінгвістики. Відтак, з розвитком сучасної лінгвістики тексту було зміщено фокус у вивченні гри слів. Структурно-граматичний напрям розглядає цей стилістичний засіб як формальний елемент зв'язності тексту та як важливий засіб побудови його структури. Семантичний напрям лінгвістики тексту дозволяє розробляти питання семантичної зв'язності, контексту, смислової структури тексту та інтерпретації мовної гри. Комунікативно-прагматичний напрям досліджує гру слів на прикладі розгляду тексту як знакового посередника між автором і читачем в системі дискурсу, ефективності текстової комунікації, прагматичних інтенцій та стратегій тексту. У межах когнітивного підходу важливим є створення ігрових елементів тексту на когнітивному підґрунті.

Драматичні твори досліджують з точки зору читабельності та сценічності. Можливість сприймати репліки на слух, евфонічність та лаконічність виразів передбачає сценічність. Однозначної думки щодо використання цих двох способів серед дослідників немає, оскільки у кожного є свої особливості [10; 8]. Переклад драматичного твору має бути поєднанням обох підходів – мовної та сценічної інтерпретації. У перекладі для театру переважає сценічність, а читабельність домінує у тексті з детальними примітками та коментарями.

Сценічність гри слів ВТ забезпечує плавність звучання та легкість сприйняття. Вдало відтворена гра слів на сцені привертає увагу глядачів. Більше того, важливу роль має її ідентифікація, так як проголошення зі сцени втратить зміст. Ефективність відтворення гри слів на сцені може бути більш виразною завдяки використанню слухових та візуальних каналів, яких немає при читанні. Читабельність дозволяє зануритись у ВТ та охопити лексико-семантичні значення.

У драматичному творі гру слів варто вивчати з урахуванням ідентифікації та інтерпретації у ВТ, оскільки на відміну від інших мовних засобів, гра слів може бути експліцитною та потребувати додаткової уваги від перекладача, щоб їх відшукати у ПТ. Варто зосередити увагу на багатофункціональності гри слів у драматичному тексті, що впливає на особливості її відтворення у ПТ.

Труднощі перекладу гри слів становить також двозначність, яку потрібно відтворити часто зовсім нову, відмінну від ВТ. Важливим є антропоцентричний підхід до фігури перекладача, його майстерності та стратегії. Перекладач має своє бачення індивідуального стилю автора ВТ. Збереження чи опущення гри слів у ПТ залежить від індивідуального ставлення перекладача, певних об'єктивних чи суб'єктивних мовних та позамовних чинників. Іноді перекладач може вилучати гру слів у ПТ, якщо не вдається відтворити її у ПТ та використовувати компенсаційні способи передачі цього стилістичного засобу, або, навпаки, вважати мовну гру домінантною стильовою ознакою.

Відтворення гри слів потребує особливого підходу залежно від функції, яку вона має у ВТ, а також особливостей лексико-стилістичних засобів. У кожному конкретному випадку перекладач вивчає змістову та стилістичну функції, структуру гри слів. Гра слів як мовне явище підпорядковується певним закономірностям при перекладі, однак вимагає творчого пошуку перекладача.

Відтворення гри слів у драматичному творі залежить від майстерності перекладача виявити його та адекватно інтерпретувати. Часова дистанція між автором та перекладачем ускладнює ідентифікацію гри слів, що іноді призводить до її опущення у ПТ.

Правильна ідентифікація гри слів дозволяє досягти важливої мети перекладу ВТ – відтворити індивідуальний стиль автора. Гра слів виконує функцію характеристики персонажів, а її вилучення у ПТ іноді спричиняє часткову модифікацію образу персонажа, наприклад, спрощеного позитивнішого чи негативнішого змалювання

рис характеру персонажа. Відтак, Е. Олбі у драмі *“Who’s Afraid of Virginia Woolf”* задля досягнення комічного ефекту застосовує параномазію, яка базується на зближенні слів *“warts”, “rich”, “witch”*: George: *“Martha’s father’s second wife ... was a very old lady with warts who was very rich. / Nick: She was a witch.”* [7, с. 109]. В українському перекладі Я. Стельмаха *“Не боюсь Вірджинії Вулф”* гру слів опущено, однак загальне значення та конотації репліки відтворено зі збереженням значень: Джордж: *«Друга дружина Мартиноного батька... була стара як світ пані з бородавками та дуже багата. / Нік: Вона була відьма?»* [2, с. 22]. Незважаючи на те, що у ВТ гра слів виразніша, перекладач влучно відображає особливості характеру персонажа і завдяки цьому увиразнює образ та підсилює гумористичну функцію.

Задля досягнення комічного ефекту Е. Олбі застосовує стилістичну гру з читачем змішуючи репліки персонажів. Гру слів у ВТ побудовано на лексемі *“sick”*: George *“... Where’s Martha? / Nick. She’s making coffee...in the kitchen. She ...gets sick quite easily. / George. Martha? Oh no, Martha hasn’t been sick a day in her life .../ Nick. ... No, no; my wife ... my wife gets sick quite easily. Your wife is Martha”* [7, с. 213]. В українському перекладі Я. Стельмах використовує спільнокореневі лексеми, що дозволяє адекватно відтворити стилістичний засіб та семантику висловлювання персонажів: Джордж: *«А де моя цукерочка? Де Марта? / Нік. Вона варить каву ... на кухні. От тільки їй нездужається. Джордж. Марти? Та ви що, ніколи в житті вона не скаржиться на нездужання ... / Нік. Ні, ні, це моїй дружині нездужається. А ваша дружина – Марта»* [2, с. 19].

Е. Олбі підкреслює негативне ставлення Джорджа до батька Марти за допомогою прийому зооморфізації, а також обігрування лексем *“eyes”* та *“mouse”*: George: *“Your father has tiny red eyes like a white mouse”* [7, с. 75]. В українському пере-

кладі гру слів опущено, однак загальний зміст та значення цього стилістичного засобу збережено: Джордж: *«Твій батько був білим мишем з маленькими червоними очима»* [2, с. 22].

Творчий підхід до пошуку лексико-семантичних одиниць у ПТ дозволяє перекладачеві адекватно передати гру слів та семантику у нижченаведеній репліці персонажа. У ВТ Джордж порівнює Гані із зайчиком, використовуючи прийом алітерації: George: *“Bunny funny? Good for bunny. “Honey funny bunny”* [7, с. 210]. В українському перекладі Я. Стельмаха обігрування лексеми «зайчик» не призводить до зменшення гумористичного ефекту ВТ та зберігає лексико-семантичне наповнення висловлювання: Джордж: *«Зайчик-випивайчик? Прекрасно, зайчику! Зайчик-побіжайчик- випивайчик»* [2, с. 41].

Висновки. Загалом, адекватне відтворення гри слів у ПТ залежить від творчого підходу перекладача. Адекватне відтворення гри слів у ПТ залежить також від контексту всього твору в цілому. Найпоширенішими способами переклад гри слів є відтворення грою слів (гра слів ВТ може відрізнитись від гри слів ПТ), опущення гри слів (значення передає висловлювання без ігрових елементів), переклад подібним риторичним засобом (алітерацією, повтором, іронією), переклад з вилученням гри слів, вживання гри слів в іншій репліці у ПТ.

Найчастіше у вищенаведеній драмі Е. Олбі *“Who’s Afraid of Virginia Woolf”* гру слів відтворено грою слів з неповною або повною зміною форми та семантики. Іноді були випадки коли перекладач вдається до прийомів опущення та компенсації, зберігаючи лише денотативне значення цього стилістичного засобу. Гра слів часто є засобом характеристики образів персонажів. Автор ВТ також використовує гру слів задля того, щоб передати настрій персонажів твору та їх ставлення один до одного. Вилучення гри слів призводить до зміни образу персонажа, їх спрощення або позитивнішого чи негативнішого змалювання.

Список літератури:

1. Лоленко О. Функціональні особливості гри слів : [текст]. *Новітня філологія*. № 6 (26). Миколаїв : МДГУ, 2007. С. 91–97.
2. Олбі Е. Не боюсь Вірджинії Вулф / пер. з англ. Ярослава Стельмаха. *Всесвіт*. 1994. № 10. 47 с.
3. Патлач Г. Каламбур як різновид мовної гри в англійській, французькій, російській та українській лінгвістиці : [текст]. *Наукові записки. Серія : Філологічні науки*. Випуск 81(3). Кіровоградський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка, 2009. С. 385–388.
4. Тимчук О. Семантико-стилістичне явище гри слів в англійській мові : лексичний аспект : [текст]. *Нова філологія*. № 35. Запоріжжя : ЗНУ, 2009. С. 153–156.
5. Селіванова О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля-К, 2006. 716 с.
6. Тараненко О. Гра слів. *Культура слова*. 1997. Вип. 50. С. 37–41.
7. Albee E. *Who’s Afraid of Virginia Woolf?* Bristol : Penguin Books, 1971. 73 p.
8. Bassnett S. *Translating for Theatre: The Case against Performability*. *TTR (Traduction, Terminologie, Redaction)*. 1991. № IV. 1. P. 99–111.

9. Dittgen A.M. Regeln für Abweichungen. Funktionale sprachspielerische Abweichungen in Zeitungüberschriften, Werbeschlagzeilen, Werbeslogans, Wandsprüchen und Titeln. Frankfurt a. M., Bern, New York, Paris, 1989.
10. Kaiser A. Werbung. Theorie und Praxis werblicher Beeinflussung. München, 1980.
11. Nilolarea E. Performability versus Readability: A Historical Overview of a Theatrical Polarization in Theatre Translation. *Translation Journal*. 2002. Vol. 6. No. 4. URL: www.bokorlang.com/journal/22theater.htm
12. Tanaka, K. The Pun in Advertising: A Pragmatic Approach. 1992. URL: www.ono-line.de.

**Nechai N. V. THE WORDPLAY IN THE TRANSLATION OF E. ALBEE'S DRAMA
"WHO'S AFRAID OF VIRGINIA WOOLF"**

The article deals with the peculiarities of the wordplay of E. Albee's drama "Who's Afraid of Virginia Woolf". The views of the scientists on the distinction between the concepts of wordplay / pun are given. It was determined that both wordplay and pun have such a context, which makes it possible to realize the duality of the meaning of one or more words (word combinations). It was established that the reproduction of puns depends on the lexical-semantic structure and function of wordplay.

The main techniques of wordplay translation (equivalent, partial, omission, extraction) are analyzed. Analyzing the difficulties of translation that the translator has to deal with, it is concluded that the preserving the content and the imagery of the original text requires a special approach of the translator. It is established that there should be complete equivalence in the meanings, the way of use, stylistics, associations between the language unit of the original text and the translation text. The important role is played by the identification of the wordplay in the original text, the individual style of the author and the general strategy of the translator is also very important. It was determined that the following methods of translation were most often used: translation with preservation of the wordplay and replacement with an expression that reproduces the meaning and does not contain wordplay. It has been established that the reproduction of the main functions of this stylistic device in translation ensures the adequacy of the perception of the translated text when it is impossible to translate with the wordplay.

The translation of the wordplay requires the reproduction of the national and cultural specificity of the original text taking into account the national and stylistic originality. It has been established that it is worth paying attention to the following factors: the purpose of the using wordplay, the subject matter, the area of using words. The main task of the translator is to preserve the meaning of the playword and to reproduce the functions of this stylistic device. The difficulty of the translation is also the identification of explicit game's elements, the transfer of the context of the work and the author's intention. It requires the translator's search in order to give the translated text expressiveness and harmony in the translated text and to achieve the comic effect.

Key words: drama, identification, translation, ways of translation, wordplay.