

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФАКУЛЬТЕТ РОМАНО-ГЕРМАНСКОЙ ФИЛОЛОГИИ  
КАФЕДРА ЛИНГВОДИДАКТИКИ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
ПО ПРОГРАММЕ МАГИСТРАТУРЫ

ТЕРЕНТЬЕВ ОЛЕГ СЕРГЕЕВИЧ

ИГРА СЛОВ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ПЕСЕННОГО ДИСКУРСА

Выполнил:  
Студент 2 курса очной формы обучения  
Направление подготовки (специальность)  
45.04.02 Лингвистика  
Направленность (профиль) Перевод и  
переводоведение

Руководитель  
кандидат филологических наук, доцент  
З.М.Сафина

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1 Песенный дискурс в аспекте изучения словесной игры	7
1.1 Понятие «дискурс» в лингвистике	7
1.2 Коммуникативная значимость песенного дискурса	13
1.3 Игра слов в классификациях стилистических образных средств	17
Выводы по главе 1	22
2 Словесная игра как предмет переводческого анализа	24
2.1 Взгляд на определение понятия «игра слов»	24
2.2 Структурная характеристика словесной игры	29
2.3 Виды взаимоотношений смысловых компонентов	32
2.3.1 Омофония	32
2.3.2 Омография	33
2.3.3 Паронимия	34
2.3.4 Омонимия	35
2.4 Вторичные признаки словесной игры	36
2.4.1 Фразеологизм	37
2.4.2 Аллюзия	38
2.4.3 Малапропизм	39
2.4.4 Словослияние	40
2.4.5 Взаимозависимость	40
2.4.6 Имя собственное	41
Выводы по главе 2	42
3 Сопоставительный анализ и оценка качества перевода игры слов в песенном англоязычном дискурсе	43
3.1 Критерии оценки качества перевода	44
3.2 Способы передачи игры слов при переводе	46

Выводы по главе 3	58
Заключение	65
Список использованных источников и литературы	67

## ВВЕДЕНИЕ

Испокон веков человек создавал и слушал музыку для получения эстетического наслаждения. С ходом времени определенные музыкальные и песенные произведения знаменовали целые этапы мировой истории. На протяжении уже многих лет песенный дискурс является средством коммуникации между миллионами слушателей, объединяя людей разных стран, культур и религий. На сегодняшний день музыкальные предпочтения человека не ограничиваются языковым фактором, поэтому особую роль стал играть перевод песенного дискурса. Отношение иноязычного слушателя к исполнителю и композиции в целом во многом может зависеть от качества перевода, от того, насколько успешно переводчик справился с передачей первоначально заложенного автором смысла, а также стилистических средств выразительности. В данной выпускной квалификационной работе рассматривается перевод игры слов в рамках рэп-дискурса.

**Актуальность** работы заключается в сложности передачи игры слов в переводе с английского языка на русский, а также в отсутствии исследований, посвященных передаче игры слов при переводе текстов рэп-дискурса.

**Объектом исследования** стали случаи англоязычной словесной игры в материалах рэп-дискурса исполнителя *Eminem*.

**Предметом исследования** является анализ перевода игры слов на русский язык переводчиками сайта *Amalgama-lab*.

**Цель исследования** заключается в определении уровня качества и оценке перевода игры слов, опубликованного на сайте *Amalgama-lab*.

Согласно цели исследования, были поставлены следующие **задачи**:

1) анализ научной литературы по теме исследования, рассмотрение ключевых понятий, а также подходов и классификаций, существующих в российской и зарубежной лингвистике;

2) поиск примеров словесной игры на англоязычных сайтах *Azlyrics* и *Genius*, систематизация полученных данных согласно принятой классификации;

3) поиск перевода полученных примеров на русскоязычном сайте *Amalgama-lab*, проведение анализа и оценки перевода, разработка собственной версии перевода при отсутствии адекватного варианта на сайте;

4) обобщение и систематизация полученной информации.

**Теоретической базой** для данного исследования послужили работы зарубежных лингвистов Д. Делабастины и Т. Шрётера, а также работы Т.А. Знаменской и И.Р. Гальперина.

**Методы исследования**, использованные в данной работе: анализ научной литературы, обобщения и систематизации, описательный метод, метод сплошной и частичной выборки, метод количественного подсчета, контекстуальный анализ, сопоставительный метод.

**Теоретическая значимость** исследования определяется тем, что в нем обобщены результаты некоторых работ, посвященных проблематике перевода игры слов, разработан подход к переводу игры слов в рэп-дискурсе.

**Практическая значимость** работы обусловлена тем, что полученные результаты могут быть использованы в практике преподавания иностранного языка, в курсах «Теория и практика межкультурной коммуникации», «Специальное страноведение», «Практический курс перевода», «Практикум по культуре речевого общения» и др.

Работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованных источников и литературы.

Первая глава посвящена рассмотрению понятия «дискурс» с позиций разных ученых, приводится теоретическая информация о песенном дискурсе и рэп-дискурсе в частности.

Во второй главе внимание сфокусировано на понятии «игра слов», рассматриваются структура словесной игры, типы взаимоотношений между компонентами игры слов и вторичные признаки.

Третья глава отображает результаты практического исследования, анализ наиболее интересных с точки зрения перевода примеров и подводит итог проделанной работе.

# 1 ПЕСЕННЫЙ ДИСКУРС В АСПЕКТЕ ИЗУЧЕНИЯ СЛОВЕСНОЙ ИГРЫ

## 1.1 Понятие «дискурс» в лингвистике

Термин «дискурс» довольно динамичен, и его семантика несколько варьируется в зависимости от дисциплины. Это связано с тем, что в последние десятилетия «дискурс» стал одним из наиболее часто используемых понятий в лингвистической сфере. В настоящее время функционально-коммуникативный подход рассматривает дискурс как важнейшую форму повседневной жизненной практики человека и определяет его как сложное коммуникативное явление, включающее, кроме текста, экстралингвистические факторы (знание о мире, мнения, установки, цели адресата), необходимые для понимания текста. Определение понятия «дискурс» вызывает значительные сложности ввиду того, что оно оказалось востребованным в пределах целого ряда научных дисциплин, таких как лингвистика, антропология, литературоведение, этнография, социология, социолингвистика, философия, психолингвистика, когнитивная психология и некоторые другие. Несмотря на то, что многозначность термина «дискурс» порождает различные вариации трактовок его значения, можно говорить о том, что благодаря усилиям ученых различных областей теория дискурса в данный момент позиционируется как самостоятельная междисциплинарная область, отражающая общую тенденцию к интеграции в развитии современной науки.

Попытки определить этот термин существовали еще до появления современной теории дискурса. Наиболее «старым» значением слово *discours* обладает во французском языке и означает диалогическую речь. Уже в XIX веке этот термин был полисемичен: в Словаре немецкого языка Якоба и Вильгельма Гримм '*Deutsche Woerterbuch*' 1860 года указаны следующие семантические параметры термина «дискурс»: 1) диалог, беседа; 2) речь, лекция [Хурматуллин 2009: 32]. Такой подход был характерен в период

становления теории дискурса в рамках многочисленных исследований, получивших название лингвистики текста. В тот период времени лингвистика вышла за рамки исследования предложения и перешла к анализу синтагматической цепи высказываний, образующих текст, основополагающими свойствами которого являются завершенность, целостность и связность. Интерес к изучению текста был обусловлен стремлением рассмотреть язык как цельное средство коммуникации, глубже изучить связи языка с различными сторонами человеческой деятельности, реализуемыми через текст. С самого начала в рамках исследований, изучающих организацию текста связной речи, шла полемика, связанная с терминологическим определением объекта исследования. Полисемичность термина «дискурс» зафиксирована в «Кратком словаре терминов лингвистики текста» Т.М. Николаевой: «Дискурс – многозначный термин лингвистики текста, употребляемый рядом авторов в значениях, почти омонимичных. Важнейшие из них: 1) связный текст; 2) устно-разговорная форма текста; 3) диалог; 4) группа высказываний, связанных между собой по смыслу; 5) речевое произведение как данность – письменная или устная» [Николаева 1978: 467]. Возникновение теории дискурса поставило перед исследователями сложнейшую задачу – дать лингвистическое описание дискурса. Последовательно теория дискурса шла к разграничению понятий «текст» и «дискурс». К примеру, по определению В.Г. Борботько, дискурс есть текст, но такой, который состоит из коммуникативных единиц языка – предложений и их объединений в более крупные единства, находящиеся в непрерывной смысловой связи, что позволяет воспринимать его как цельное образование [Борботько 1981: 8]. В.Г. Борботько подчеркивает тот факт, что текст как языковой материал не всегда представляет собой связную речь, то есть дискурс. Текст – более общее понятие, чем дискурс. Дискурс всегда является текстом, но обратное неверно. Не всякий текст является дискурсом. Дискурс – частный случай текста.

В современной лингвистике дискурс трактуется неоднозначно. Можно выделить несколько подходов к определению дискурса.

1. Коммуникативный (функциональный) подход: дискурс как вербальное общение (речь, употребление, функционирование языка), либо как диалог, либо как беседа, то есть тип диалогического высказывания, либо как речь с позиции говорящего в противоположность повествованию, которое не учитывает такой позиции. В рамках коммуникативного подхода термин «дискурс» трактуется как «некая знаковая структура, которую делают дискурсом её субъект, объект, место, время, обстоятельства создания (производства)» [Карасик 1999: 5].

2. Структурно-синтаксический подход: дискурс как фрагмент текста, то есть образование выше уровня предложения (сверхфразовое единство, сложное синтаксическое целое, абзац). Под дискурсом понимаются два или несколько предложений, находящихся в смысловой связи друг с другом, при этом связность рассматривается как один из основных признаков дискурса.

3. Структурно-стилистический подход: дискурс как нетекстовая организация разговорной речи, характеризующаяся нечётким делением на части, господством ассоциативных связей, спонтанностью, ситуативностью, высокой контекстностью, стилистической спецификой.

4. Социально-прагматический подход: дискурс как текст, погружённый в ситуацию общения, в жизнь, либо как социальный или идеологически ограниченный тип высказываний, либо как «язык в языке», но представленный в виде особой социальной данности, имеющей свои тексты [Хурматуллин 2009: 34].

Данная классификация позволяет понять, что природа дискурса тройственна: одна его сторона обращена к прагматике, к типовым ситуациям общения, другая – к процессам, происходящим в сознании участников общения, и к характеристикам их сознания, третья – к собственно тексту.

Выделенные подходы отчасти противоречивы. Понятие «дискурс» осмысливается в неразрывной связи с понятиями речь и текст. Дискурс как

коммуникативное явление – это промежуточное звено между речью как вербальным общением, как деятельностью, с одной стороны, и конкретным текстом, зафиксированным в ходе общения, с другой. В более простом противопоставлении дискурс следует понимать как когнитивный процесс, связанный с реальным речепроизводством, со знанием речевого произведения, а текст – как конечный результат процесса речевой деятельности, выливающийся в определённую законченную форму.

Приведем точки зрения различных ученых на проблематику определения понятия «дискурс» и их трактовки.

Понятие «дискурс» было введено вследствие назревшей в науке потребности учитывать не только характеристики «текста как такового», исходя из его внутренней специфики, но и текста как «послания», адресованного кому-либо и выражающего какие-то потребности адресата и автора. Французский учёный Э. Бенвенист говорит о дискурсе как о «речи, присваиваемой говорящим»: «дискурс не является простой суммой фраз, при его рождении происходит разрыв с грамматическим строем языка. Дискурс – это такой эмпирический объект, с которым сталкивается лингвист, когда он открывает следы субъекта акта высказывания, формальные элементы, указывающие на присвоение языка говорящим» [Гийому, Мальдидье 1999: 124]. По его мнению, существенной чертой дискурса, понимаемого им в широком смысле, является соотнесение дискурса с конкретными участниками акта коммуникации, то есть говорящим и слушающим, а также с коммуникативным намерением говорящего каким-либо образом воздействовать на слушателя.

Лингво-коммуникативный аспект дискурса прослеживается в определении Г.А. Орлова, который рассматривает дискурс как категорию речи, материализуемой в виде устного или письменного речевого произведения, относительно завершённого в смысловом и структурном отношении, длина которого потенциально вариативна: от синтагматической цепи свыше предложения до содержательно цельного произведения

(рассказа, беседы, описания, инструкции, лекции и т. п.) [Орлов 1991: 14]. Понятие «дискурс» характеризуется параметрами завершенности, цельности, связности и другими (то есть всеми свойствами текста), оно рассматривается одновременно и как процесс (с учетом воздействия социокультурных, экстралингвистических и коммуникативно-ситуативных факторов), и как результат в виде фиксированного текста.

Как видим, дефиниция термина «дискурс» постепенно расширялась и стала включать в себя помимо перечисления основных параметров текста указание на условия, в которых этот текст актуализируется. Здесь уместным будет привести определение дискурса, предложенное В.В. Петровым и Ю.Н. Карауловым. Эта дефиниция взяла за основу воззрения на «дискурс» нидерландского учёного Т.А. Ван Дейка, которому в современном языкознании принадлежит приоритет в описании дискурса: «...дискурс – это сложное коммуникативное явление, включающее, кроме текста, ещё и экстралингвистические факторы (знания о мире, установки, цели адресанта), необходимые для понимания текста» [Ван Дейк 1989: 7]. Необходимо отметить, что это лаконичное определение явилось отправным пунктом для многих лингвистических исследований текста современного периода.

В.З. Демьянков, основываясь на новых работах по зарубежному языкознанию, дал определение дискурса, которое отражает его функциональную природу и в значительной степени углубляет предыдущие дефиниции: «Discours – дискурс, произвольный фрагмент текста, состоящий более чем из одного предложения или независимой части предложения. Часто, но не всегда, концентрируется вокруг некоторого опорного концепта; создаёт общий контекст, описывающий действующие лица, объекты, обстоятельства, времена, поступки и т. п., определяясь не столько последовательностью предложений, сколько тем общим для создающего дискурс и его интерпретатора миром, который «строится» по ходу развёртывания дискурса. Исходная структура для дискурса имеет вид последовательности элементарных пропозиций, связанных между собой

логическими отношениями конъюнкции, дизъюнкции и т. п. Элементы дискурса: излагаемые события, их участники, перформативная информация и «не-события», то есть а) обстоятельства, сопровождающие события; б) фон, поясняющий события; в) оценка участников события; г) информация, соотносящая дискурс с событиями» [Демьянков 1995: 7]. Ядром этой дефиниции можно считать положение о том, что дискурс определяется не как величина, адекватная тексту, а значительно шире.

При социально-прагматическом подходе в центре внимания исследователей находится речевое действие, участниками которого являются некоторые типы языковых личностей, оказавшиеся в рамках определённых обстоятельств и условий общения.

Понимание дискурса как социального явления восходит к исследованиям французских структуралистов и постструктуралистов, прежде всего М. Фуко. В исследовании и обосновании этого термина важную роль сыграли также А. Греймас, Ж. Деррида, Ю. Кристева. В работах этих учёных просматривается стремление к уточнению традиционных понятий стиля и индивидуального языка. Понимаемый таким образом термин «дискурс» описывает способ говорения и обязательно поясняет, какой или чей дискурс, ибо исследователей интересует не дискурс в общем смысле, а его конкретные разновидности, задаваемые широким набором параметров: чисто языковыми отличительными чертами, стилистической спецификой, а также спецификой тематики, систем убеждений, способов рассуждения и т. д. Более того, предполагается, что способ говорения во многом предопределяет и создает саму предметную сферу дискурса, а также соответствующие ей социальные институты. Итак, для французской школы дискурс – прежде всего определённый тип высказывания, присущий определённой социально-политической группе или эпохе.

Таким образом, резюмируя вышеприведённые определения понятия «дискурс», можно утверждать, что данный термин, как он понимается в современной лингвистике, близок по смыслу к понятию «текст», однако

подчеркивает динамический, разворачивающийся во времени характер языкового общения; в противоположность этому, текст мыслится преимущественно как статический объект, результат языковой деятельности. Некоторые исследователи трактуют дискурс как включающий одновременно два компонента: и динамический процесс языковой деятельности, вписанной в ее социальный контекст, и ее результат (то есть текст); именно такое понимание является предпочтительным.

## **1.2 Коммуникативная значимость песенного дискурса**

Коммуникация в песенном дискурсе исходит опосредованно от авторов произведения и непосредственно от исполнителя (исполнителей) песни. Как подчеркивает В. Е. Хализев, «“дух авторства” не просто присутствует, но доминирует в любых формах художественной деятельности: и при наличии у произведения индивидуального создателя и в ситуациях коллективного, группового творчества, и в тех случаях, ныне преобладающих, когда автор назван, и когда его имя утаено (анонимность, псевдоним, мистификация)» [Хализев 2005: 61]. Смысл, который вербализуется в песне, всегда подлежит интерпретации. Он выводится адресатом исходя из ситуации имеющихся у него общекультурных знаний и разделяемых им коммуникативных конвенций. Каждый песенный жанр задает определенные установки и правила коммуникации, поскольку в процессе взаимодействия актуализируются определенные представления о мире, мнения, суждения, интенции. Очень важно, что, будучи коммуникативным процессом, дискурс связан с когнитивной сферой личности, с социумом и культурой в целом. Так, лирическая или лиро-эпическая песня объединяет коммуникантов, подчеркивает внутреннюю связь между ними. Как указывает О. Розеншток-Хюсси, «когда мы поем, мы ощущаем себя внутри целого; мы чувствуем себя в мире как дома. Петь – значит говорить не от себя лично, а говорить хором, «всем миром». <...> Во внешнем мире расчленениям несть конца. Но стоит заговорить или запеть, и миллионы захвачены единым порывом. <...> Там, где один запекает, а другой подхватывает, сознания поющих одухотворены

одним духом – единодушие выходит на передний план, а все различия сознаний подавляются» [Розеншток-Хюсси 1994: 85]. На протяжении XX в. пение было преобладающим видом массового, группового общения, во многом благодаря ему формировались жизненные смыслы, укреплялась коллективистская культура, снимавшая различия между отдельными индивидуумами. Песни выполняли функцию эмоционального сопровождения в различных сферах деятельности людей и играли роль консолидирующего фактора в критические для общества эпохи. В песенном дискурсе размышления о личной судьбе неизменно преломлялись через призму общей судьбы.

Жанровое пространство англоязычного песенного дискурса организовано тремя направлениями: рок, поп и рэп, интегрирующими признаками которых являются базовые характеристики молодежной субкультуры (полифункциональность, нонконформизм, стереотипизация, маргинальность и агрессивность), модели актуализации песенного дискурса, роли участников, универсальные функции песенного дискурса (развлекательная, фатическая, интегративная, информативная, экспланаторная, дидактическая). Для разграничения песенных жанров используются тематический и структурный критерии.

Поп-музыка, в основе которой лежат джаз, фолк и танцевальная музыка, выделилась в жанр песенного дискурса в 40–50-е годы XX в. В поп-текстах представлена триада «автор – исполнитель – слушатель», дополненная такими персоналиями, как продюсер, мелодист, аранжировщик, звукорежиссер, режиссер, стилист костюмов и гример. Колороморфная и символическая специфика одежды поп-исполнителя проявляется в экстравагантном сочетании разнообразных цветовых гамм, стилей (от спортивного до классического), декоративных элементов. Структура произведений поп-жанра песенного дискурса отличается традиционностью и каноничностью, состоит из зачина, кульминации и концовки,

представленных 2–3 куплетами и повторяющимся припевом, отличающимся мелодией и ритмом.

Рок-музыка, объединившая несколько направлений музыки, появилась в середине 60-х годов XX в. и отличается исполнением произведений «вживую» рок-группой, состоящей из гитариста, бас-гитариста, барабанщика, вокалиста и клавишника. Топос этого жанра закреплен за клубными выступлениями; концертами и фестивалями на открытых площадках. В рок-жанре функции автора и исполнителя совмещены. Колороморфная и символическая специфика участников рок-жанра состоит в преобладании темных цветов, использовании декоративных элементов в виде букв древних алфавитов и рунических знаков, символов смерти, огня, движения.

Структура произведений рок-жанра песенного дискурса отличается размытостью границ зачина, куплета, концовки, а также включением в нее кульминационного момента – двух-/четырёхстрочной рифмы, дополнительно акцентируемой замедленным музыкальным темпом. Припев в этом жанре обладает функциональной значимостью, поскольку в нем эксплицируется призыв к действию в форме глагола в повелительном или сослагательного наклонении.

Рэп-музыка появилась в середине 70-х годов XX в. в среде афроамериканцев и латиноамериканцев. Рэп интегрирует начитанный ритмичный текст с четко обозначенными рифмами и ритмичной музыкой, создаваемой ударными и электронными инструментами. Жанр рэпа типичен для клубных выступлений, часто дополнен танцевальным сопровождением; в нем совмещены функции автора и исполнителя, едины образы слушателя и исполнителя. В рэп-жанре отсутствует четкая структура песенного текста, который представляет собой непрерывный рассказ длительностью от 7–8 минут до получаса, но обладает смысловой завершенностью, включая зачин, припев и концовку [Астафурова, Шевченко 2016: 100].

Таким образом, песенный дискурс, представляющий собой синтез вербального и музыкального компонентов, выступает как продукт и медиатор социально и культурно обусловленной коммуникации. Тематическое своеобразие песенных произведений может служить актуализатором определенных смыслов и функций. Базовыми характеристиками песенного дискурса являются коммуникативная ситуация, ее жанровое воплощение и типичные концептуальные структуры.

Рэп как музыкально-песенное выражение хип-хоп-культуры по праву считается инструментом глобализации в ее языковом и культурном измерениях. Особую значимость в данном контексте получает статус английского языка, который благодаря своей престижности в молодежной среде всего мира становится инструментом идеологической экспансии. Рэп-дискурс обладает рядом отличительных особенностей, которые освещены в данном разделе.

1. Популяризация и статусная амелиорация афроамериканского просторечия. Рост социального престижа афроамериканского просторечия связан с активным использованием лексики афроамериканского английского, который становится связующим звеном рэперов всего мира. Выполняя функцию идентификационного маркера, посредством которого коммуниканты подчеркивают свою принадлежность к определенной культуре и / или языковому сообществу, афроамериканский этносоциолект является в настоящее время престижной формой общения у современной молодежи обоих полов среди как темнокожего, так и белого населения. Подавляющее большинство современных рэп-исполнителей, следуя механизму переключения языковых и эмоциональных кодов, перенимают черты афроамериканского этносоциолекта. Как правило, иноязычные вкрапления являются ключевыми по смыслу словами, которые понятны и лицам, не владеющим соответствующими языками. К процессам стилизации и гибридизации следует также отнести включение в тексты рэп-композиций африканизмов (*jive, jam, bug, zombie, boobo*), лексем в переносном значении

(*bad* в значении *good*, *kill* в значении ‘удивлять, восхищать’) и характерных гуттуральных (акустических) эффектов — выкриков, стонов, комментариев в сторону, — уходящих корнями в африканские традиции устного исполнения

2. Язык рэп-композиций, как мужских, так и женских, отличается обилием сниженной и ненормативной лексики — вульгаризмов и сленгизмов.

3. Для рэп-композиций характерно большое количество стяжений и сокращений, демонстрирующих неформальный характер дискурса.

4. Как и многим другим песенным жанрам, рэп-композициям присуща яркая образность, создаваемая использованием метафор, антитез, сравнений и приемов словесной игры.

5. Тенденция к дисфемизации. Феномен дисфемизации проявляется в дерогативных обращениях-апеллятивах, широком использовании сниженной лексики, обращении к темам, традиционно считавшимся табу (избегаемым по этическим соображениям) [Астафурова, Шевченко 2016: 100-101].

Использование игры слов в рэп-дискурсе представляет особый интерес для нашего исследования. Словесная игра занимает высокий приоритет при определении таланта автора. В рэп-культуре ценится уровень языкового мастерства, приветствуются неожиданные рифмы и оригинальные каламбуры. Зачастую необычная и ранее неиспользовавшаяся игра слов вызывает бурную реакцию слушателя. В практической части нашего исследования представлен анализ перевода игры слов рэпера *Eminem* с целью сделать вывод о том, насколько успешно передается лингвистическая составляющая текста.

### **1.3 Игра слов в классификациях стилистических образных средств**

Словесная игра является распространенным стилистическим приемом. На сегодняшний день существует множество классификаций стилистических образных средств, разработанных лингвистами и литературоведами во всем мире. В рамках настоящей работы мы берем во внимание наиболее известные работы некоторых отечественных и зарубежных лингвистов. В нашем

исследовании мы рассмотрим классификации Дж. Лича, И.Р. Гальперина, Ю.М. Скребнева и В.А. Кухаренко и определим, какое место уделяется игре слов в данных классификациях.

Представляется разумным упомянуть первые обширные классификации. Одна из самых ранних лингвистических теорий возникла в V веке до н.э., поскольку ораторское искусство играло огромную роль в политической и социальной жизни Древней Греции. Позже появилась самостоятельная античная школа, которая стала основой для развития стилистики в целом. Впервые различие междулитературным и разговорным языками мы видим в работах Аристотеля [Знаменская 2004: 38], который выявил следующую классификацию:

- 1) выбор слов (сюда он включает такие лексические средства, как иностранные слова, архаизмы, неологизмы, поэтизмы и метафоры);
- 2) словосочетания (порядок слов, словосочетания собственно, ритм и большие сложные законченные предложения);
- 3) фигуры (антитеза, ассонанс, особая ритмико-интонационная единица).

Самой известной и хорошо разработанной системой, дошедшей до наших дней, стала эллинистическая римская риторическая система. Согласно этой классификации, выразительные средства были разделены на 3 группы: тропы (метафора, метонимия, катахреза, синекдоха, эпитет и др.), ритм, который создают фигуры речи (фигуры, основанные на присоединении, компрессии, ассонансе, контрасте) и типы речи (возвышенный, поэтический, лаконичный, ограниченный, бестактный и др.) [Знаменская 2004: 43]. Игра слов включалась в первую группу, но не выделялась как отдельный языковой прием.

Все последующие теории многим обязаны своим предшественникам, давшим предпосылки к классификации стилистических средств. Множество терминов было придумано еще в античной Греции, которыми пользуются

вплоть до наших дней. По сути классификации очень часто отличаются только в терминологии и основных принципах.

Одним из первых ученых, попытавшихся привести в современный вид традиционную систему классификации стилистических средств, стал британский ученый Дж. Лич. В своей теории он уделяет особое внимание так называемым «отклонениям» от языковой нормы [Знаменская 2004: 46]. Лич выделяет два языковых уровня «регистр» и «диалект». Согласно Личу каждый лингвист должен в первую очередь опираться на степень объективности утверждения о языке. Таким образом, в основе классификации Лича лежит принцип различения между языковой нормой и отклонением от литературного языка. Среди последнего вида он выделяет также парадигматические и синтагматические отклонения.

К примеру, если взять ряд таких выражений, как *“inches away”*, *“feet away”*, *“yards away”* и *“farmyard away”*, то согласно Дж. Личу, *“farmyard away”* будет отклонением. Подобное выражение характерно для поэтического языка [Знаменская 2004: 48].

Следующая классификация принадлежит проф. И.Р. Гальперину. В своей классификации ученый, ориентируясь на уровневый подход, выделяет следующие виды стилистических образных средств:

- 1) фонетические выразительные средства и стилистические приемы (звукоподражание, аллитерация, рифма, ритм);
- 2) лексические выразительные средства и стилистические приемы;
- 3) синтаксические выразительные средства и стилистические приемы;
- 4) передача структурного значения (риторические вопросы, литота).

Эти средства И.Р. Гальперин разделяет на 3 большие подгруппы. В основе первой подгруппы лежит принцип взаимодействия разных уровней значения слова: словарное, контекстное, производное, номинативное и эмотивное. Принцип второй подгруппы - это взаимодействие между двумя лексическими значениями, одновременно материализованными в контексте.

Третья подгруппа включает устойчивые словосочетания и их взаимодействие в контексте [Гальперин 1958: 53].

Согласно данной классификации все синтаксические средства являются не парадигматическими, а синтагматическими, т.е. структурными. Поэтому, И.Р. Гальперин выделяет следующие критерии в классификации синтаксических средств:

1. Сопоставление отдельных частей высказывания (инверсия, обособленные конструкции, параллельные конструкции, повтор, перечисление, ретардация, климакс, антитеза).

2. Тип связи отдельных частей (бессоюзие, многосоюзие).

3. Характерное использование разговорных конструкций (эллипсис, апозиопезис, авторские вопросы в повествовании, косвенная речь) [Гальперин 1958: 53].

Несмотря на то, что подобная классификация является одной из самых признанных, она вызывает некоторые разногласия среди лингвистов. К примеру, Т.А. Знаменская пишет, что существует немало выразительных средств, которые могут принадлежать как к лексическим, так и к синтаксическим одновременно, что вызывает путаницу (к примеру, антитеза, перифраз, ирония и др.). Также в данной классификации остаются не вполне четкими границы между такими критериями, как характерное использование разговорных конструкций среди синтаксических средств и характерное использование устойчивых выражений среди лексических средств [Гальперин 1958: 57].

Одной из самых поздних классификаций является классификация Ю.М. Скребнева, появившаяся в его книге «Основы стилистики английского языка» в 1994 году [Скребнев 2003: 45].

Это своеобразная комбинация принципов разделения системы Дж. Лича на парадигматические и синтагматические подгруппы и уровне-ориентированного подхода И.Р. Гальперина. Однако Ю.М. Скребнев изобрел свой целостный подход, построив строгую языковую иерархию. Он не делит

стилистические средства на определенные пласты, а делит стилистику на парадигматическую и синтагматическую. Помимо фонетического, лексического и синтаксического уровней, Ю.М. Скребнев выделяет еще и семасиологический или семантический уровень [Скребнев 2003: 58].

В итоге получается следующая система:

Парадигматическая стилистика < фонетика, морфология, лексикология, синтаксис, семасиология > синтагматическая стилистика

1. Парадигматическая стилистика:

1) парадигматическая фонетика («графоны», звукоподражание, повтор букв, жирный шрифт);

2) парадигматическая морфология;

Сюда включается стилистическое использование грамматических средств. В частности, Ю.М. Скребнев выделяет так называемое «историческое использование настоящего времени» (*“historical present”*).

3) парадигматическая лексикология;

Здесь Ю.М. Скребнев выделяет следующие типы речи: «нейтральный», «позитивный» (в работах других ученых это «возвышенный тип»), «негативный». Игру слов ученый относит именно в этот пункт.

4) парадигматический синтаксис (порядок слов, коммуникативные типы предложений, тип синтаксической связи);

5) парадигматическая семасиология (фигуры количества и фигуры качества).

2. Синтагматическая стилистика:

1) синтагматическая фонетика (аллитерация, ассонанс, паронимазия, ритм, рифма);

2) синтагматическая морфология;

3) синтагматическая лексикология;

4) синтагматический синтаксис (параллелизм, анафора, эпифора, обрамление, анадиплосис, хиазм);

5) синтагматическая семасиология (фигуры тождества, неравенства, контраста).

Данная классификация представляет собой совершенно новый подход в области изучения стилистических средств. Подобная система, выдвинула стилистику на новый уровень, однако она также не лишена сложности в своей структуре.

В.А. Кухаренко, как и И.Р. Гальперин, основывается на уровневом подходе, выделяя следующие языковые уровни:

1) фонографический («графоны», прочие грамматические средства) и морфологический уровни;

2) лексический уровень (метафора, метонимия, синекдоха, игра слов, ирония, эпитет, гипербола, преувеличение, оксюморон);

3) синтаксический уровень (разные типы предложений, эллипсис и др.; по типу связи: многосоюзие, бессоюзие, присоединение). Сюда же включаются лексико-синтаксические стилистические приемы такие, как антитеза, ретардация, сравнение, литота, перифраз [Кухаренко 2000: 67].

Рассмотрев все вышеперечисленные классификации, мы принимаем за основу классификацию В.А. Кухаренко, так в ней выделяется игра слов как отдельный стилистический прием на лексическом уровне языка, что дает нам возможность абстрагироваться от других средств образности, коими изобилует рэп-дискурс (метафора, эпитет, оксюморон).

### **Выводы по главе 1**

С развитием науки понятие «дискурс» трактовалось по-разному, с ходом времени оно уточнялось и охватывало новые аспекты. В нашем исследовании мы используем трактовку французского философа М. Фуко, который определяет дискурс как совокупность высказываний, характеризующуюся динамическим процессом языковой деятельности в социальном контексте и ее результатом – текстом.

Песенный дискурс представляет собой синтез вербального и музыкального компонентов и выступает как продукт и медиатор социально и

культурно обусловленной коммуникации. Тематическое своеобразие песенных произведений может служить актуализатором определенных смыслов и функций. Базовыми характеристиками песенного дискурса являются коммуникативная ситуация, ее жанровое воплощение и типичные концептуальные структуры.

Рэп-дискурс обладает жанровыми особенностями, такими как: просторечие, обилие вульгаризмов, табуированной лексики, сленгизмов, сокращений и стяжений, средств образности и игры слов. При этом словесная игра является одним из показателей мастерства автора и определяет ценность отдельно взятого рэп-текста по отношению к остальным.

Рассмотрев классификации стилистических средств Дж. Лича, И.Р. Гальперина, Ю.М. Скребнева и В.А. Кухаренко, мы посчитали, что наиболее точно положение игры слов в системе стилистических приемов отражает классификация, предложенная В.А. Кухаренко. Она представляется наиболее подходящей, так как в ней игра слов выносится на уровень отдельного стилистического средства.

## **2 СЛОВЕСНАЯ ИГРА КАК ПРЕДМЕТ ПЕРЕВОДЧЕСКОГО АНАЛИЗА**

Существует много видов языковой игры, и словесная игра является одним из них. Её суть заключается в двусмысленности и двойном значении, поскольку двойной смысл это то, что отличает словесную игру от любой другой языковой игры. Комбинации сходных по звучанию лексических единиц с различными значениями используются, чтобы создать противопоставление значений, которые могут позабавить и удивить реципиента, или даже раскрыть запрещенную тему. Такое сочетание семантического и структурного аспектов оказалось любопытной темой исследования. Один из способов изучения игры слов является изучение её перевода. Анализ того, как словесная игра была передана средствами другого языка, помогает раскрыть многие аспекты темы. Любые трудности и различия, возникающие в процессе перевода, покажут, как связь между семантикой и структурой редко бывает одинаковой в рамках двух разных языков. Вот почему игра слов зарекомендовала себя как богатый источник исследований в контексте перевода.

### **2.1 Взгляд на определение понятия «игра слов»**

В этой части работы мы дадим определение понятию «игра слов». Не стоит считать приведенные здесь определения неоспоримо точными, так как игра слов включает в себя довольно широкий спектр характерных черт. Нижеприведенные определения отражают понятие с узкой точки зрения, и, по словам бельгийского лингвиста Д. Делабаститы, такая строгая категоризация имеет свои недостатки. Он пишет, что распознать игру слов по структуре и использованным языковым средствам не составляет труда, однако проблема заключается в другом. Существует сложность в определении границ поля элементов каламбура [Delabastita 1993: 133]. Язык очень гибок, и ситуаций, в которых будет использовано нечто похожее на игру слов, может произойти великое множество. Как следствие,

разграничение каламбурных и некаламбурных элементов может стать непростой задачей. Однако в данной работе исследование основано на количественном анализе материалов источника, и строгая классификация просто необходима. Для решения этой проблемы мы обратились к классификации немецкого ученого Т. Шрётера. Он четко отделяет игру слов от других языковых приемов, таких как метафора, аллитерация и грамматическая игра слов.

Как было упомянуто ранее, определение игры слов несколько туманно. В общих чертах, главная идея игры зиждется на полисемии слов и языковых конструкций. Тем не менее, для нашей работы необходима более точная формулировка. Согласно комментарию Д. Делабаститы, игра слов это общее понятие для использования внутренней структуры языка с целью создания коммуникативно-значащего и одновременного противопоставления двух или более языковых значений [Delabastita 1993: 57]. Другими словами, посредством языковых средств воссоздается такая ситуация, при которой слово или языковая конструкция несет в себе два или более значения в рамках одного и того же контекста. Несомненно, такое определение представляется расплывчатым, но только потому, что краткая формулировка не может обозначить все многообразие способов создания игры слов. Согласно Д. Делабастите, определить структуру каламбура можно путем его разделения на две составляющие-оси. Первая ось включает в себя определенный порядок расположения компонентов игры слов (вертикальная и горизонтальная игра слов), а вторая ось – непосредственно языковые отношения между этими компонентами (омонимия, паронимия, омофония, омография). Различные конфигурации игры слов могут создаваться с помощью разнообразных лексических и грамматических средств (малапропизмы, номинация, словослияние) [Delabastita 1993: 78-82].

Рассуждая об объеме понятия игры слов, нельзя обойти стороной схожесть понятий «игра слов» и «каламбур». Во многих работах между ними не проводится различий. Согласно Т. Шрётеру, на сегодняшний день игра

слов практически полностью приравнивается к каламбуру. Тем не менее, ученый подчеркивает, что такое обобщение неоправданно, так как игра слов не ограничена уровнем слова (например, игра слов на основе фразеологизма), а языковая игра, не подразумевающая каламбур, вполне функционирует на словесном уровне [Schröter 2005: 155]. С другой стороны, разговорное использование каламбуров тесно связано с юмористическим эффектом. Следовательно, юмор можно считать элементом, объективно присущим каламбуру, однако при игре слов юмористическая составляющая вовсе не обязательна. Напротив, юмор – лишь одна из возможных реализаций коммуникативной функции игры слов.

В данной работе понятия «каламбур» и «игра слов» используются в качестве синонимов и взаимозаменяют друг друга. При этом использовать эти понятия мы будем в значении, более близкому к сущности понятия «игра слов», нежели «каламбур».

Вопреки тому, что можно рассматривать эти два термина как синонимичные, они имеют несколько разные качества в отношении конкретности концепции: игра слов более абстрактна, в то время как каламбур относится к конкретному случаю игры слов. Очевидно, что когда речь идет об определении словесной игры и терминах, имеющих отношение к исследованиям этого понятия, возникает много неясностей. В зависимости от целей своих работ ученые вносят свои корректировки и ограничения для определения игры слов. Излишне говорить, что эти корректировки и ограничения основаны на общем значении и использовании термина, следовательно, особых проблем и разногласий не возникает, хотя абсолютного консенсуса в отношении определений некоторых терминов нет.

Несмотря на то, что терминология словесной игры сложна и может стать объектом дискуссии, можно выделить два общих знаменателя для идентификации словесной игры: во-первых, она коммуникативно значима, во-вторых, она намеренна. Одна из основных целей словесной игры состоит в том, чтобы донести информацию неявным путем. Коммуникативная

составляющая игры слов позволяет причислить ее к стилистическим приемам, поскольку сама природа словесной игры подразумевает возможность качественно применить ее в тексте. Среди способов использования игры слов отмечается создание последовательности в тексте, развитие уникальности отдельных персонажей, составление остроумных диалогов, использование осознанных противоречий для создания иронии или напряженности, привлечение внимания читателя и обсуждение табуированных тем [Delabastita 1993: 136-151], Заметим, что этот список ни в коем случае не является исчерпывающим, поскольку основан на изучении пьес Шекспира, а различные виды текстов допускают разную функциональность словесной игры. Ввиду того, что наш предмет изучения предназначен для высказывания вслух и зачастую вводится посредством рэп-дискурса, как в случае с пьесами, изученными Д. Делабастиной, функции игры слов могут иметь ограничения. Бельгийский ученый отмечает, что перечисленные функции не охватывают даже весь объем текстов Шекспира, не говоря уже обо всех средствах массовой информации, которые могут содержать игру слов [Delabastita 1993: 151].

Во многих случаях игра слов используется, чтобы произвести комический эффект, а слово «каламбур» в частности явно указывает на присутствие шутки в контексте. В повседневной коммуникации (разговорной или письменной) каламбуры являются простым способом поднять собеседнику настроение, однако существует вероятность того, что игра слов останется незамеченной. В случае беседы, когда можно непосредственно наблюдать реакцию адресата, автор каламбура может получить удовольствие от замешательства собеседника [Alexieva 1997: 140]. Несомненно, реакции, которые могут вызвать каламбуры, являются интересной частью темы словесной игры, однако этот вопрос не является центральным в данной работе. Объектом нашего исследования являются примеры игры слов из песен американского рэпера Эминема и их перевод, взятый с сайта *Amalgama-lab.com*. В нашем случае между автором и адресатом нет прямой

связи, и автор не может знать наверняка, заметил ли реципиент игру слов, и какая при этом у него была реакция. Однако, в некоторых случаях автор сам раскрывает факт применения каламбура в строке, и даже подчеркивает его нелепость, как в данном примере (смысловые компоненты выделены полужирным начертанием):

1) *“Excuse the corny metaphor*

*But they'll never **catch up** to all this energy that I've **mustered**”.*

Каламбуры варьируются от отдельных шуток, до более сложных применений. Б. Алексиева отмечает, что юмористическая игра слов может выступать в качестве связующего фактора между автором и реципиентом через общее понимание завуалированной шутки. Кроме того, реципиент также получит удовольствие от обнаружения двойного значения каламбура, таким образом, приблизившись к автору [Alexieva 1997: 139-140]. Однако не стоит полагать, что все случаи игры слов предназначены для создания юмора; для примера, каламбур может проецировать идеологические противоречия, а также другие двойные значения. Примером может послужить текст радикальной феминистки, слова и фразы в котором зачастую обыгрываются так, чтобы проиллюстрировать положение женщин в обществе, например *history/herstory, mainstream/malestream* [Flotow 1997: 46]. Следует отметить, что идеологические и юмористические аспекты игры слов никоим образом не являются взаимоисключающими, и каламбур, в котором эти два аспекта присутствуют одновременно, может стать очень эффективным инструментом для автора.

Выше были приведены два общих знаменателя для определения игры слов: коммуникативная значимость и намеренность. Здесь намеренность означает, что игра слов не была совпадением или случайностью. И это логично, ведь каламбур должен быть преднамеренным, чтобы иметь коммуникативную значимость, следовательно, оба знаменателя связаны между собой. Сложность идентификации словесной игры связана с тем, что

не всегда ясно, является ли каламбурный элемент в тексте преднамеренным. Например, случайная аллитерация вряд ли может считаться игрой слов. Более того, при анализе определений, в которых центральной фигурой является автор каламбура, возникает проблема. Она заключается в том, что лишь авторское намерение определяет, можно ли рассматривать игру слов как факт в данном тексте. Не все исследователи согласны с этим аспектом, поскольку писатель/оратор или читатель/слушатель может заметить неосознанно воспроизведенный «каламбур», который, тем не менее, функционирует как настоящий. В другом случае каламбур может появиться непреднамеренно и остаться незамеченным реципиентом, и здесь он не несет никаких коммуникативных качеств, при условии отсутствия третьего лица [Sherzer 1978: 336]. Вопрос в том, следует ли толковать каламбур как каламбур, даже если он не справился со своей коммуникативной функцией.

Поскольку в нашей работе мы не можем проверить истинные намерения авторов материала исследования, определение игры слов будет основано на способности слушателя/читателя замечать каламбуры. Использование этого метода обусловлено практическими причинами, но может привести к несоответствиям с оригинальной задумкой автора, ведь некоторые примеры могли остаться незамеченными, а другие напротив, не были задуманы автором. Однако есть и преимущество – такой метод отражает опыт гипотетического слушателя/читателя.

## **2.2 Структурная характеристика словесной игры**

Как упоминалось ранее, игра слов может быть разделена на категории, в зависимости от взаимоотношений компонентов каламбура, то есть того, как лингвистические конструкции расположены и как они взаимодействуют друг с другом. Первая категория включает в себя характеристику компонентов: вертикальный и горизонтальный типы игры слов, а вторая касается непосредственно вида взаимоотношений между этими компонентами: омонимии, паронимии, омофонии и омографии. Эти аспекты будут обсуждаться в разделах 2.2 и 2.3 соответственно. Данная классификация

широко используется в исследованиях игры слов и перевода словесной игры и актуальна независимо от изучаемого языка. Кроме того, в разделе 2.4 будет дано описание второстепенным характеристикам словесной игры, таким как малапропизм, словослияние, идиоматические каламбуры, взаимозависимость и имя собственное.

В зависимости от частоты появления многозначного языкового знака в конкретном случае игры лингвисты делят игру слов на два типа: вертикальную и горизонтальную. При горизонтальной игре слов ключевой компонент реализован внутри текста более одного раза и в разных значениях. В случае, когда ключевой компонент реализован в тексте единожды, причем второе значение лежит вне текста, речь идет о вертикальной игре слов. Различие между этими типами главным образом обусловлено применением так называемого «стержня» каламбура, являющегося «словом или фразой, от которой зависит двусмысленность» [Offord 1997: 235]. Таким образом, в вертикальной игре слов ключевой компонент-стержень упоминается только один раз, и он содержит в себе оба значения. Вертикальные каламбуры зачастую строятся на основе омофонии и омонимии. Пример 2 – вертикальная игра слов. Внетекстуальный стержень вертикальной игры слов здесь и в дальнейшем будет указываться через правый слэш:

2) *“Now you get to watch her leave out the window  
Guess that's why they call it window **pane/pain**”.*

В вертикальной игре слов два противоположных значения чаще всего появляются одновременно, в то время как в горизонтальной игре слов они несколько отделены друг от друга. Горизонтальная игра слов характеризуется наличием двух стержней с разными значениями, при этом каждое значение связано с отдельным словом или словосочетанием. В отличие от вертикальной игры слов, горизонтальная зачастую не содержит аллюзий на другой текст и менее интертекстуальна. Пример 3 является примером горизонтальной игры слов:

3) *“Nah, quit with Christina, I ain't dealing with either Jessica neither Simpson or Alba, my **albums just sicker** than strep with the fever”*.

Как видно из предыдущего примера, ключевые компоненты в горизонтальной игре слов обычно располагаются рядом друг с другом, хотя остается неясным, насколько близко они должны стоять в тексте, чтобы игра слов считалась горизонтальной. В случае, когда ключевые компоненты сильно разделены, существует риск того, что каламбур останется незамеченным. Тем не менее, такая игра слов встречается в практике. Связь между двумя стержнями может быть усилена или ослаблена в зависимости от того, одинаковы или различны их семантические и синтаксические функции, одинаковую ли позицию они занимают в предложении. Например, стержни горизонтального каламбура чаще всего находятся на расстоянии не более нескольких слов (или нескольких строк в диалоге), но повторение более ранней семантической структуры может соединить даже стержни, отделенные несколькими страницами в тексте. В следующем примере два стержня разделены девятнадцатью строками. Такая игра слов может считаться внутритекстуальной отсылкой:

4) *“Cracker with the barrel, armed to the teeth, Anderson .Paak*

...

*You ain't seen God 'til you starin' down a barrel*

*I was gun-shy, but now like a snail*

*The slug's comin' out of its shell”*.

Т. Шрётер выделяет эллиптические каламбуры как особый тип горизонтальной игры слов, несмотря на то, что в них нет второго ключевого компонента [Schröter 2005: 163]. В дальнейшем игра слов, в которой второй стержень отсутствует, но легко воспроизводится читателем/слушателем, будет рассматриваться как горизонтальная. В примере 5 фраза *the word in front of a matrimony* подразумевает игру слов *holey/holy*:

5) *“Baby I'm lawless, you couldn't burn me if you threw acid on me  
I'm at your homey,  
I'm at your home ready to spray you  
While you nappin' homie  
Have everything on and around your mattress  
Lookin' like the word in front of a matrimony”.*

Отметим, что подобные случаи настолько редки, что они не окажут существенного влияния на общий результат любого исследования.

### **2.3 Виды взаимоотношений смысловых компонентов**

В то время как мнения разных ученых насчет категории вертикальной и горизонтальной игры слов сходятся, существуют довольно разные взгляды на то, как описать взаимоотношения между компонентами каламбура. Этот вопрос очень важен в рамках изучения игры слов. Как упоминалось ранее, зачастую каламбур завязан на определенных словах, имеющих одинаковую или, по крайней мере, несколько похожую форму. Такое сходство может проявляться в письменной форме, произношении или в обоих случаях. Отчасти это и является причиной того, почему существует множество точек зрения на данную проблему. В этом разделе мы затронем такие виды взаимоотношений стержней, как омофония, омография, паронимия и омонимия.

#### **2.3.1 Омофония**

В первую очередь рассмотрим категорию омофонической игры слов. Согласно определению Т. Шрётера, омофоны – это те слова или словосочетания, которые звучат одинаково, но имеют разное написание. Английский язык является богатым источником омофонов, не в последнюю очередь из-за нейтрального звука шва, который часто встречается в безударных слогах. Шрётер также отмечает, что в определенных языках омофоны встречаются чаще [Schröter 2005: 197-198]. В русском языке омофоны могут возникать вследствие следующих причин: омофония парных

согласных (порок – порог); нечитаемые согласные (косный – костный); редукция гласных (предать – придать); фонетическое совпадение слова и словосочетания (не мой – немой).

Английский предлагает много возможностей для омофонических каламбуров. Ниже приведен пример вертикальной омофонической игры слов:

6) *“Been tryin' to hunt me down like a dog 'cause you're on my back but you can't get a **cent**/scent”*

Горизонтальная омофоническая игра слов:

7) *“You wanted an **intimate date**, I wanna **intimidate**”.*

### 2.3.2 Омография

Противоположностью омофонии является омография, когда письменная форма двух или более слов одинакова, но произношение отличается. Примеры омографической игры слов встречаются довольно редко; в материалах Т. Шрётера не было ни одного случая, в исследовании Д. Делабаститы они также отсутствовали. Это может быть объяснено тем фактом, что данные Т. Шрётера взяты из телевизионных субтитров, а данные Д. Делабаститы из пьес Шекспира, следовательно, предполагается, что исходный текст будет произноситься вслух. Принимая во внимание, что исторически коммуникация, и, собственно, игра слов, в основном проходила в устной форме, логично утверждать, что игра слов гораздо успешней реализуется на слуховом уровне, нежели визуальном. Это означает, что независимо от того, будет ли игра слов выполнена в устной или письменной форме, автор, скорее всего, будет доносить ее через фонетическое содержание. Письменная форма является всего лишь средством, чтобы вызвать слуховой эффект в уме реципиента. Пример горизонтальной омографической игры слов:

8) *“Till you fool around and get dropped like an E*

*When you add an I-N-G  
Don't put a K in front of that though, when I MC  
Cause I'm not the king of this microphone booth".*

### **2.3.3 Паронимия**

В отличие от омографии, паронимия используется намного чаще при создании игры слов. Под паронимами подразумеваются два или более слова (или словосочетания) приблизительно похожих в письменной и устной формах, но не идентичных ни в той, ни в другой. Безусловно, формулировка «приблизительно похожи» очень расплывчата и неудобна для любого количественного или качественного анализа, но точного определения нет. Для определения паронимии и отношений между паронимическими компонентами игры слов, Т. Шрётер использует слово «схожие» [Schröter 2005: 207], а А. де Врис и А. Верхей – «с небольшими отличиями» [de Vries, Verheij 1997: 76]. В попытках избежать неоднозначности некоторые исследователи пытались дать определение паронимии посредством сравнения количества соответствующих букв в паронимических парах. Однако, это весьма непрактичный способ, так как такой плоский подход не учитывает сложные взаимоотношения между письменностью и фонетикой. Д. Делабастига предполагает, что паронимию следует рассматривать как континуум, а не нечто достоверно определенное, и утверждает, что невозможно провести четкую грань между «истинной» игрой слов и такими явлениями, как рифма, аллитерация и созвучие. А. де Врис и А. Верхей предлагают подход, основанный на опыте слушателей или читателей, и на том, как они субъективно воспринимают текст: если читатель формирует связь и обнаруживает игру слов, то такая связь достаточно сильна. Этот принцип будет использоваться в рамках нашего исследования, поскольку он соответствует ранее принятому нами принципу для определения любого каламбура: если слушатель или читатель замечает игру слов, следовательно, она имеет место быть. Пример 9 является вертикальным паронимическим

каламбуром, и он демонстрирует важность контекста при паронимической игре слов:

9) *“I was misled by the sound of it, how am I gonna get turnd up on this Valium/volume thing?”*

В паронимической игре слов ключевые компоненты могут быть довольно разными, как в примере 10, который является горизонтальным паронимическим каламбуром:

10) *“Can't even find the **page**, I was writing this rhyme on...  
Oh, it's on a **rampage**”.*

Как показывает пример 10, стержни при паронимической игре слов могут довольно сильно отличаться, поэтому контекст является существенным фактором. В этом случае и во многих других паронимических каламбурах аллитерация играет важную роль. Хотя ключевые компоненты различаются по количеству букв, общий первый слог создает прочную связь. Следовательно, контекст и аллитерация позволяют легко обнаружить каламбур.

#### **2.3.4 Омонимия**

При обсуждении игры слов существуют два термина, которые часто используются как взаимозаменяемые или как параллельные категории: омонимия и полисемия. Оба термина применяются к словам, идентичным как в письменной форме, так и при произношении. В данной работе любой каламбур, основанный на слове или словосочетании с одинаковым написанием и произношением, будет считаться омонимическим.

Чтобы достоверно убедиться, является ли конкретная игра слов случаем омонимии или полисемии, нужна помощь этимологического словаря. Во многих исследованиях юмора и игры слов эти две категории объединяются, поэтому все каламбуры классифицируются как омонимические [Schröter 2005: 168-169]. В своем собственном исследовании Т. Шрётер учел различие между омонимической и полисемической игрой

слов, но за отличительный признак он взял представления носителей современного языка, а не этимологию. У такого решения есть свои недостатки, которые можно избежать, просто объединив омонимию и полисемию в одну категорию.

Но даже если абстрагироваться от этимологии, определять игру слов как полисемическую несколько неточно. Поскольку общее значение слова «полисемический» формулируется как «имеющий более одного значения», то возникает вопрос, а может ли каламбур быть непалисемическим? Само определение игры слов основано на многозначности ключевого компонента, поэтому словосочетание «неполисемический каламбур» нам кажется оксюмороном. Это еще одна причина, по которой в данной работе полисемия и омонимия объединены в одну категорию.

Для целей данной работы нет необходимости проводить различие между омонимией и полисемией. Это решение частично основано на вышеупомянутых причинах и частично на том факте, что на практике нет существенной разницы между переводом омонимической и полисемической игры слов. Следующие два примера вертикальной и горизонтальной омонимической игры слов помогут проиллюстрировать это:

11) *“Other words if you're gonna*

*Roll up with your (gang!) you're gon' need an arsenal*

*Cause this **bar** is over your head*

*So you better have **arms** if you're gonna **pull up**”*

12) *“If I get off to a **rocky** start, I'll always have a **Rocky** finish”.*

## **2.4 Вторичные признаки словесной игры**

Представленные в разделах 2.2 и 2.3 категории являются неотъемлемой частью игры слов и встречаются в каждом каламбуре: игра слов всегда является либо вертикальной, либо горизонтальной, а также омофонической, омографической, паронимической или омонимической. Тем не менее, каламбуры часто содержат дополнительные признаки в зависимости от тех

или иных элементов, из которых состоит игра слов. В данной работе рассматриваются следующие вторичные признаки: фразеологизм, аллюзия, малапропизм, словослияние, взаимозависимость (схемы) и имя собственное. Список не является исчерпывающим, и некоторые признаки (например, словослияние) довольно нетипичны и встречаются достаточно редко. Действительно, между исследователями нет абсолютного согласия относительно того, что можно считать особым случаем словесной игры, а что нет. Частично это происходит ввиду того, что у одних каламбуров нет заметных вторичных признаков, а у других их может быть несколько, поскольку такие признаки не являются взаимоисключающими. Ниже приведен каламбур, заключающий в себе фразеологизм *'to pull a rabbit out of hat'* и аллюзию к главному герою фильма «Восьмая миля» Джимми Смиту по прозвищу «Кролик» (в ориг. *B-Rabbit*). Примечательно, что этого персонажа сыграл сам Эминем, а фильм носит полуавтобиографический характер:

13) *"But I know magic and here go my last trick*

*I'm 'bout to say "Abracadabra" and **pull a B-Rabbit up out of my hat**".*

#### **2.4.1 Фразеологизмы**

А. Вейсбергс определяет фразеологизм как «устойчивое словосочетание с полностью или частично измененным значением» [Veisbergs 1997: 156]. Это определение является общепринятым и включает в себя широкий спектр выражений, от самых избитых и прочно вошедших в употребление, до более прозрачных фразеологизмов, обладающих высокой структурной вариативностью. Согласно А. Вейсбергсу, игра слов и фразеологизмы – тесно связанные явления. Контекстуальная трансформация идиом очень распространена, и в определенных контекстах преобразованные идиомы могут встречаться столь же часто, как и обычные. Таким образом, идиоматические преобразования являются довольно частым способом создания каламбура. Основное различие между неидиоматической игрой

слов и игрой слов на основе фразеологизма состоит в том, что вторые имеют более громоздкую реализацию. Стержень неидиоматических каламбуров чаще всего ограничивается одним словом, а в случае с фразеологической игрой слов он может составить целое предложение. Более того, намеренность таких каламбуров часто более очевидна, особенно когда игра слов была создана путем изменения формы фразеологизма. Так же фразеологизм может быть изменен семантически, в таком случае игра слов становится чуть сложнее для обнаружения [Veisbergs 1997: 156-157].

Отсюда следует, что существуют две основные группы фразеологических преобразований: структурные и семантические. В первом случае меняются структура и значение идиомы, тогда как во втором меняется только значение. Пример 14 иллюстрирует структурно измененную идиому *liar, liar, pants on fire*, а 15 – переосмысление идиомы *to start from scratch*:

14) *“Chick ran up like, “Marshall on fire”*

*I looked down and said, “No, I’m not, you’re a liar”.*

15) *“Let’s take it back to straight hip-hop and start it from scratch”.*

#### 2.4.2 Аллюзии

Аллюзии являются скрытыми ссылками на внешний контекст. Литературные аллюзии часто принимают форму полных или частичных цитат из других произведений. Кроме того, аллюзии могут также состоять из собственных имен или другого лингвистического материала. Аллюзии варьируются от расплывчатых намеков до цитат, помещенных в кавычки; определяющим фактором является то, что аллюзия остается узнаваемой. Однако, даже если аллюзия не была распознана реципиентом, текст не становится для него бессмысленным; аллюзия только добавляет дополнительный контекст. Таким образом, аллюзии часто используются для передачи скрытых смыслов, чего-то, что не указывается в тексте открыто. Степень влияния аллюзий различна: они могут изменить способ интерпретации всего текста или повлиять только на короткий отрывок. В

приведенном примере фигурирует аллюзия к популярной в 70-ые годы американской комедии «Санфорд и сын» (в ориг. *Sanford and Son*).

16) *“I’m having a stroke of genius, Elizabeth I’m coming to you, honey”*.

### 2.4.3 Малапропизмы

Каламбуры на основе малапропизма отличаются от других видов словесной игры тем, что они редко преднамеренны в речи; большинство случаев появления малапропизмов в обычном диалоге – простые оговорки. Тем не менее, малапропизмы все же могут нести намеренный характер. Ч. Хоккет описывает такую возможность и объясняет, что «малапропизм это нелепая речевая ошибка, когда вместо правильного слова употребляется другое, напоминающее его по звучанию. Зачастую такие ошибки возникают, когда оратор неумело использует возвышенный стиль или жаргон, и одна оговорка может разрушить весь задуманный эффект. Комизм ситуации усиливается, если сам говорящий не осознает, что допустил ошибку» [Hockett 1973: 110].

В литературе автор использует малапропизм, чтобы показать, что персонаж не отличается умом, пытается говорить языком не характерным для его социального статуса, или говорит в рамках незнакомой ему темы. Некоторые ученые не считают малапропизмы словесной игрой, так как зачастую их природа случайна и непреднамеренна. Тем не менее, в данной работе малапропизмы включаются во вторичные признаки игры слов, если удовлетворяют хотя бы одному из основных требований к созданию каламбура: являются умышленными, выполняют коммуникативную функцию и имеют более чем одно значение. Пример малапропизма:

17) *“School flunky, pill junky*

*But look at the accolades these skills **brung** me”*.

#### 2.4.4 Словослияние

Слова, полученные путем словослияния, отличаются от составных слов тем, что состоят из частей слова, а не полных слов. Какие именно части слов будут использованы для словослияния, зависит от длины исходных слов, их сходства или различий. Д. Делабастиа называет результат словослияния лексическим каламбуром, поскольку такие слова, как *motel* и *smog* первоначально задумывались как удобные сокращения (*motor/hotel* и *smoke/fog* соответственно), но впоследствии настолько вошли в повседневную речь, что перестали распознаваться как таковые. Однако, поскольку игра слов должна нести в себе двойное значение, слова *moteli* и *smognelzia* назвать каламбурами. Наслаивание двух или более значений на один контекст является неотъемлемой частью игры слов [Delabastita 1993: 67]. Следовательно, можно сделать вывод, что только авторские словослияния могут функционировать как каламбуры, так как такие устоявшиеся единицы, как вышеуказанные, часто теряют первоначально заложенную в них двойственность значений.

Одним из известнейших примеров словослияния в рэп-культуре является слово *stan*. Впервые его использовал Эминем в одноименном треке. Оно означает чересчур рьяного фаната и образовано от слов *stalker* и *fan*. Сейчас это слово широко используется среди поклонников жанра.

#### 2.4.5 Взаимозависимость

В отличие от остальных признаков, которые являются частью отдельно взятого каламбура, взаимозависимость касается более широкого контекста. Действительно, почти любая игра слов зависит от контекста, но некоторые каламбуры могут зависеть и от других каламбуров. По словам Д. Делабаститы, игра слов часто может быть взаимозависима. Это означает, что двойное значение каламбура будет реализовано, только в связке с предшествующим каламбуром. Отмечается, что, особенно в диалоге, цепь каламбуров может рассматриваться как результат своего рода соревнования

собеседников, где каждый новый каламбур опирается на предыдущий(ие) [Delabastita 1993: 77]. Так обстоит дело в примере 18:

*18) But they been puttin' me through the ringer*

*So, I ain't ironin' it out with the press*

*But I just took this beat to the cleaners*

Тем не менее, в большинстве исследований случаи словесной игры рассматриваются отдельно друг от друга, даже если они явно взаимозависимы. Во-первых, это облегчает рабочий процесс, во-вторых, всегда можно рассмотреть каламбур вне контекста. Несмотря на то, что взаимозависимость является ключевым фактором в примере 18, представляется возможным истолковать эти каламбуры и в отрыве от контекста. Вот почему взаимозависимость была включена в данную работу только как вторичный признак игры слов; она не представляет действительной важности при анализе каламбура.

#### **2.4.6 Имя собственное**

Имена собственные широко используются в рэп-дискурсе посредством неймдроппинга (от англ. *name dropping*, буквально «бросание имен»), что является традиционным приемом в рэпе, обозначающим активное употребление имен известных людей, названий организаций и товарных марок. При этом обилие разнообразных имен создает широкий выбор для создания игры слов. Пример 19 демонстрирует вертикальную игру слов на основе имени собственного:

*19) "Good luck tryin' to convince a blonde, it's like telling Gwen Stefani that she sold out*

*'Cause I was trying to leave No Doubt"*

При этом важно не путать простое употребление имени собственного (неймдроппинг) и непосредственно игру слов. Каламбур должен быть завязан

на имени собственном, будь это трансформация, омонимия или включение имени собственного в состав устойчивого выражения.

## **Выводы по главе 2**

Игра слов была определена нами как общее понятие для использования внутренней структуры языка с целью создания коммуникативно-значащего и одновременного противопоставления двух или более языковых значений.

В данной работе понятия «игра слов» и «каламбур» используются взаимозаменяемо.

Игра слов рассматривается с двух позиций: расположение смысловых компонентов игры (стержней) и взаимоотношения между ними.

По расположению компонентов случаи игры слов делятся на горизонтальные и вертикальные. При горизонтальной игре слов оба смысловых стержня находятся в тексте на неопределенном расстоянии друг от друга (как на расстоянии нескольких слов, так и страниц). В случае вертикальной игры слов графически реализован только один смысловой стержень, а второй находится вне текста.

В данной работе рассматриваются следующие виды отношений между игровыми компонентами: омофония, омография, паронимия и омонимия. Различий между омонимичными отношениями и полисемией в данной работе не проводится.

В качестве вторичных признаков игры слов рассматриваются фразеологизм, аллюзия, малапропизм, словослияние, взаимозависимость и имя собственное.

### 3 СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ И ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ В ПЕСЕННОМ АНГЛОЯЗЫЧНОМ ДИСКУРСЕ

Третья глава выпускной квалификационной работы посвящена рассмотрению хода проведенного исследования, результатам сопоставительного анализа оригинала и перевода примеров словесной игры и количественному анализу собранного материала.

Материалом исследования данной работы послужили три студийных альбома исполнителя Эминем: *“The Marshall Mathers LP 2”* (2013), *“Kamikaze”* (2018) и *“Music To Be Murdered By”* (2020). В ходе исследования из 48 песен методом сплошной выборки было отобрано 185 случаев игры слов для сопоставительного анализа оригинала и перевода, а также оценки перевода. Тексты песен были взяты с сайтов *Azlyrics* и *Genius* [URL: [www.azlyrics.com/e/eminem](http://www.azlyrics.com/e/eminem); URL: [www.genius.com/artists/Eminem](http://www.genius.com/artists/Eminem)].

Все случаи игры слов были разделены на два типа в зависимости от количества ключевых компонентов – вертикальный и горизонтальный. Далее в соответствии с классификацией, указанной во второй главе данной работы, случаи игры слов были упорядочены по категориям первичных признаков (омонимия, омофония, омография, паронимия) и вторичных признаков (аллюзии, словослияние, фразеологизмы, малапропизмы, взаимозависимость, имена собственные).

Конечным этапом работы стал поиск перевода игры слов на сайте *Amalgama-lab* [URL: [www.amalgama-lab.com/songs/e/eminem](http://www.amalgama-lab.com/songs/e/eminem)]. Следует отметить, что переводы, представленные на этом сайте, не являются профессиональными. Большая их часть выполнена ценителями музыки и фанатами творчества артистов.

Перед тем как перейти к основной части практической главы, приведем несколько слов об авторе исследуемого материала.

Эминем (англ. *Eminem*, настоящее имя Маршалл Брюс Мэтерс III, англ. *Marshall Bruce Mathers III*) – американский рэпер, музыкальный продюсер и композитор. Один из самых продаваемых музыкальных артистов в мире, обладатель пятнадцати премий «Грэмми» и премии «Оскар» за лучшую песню к кинофильму «8 миля», где он сыграл главную роль. Творчество Эминема примечательно тем, что его песни изобилуют разнообразной игрой слов. Другие аспекты его техники рэп-исполнения включают в себя разнообразные и юмористические темы, поднимаемые в песнях, сближение со слушателем, общая концепция и связь всех альбомов, сложное рифмопостроение, способность изменять слова так, чтобы они вписывались в схему рифмы (*word-bending*), использование многосложных рифм, сложные ритмы, внятное произношение. Все это вкупе с незаурядным словотворчеством сформировало собственный уникальный стиль рэпера. Последние студийные альбомы, ставшие пиком творчества Эминема, насчитывают множество примеров словесной игры, поэтому материалом исследования для данной работы послужили 3 альбома позднего этапа творчества артиста.

### **3.1 Критерии оценки качества перевода**

В ходе исследования 185 отобранных примеров были разделены на 2 основные группы. Первая группа включает в себя вертикальные и горизонтальные каламбуры всех типов взаимоотношений между компонентами (омография, омонимия, омофония, паронимия). В рамках второй группы анализируются количественные данные по вторичным признакам игры слов (словослияние, фразеологизм, аллюзия, малапропизм, взаимосвязь, имя собственное).

В дальнейшем анализировался перевод игры слов на сайте *Amalgama-lab*. На основе определенных критериев делался вывод о том, является ли перевод игры слов 1) полностью эквивалентным; 2) успешным; 3) частичным; 4) выполненным посредством пояснительной сноски; 5) отсутствующим; 6) неправильным. При анализе перевода уделялось

внимание методам и приемам, использованным переводчиков в ходе работы. Случаи, когда игра слов английского языка находит свой эквивалент в русском языке, довольно редки, следовательно, переводчикам сайта Amalgama-lab необходимо было использовать различные лингвистические приемы. Нами было выделено четыре основных универсальных приема перевода каламбуров: 1) опущение (полное элиминирование языковой игры); 2) компенсация (замена непреданного элемента подлинника аналогичным или иным элементом, восполняющим потерю информации и способным оказать аналогичное (сходное) воздействие на читателя); 3) калькирование (построение лексических единиц по образцу соответствующих слов иностранного языка путем точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слов); 4) переводческий комментарий.

Самый простой прием – опущение, в ходе которого адекватно передается коммуникативное сообщение текста, но при этом текст полностью утрачивает стилистические характеристики – в нашем случае игру слов. Существует и другой вариант – компенсация. В рамках компенсации переводчик показывает особое мастерство, восполняя игру слов английского языка средствами родного языка, при этом, в его распоряжении имеется довольно широкий арсенал стилистических приемов. Игра слов может быть компенсирована добавлением, рифмой или пояснением.

Именно при переводе игры слов встречается наибольшее количество переводческих ошибок, связанных с буквальной, прямой передачей семантики обоим стержней оригинала, что приводит не только к нарушению норм языка перевода, но и к созданию бессмысленного контекста. Оценивая качество перевода, мы придерживались следующих, разработанных нами критериев:

1) Перевод считался **полностью эквивалентным** в том случае, когда сохранялись все стержни каламбура, при этом взаимоотношения между ними оставались аналогичными оригиналу; оригинал в ходе перевода не подвергался качественным изменениям (компенсация, опущение);

сохранялись вторичные признаки каламбура; сохранялись все смысловые уровни текста.

2) Перевод считался **успешным** в том случае, когда сохранялись все стержни каламбура и смысловые уровни текста.

3) Перевод считался **частичным** в том случае, когда один из стержней был утерян в ходе применения приемов компенсации или опущения; были утрачены один или несколько смысловых уровней текста.

4) Перевод считался выполненным **посредством пояснительной сноски**, если после буквально переведенной игры слов переводчик разместил сноску, где всем смысловым уровням текста давалось корректное пояснение.

5) Перевод считался **отсутствующим** в том случае, если строка с игрой слов была переведена буквально, а пояснительная сноска отсутствовала, но при этом сохранялся первый семантический уровень оригинала.

6) Перевод считался **неправильным** в том случае, когда смысловые стержни игры слов были переведены некорректно; были нарушены смысловые уровни текста оригинала; текст перевода не воспринимался на русский язык.

### 3.2 Способы передачи игры слов при переводе

В данной части практической главы мы рассмотрим наиболее интересные с точки зрения перевода примеры словесной игры в материалах творчества Эминема. Для каждого типа игры слов, рассматриваемого в данной работе, представлено по два примера – с успешным и неудачным переводами. Также была проведена общая оценка перевода игры слов, а в случае неудачного перевода или его отсутствия предложен собственный перевод. Орфография и пунктуация переводов принадлежит авторам – пользователям сайта *Amalgama-lab*.

1) “*Only time you'll ever say I/eye lost*  
*You'll be talkin' 'bout Fetty Wap*”

«Ты скажешь, что кто-то **проморгал** победу, только если

*Речь идет о Фетти Вэне».*

Данные строки адресованы американскому рэперу *Machine Gun Kelly*, который спровоцировал конфликт с Эминемом. Здесь вертикальная игра слов строится на паре омофонов *I/eye*. Каламбур сложно определить, если не знать об исполнителе *Fetty Wap* – американском рэпере, у которого отсутствует один глаз. Переводчик нашел подходящий вариант, однако в результате перевода изменился тип каламбура – вертикальный омофонический в оригинале заменился на семантически переосмысленный фразеологизм. Перевод расценивается как удачный, переводчик сохранил игру слов и привязал ее к упоминаемому в тексте имени собственному.

2) *“Holy Toledo, it's Miss Ohio*

*That's the best girl I've seen in a while*

*We should be datin' /Dayton, she's from Cleveland*

*But she's a bengal, this chick is catty*

*Is that a mini-skirt if it's a maxi?*

*That's the shortest thing for a dress/address since an addy/Cincinnati”*

*«Святой Толидо, это Мисс Огайо.*

*Это лучшая девчонка, что я видел за последнее время.*

*Нам надо бы встречаться, — она из Кливленда,*

*Но она бенгалка, это хитрая цыпочка.*

*Разве это мини-юбка, это же макси?*

*Это самое короткое из платьев с того момента, что я принял аддерал».*

Данный отрывок представляется непростой задачей для переводчика. Комплексная игра слов включает в себя омофоны (*adress/address; since an addy/Cincinnati; datin' /Dayton*), буквализацию идиомы *holy Toledo!* (боже мой!/город Толидо в Огайо), и схему из городов штата Огайо (Толидо, Дэйтон, Кливленд, Цинциннати). Сохранить все компоненты каламбура при

переводе трудновыполнимо или даже невозможно, но переводчик не только не справился хотя бы с одной задачей, но и неправильно перевел последнюю строку. Вероятно, он ошибочно принял лексему “*addy*” как сокращение от медицинского препарата *Adderall*, в то время как она является сокращением от “*address*”. Как результат, перевод абсолютно не отражает даже малой доли задумки исполнителя, а именно – каламбур стержней *address-addy-Cincinnati* и схемы по городам штата Огайо.

3) “*Was a **have-not** 'cause my pockets  
Didn't **have knots**, I was so broke*”

«Я был **пустым местом**, потому что в карманах  
Всегда было **пусто**, денег ни гроша».

В данных строках Эминем обыгрывает выражение *have-not* со значением «бедный, испытывающий недостаток». Автор объясняет свою бедность тем, что у его карманов не было тесемок, и они не завязывались на узел (*didn't have knots*), тем самым создавая горизонтальную игру слов на основе омофонов *have-not/have knots*. Для перевода требовалось подобрать такое выражение или лексему, которая бы подходила для описания обеих стержней игры слов. Переводчик справился с задачей с помощью прилагательного «пустой». Перевод выполнен частично, так как пара стержней *пустым местом – пусто* не связана омофоническими или омонимическими взаимоотношениями, игра слов достигается с помощью двух фразеологизмов, объединенных общим элементом *пустой* в разных флективных формах.

4) “*But you just a wannabe **gunna**  
Like you was **gonna** do somethin'”*

«Но ты всего лишь **косишь под бандюка**  
**Тупа собираешься что-то сотворить**».

В этом аналогичном случае переводчик ограничился буквальным переводом, вероятно, не найдя подходящий вариант в ПЯ. С нашей точки зрения, можно добиться практически полностью эквивалентного перевода, заменив стержни *gиппа – gонпа* на *преступник – приступить*. В этом варианте сохраняются оба стержня:

*«Но ты всего лишь косишь под **преступника**,  
Тупа собираешься к чему-то **приступить**».*

5) *“But it seems like the more they studied my music, the more they remind me of **eyeballs**  
I'm watching my **pupils** get **cornier/cornea**”*

*«Но чем больше они изучали мою музыку, тем больше напоминали шерстяные **свитера**:*

*Они **скатывались**».*

Данный пример интересен решением переводчика полностью заменить игру слов для языка перевода. В оригинале вертикальная игра слов достигается при помощи омонимов *pupil – ученик/pupil – зрачок* и омофонов *cornier/cornea*. Автор отмечает, что чем больше его последователи углубляются в его музыку, тем более нелепо они для него выглядят (*cornier*). Для создания игры слов Эминем включает компонент *eyeballs* в качестве индикатора каламбура, и фраза приобретает второе значение – зрачки с роговицей – которое не несет в себе смысла буквально, но вносит юмор и определенную долю абсурда. Переводчик заменил индикатор каламбура с *eyeballs* на *свитера* и воссоздал игру слов на основе многозначности слова «скатываться». Несмотря на то, что перевод выполнен частично, так как в оригинал насчитывает две пары вертикальных стержней, а перевод только одну, мы считаем этот вариант вполне удачным, передающим основной посыл автора.

6) *“I am too volatile and too **grizzly** to **bear**”*

*«Я слишком непостоянен, меня грызли».*

В примере 6 представлен неправильный перевод вертикальной омонимичной игры слов. В буквальном значении строка несет смысл «я невыносимо нестабилен и опасен», но семантическая связь лексем *grizzly* и *bear* привносит словесную игру. Несмотря на то, что слова «грызли» и «грызли» являются паронимами в русском языке, перевод рассматривается как неудачный, так как суть оригинала была подвержена сильным изменениям.

7) *Don't try to **fix** me, I'm **broke**, so I don't work*

*So are you, but you're **broke** 'cause you **don't work**”*

*«Не надо меня чинить, я сломан, и уже не работаю,*

*Как и ты, но ты сломана, потому что не работаешь».*

В данном примере горизонтальная омонимичная игра слов переведена буквально, из-за чего текст песни на ПЯ воспринимается как бессмыслица. С одной стороны, не было передано двойное значение лексемы *broke* (сломанный/не имеющий денег). С другой, переводчик не использовал прием опущения, чтобы избежать неясности в окончательном варианте.

Справедливо отметить, что горизонтальный тип игры слов проще поддается переводу, нежели вертикальный. Два значения одного стержня располагаются близко друг другу в рамках одного текста, следовательно, не составляет труда идентификация игры слов как таковой. Данный пример можно передать посредством глагола «лечить», при этом смысл оригинала частично сохранится:

*«Что ты мне **лечишь**, я не **работаю**, и это не **вылечить***

*А ты не **лечишься**, потому что не **работаешь**».*

Здесь утраченное значение оригинального стержня *broke* «не имеющий денег» компенсируется многозначностью стержня *лечить*.

8) *“Cause both of us are still involved, so*

*As I'm peelin' off, all/feeling awful I'm thinking 'bout is”*

*«Мы же оба в отношениях, так что,  
Уезжая, я думаю только о том, что».*

Один из немногочисленных примеров паронимичной игры слов. Ни один из обнаруженных в ходе исследования случаев не был переведен и, вероятно, не был обнаружен переводчиками. Объяснением для такой тенденции может послужить тот факт, что найденные паронимы трудноопределимы для русскоязычного слушателя ввиду быстрого темпа речи и отсутствия какого-либо акцентирования игры слов. В данном примере Eminem произносит словосочетание *peelin' off, all* таким образом, что оно становится аудиально похожим на *feeling awful*. Такой прием стал «визитной карточкой» исполнителя, позволяющей ему рифмовать слова, которые в обычном варианте произношения не рифмуются. Переводчик отказался от передачи игры слов, довольствуясь первым уровнем эквивалентности.

9) *“To the side of a pump, 0 to 60 hop in and gun it  
Like G-Unit without the hyphen, I'm hyping 'em up”*

*«На которую я направил грузовик на полной скорости, вдавив педаль в пол.*

*Это как G-Unit без дефиса, я поддерживаю их».*

В ходе исследования был найден единственный пример, иллюстрирующий игру слов на основе омографии (в данном случае горизонтального типа). Омографические каламбуры нехарактерны для песенного дискурса, так как игра слов доводится до реципиента на аудиальном уровне, в то время как омография может быть распознана только визуально.

Ошибкой переводчика является частичный перевод игры слов. Название американской рэп-группы *G-Unit* не поддается омографической трансформации в русском языке, к тому же, вариант переводчика с сайта

Amalgama-lab приводит к тому, что стержень *G-Unit* продолжает транслировать второе значение *gun it* на языке оригинала. Следовательно, правильным решением могло стать полное опущение каламбура:

*«Педаль в пол до упора, и врезаюсь в заправку,*

*Респектую группе G-Unit».*

10) *“Full of such **blind rage** I need a seeing eye dog”*

*«Я полон слепой ярости — мне нужен пес-поводырь»*

11) *“But I'm off the chain like **Kala Brown**”*

*«Я сорвался с цепи, как Кала Браун»*

12) *“You say we're cut from the same cloth*

*But I guess you fabricate, eh?”*

*«Вы говорите, что мы из одного теста,*

*Что вы мне тут лепите!»*

13) *“Yeah, your group was off the chain, but you were the weakest link”*

*«Да, ваша группа сорвалась с цепи, но ты был самым слабым звеном».*

Эта группа примеров демонстрирует успешный перевод случаев словесной игры, основанных на фразеологических оборотах. Идиомы являются устойчивыми выражениями и зачастую находят свои аналоги в других языках. Перевод осуществляется посредством поиска соответствующей идиомы в языке перевода. В вышеуказанных примерах все английские фразеологизмы имеют эквиваленты в русском языке: *blind rage* – слепая ярость; *to be off the chain* – сорваться с цепи; *to be cut from the same cloth* – быть слепленными из одного теста; *the weakest link* – слабое звено. Также стоит отметить находчивость переводчика примера 12. Посредством русского «лепить» он сумел полностью передать компонент “*fabricate*” с двумя значениями 1) фабриковать, обманывать; 2) ткань.

14) *“I keep on **falling down**, no wonder you **can't stand** me, I need my cane”*

*«Я продолжаю падать вниз, не удивительно, что ты не можешь быть рядом, мне нужна моя трость».*

Тем не менее, не всегда представляется возможным подобрать соответствующий фразеологизм ввиду его отсутствия в ПЯ. В этом примере игра слов достигается путем буквального переосмысления идиомы “*can't stand some thing*” переводящейся на русский язык как «не переносить что-либо», «не выносить что-либо». Рэпер использует идиому в буквальном смысле, создавая каламбур на фоне антонимической семантики между “*fall down*” и “*stand*”. В конкретном случае перевод фразеологизма полностью не соответствует оригиналу. Утеряна не только игра слов, но и общий смысл строки. Чтобы сохранить игру слов в русском языке, представляется разумным внести изменения в оригинал, чтобы предложение соответствовало многозначности русского слова «выносить». При этом индикатором каламбура становится нововведенный элемент «загородил проход», который и обуславливает игру слов в русском варианте:

*«Я упал и **загородил проход** – неудивительно, что вы меня **не выносите**, где моя трость?».*

15) *“Sippin' Bacardi and lime I start to recollect on the time*

*That I startled my mom and had her scared to death*

*Word to **Method Man***

*She heard some **Wu-Tang** coming from towards the patio*

*She was like, "What the heck was that?"*

*She went to check on the noise and go **inspect the deck/Inspectah Deck***

*Then I jumped out with a sword and yelled, “**Protect your neck**”*

*«Пью "Бакарди" с лаймом, начинаю вспоминать времена,*

*Когда запугал свою мать чуть ли не до смерти,*

*Метод Мэн подтвердит,  
Она услышала "Ву-Танг" с веранды  
И такая: "Это что ещё за дрянь?"  
Она пошла на шум проинспектировать,  
А тут выскочил я с мечом и закричал: "Защищай шею!"».*

Данный пример иллюстрирует игру слов с использованием аллюзии. Аллюзии особенно характерны для рэп-культуры, так как демонстрируют широкий кругозор рэпера, его осведомленность о различных событиях, прецедентах, музыкальных предшественниках и современниках. Кроме того, аллюзия всегда содержит парольный элемент, и если слушатель распознает аллюзию в тексте песни, это подсознательно сближает его с автором на фоне общих предпочтений, знаний или интересов. Одновременно с этим, парольный элемент аллюзии делает игру слов на ее основе неочевидной для не знакомого с прецедентом слушателя. Наиболее эффективным способом перевода аллюзивного каламбура является описательный перевод-сноска.

Здесь Эминем делает отсылку к популярной в 90-ых годах американской группе *Wu-Tang*. *Method Man* и *Inspectah Deck* являются участниками группы, а "*Protect Your Neck*" – одна из песен их дебютного альбома. При этом индикаторами каламбура, наводящими слушателя на мысль о возможной игре слов, выступают элементы *Wu-Tang* и *Method Man*, а непосредственно стержнями – "*inspect the deck*" и "*Protect your neck!*". Перевод не сопровождался пояснительной ссылкой, что является грубой ошибкой при передаче аллюзий на ПЯ.

16) *Get the **plunger** 'cause Marshall and M.A go **plum crazy**  
Call us liquid **plumber**, 'cause even **Dre know/Drano**”*

*«Дайте мне **вантуз**, потому что Маршалл и Эм-Эй вытащат всё наружу,*

*Называйте нас **сантехниками**, потому что **Дре наш/дренаж**»*

17) “*Guess I'm gettin' my **Jigga** on, eh  
'Cause your name I'm **beyond sayin'/Beyonce**”*

*«Кажется, я становлюсь, как **Джигга**, а?  
Особенно, когда я и ты **бьёмся/Бейонсе**».*

Пара вышеуказанных примеров наглядно показывает, что даже настолько труднопереводимый тип игры слов как вертикальный на основе имени собственного при должной находчивости и сообразительности может быть передан средствами ПЯ. В обоих случаях игра слов является омофонической, однако одним из смысловых стержней выступает имя собственное – американский рэпер и продюсер *Dr.Dre* в примере 16, и американская певица и актриса *Beyonce* в примере 17. Трудность перевода заключается в том, что необходимо найти лексему ПЯ, созвучную с именем собственным ИЯ. Переводчики справились с задачей с помощью эквивалентов *Дре наш/дренаж* и *бьёмся/Бейонсе*. Оба перевода соответствуют оригиналу.

18) “*Games behind your **frame** of mind ain't the same as mine  
I think you need to finish **developing** a little more mentally too”  
Get the **picture**  
That's a **negative**, Alicia, I will never give the keys up  
To the crib”*

*«Поиграли и хватит, мы не сошлись характерами.*

*Я думаю, тебе нужно немного повзрослеть и поумнеть».*

*Секи, вот такой расклад.*

*Для тебя он плох, Алиша — я никогда не дам тебе ключи от дома».*

Особую сложность для переводчика представляют примеры взаимосвязанной игры слов, или схемы. Зачастую перевод одного горизонтального каламбура может стать трудоемким процессом, а в случае со схемой необходимо передать три и более элемента, объединенных общей

тематикой. В данном примере представлена схема по тематике «фотография». Каждый из элементов – *frame* – кадр; *to develop* – проявлять (фотографию); *picture* – снимок; *negative* – негатив – в контексте отрывка несет в себе два значения. Первое – буквально и обусловлено непосредственно нарративом песни, а второе отсылает слушателя к общей тематике. При этом тематика схемы может не иметь ничего общего с контекстом песни. Переводчик явно намеренно опустил игру слов, однако схожую схему можно воспроизвести и в русском языке:

*«Мы оба – те еще кадры, и не сошлись характерами,  
Думаю, тебе тоже следует проявить благоразумие,  
Давай объективно –  
Для тебя ситуация – сплошной негатив, ты никогда не получишь  
ключей от дома».*

19) “*Knock knock, let the devil in  
Manevolent as I've ever been, head is spinnin'”*

*«Тук-тук, впусти дьявола внутрь.  
Я никогда не был таким жестоким, моя голова идёт кругом».*

Пример игры слов на основе словослияния также оказался единственным среди всего собранного материала. Данный прием крайне редко используется в литературе, в случае же с песенным дискурсом вероятность использования словослияния еще меньше. Тем не менее, Эминем соединил противоположные по значению слова “*benevolent*” и “*malevolent*” в одно. В контексте песни слово “*manevolent*” означает, что рэпер соединяет в себе два противоположных образа – семьянина Маршалла и скандально известного *Slim Shady*. Вполне вероятно, что переводчик не заметил такую нехарактерную для жанра трансформацию и оставил в переводе вариант «жестокий». Данный перевод нельзя считать правильным, учитывая то, что конкретный пример словослияния не вызывает затруднений

для перевода. Соединив русские соответствия «доброжелательный» и «злонамеренный» получаем:

*«Тук-тук, впусти дьявола внутрь,  
Зложелательный, как всегда, голова идет кругом».*

Также в ходе сбора материала были найдены примеры, не поддающиеся классификации в рамках нашей работы. Рассмотрим один из них:

*“But nothing comes to mind besides the number 90  
'Cause since '06 you flipped my life, upside down”*  
*«Но ничего не приходит в голову, кроме числа 90  
Ведь с 2006 ты перевернула мою жизнь вверх дном».*

Довольно интересно, что в качестве смысловых стержней в этом примере выступают числительные. При этом они не несут в себе множества значений, а игра слов принимает графический характер – если «перевернуть» число 90, то получится 06, о чем говорит индикатор *upside down*. Можно сделать вывод о том, что стержни каламбура могут быть связаны не только лингвистическими категориями, но и неязыковыми особенностями. Любая тонко подмеченная деталь в руках автора может стать основой для игры слов.

Этот пример был переведен посредством сноски, однако мы считаем, что вариант переводчика можно улучшить, получив полностью эквивалентный перевод без сноски:

*«Но ничего не приходит в голову, кроме числа 90  
Ведь с '06 года ты перевернула мою жизнь вверх дном».*

В таком варианте сохраняется англоязычный манер записи даты, при этом не происходит серьезных нарушений норм русского языка, и русскоязычный реципиент без труда опознает игру слов самостоятельно.

### Выводы по главе 3

В ходе исследования было выявлено несколько тенденций, связанных с употреблением и переводом игры слов в текстах песен Эминема.

По данным проведенного исследования подавляющее число каламбуров относится к вертикальному типу – 86,1% против 13,9% горизонтального. Горизонтальный тип игры слов встречается достаточно редко в творчестве Эминема, и этот факт может быть обусловлен очевидностью данного типа. Эминем, как рэп-исполнитель, постоянно самосовершенствуется в искусстве владения словом. Как следствие, его словесная игра становится более сложной и изощренной от альбома к альбому. Концепт горизонтальной игры слов, при которой оба компонента-стержня присутствуют в тексте, противоречит процессу распознавания. Чем игра слов более хитроумна и нестандартна, тем большую реакцию она вызовет у слушателя. На позднем этапе творчества Эминема горизонтальная игра слов практически всегда носит развлекательный характер (*Came straight out the trailer park screaming I'm proud to shop at **K-Mart** and it became art*). Также необходимо отметить, что во многих случаях Эминем использует данный тип словесной игры не для передачи скрытого смысла, а скорее для благозвучия строки, усиления эстетической составляющей текста (*It's **apparent** I shouldn't have been a **parent**; A **word bully**, I verbally abuse verbs Like they did something to me personally*). Диаграмма 1 демонстрирует количественное соотношение внутри групп по типу взаимоотношений компонентов:

### Диаграмма 1



Значительную долю от всего материала исследования составил тип вертикальной омофонической игры слов – 41,62%. При этом, данная группа каламбуров обладает наименьшим показателем переводимости; лишь 11,7% вертикальной омофонической игры слов было успешно передано переводчиками сайта *Amalgama-lab* на русский язык. Такая статистика объясняется как природой вертикального типа, так и омофонических взаимоотношений. Вертикальный тип каламбура довольно сложно обнаружить ввиду внетекстуальности второго стержня, а омофонические пары английского языка зачастую не находят эквивалентной замены в русском языке. Совокупность этих факторов приводит к тому, что даже в случае обнаружения переводчиком игры слов данного типа, он сталкивается с серьезной переводческой задачей. Такая задача требует много временных и умственных ресурсов для эквивалентного перевода, и зачастую переводчик находит выход посредством описательного перевода. Согласно данным нашего исследования, в 34% случаев примеры с вертикальной омофонической игрой слов сопровождались пояснительной сноской.

Как было упомянуто выше, вертикальный тип характеризуется как трудноопределимый, особенно в рамках рэп-дискурса, где темп речитатива во много раз превышает темп нормальной речи. Однако, в некоторых случаях автор заинтересован в том, чтобы каламбур гарантированно был принят слушателем (табуированные смыслы, парольная функция, личное желание

автора). Здесь автор может прибегать как к языковым способам акцентирования игры слов, так и к экстралингвистическим. Например, Эминем зачастую использует слова-индикаторы, которые не связаны ни одним типом взаимоотношений со стержнями каламбура, но косвенным образом указывают на наличие второго смысла в том или ином предложении (*It ain't never gonna stop, a pessimist who **transformed** to an optimist in his prime*). Другими языковыми способами являются эдлибы (от лат. *Ad libitum* – «по желанию») – выкрики, слова или звуки, записанные тише или поверх основной дорожки. Эдлиб после строки, содержащей игру слов, может явно на нее указывать.

К экстралингвистическому акцентированию относятся интонация, паузы и показательные элементы в видеоклипе. Последний способ был наглядно представлен в музыкальном видео к песне “*Darkness*”. На моменте, когда озвучивается строчка ‘*Alcohol on my breath as I reach for the **scope***’, в кадре одновременно появляются ополаскиватель для рта торговой марки ‘*Scope*’ и прицел от снайперской винтовки, лежащий рядом на столе. Главный герой протягивает руку к ополаскивателю, но в последний момент передумывает и берет прицел. Этот пример демонстрирует, как с помощью видеоряда можно акцентировать внимание на достаточно трудноуловимой игре слов *Scope-scope*.

Тем не менее, несмотря на использование автором акцентирующих приемов, 51% вертикальной омофонической игры слов остался непереуведенным или необнаруженным.

Схожая картина наблюдается в группе вертикальных омонимических каламбуров, доля которых от общего числа составила 27%. Переводчикам удалось полностью перевести лишь 20% данного вида словесной игры, 38% сопровождалось пояснительной сноской, а 32% перевода не имели.

Группа вертикальной паронимической игры слов насчитывает всего 4 примера, при этом 2 из них переведены посредством сноски, и 2 не переведены. Примеров вертикальной словесной игры на основе омографии

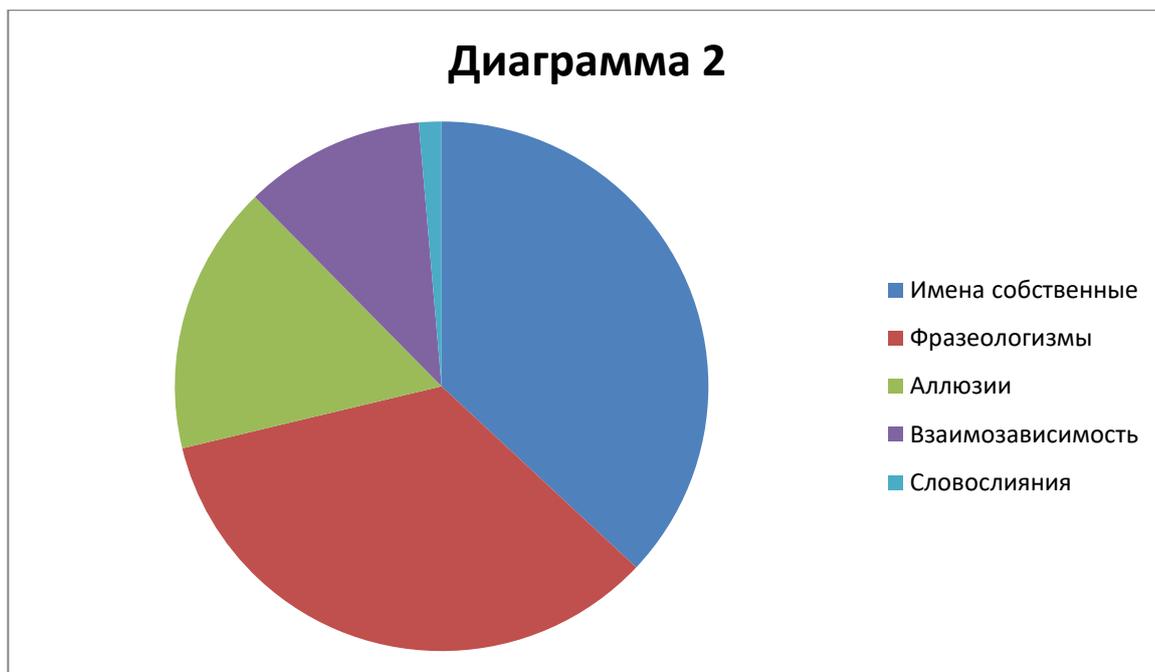
обнаружено не было. Подобный результат не стал неожиданностью, учитывая аудиальный характер материала исследования. Омография может быть эффективно реализована только на письме, так как компоненты омографической пары могут довольно сильно отличаться по произношению. В таком случае, ценность омографической игры слов в рамках рэп-дискурса несоизмеримо мала при сравнении с омофоническими или омонимическими типами.

Таким образом, общий показатель успешного перевода внутри группы вертикальной игры слов составил 14,5%.

Немногочисленная группа словесной игры горизонтального типа насчитывает 21 пример, из них 13 не были переведены. Показатель успешного перевода составил 14,2%, и данный результат кажется нам неоднозначным. С одной стороны, уже упомянутая в данной работе простота определения горизонтальной игры слов в тексте не должна вызывать затруднений у переводчиков, следовательно, ожидался более высокий показатель в рамках этой группы каламбуров. Тем не менее, уникальный стиль рэпера вносит коррективы в логику рассуждений. Горизонтальная игра слов в его исполнении носит развлекательный и эстетический характер, тем самым уводя переводчиков в сторону поэтического перевода, так как в этом случае требуется воссоздать аллитерацию, рифму и синтаксические конструкции, нежели просто ветвь дополнительных смысловых значений. Как итог, в большинстве случаев переводчики использовали стратегию опущения, и игра слов не была передана.

Вторичные признаки игры слов были представлены в нашем исследовании группами фразеологизмов, аллюзий, словослияний, взаимосвязи, малапропизмов и имен собственных. Диаграмма 2 наглядно показывает соотношение примеров в этих группах:

## Диаграмма 2



Наиболее многочисленными по количеству примеров явились группы имен собственных и фразеологизмов – 27 и 25 примеров соответственно. Несомненно, результаты обусловлены особенностью жанра. Для рэп-дискурса характерны словотворчество и переосмысление устойчивых выражений, а неймдроппинг является традиционным приемом в рэпе, обозначающим активное употребление имен известных людей, названий организаций и товарных марок. Также внутри группы игры слов на основе фразеологизма зафиксирован самый высокий показатель успешного перевода – 44%. Идиоматические конструкции с давних пор переводятся методом подбора аналогичного устойчивого выражения в ПЯ, и для многих фразеологизмов словари дают эквивалентный перевод. Все, что остается переводчику – подвергнуть аналогичную в ПЯ идиому семантическому или структурному изменению, в зависимости от того, как была изменена идиома в тексте оригинала. Следовательно, можно сделать вывод о том, что меньше всего трудностей для переводчика представляет игра слов на основе фразеологизма.

Обратная ситуация наблюдается в группах игр слов на основе аллюзий и имен собственных. Показатели успешного перевода – 17% и 22% соответственно. Прежде всего, решающее действие оказывает культурный

фактор – многие прецедентные имена, названия торговых марок, событий являются незнакомыми для массового русскоязычного слушателя, следовательно, их перевод только внесет путаницу в уже отяжеленный каламбурами текст. Самым оптимальным решением здесь видится описательный перевод, и именно им воспользовалось большинство переводчиков сайта *Amalgama-lab*. 66,7% игр слов на основе аллюзии и 33% каламбуров на основе имени собственного переданы посредством пояснительной сноски.

Приемы словослияния и взаимосвязи достаточно редки в повседневной практике, результаты данного исследования подтверждают эту тенденцию – 1 и 8 примеров без случаев успешного перевода. Малапропизмов в ходе работы найдено не было.

Таким образом, общий показатель успешного перевода внутри групп вторичных признаков игры слов составил 26%. На диаграмме 3 отмечены наивысшие показатели успешного перевода среди всех групп, представленных в исследовании:



На основе общей статистики были получены следующие данные: 23,8% словесной игры были переведены успешно; 21,2% – посредством пояснительной сноски; 55% – перевод отсутствовал/был неправильным/игра слов не была идентифицирована переводчиком.

Согласно результатам проведенного исследования наибольшей частотностью обладает вертикальная омофоническая игра слов – 77 случаев из 185.

Наименьшей частотностью обладают паронимический и омографический типы – 4 и 1 случай соответственно. Также не было обнаружено случаев игры слов на основе малапропизма.

Самый высокий показатель успешного перевода игры слов зафиксирован внутри группы словесной игры на основе фразеологизма – 44% (11 из 25). Это объясняется тем, что идиомы являются устойчивыми выражениями и зачастую находят свои аналоги в других языках. Тем самым перевод осуществляется посредством поиска соответствующей идиомы в языке перевода.

Самый низкий показатель успешного перевода установлен внутри группы вертикальной омофонической игры слов – 11,7% (9 из 77). Такой низкий показатель объясняется природой как вертикального типа, так и омофонических взаимоотношений. Вертикальный тип довольно сложно обнаружить в рамках рэп-дискурса, а омофонические пары английского языка зачастую не имеют аналогов в русском, поэтому для перевода такой словесной игры необходимо обладать хорошей находчивостью и обширным вокабуляром.

Общая статистика: 23,8% – игра слов переведена успешно; 21,2% – переведена посредством пояснительной сноски; 55% – игра слов не переведена/переведена неверно/не была замечена.

Перевод игры слов, полученный с сайта *Amalgama-lab*, расценивается нами как неудовлетворительный, в 55% случаев не передающий оригинальную задумку автора.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе был проведен анализ и оценка перевода игры слов в творчестве американского исполнителя *Eminem*. Примеры были получены методом сплошной выборки с сайтов *Azlyrics* и *Genius*, перевод был взят с сайта *Amalgama-lab*, специализирующимся на переводе англоязычного песенного дискурса.

В первой главе были рассмотрены основные точки зрения ученых на понятие «дискурс», которые с ходом времени изменялись и дорабатывались; дана характеристика песенному дискурсу, как определенному типу коммуникации, обладающему своими заданными установками и правилами; рассмотрены основные особенности рэп-дискурса; приведены классификации стилистических средств Дж. Лича, И.Р. Гальперина, Ю.М. Скробнева и В.А. Кухаренко.

Вторая глава посвящена понятию словесной игры в целом. В рамках главы было дано определение термину «игра слов»; разграничены понятия «каламбур» и «игра слов»; дана структурная характеристика, включающая компоненты словесной игры, вид взаимоотношений между ними и вторичные признаки; были отобраны группы взаимоотношений и вторичных признаков для дальнейшей классификации отобранных примеров игры слов (омонимия, омография, омофония, паронимия, фразеологизм, аллюзия, малапропизм, взаимосвязь, имя собственное, словослияние).

Третья практическая глава освещает критерии оценки перевода игры слов; анализ наиболее интересных примеров перевода; количественные данные, частные и общие результаты исследования.

В качестве материала исследования были взяты 185 примеров англоязычной словесной игры из трех последних студийных альбомов исполнителя *Eminem*, отобранные на сайтах *Azlyrics* и *Genius*. В дальнейшем был проведен анализ и оценка перевода данных примеров на русский язык.

Как показал анализ материала, наибольшей частотностью обладает вертикальная омофоническая игра слов – 77 случаев из 185. Наименьшей частотностью обладают паронимический и омографический типы – 4 и 1 случай соответственно. Также не было обнаружено случаев игры слов на основе малапропизма.

Самый высокий показатель успешного перевода игры слов зафиксирован внутри группы словесной игры на основе фразеологизма – 44% (11 из 25). Самый низкий показатель успешного перевода установлен внутри группы вертикальной омофонической игры слов – 11,7% (9 из 77).

Общая статистика, выведенная в ходе исследования такова: 23,8% – игра слов переведена успешно; 21,2% – переведена посредством пояснительной сноски; 55% – игра слов не переведена/переведена неверно/не была замечена.

Результаты данной работы продемонстрировали, что перевод игры слов, полученный с сайта *Amalgama-lab*, является неудовлетворительным, в 55% случаев не передающим оригинальную задумку автора. В поисках перевода своей любимой песни слушатель может столкнуться с некачественным материалом, вследствие чего он не только не получит оригинальный смысловой посыл, вложенный автором изначально, но и неоправданно изменит мнение о творчестве артиста. В особенности это касается темы перевода игры слов, когда некорректная передача текста оригинала на ПЯ может привести к появлению бессмысленного контекста и абсурдной трактовке. Такие последствия негативно сказываются на развитии жанра рэп в России, а также зарождают заведомо ложные субъективные суждения и оценки о творчестве авторов и даже самой аудитории.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Алексеева И.С. Введение в переводоведение. – М., 2004. – 352 с.
- 2) Аракин В.Д. Сравнительная типология английского и русского языков / Учебное пособие. — 3-е изд. — М.: ФИЗМАТЛИТ, 2005. – 232 с.
- 3) Арутюнова, Н. Д. Дискурс // Языкознание :Большойэнцикл. слов.– М., 1998. –С. 136–137.
- 4) Астафурова Т. Н., Шевченко О. В. Англоязычный песенный дискурс //Дискурс-Пи. – 2016. – Т. 13. – №. 2. – С. 98-101.
- 5) Бархударов Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). – М., 1975. – 240 с.
- 6) Бонденко А. А. Каламбур и его способы образования / А. А. Бонденко // Идеи. Поиски. Решения: материалы IV Международной научно-практической конференции аспирантов, магистрантов, студентов/Минск, 30 ноября 2010 г. / Редкол.: Н. Н. Нижнева. – Минск: РИВШ, 2011. – С. 9–14.
- 7) Борботько В.Г. Элементы теории дискурса. – Грозный: Изд-во Чечено-Ингуш. гос. ун-та, 1981. – 113 с.
- 8) Борев Ю. Б. Эстетика: учебник. –М.: Высшая школа, 2002. –511 с.
- 9) Ван Дейк Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. – М.: Прогресс, 1989. – 310 с.
- 10) Виноградов В.С. Введение в переводоведение(общие и лексические вопросы). – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001, – 224 с.
- 11) Влахов С. Непереводимое в переводе // С. Влахов, С.Флорин. – М.: Международные отношения, 1980. – 343 с.
- 12) Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка / И.Р. Гальперин – М.: Изд-во литературы на иностранных языках, 1958. – 459 с.

- 13) Гийому Ж., Мальдидье Д. О новых приёмах интерпретации, или проблема смысла с точки зрения анализа дискурса // Квадратура смысла. – М.: Прогресс, 1999. – С. 124–136.
- 14) Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 ч. — СПб., 1863—1866.
- 15) Демьянков В.З. Доминирующие лингвистические теории в конце XX века // Язык и наука конца XX века. – М.: Ин-т языкознания РАН, 1995. – С. 239–320.
- 16) Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. – М.: Р. Валент, 2001. – 200 с.
- 17) Земская Е.А. Окказионализмы и потенциальные слова в русском словообразовании // Актуальные проблемы словообразования. – Самарканд, 1972. – Ч. 1. – С. 8–10.
- 18) Земская Е.А. Словообразование как деятельность. – М.: Наука, 1992. – 220 с.
- 19) Знаменская Т.А. Стилистика английского языка. Основы курса / Т.А. Знаменская – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 208 с.
- 20) Йоргенсен М. В., Филлипс Л. Дж. Дискурс-анализ. Теория и метод /Пер. с англ. 2-е изд., испр. –Х.: Изд-во "Гуманитарный Центр", 2008.– 352 с.
- 21) Карасик В.И. Религиозный дискурс // Языковая личность: проблемы лингвокультурологии и функциональной семантики: Сб. науч. тр. – Волгоград: Перемена, 1999. – С. 5–19.
- 22) Кибрик А. А., Плунгян В. А. Функционализм // Современная американская лингвистика: Фундаментальные направления /Под ред. А. А. Кибрика, И. М. Кобозевой и И. А. Секериной. –Изд-е 20-е, испр. и доп. –М.: Едиториал УРСС, 2002.– С. 276 –339.
- 23) Комиссаров В.Н. Современноепереводоведение. – М., 2001. – 424 с.

- 24) Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). Учеб.пособие для ин-тов и фак-товиностр. Яз. – М.: Высшая школа, 1990. – 253 с.
- 25) Кухаренко В. А. Практикум по стилистике английского языкаю - М.: Высшая школа. – 1986. –144 с.
- 26) Ломов А. М. Каламбур как вид языковой игры: механизмы образования / А. М. Ломов, А. П. Бабушкин // Вестник ВГУ. — Сер. «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – № 1. –2015. – С. 16–19.
- 27) Макаров М. Л. Основы теории дискурса.–М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. – 280 с.
- 28) Николаева Т.М. Краткий словарь терминов лингвистики. – М.: Прогресс, 1978. – 480 с.
- 29) Ожегов С. И. Словарь русского языка / Под ред. С. П. Обнорского. — М., 1949. – 900 с.
- 30) Олейник Т. С. Трудности перевода стилистического средства «каламбур» в художественной литературе/Т. С. Олейник // Научнитрудове на русенския университет. – Том 52, серия 6.3. –2013. – С.104–108.
- 31) Орлов Г.А. Современная английская речь. – М.: Высш. шк., 1991. – 240 с.
- 32) Петренко О. А. Народно-поэтическая лексика в этническом аспекте (на мат-ле русского и английского фольклора): дисс. ... к. филол. н. Курск, 1996. – 158 с.
- 33) Потапова И. А. Пособие по переводу английского литературного текста / И. А. Потапова, М. А. Кашеева. – М.: Высшая школа, 1985. –128 с.
- 34) Рецкер Я. И. О закономерных соответствиях при переводе на родной язык // Вопросы теории и методики учебного перевода. – М., 1950. – С. 27–32.
- 35) Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика / Я.И. Рецкер. – М.: Междун. отношения, 1974. – 216 с.

- 36) Розеншток-Хюсси О. Речь и действительность / пер. с англ. – М., 1994. – 210 с.
- 37) Степанов Ю.С. Альтернативный мир, дискурс, факт и принцип причинности // Язык и наука конца XX века: Сб. ст. / Под ред. Ю.С. Степанова. – М.: РГГУ, 1995. – С. 35–73.
- 38) Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Для институтов и факультетов иностранных языков. – М., 2002. – 416 с.
- 39) Хализев В. Е. Теория литературы.– 4-е изд., испр. и доп.– М., 2005.– 141 с.
- 40) Хурматуллин А. К. Понятие дискурса в современной лингвистике //Ученые записки Казанского университета. Серия гуманитарные науки. – 2009. – Т. 151. – №. 6. – С. 31–37.
- 41) Alexieva B. There Must Be Some System in This Madness: Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework //Traductio: Essays on Punning and Translation, edited by Dirk Delabastita.- Manchester: St. Jerome Publishing, 1997.- P. 137-154.
- 42) Amalgama-lab [Электронный ресурс]: – URL: [www.amalgama-lab.com/songs/e/eminem](http://www.amalgama-lab.com/songs/e/eminem) (дата обращения 27.04.2020).
- 43) Azlyrics [Электронный ресурс]: – URL: [www.azlyrics.com/e/eminem](http://www.azlyrics.com/e/eminem) (дата обращения 23.04.2020).
- 44) Cook G. Discourse. -Oxford University Press, 1992. – 168 p.
- 45) Delabastita D. Introduction // Traductio: Essays on Punning and Translation. – 1997. – P. 1-22.
- 46) Delabastita D. There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet. – Rodopi, 1993. – V. 11.
- 47) Dijk van T. A. Ideology. A Multidisciplinary Approach. –Great Britain: The Cromwell Press, 1998. – 365 p.

- 48) Flotow L. Mutual Pun-ishment? Translating Radical Feminist Wordplay //Traductio: Essays on Punning and Translation /Ed. by Dirk Delabastita. – 1997. – P. 45-66.
- 49) Gavins J. Text World Theory. An Introduction. - Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2007.– 193 p.
- 50) Genius [Электронныйресурс]: – URL: [www.genius.com/artists/Eminem](http://www.genius.com/artists/Eminem) (датаобращения 23.04. 2020).
- 51) Hockett C. F. Where the tongue slips, there slip I //To honor Roman Jakobson. – 1967. – V. 2. – С. 910-936.
- 52) MerriamWebster[Электронныйресурс]: –URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary> (датаобращения 24.04.2020).
- 53) Offord M. Mapping Shakespeare’s puns in French translations //Traductio: Essays on Punning and Translation. – 1997. – P. 233-260.
- 54) OxfordDictionary [Электронный ресурс]: – URL:<http://www.oxforddictionaries.com> (дата обращения 24.04.2020).
- 55) Ruokonen M. Cultural and textual properties in the translation and interpretation of allusions. An analysis of allusions in Dorothy L. Sayers’ detective novels translated into Finnish in the 1940s and the 1980s. –Finland: University of Turuk. – 2010. – 67 p.
- 56) Schröter T. Shun the pun, rescue the rhyme // The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film.–Karlstad: Universitetstryckeriet. – 2005. – V. 399.
- 57) Sherzer J. Oh! That’sa pun and I didn't mean it //Semiotica. – 1978. – V. 22. – №. 3-4. – С. 335-350
- 58) UrbanDictionary [Электронный ресурс]: – URL: <http://www.urbandictionary.com>. (дата обращения 24.04.2020).
- 59) Veisbergs A. The contextual use of idioms, wordplay, and translation //Traductio: Essays on punning and translation. – 1997. – P. 155-176.
- 60) Verheij A. J. C., de Vries A. K. A Portion of Slippery Stones. Wordplay in Four Twentieth-Century Translations of the Hebrew Bible //Traductio: Essays on Punning and Translation. – 1997. – P. 67-94.

61) Werth P. Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse //  
London: Longman, 1999.– 390 p.