

УДК 801.73: 81'25

ФУНКЦИОНАЛЬНО-ИНТЕРПРЕТАЦИОННЫЙ ПОДХОД К ПЕРЕВОДУ ИГРЫ СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

П.А. Колосова

Тверской государственной университет, Тверь

В статье выявление функций игры слов в художественном тексте представлено в качестве ключевого этапа предпереводческого анализа. Способы перевода дифференцируются по степени их адекватности для каждого из функциональных типов.

Ключевые слова: *игра слов, функция, художественный текст, герменевтика, содержание, смысл, перевод.*

Важными предпосылками успешного перевода игры слов в художественном тексте являются рефлексивное чтение и адекватный предпереводческий анализ. Иными словами, переводчику необходимо предварительно установить то место, которое занимает игровой приём в системе художественного текста, те функции, которые он призван выполнять не только на уровне дробности текста, но и на уровне всего произведения. В качестве системы координат для такого анализа мы предлагаем использовать типологию видов понимания Г.И. Богина [1]. Каждый случай игры слов преимущественно ориентирован на один из трёх типов понимания – семантизирующее, когнитивное или распредмечивающее понимание. Игра с доминирующей ориентацией на семантизирующее понимание опредмечивает значения, игра слов; ориентированная на когнитивное понимание, опредмечивает содержания; игровые приёмы, ориентированные на распредмечивающее понимание, функционируют на уровне смыслов. От преобладания у конкретного игрового приёма ориентации на тот или иной вид понимания и должны зависеть дальнейшие действия переводчика.

Игра слов с доминирующей ориентацией на семантизирующее понимание опредмечивает значения. Такую игру слов можно найти в «каламбурных» текстах – произведениях комической направленности или детской литературе, – например, в «Алисе в стране чудес» Л. Кэрролла. В этой литературной сказке вся совокупность игровых приёмов у автора направлена на опредмечивание и растягивание смыслов «абсурд», «алогичность языка», «комизм», вместе они, безусловно, выполняют интеграционную функцию на уровне смыслов произведения. Однако, каждая частная игра слов направлена в первую очередь на семан-

тизирующее понимание, на то, чтобы читатель, остановившись и усмотрев игру автора, восхитился её остроумием, красотой и оригинальностью. Задачей переводчика в такой ситуации, при второстепенной роли сюжета, становится создание компенсационной игры слов, которая бы вызвала у читателя перевода такой же эффект, такой же восторг. При необходимости переводчики прибегают к изменению микроконтекста. Именно из этого исходили выдающиеся советские переводчики Кэрролла, именно этим объясняется успех многочисленных русских переводов у читателей. Само количество переводов сказки Кэрролла на русский язык демонстрирует вариативность возможных переводческих решений относительно перевода игры слов. То же самое касается игры слов в детской литературе и «каламбурных» текстах вообще. Перевод игры слов в такого рода текстах, конечно, задача трудная, на что неоднократно указывает, например, Н.М. Демурова [2], автор лучшего по всеобщему признанию перевода кэрролловских сказок, однако, при тех возможностях варьирования, которые предоставляет сам текст, вполне выполнимая. Разумеется, ограничения на вариативность средств, доступных переводчику, накладывают некоторые текстовые факторы. Многие исследователи указывают на то, что переводчик должен учитывать характер потенциальных читателей художественного произведения, а также особенности авторского стиля. Так, если текст ориентирован на детскую аудиторию, то при построении компенсационной игры слов не следует привлекать слова и понятия, недоступные и неизвестные детям. Универсализирование опыта перевода игры слов в «каламбурных» текстах опасно, поскольку приводит к однозначной установке на сохранение игровой формы приёма. Такая установка переводчика при работе с игрой слов, ориентированной на когнитивное или распределительное понимание, может стать причиной искажения содержательности художественного текста.

Игра слов с доминирующей ориентацией на когнитивное понимание функционирует на уровне содержания. Такая игра слов выступает в качестве своеобразного маркера, отсылающего к явлениям внетекстовой реальности, сигнала, который, в свою очередь, при соотношении с реальностью текстовой служит основой для смыслообразования. Одна из главных опасностей, подстерегающих переводчика здесь, – искажение содержания. Стремясь всеми силами сохранить игру слов, концентрируясь на форме, переводчик может забывать о её функциональном назначении – отсылать к реальности так, как это было задумано автором, а не просто отсылать к реальности безотносительно передаваемого содержания.

Так, если оригинальная игра слов от лица персонажа призвана сообщить читателю о его глупости, компенсационная игра слов не должна нарушать этой референции, она не должна быть оригинальной или ост-

роумной. Компенсационная игра слов не должна отсылать к иному типу личности, к иной коммуникативной ситуации или стратегии, чем это было в подлиннике. Иначе, это влечет за собой искажение на содержательном уровне. Несоответствия отдельных дробей текста по их содержанию могут вызывать недоумение читателя или же восприниматься им как авторское намерение, что само по себе неправильно. Как, например, в переводе следующего отрывка из романа С. Кларка:

«And then finally I got the goodbye text: "Do not call me," she texted. "You cannot persuade me."»

Persuade? A new word meaning to wrap someone up in soft leather? No, I was never going to do that to her. It'd be too frivolously erotic. She was just too serious for me. (Stephen Clarke *A Year In the Merde*)

«В итоге Алекса прислала мне прощальное сообщение: "Не звони мне. Ты меня не охомутаешь"».

Не охомутаешь? Это означает "надеть на шею хомут"? Так нет, я никогда не пытался проделать это с Алексой. Я всегда более чем серьезно относился к нашим отношениям. (Перевод А. Желтовой)

Оригинальная игра слов основана на орфографической ошибке, которую допускает героиня-француженка, не будучи носительницей английского языка, в слове «persuade». Комический эффект создается за счёт осмысления героем-англичанином внутренней формы получившегося «неологизма». В переводе упор делается не на ошибку, а на необычное словоупотребление, опять-таки с освежением внутренней формы слова. При этом словоупотребление именно необычное, но не неправильное, потому что непонятно, с каким словом его путают. Русскоязычному читателю не вполне понятно, откуда берётся слово «охомутать» ни по сюжету, ни по его форме. При этом семантика русского слова «охомутать» с трудом может быть увязана как с тем содержанием, которое мы находим в оригинальной реплике Алексы, так и с образом утончённой француженки. Единственный разумный вывод, который можно сделать, читая перевод – «Алекса – взбалмошная девица». На самом же деле, героиня – дама весьма принципиальная и последовательная, просто плохо знающая английский язык. Переводчик нарушает одно из правил соответствия перевода оригиналу, сформулированных Ю. Найдой: «каждый персонаж должен в переводе сохранять точно такую же индивидуальность, какой его наделил автор оригинала» [3, с. 73]. В речи персонажа не должно появляться инородных для его индивидуальности элементов.

Когда речь идёт об игре слов на уровне содержания, способы перевода, доступные переводчику, всё равно обладают значительной вариативностью, поскольку главная задача – успешное осуществление референции. Наиболее удачный выход – создание компенсационной игры слов, которая бы эту референцию у читателя обеспечила. Тем не ме-

нее, если создать такую игру слов не представляется возможным, приоритет всё равно остаётся за передачей ситуации объективной реальности, подобной ситуации оригинала.

Сложнее обстоит дело с игрой слов с доминирующей ориентацией на распредмечивающее понимание, функционирующей на уровне смыслов. Наиболее трудно поддающейся переводу, пожалуй, можно по праву назвать доминантную игру слов в заголовках произведений и названиях глав, выполняющую интегративную функцию. Чаще всего от такой заманчивой двусмысленности оригинальных названий приходится отказаться вовсе, выбирая из двух актуализированных значений «...то значение, которое наиболее соответствует содержанию вещи в целом и наиболее способно служить обобщённым выражением дальнейшего развития сюжета» [4]. Таким образом оригинальная игра слов нейтрализуется. Хрестоматийным примером такого переводческого решения является перевод игрового названия пьесы Оскара Уайлда «The Importance Of Being Earnest» на русский язык – «Как важно быть серьёзным». При переводе названия главы романа Зэди Смит «White Teeth», «Teething Problem», содержащего явную переключку с названием романа, переводчик делает выбор в пользу сохранения этой переключки, что, казалось бы, неплохо. В переводе глава называется «Зубки режутся». Однако, нельзя назвать это решение удачным с точки зрения обобщающей функции заглавия, поскольку название не отражает содержания главы, даже с позиций переносности, образности его значения. Ключевое значение оригинального названия с точки зрения сюжетной линии – «проблемы, возникающие, когда люди берутся за что-то новое» – оказывается полностью упущенным из виду.

Игра слов, выполняющая в художественном тексте интеграционную функцию, не обязательно находится в доминантной, «сильной» позиции. Такая игра слов часто выступает в качестве своеобразного «клея», поддерживая основные образы, темы и смыслы произведения и сохраняя тем самым его выраженную целостность. Со стороны автора подобная игра слов сводится к осознанному подходу к выбору текстовых средств. Вместо нейтральной лексики избираются такие фразеологизмы, идиомы и слова, которые бы получили двойное прочтение в контексте произведения, исключительно за счёт взаимодействия с этим контекстом. Если игру слов в доминантной позиции усмотреть сравнительно легко, то при недостаточной рефлексии фоновая игра слов может упускаться из виду переводчиком. Именно это, на наш взгляд, становится причиной неудачного переводческого решения в переводе на русский язык романа Джулиана Барнса «История мира в 10 ½ главах»:

«Your species has its much repeated version, which still charms even skeptics; while the animals have a compendium of sentimental myths. But they are not

going to rock the boat, are they?» (Julian Barnes A History of the World in 10 ½ Chapters)

«У вашего вида имеется часто повторяемая версия, которая до сих пор привлекает даже скептиков; у животных есть ряд своих сентиментальных мифов. Но им-то ни к чему искать разоблачений, верно?» (перевод В. Бабкова)

Речь идёт о той части романа, где писатель излагает альтернативную историю Ноева ковчега. В этой части достаточно много фоновой игры слов. В основном это фразеологизмы с названиями животных, которые в контексте этой истории приобретают двойственное звучание. В приведённом нами отрывке такую же роль исполняет фразеологизм «to rock the boat». В контексте повествования не только актуализируется переносное значение идиомы, но и освежается её образное основание (ковчег – это та самая лодка). Однако, переводчик совершенно игнорирует все случаи авторской фоновой игры слов. При этом, если с некоторыми из фразеологизмов возникают явные трудности, то с «rock the boat» таких трудностей быть не должно.

Игра слов на уровне смыслов также используется для создания атмосферы через нарратора. В романе «Дети полуночи» Салмана Рушди автор создаёт мистическую атмосферу, погружает читателя в реальность, где любое действие, любое произнесенное слово, любая даже самая мелкая деталь порой влекут за собой необратимые последствия. Игра слов выступает в качестве одного из главных средств создания такой атмосферы. В следующем отрывке Рушди обыгрывает нетривиальное сокращение от слова «family», красующееся на табличке у дома дяди главного героя, чтобы объяснить, что это была за семья:

«... the wooden flower of my uncle's garden proclaimed strangely: Mr. Mustapha Aziz and Fly.

Not knowing that the last word was my uncle's habitual, desiccated abbreviation of the throbbingly emotional noun "family", I was thrown into confusion by the nodding signboard; after I had stayed in his household for a very short time, however, it began to seem entirely fitting, because the family of Mustafa Aziz was indeed as crushed, as insect like, as insignificant as the mythically truncated Fly». (Salman Rushdie *Midnight's Children*)

«... дощатый цветок в саду моего дяди нёс на себе другое, странное уведомление: Г-н Мустафа Азиз и Фля.

Не зная, что последним словом дядя сокращённо обозначал старинное, уютное, вызывающее слёзы на глаза слово «фамилия», я в некотором замешательстве разглядывал кивающую дощечку; пожив в этом доме весьма короткое время, я понял, что непонятное словечко подходило как нельзя лучше: семья Мустафы Азиза в самом деле была патриархальной фамилией, к тому же смятой, усечённой, ничего не значащей, как это самое мифическое Фля». (перевод А. Миролубовой)

Переводчице вроде бы удаётся неплохо компенсировать игру слов оригинала, но она невольно вносит в текст перевода те смыслы, которых нет в подлиннике. Семью дяди главного героя вряд ли можно назвать «патриархальной фамилией», это скорее как раз таки пресмыкающееся перед всеми насекомое. Возникает некоторый диссонанс между тем, что читатель далее узнаёт об этой семье, и образом, введенным переводчицей. К тому же образ мухи, насекомого, которого оскверняет для главного героя образ его семьи, возникает в этой главе ещё раз:

«This, then, was the family to which I had come. Their presence in Delhi came to seem, in my eyes, like a desecration of my own past; in a city which, for me, was forever possessed by the ghosts of the young Ahmed and Amina, this terrible Fly was crawling upon sacred soil». (Salman Rushdie *Midnight's Children*)

Перевод опять же этого образа не поддерживает:

«Вот какова была "фамилия", в которую я вошел. Со временем мне стало казаться, будто их пребывание в Дели оскверняет мое прошлое; в городе, навеки приютившем тени молодых Ахмеда и Амины, эта ужасная Для ползала по священной земле». (перевод А. Миролюбовой)

Положение можно было бы исправить, если бы переводчица не стала заострять внимания на патриархальности «фамилии» дяди главного героя и ввела в текст перевода сравнение «усечённое, пресмыкающееся словно муха». Это помогло бы сохранить смыслы и образность, представленные в оригинале.

В тех случаях, когда игра слов служит опредмечиванию смыслов оригинала, при переводе приоритет должен отдаваться реконструкции этих смыслов, даже если это влечёт за собой потерю игры слов. Именно поэтому в случае со смыслообразующей игрой слов вариативность возможных переводческих решений чаще всего гораздо меньше.

Введение в текст перевода компенсационной игры слов может приводить к искажению смысловой, образной стороны художественного текста, а также к существенным неувязкам на уровне содержания. Реконструкция смыслов оригинала может осуществляться при помощи введения в текст других стилистических приёмов и комбинаторных техник.

Таким образом, выбор наиболее успешного переводческого решения при переводе игры слов должен осуществляться на основе предварительного анализа её функций. В зависимости от принадлежности игры слов к тому или иному функциональному типу приоритетными для сохранения при переводе могут выступать: игровая форма приёма, референция к ситуации объективной реальности или смыслы, опредмеченные в оригинале. Выводы кратко обобщены в прилагаемой сводной таблице.

Таблица. Функции игры слов в художественном тексте
и наиболее удачные способы её перевода

Функции игры слов	Опредмеченные единицы	Наиболее удачный способ перевода (в порядке убывания)
С доминирующей ориентацией на семантизирующее понимание: а) <i>комическая</i> функция; б) <i>эстетическая</i> функция	значения	а) WP1 → ИС1 (если это возможно) б) WP1 → ИС2 (с сохранением оригинальности / красоты / комичности)
С доминирующей ориентацией на когнитивное понимание: <i>референциальная</i> функция	содержания	а) WP1 → ИС1 (если это возможно) б) WP1 → ИС2 (с той же референцией, что и в оригинале)
С доминирующей ориентацией на распремечивающее понимание: а) <i>интегративная</i> ; б) <i>индивидуирующая</i> ; в) функция <i>создания атмосферы через нарратора</i> ; г) <i>метаязыковая</i> функция	смыслы	а) WP1 → ИС1 (если это возможно) б) WP1 → ИС2 (реконструирующая тот же смысл) в) WP → Другой стилистический приём, реконструирующий смысл оригинала г) WP → ИС2 + Другой стилистический приём, вместе реконструирующие смысл оригинала

Условные обозначения:

WP = wordplay – игра слов WP1 – исходная игра слов

ИС = игра слов

ИС1 – игра слов полностью эквивалентная игре слов оригинала

ИС2 – игра слов на новой семантической или / и формальной основе

Список литературы

1. Богин Г.И. Типология понимания текста [Текст] / Г.И. Богин. – Калинин : Калинин. гос. ун-т, 1986. – 86 с.
2. Демурова Н.М. О переводе сказок Кэрролла [Электронный ресурс] / Н.М. Демурова – Электрон. дан. / Режим доступа: <http://www.lib.ru/>

- CARROLL /carrol0_10.txt – Дата обращения: 30.09.2013. – Загл. с экрана.
3. Найда Ю.А. К науке переводить. Принципы соответствий [Текст] / Ю.А. Найда // Вопросы перевода в зарубежной лингвистике / под ред. В.Н. Комиссарова. – М. : Международные отношения, 1978. – С. 114–136.
 4. Фёдоров А.В. Основы общей теории перевода [Электронный ресурс] : [электрон. книга] / А.В. Фёдоров – Электрон. дан. / Режим доступа: http://samlib.ru/w/wagapow_a_s/osnowyobshejteoriiiperewoda2002.shtml – Дата обращения: 30.09.2013. – Загл. с экрана.

FUNCTIONAL APPROACH TO TRANSLATION OF WORDPLAY IN FICTION

P.A. Kolosova

Tver State University, Tver

The paper reveals connections between functional types of wordplay in fiction and the most adequate ways of wordplay translation.

Keywords: *wordplay, pun, hermeneutics, functions, fiction, meaning, message, translation.*

Об авторе:

КОЛОСОВА Полина Алексеевна – аспирант кафедры английской филологии, ассистент кафедры языка и перевода Тверского государственного университета, e-mail: kolosova_polina@mail.ru