

Съпоставителният анализ като средство за изследване на преводимостта на игрите на думи

Ралица Демиркова

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“

В данной статье проводится сопоставительный анализ различных видов игры слов, материал для которого был экцерпирован из детских книг британских авторов и их переводов на болгарский язык. Цель работы – показать, что данный вид анализа можно успешно использовать как средство исследования переводимости игры слов. Автором разработана собственная модель сопоставительного анализа, которая базируется на общей теории вербального юмора (General Theory of Verbal Humour – GTVH), Аттардо (1994), и которая использует шесть параметров, служащих основой сравнения. Автор приходит к выводу о том, что данная модель сопоставления может быть полезной для определения не только переводческой стратегии, но и типа эквивалентности между исходной игрой слов и ее переводом.

The present paper outlines the application of contrastive analysis to some specific types of wordplay excerpted from British children's books and their translations into Bulgarian. The aim is to show that it can be successfully used as a tool for exploring the issue of wordplay translatability. A contrastive analysis model for wordplays and their respective translations is proposed. It is based on Attardo's *General Theory of Verbal Humour* (GTVH) (1994) and uses six parameters which serve as the basis for comparison. The paper concludes that the contrastive analysis model can help determine the translation strategy employed and the type of equivalence between the source text wordplay and its translation.

Ключови думи: съпоставителен анализ, обща теория за вербалния хумор (GTVH), игра на думи, преводимост, еквивалентност

Keywords: contrastive analysis, General Theory of Verbal Humor (GTVH), wordplay, translatability, equivalence

I. Увод

След края на XX век съпоставителните лингвистични изследвания¹ получават все по-голяма популярност и разпространение. Този факт

¹ Подобно на Данчев (2001: 10–11) се приема, че сравнителното езикознание включва сравнително-историческо (включващо диахронни сравнителни трудове) и съпоставително езикознание (или контрастивна лингвистика).

произтича от необходимостта да се намерят решения на редица езикови проблеми от теоретичен и практически характер. В основата на всеки съпоставителен анализ стои „установяването на прилики и разлики между два или повече езика без оглед на това, дали са родствени или не“ (Данчев 2001: 7). Във фокуса на съпоставителното езиковедие попадат три основни групи изследвания. Към първата група принадлежат изследвания, занимаващи се с проблемите на чуждоезиковото обучение. Втората група включва изследвания, свързани с проблемите на типологията и езиковите универсалии, а третата с проблемите на теорията на превода. Настоящото изследване спада към последната, трета група. То има за цел да хвърли светлина върху проблема за преводимостта на един много интересен езиков феномен – играта на думи. За реализирането на тази цел е използван собствен модел за съпоставителен анализ, чрез който, въз основа на няколко критерия, се сравняват примери от двуезичен преводен корпус, ексцерпиран от произведения на британски автори² за деца и техните преводи на български език.

II. (Не)преводимост на игрите на думи

Въпросът за това дали преводът е принципно възможен или не има пряко отношение към проблема за (не)преводимостта на игрите на думи. Редица изследвания³ насочват вниманието си върху преводимостта на различни форми на езикова игра, както и на други разнообразни вербални средства за постигане на хумористичен ефект. Те, според Делабасти (1993: 127), се опитват да отговорят на въпроса: ако тези средства дължат значението и ефекта си преди всичко на обиграването на формалната страна на даден език, то тогава възможно ли е те да бъдат „отделени“ от него и да прекрачат чужда езикова бариера. На този въпрос, въпреки рестриктивния му характер, не може да се отговори еднозначно. Това е така, защото, както подчертава авторът, всеки положителен или отрицателен отговор би бил обвързан с определена теория, с определено схващане за превода като понятие, което автоматично го прави едностранчив.

Делабасти (1993: 173–177) отделя повече от четири страници на цитати от автори, които излагат своите основни аргументи в подкрепа на традиционното схващане за непреводимостта на игрите на думи. Изследвачът подчертава обаче, че някои от тях изразяват това свое разбиране по-категорично от други. Така например, според Якобсон (1967: 302, цитиран в Делабасти 1993), основните трудности при превода на игрите

² В преводния корпус са включени произведения за деца на Луис Карол, Роалд Дал и Тери Прагчет.

³ Вж. Готлиб (1997), Вандаеле (2002), Делабасти (2004), Партингтън (2009), Марко (2010) и други.

на думи са породени от факта, че те изпълняват едновременно три основни функции в текста: денотативна, метаезикова и поетична функция. Поетичната функция на игрите на думи е тясно свързана с това, че те функционираат едновременно на метаезиково ниво и на ниво референт. Това означава, че формалните черти на игрословиците допринасят съществено за тяхната съдържателна страна и комуникативно въздействие.

Като друг основен фактор, който влияе върху преводимостта на игрите на думи, Делабастига (1993: 180–181) изтъква степента на контекстуализация. Тук се има предвид ролята на контекста за елиминиране на неуместните асоциации и за ограничаване на броя на възможните тълкувания. Проблемът с превода на игрите на думи е свързан с това, че компонентите на всеки каламбур активират поне две контекстуални рамки, от които зависи тяхната интерпретация. Високата степен на контекстуална зависимост на игрите на думи всъщност спъва, а не улеснява възпроизвеждането им в превода. С други думи, както подчертава Делабастига, активирането на повече от един контекст при игрословиците, т.е. увеличаването на нивото на контекстуална зависимост, води до увеличаване на информационния товар, а оттам и до увеличаване на броя на възможните тълкувания, което несъмнено затруднява преводача.

Въпреки споменатите фактори възпроизвеждането на игрите на думи не трябва да се разглежда единствено като щастлива случайност. Първото основно възражение, което Делабастига (1993: 182) изтъква срещу схващането за абсолютната непреводимост на игрите на думи, е, че асиметрията, която съществува между езиците, не трябва да се разбира като абсолютна категория. В противен случай това би означавало да се омаловажат изследванията, свързани с езиковите универсалии например. В тази връзка Делабастига (1993: 227–247) формулира няколко статистически закона, според които шансовете да се стигне до възпроизвеждане на дадена игра на думи както във формален, така и семантичен план, са по-големи, когато езиците са исторически, типологично или културно свързани и когато е налице по-голямо ниво на междуезиково заемане.

Като втори основен аргумент срещу непреводимостта на игрите на думи Делабастига (1993: 183) изтъква идеята, че преводимостта трябва да се разглежда като относителна величина, а не като бинарна или абсолютна категория. Това означава, че игрите на думи, могат да се определят като по-малко или повече преводими въз основа на различни условия и фактори. Това е така, защото преводимостта, в частност и преводимостта на игрите на думи, е „функция на определени характеристики на даден текст, както и на конкретни езикови и дори културни условия“ (Делабастига 1993: 183).

Третото основно възражение на Делабастига срещу непреводимостта на игрите на думи е свързано с това, че не се взема под внимание фактът,

че игрите на думи са преди всичко текстови елементи. Текстът е основна преводна единица. Следователно игрословиците зависят от контекста на целия текст, не трябва да се разглеждат извън него и наред с това могат да изпълняват различни функции.

Най-сериозният аргумент срещу непреводимостта на игрите на думи остава фактът, че това схващане е базирано на съвсем тясна дефиниция на понятието *превод*, на един нормативен, ориентиран към изходния език подход (Делабастита 1993: 186). Отричането на преводимостта на игрите на думи от традиционните теории до голяма степен се дължи на това, че преводачите често прибегват до, както тези теории твърдят, нетрадиционни подходи като например замяна, изпускане, комуникативен превод, добавяне на нови каламбури и др. Според тях чрез тези стратегии се създават „съмнителни преводни отношения“ между оригинала и преводния текст (Делабастита 1993: 188). Това обаче не бива да се смята за проблем, защото тези стратегии се използват и при превода на „некаламбурна“ езикова употреба. Ако при превода на игрите на думи се използва не дословен, а функционален подход, то тогава преводимостта е напълно възможна.

Делабастита (1993: 190) заключава, че е погрешно да се говори за принципна непреводимост на игрите на думи, тъй като един емпиричен, гъвкав и небинарен подход като неговия например, може да разкрие изключително много за същността на играта на думи, възможностите ѝ за превод, както и за правилата, механизмите и нормите, които съпътстват този процес. Настоящото изследване подкрепя тази негова теза и заключение, защото, както казва Хайберт: „преводимостта е свободата да бъдеш креативен“ (в Шрьотер 2005: 102), а това важи в пълна сила и за игрите на думи.

III. Модел за съпоставителен анализ на игрите на думи в изследвания корпус

В настоящото изследване преводът се определя като пресечна точка на дейности, принадлежащи към различни области от езика, културата, познанието и междуезиковите отношения. Това предполага поставянето на анализа на езиковите факти в един по-широк модел за съпоставителен анализ, който включва различни подходи от теорията на превода, когнитивната наука, теориите за хумора и съпоставителното езикознание. Основните линии на съпоставителен анализ, на игрите на думи и техните преводни варианти, са насочени от макроструктурно към микроструктурно равнище:

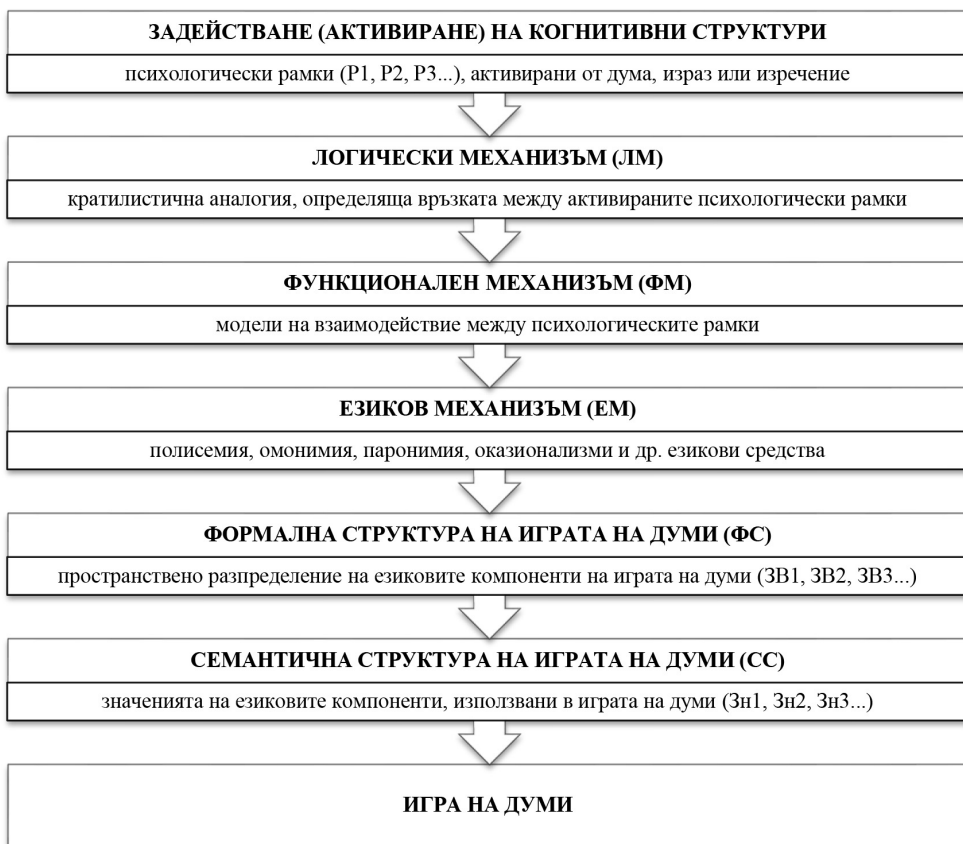


Схема 1: Модел за съпоставителен анализ

Описаният по-горе модел може да се определи като главен инструмент в методологията за сравнение на оригиналния и преводния текст и като *инвариант на сравнението*. Всяка една игра на думи в изследвания корпус и нейното преводно съответствие са анализирани като е използван този модел. В основата му са залегнали шестте параметъра (познавателни ресурси) на общата теория за вербалния хумор на Атардо и Раскин (1991: 223–347). Това са: *противопоставяне на психологически рамки, логически механизъм, ситуационен контекст, обект, наративна стратегия и език*. Тези параметри обаче са адаптирани съобразно поставените цели, освен това към тях са прибавени и други.

Трябва да се подчертае, че игра на думи се реализира на микроструктурно ниво и макроструктурно ниво. На микроструктурно ниво е налице сблъсък на две идентични или сходни звукови вериги (ЗВ), носители на определено концептуално съдържание, а на макроструктурно (когнитив-

но) ниво се активират две психологически рамки⁴, които са носители на когнитивно съдържание и които си взаимодействат по определен начин. Първият параметър, който стои най-високо в йерархията от познавателни ресурси – *противопоставяне на психологически рамки*, се смята за източник на неконгруентност и за необходимо условие даден текст да се определи като виц (смешен). Не всички игри на думи обаче са смешни, това означава, че моделите на взаимодействие на активираните рамки могат да бъдат различни, т.е. може да има не само противопоставяне между тях, но и обединяване, взаимопроникване и др. Именно поради тази причина, този параметър от йерархията на Атардо и Раскин се заменя с друг параметър – *активиране на психологически рамки*. Освен това се добавя един нов компонент – *функционален механизъм*, който служи за описание на различните модели на взаимодействие⁵ на активираните когнитивни структури, като един от тези модели е противопоставяне. Следващият компонент – *логически механизъм*, представлява интерпретативният механизъм, чрез който се определя връзката между задействаните психологически рамки. Той включва чисто логически категории. Приема се, че логическият механизъм, който стои в основата на игрите на думи, е кратилистична аналогия⁶: „една форма = едно значение“, т.е. „игровата“ логика, съгласно която съществува фонетична мотивираност между означаемото и означаващото (Димова 2006: 133).

Следващите три познавателни ресурса – *ситуационен контекст*, *обект* и *наративна стратегия*, не са включени в модела. Параметърът *ситуационен контекст* е изпуснат, тъй като до голяма степен информацията, свързана с него, се припокрива с тази, която се предоставя при описание на активираните психологически рамки. Що се отнася до *обекта на осмиване*, той е излишен поради факта, че игрите на думи в случая не са част от виц и рядко са насочени към осмиване на определен обект – социална група, порок, недостатък и др. *Наративната стратегия* остава непроменена при превода, затова този параметър също няма да бъде включен при анализа.

В йерархията на Атардо и Раскин, *езикът* заема най-ниското ниво и решенията, свързани с него зависят изцяло от решенията, които са направени на всички останали нива. Обратно на това, поради метаезиковия

⁴ Тези рамки са носители на общата информация (знания), която хората имат за понятията, събитията и ситуацията от заобикалящия ги свят и това как тази информация е организирана в човешката памет. Вж. (Раскин 1985: 99), (Атардо 1994: 97) и (Атардо 2001: 1). Вж. още Генова (2011: 36–42).

⁵ Моделите на взаимодействие на психологическите рамки са описани от Журавльова (2002: 172–180).

⁶ Вж. Атардо (1994: 149–150) – нагласата за отхвърляне на произволността на езиковия знак изследвачът нарича *кратилистична* от диалога „Кратил“ на Платон.

характер на игрите на думи, в настоящия модел най-важният компонент е *езикът*. Този компонент е допълнително разделен на три подкатегории – *езиков механизъм*, *семантична структура* и *формална структура*. Чрез *езиковия механизъм* се определя видът на играта на думи. *Семантичната структура* конкретизира значенията на обиграните езикови единици, които активират съответните психологически рамки, а чрез определяне на *формалната структура* на игрите на думи, те се класифицират по отношение на линейното разпределение на техните компоненти – звукова верига 1 (ЗВ1) и звукова верига 2 (ЗВ2).

При превода на игри на думи логическият механизъм „кратилизъм“ и функционалният механизъм (моделът на взаимодействие на психологическите рамки) определят и насочват избора по отношение на езиковия механизъм (омонимия, паронимия, полисемия и др.), т.е. чертите на езика, които ще бъдат обиграни. С други думи тези два параметъра ограничават до голяма степен възможностите, които биха изпълнили изискванията за концептуалното и смисловото „игрово“ обединение на сходно или идентично звучащи звукови вериги. Следователно, според Атардо (2002: 189–190), по-голямата свобода на избора, която се дава при превода на вицове по отношение на онези познавателни ресурси, които се намират по-ниско в йерархията, за сметка на по-стриктното спазване на тези, които са на по-високо ниво, не съществува при игрите на думи.

IV. Съпоставителен анализ

Въз основа на описания модел, в този подраздел е направен съпоставителен анализ на два примера за игри на думи от изследвания корпус и техните преводни съответствия. На този етап е необходимо да се подчертае, че за да се избегне субективност, в изследването не се прибегва до критическа оценка на използваните от преводачите подходи. Въпреки че в хода на съпоставителния анализ се прави оценка на преводните варианти по отношение на тяхното комуникативно въздействие и функции, стремежът е да се постигне максимална обективност. За тази цел е налице стриктно придържане към езиковите факти, които са анализирани преди всичко на лингвистично ниво.

Първият пример е ексцерпиран от *Алиса в страната на чудесата*, от главата за Лигавата Костенурка.

- (1) „...we went to school in the sea. The master was an old Turtle – we used to call him *Tortoise*⁷----“
„Why did you call him *Tortoise*, if he wasn't one?“ Alice asked
„We called him *Tortoise* because he *taught us*,“ said the Mock turtle angrily.“
(Карол 1998: 84)

⁷ Курсивът е на автора на оригиналната творба.

(Превод 1) „– ние ходихме на училище там, на морското дъно. Учител ни беше един старец костенурка... Викахме му *Зубър*...

– Как така *Зубър*?! – възкликна Алиса. – Нали е бил костенурка?!

– Викахме му *Зубър*, защото ни караше да *зубрим* – сопна ѝ се Фалшименто.“ (Комогорова-Комата 2004: 100)

(Превод 2) „– ... ходихме на училище в морето. Учителката ни беше една стара *костенурка*... наричахме я *Ученурка*...

– Защо я наричахте *Ученурка*? – попита Алиса.

– Защото ни *учеше*! – отговори Лигавата Костенурка раздражено.“ (Голдман 2004: 87)

Приликите и разликите между превода и оригинала по отношение на шестте параметъра са, както следва:

(1)	<i>макроструктурно равнище</i>
P1/ P2	УЧИЛИЩЕ В МОРЕТО (учители-животни)/ РЕАЛНО УЧИЛИЩЕ (учители)
ЛМ	кратилистична аналогия
ФМ	изменение на когнитивното съдържание на една от рамките – разширение

(1)	<i>макроструктурно равнище</i>
	Превод 1 и Превод 2
P1/P2	УЧИЛИЩЕ В МОРЕТО (учители-животни)/РЕАЛНО УЧИЛИЩЕ (учители)
ЛМ	кратилистична аналогия
ФМ	изменение на когнитивното съдържание на една от рамките – разширение

(1)	<i>микроструктурно равнище</i>
ЕМ	частична омонимия – омофони
ФС	хоризонтална игра на думи – ЗВ1 ('tortoise') и ЗВ2 (‘taught us’)
СС	Зн.1 ('сухоземна костенурка) и Зн.2 ('учеше ни')

(1)	<i>микроструктурно равнище</i>	
	Превод 1	Превод 2
ЕМ	пълна омонимия	паронимия и оказионално словотворчество
ФС	хоризонтални игри на думи – ЗВ1 (‘зубър’) и ЗВ2 ('зубря')	хоризонтални игри на думи – ЗВ1 ('ученурка') и ЗВ2 ('уча')
СС	Зн.1 ('едро животно от рода на бизоните') и Зн.2 (‘заучавам механично без да разбирам’)	Зн.1 ('уча' + 'костенурка') и Зн.2 ('занимавам се с умствена дейност, за да придобия определени знания')

Активираните в пример (1) макрорамки са: P1 УЧИЛИЩЕ В МОРЕТО и P2 РЕАЛНО УЧИЛИЩЕ. Логическият механизъм „кратилистична аналогия“ е запазен в преводите, затова преводаческите решения могат да се определят като игри на думи. Използваните функционални механизми също са идентични – изменение на когнитивното съдържание на една от рамките. При този механизъм активирането на една от психологическите рамки води до изменение на когнитивното съдържание на другата. Така, по отношение на задействаните в оригинала и превода рамки P1 УЧИЛИЩЕ В МОРЕТО (учител-животно – *Turtle*) и P1 УЧИЛИЩЕ В МОРЕТО (учител-животно – *Костенурка*), се наблюдава преосмисляне на значението на понятията *turtle* и *костенурка* чрез добавяне на нов, несъществуващ, различен от конвенционалния, смисъл. Това става с помощта на втората рамка P2 РЕАЛНО УЧИЛИЩЕ (учител-човек). В реалното училище, хората, които преподават на децата се наричат „учители“, защото ги „учат“. Подобна е и логиката, макар и игрова (базирана на звуково сходство или идентичност), в училището в морето, повлияна от рамка P2. В оригинала учителят *turtle* („морска костенурка“) е наричан *tortoise* („сухоземна костенурка“), защото *he taught us* („ни учеше“). А в преводите, учителката *костенурка* е наричана *зубър*, защото е карала учениците да *зубрят* или *ученурка*, защото ги е карала да *учат*. Така рамка P1 е разширена с несъществуващо когнитивно съдържание. Следователно в този пример се наблюдава стремеж към „шеговито“ осмисляне на думите, към търсене на скрит образ.

На микроструктурното ниво се забелязва промяна на използвания в оригинала езиков механизъм. В превод 1 е използвана частична омонимия (омофонна двойка), а в превод 2 – паронимия и okazjiоно слoвoтвoрчeствo. И в превод 1, и в превод 2 игрословиците са хоризонтални⁸, но има промяна по отношение на формалната им структура (ЗВ1 и ЗВ2), която е резултат от промените, които са настъпили на семантично ниво. При превод 1 се наблюдава пълна промяна на семантичните компоненти Зн.1 и Зн.2, а при превод 2 – частична. Въпреки това преводните каламбури запазват оригиналното си въздействие и комичен ефект, поради сходствата на макроструктурно ниво. Както става ясно, семантичните им компоненти принадлежат към едни и същи области на човешкото познание и опит⁹ – *Animal domain* (област ‘животни’) и *School domain* (област ‘училище и училищен живот’). И, тъй като тези области са културно и езиково обусловени (т.е. тяхната структура, връзката между елементите, които ги изграждат, и стабилността им зависят от културата и езика, към който принадлежат) (Алексиева 1997: 141), не е учудващо, че преводачите са избрали да изградят новите игри на думи върху сблъсъка на различни по забележителност елементи от тези области, макар и семантично разнородни, за да запазят оригиналния реторически ефект.

⁸ И двата компонента – ЗВ1 и ЗВ2, присъстват експлицитно в текстовия отрязък.

⁹ Вж. Алексиева (1997: 138).

Следващият пример е взет от трилогията за номите на Тери Пратчет. За разлика от пример (1), при който преводачите са успели да предадат успешно оригиналната игрословица в преводния текст с помощта на превод с функционален аналог¹⁰ (възпроизведени са въздействието и функцията, която играта на думи изпълнява в текста, т.е. постига се еквивалентен ефект), в пример (2) се наблюдава загуба в превода – налице е буквално възпроизвеждане на формата и съдържанието за сметка на каламбурния ефект.

- (2) Now there was a rumbling noise. Angalo looked up. „I know that sound,“ he said. „*Infernal combustion engine*!¹¹. We’re in a vehicle.“ (Пратчет 1998: 52)
 (Превод) Разнесе се тътен. Ангало вдигна поглед.
 – Тоя звук го познавам! – възкликна той. – Това е *двигател с вътрешно горене!* В кола сме! (Комогорова-Комата 2003)

Отново в табличен вид е представен сравнителния анализ на макроструктурно и микроструктурно равнище:

(2)	<i>макроструктурно равнище</i>
P1/ P2	МАШИНИ (двигател/вътрешно горене) /АД (горя)
ЛМ	кратилистична аналогия
ФМ	актуализация на една от психологическите рамки на фона на другата

(2)	<i>макроструктурно равнище</i>
Превод	<i>макроструктурно равнище</i>
P1	МАШИНИ (двигател/вътрешно горене)
ЛМ	–
ФМ	–

(2)	<i>микроструктурно равнище</i>
ЕМ	структурно-семантична трансформация – замяна с пароним
ФС	вертикална игра на думи – ЗВ2 (‘infernally combustion engine’)/ [ЗВ1 (‘internal combustion engine’)] ¹²
СС	Зн.1 (‘двигател с вътрешно горене’) Зн.2 (буквален превод – ‘двигател с адско горене’)

(2)	<i>микроструктурно равнище</i>
Превод	<i>микроструктурно равнище</i>
ЕМ	–
ФС	ЗВ1 (‘двигател с вътрешно горене’)
СС	Зн.1 (‘двигател, при който горивото се възпламенява и изгаря вътре в него’)

¹⁰ За детайлна класификация на преводаческите подходи, използвани при възпроизвеждането на игрите на думи, вж. Демиркова (2011).

¹¹ Курсивът е на авторката на статията. С него са обозначени игрите на думи.

¹² Играта на думи в пример (2) е вертикална, което означава, че само единият обигран компонент присъства в текстовия отрязък. Квадратните скоби са използвани, за да се обозначи семантичният компонент, който не присъства експлицитно в текста.

Откъсът е от последната част от трилогията за номите на Пратчет и описва дългото пътуване на Масклин, Гърдър и Ангало в търсене на Ричард Арнолд, внукът на основателя на Магазина. С негова помощ те се опитват да стигнат до Флорида, където предстои да бъде изстрелян комуникационен сателит. Желанието на номите е да успеят да се качат на космическата совалка, като по този начин ще имат възможността да се свържат със своя космически кораб. В основата на вертикалната игра на думи в пример (2) стои устойчивото словосъчетание с пряко значение *internal combustion engine* ('двигател с вътрешно горене'). За да бъде образувана играта на думи в оригиналния текст, е извършена трансформацията замяна, като за тази цел е използвана паронимната двойка *internal* ('вътрешен') \approx *infernal* ('адски'). Вследствие на това са активирани психологическите рамки: P1 МАШИНИ (двигател/вътрешно горене) и P2 АД (горя), които са свързани посредством кратилистична аналогия и си взаимодействат с помощта на функционален механизъм, чрез който P2 се възприема на фона на P1. Това е възможно благодарение на общата подрамка ГОРЯ/ГОРЕНЕ, която може да се съотнесе, както с двигателите, които задвижват различни превозни средства чрез изгаряне на горивото, така и с подземното царство, в което, според вярванията бушува вечният огън, изгарящ грешните души. В преводния текст обаче е използвана нетрансформирана еквивалентна фразеологична единица. В резултат на това е възпроизведен само единият компонент от семантичната структура на изходната фразеологична игра на думи. Поради тази причина активираната рамка е само една: P1 МАШИНИ (двигател/вътрешно горене). Не е налице кратилистична аналогия, а този факт води до загуба на каламбурния ефект и игровото въздействие.

V. Заключение

Играта на думи е поставена в една по-широка теоретична рамка, която да позволи да бъдат направени съответните изводи за преводимостта на игрите на думи и за разнообразието от преводачески подходи. В този смисъл използваният подход може да се определи като интердисциплинарен. Именно този факт създава условия за получаване на надеждна и валидна информация при извършване на съпоставителния анализ между оригиналните игрословици и техните преводни съответствия.

Анализът на примерите показва, че с помощта на съпоставителния модел може да се установи нивото на еквивалентност или отсъствието ѝ между изходната игра на думи и преводния ѝ вариант. За тази цел съпоставката се извършва, като се използват описаните шест параметъра, служещи за инвариант на сравнението. Тези шест параметъра характеризират игрословиците по отношение на тяхната формална структура, семантична структура, функционален и логически механизъм, както и активираните

психологически рамки. Сходството между оригинала и превода се определя въз основа на общите им параметри, както и въз основа на нивото, което тези параметри заемат – макроструктурно или микроструктурно.

На базата на направения съпоставителен анализ може да се заключи, че:

- 1) За да се постигне пълна еквивалентност (на семантично и прагматично ниво) при възпроизвеждането на игрите на думи в превода, на първо място, е необходимо да се запазят параметрите на микроструктурно равнище, т.е. тези които се намират най-ниско в йерархията. Това са формалната и семантичната структура, както и обиграният езиков механизъм на изходната игрословица. Ако това е невъзможно поради различия в езиковите системи или поради други фактори, то тогава трябва да се направи опит на макроструктурно ниво да се запазят активираните в оригинала психологически рамки. С други думи, от езика-цел е необходимо да се изберат и обиграят езикови структури, чийто семантични компоненти принадлежат на такива области на човешкото познание и опит, които съответстват на тези, активирани от обигранияте езикови структури в изходния текст. По този начин се постига функционална еквивалентност, в основата на която стои сходното въздействие в условията на различна езикова и културна среда.
- 2) Ако не може да се постигне съответствие по отношение на изброените параметри нито на микроструктурно, нито на макроструктурно равнище, за да бъде определен преводният вариант на оригиналната игрословица като игра на думи, е необходимо да се запази поне логическият механизъм – кратилизъм и, ако е възможно, функционалният механизъм. По този начин ще бъде постигната еквивалентност, но не на семантично и когнитивно ниво, а само на ниво перлокутивен ефект. Това означава, че една игра на думи се заменя с друга, която се различава от нея по всички останали параметри (СС, ФС, ЕМ и Р1/Р2), но която се вписва успешно в контекста, в който е употребена.
- 3) При игрите на думи логическият механизъм играе ключова роля, тъй като от него зависи изборът на езиков механизъм (омонимия, паронимия и др.), както и изборът на езиковите структури, които ще бъдат обиграни. Ако и логическият механизъм не бъде запазен при възпроизвеждането на игрословицата, това означава, че тя няма еквивалентно преводно съответствие. Следователно има загуба в превода.

Предложеният модел за съпоставка на оригиналните игри на думи и техните преводни съответствия на български език би могъл да се използва при превода на игрословици и вицове, съдържащи игрословици. Той може да бъде полезен за по-лесното и успешно справяне с този прево-

дически проблем. Резултатите от изследването могат да допълнят теоретико-емпиричните изследвания в тази област, като допринесат за изясняването на същността на играта на думи и на начините за възпроизвеждането ѝ при превод.

Екскерпирани източници

- Карол 1998: Carroll, L. *Alice's adventures in Wonderland. Through the looking-glass*. Oxford: Oxford University Press, 1998.
- Карол 2004: Карол, Л. *Алиса в страната на чудесата*. Прев. Светлана Комогорова-Комата. София: Дамян Яков, 2004.
- Карол 2004: Карол, Л. *Алиса в страната на чудесата и в огледалния свят*. Прев. Лазар Голдман и Стефан Гечев. София: ПАН, 2004.
- Пратчет 1998: Pritchett, T. *The Bromeliad Trilogy. Wings*. New York: HarperCollins Publishers, 1998.
- Пратчет 2003: Пратчет, Т. *Трилогия за номите. Крилете на Масклин*. Прев. Светлана Комогорова-Комата, София: Прозорец, 2003.

Библиография

- Алексиева 1997: Alexieva, B. There Must Be Some System in This Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistic Framework. – In: Delabastita, Dirk (ed.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 1997, 137–155.
- Атардо 1994: Attardo, S. *Linguistic Theories of Humour*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1994.
- Атардо 2001: Attardo, S. *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 2001.
- Атардо 2002: Attardo, S. Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator* 8(2), 2002. 173–195.
- Атардо, Раскин 1991: Attardo, S. and V. Raskin. Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model. *Humour: International Journal of Humour Research* 4 (3–4), 1991. 223–347.
- Вандаеле 2002: Vandaele, J. Introduction: (Re)constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator* 8 (2), 2002. 149–173.
- Генова 2010: Генова, Д. Смешното и сериозното във вица. *Проглас* IXX–2, 2010. 5–19.
- Готлиб 1997: Gottlieb, H. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Suintitling Wordplay. In Delabastita, Dirk (ed.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 1997. 207–233.
- Данчев 2001: Данчев, А. *Съпоставително езикознание*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 2001.
- Делабаститата 1993: Delabastita, D. *There is a Double Tongue – An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi, 1993.

- Делабастиа 2004: Delabastita, D. Wordplay as a Translation Problem: A Linguistic Perspective. – In Kittel, Harald (ed.), *An International Encyclopedia of Translation Studies*. Vol. I. New York, Berlin: Walter de Gruyter, 2004. 601–606.
- Демиркова 2011: Демиркова, Р. Играта на думи и възпроизвеждането ѝ в превода от английски на български език. – В: Петров, Кр., Вл. Сабоурин (ред.), *Паусий Христов – една кариера в служба на словото. Сборник, посветен на проф. дфн. Паусий Христов*. Велико Търново: Фабер, 2011. 377–395.
- Димова 2006: Димова, А. *Вицът като езиков и културен феномен. Немско-български паралели и контрасти*. Велико Търново: Фабер, 2006.
- Журавльова 2002: Журавльова, О. *Когнитивные модели языковой игры*. Барнаул, <http://starling.rinet.ru/~minlos/thesis/Zhuravleva2002.pdf> (прочетено на 10.02.2012).
- Марко 2010: Marco, J. The Translation of Wordplay in Literary Texts. Typology, Techniques and Factors in a Corpus of English-Catalan Source Text and Target Text Segments. *Target* 22 (2), 2010. 264–297.
- Партигтън 2009: Partington, A. A Linguistic Account of Wordplay: The Lexical Grammar of Punning. *Journal of Pragmatics* 41 (9), 2009. 1794–1809.
- Раскин 1985: Raskin, V. *Semantic Mechanisms of Humour*. Dordrecht: Reidel, 1985.
- Шрьотер 2005: Schröter, T. Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-play in Film. *Dissertation*. Karlstad: Karlstad University, 2005.

e-mail: r.demirkova@ts.uni-vt.bg
ВТУ „Св. св. Кирил и Методий“
ул. „Геодосий Търновски“ № 2
Велико Търново 5000