

УДК 81-116.6

ТЕЗИС У. КВАЙНА О «НЕОПРЕДЕЛЁННОСТИ ПЕРЕВОДА» КАК ОСНОВАНИЕ ДЛЯ КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННОГО ПЕРЕВОДА

С.В. Сахневич

Балабановский филиал Московского государственного гуманитарного
университета им. М.А. Шолохова, Балабаново, Моск. обл.

Критика У. Квайном двух догм эмпиризма используется при обсуждении гипотезы, согласно которой перевод бывает либо клиентоориентированным, либо неправильным. Недовольство геймеров (игроков в компьютерные игры) качеством перевода компьютерных игр объясняется тем, что даже небольшая разница в значениях слов может исказить перевод, и тем, что эмпирический опыт переводчика и потребителя перевода может различаться, хотя и может быть выражен одними и теми же синтетически редуцированными предложениями.

Ключевые слова: *геймеры, клиентоориентированность, неопределённость, потребители перевода, радикальный перевод, редуционизм.*

С тех пор как Цицерон перевёл труды Платона и Демосфена, в сфере перевода происходили постоянные и необратимые перемены. Некоторые из этих перемен были едва уловимыми, другие кардинальными. Но всякий раз их вектор направлялся в сторону удовлетворения нужд потребителей перевода – другими словами, по направлению к клиентоориентированному переводу, пока он не достиг своего апогея в конце XX и в начале XXI вв. Клиентоориентированность не является результатом одного лишь волевого усилия или какого-то одного инновационного подхода со стороны переводчика. Наоборот, она исходит от потребителя перевода в виде недовольства работой переводчика и настойчивых рекомендаций исправить её, а последний использует эту возможность для усовершенствования своей деятельности [4: 2]. Количество противоречий, которые вызвали необходимость осуществления клиентоориентированного перевода, велико, но в этой статье мы остановились на одном из этих противоречий – критике У. Квайном «двух догм эмпиризма», которые создают иллюзию того, что перевод возможно осуществить, не опираясь на знания о нуждах потребителей перевода. Имеется тот предел, за которым потребитель перевода становится непроницаемым, а перевод – неопределённым [5: 76–77]. Последнее определяет научную новизну данной статьи, освещающей ещё одну причину, по которой имеет место противоречие между необходимостью удовлетворять нужды потребителя перевода и неполным пониманием перевода потребителем. Это противоречие определяет проблему, описанную Квайном в середине XX века: как идентифицировать и преодолеть непонимание между переводчиком и потребителем перевода? Эта проблема определила цель данной статьи: обосновать необходимость клиентоориентированного перевода на основании тезиса У. Квайна о неопределённости перевода.

В наше время огромной аудиторией потребителей перевода являются геймеры, т.е. те, кто играет в компьютерные игры. Среди их мнений, открывающих нам глаза на существование ключевых проблем в области перевода, мы нашли несколько действительно интересных: любители компьютерных игр

остались неудовлетворенными переводами фраз «...acceleration is gas...» как «...акселерация – это газ...», «...the championship is won» как «...чемпионат – выигран...» и «...kill'im for me...» как «...разделайся с ним, вместо меня...» [4: 20]. Почему же возникает такое непонимание между переводчиком и потребителем перевода? Ведь в переводческих фирмах работают профессионалы, которые окончили переводческие факультеты и которые имеют опыт в сфере перевода. Тезис У.Квайна о «неопределённости перевода» раскрывает нам глаза, почему потребитель перевода недоволен переводом, и объясняет, почему переводчик и потребитель перевода обречены на такое непонимание [8: 9]. Опираясь на этот тезис, мы попытаемся доказать, что перевод бывает либо клиентоориентированным, либо плохим. В 1951 году У. Квайн осуществил атаку на «две догмы эмпиризма»: (1) аналитико-синтетическое различие и (2) редукционизм [7: 20]; это проливает свет на причины неудачного перевода трёх приведённых выше предложений.

С точки зрения опровержения первой догмы эмпиризма – аналитико-синтетического различия – мы рассмотрим перевод фразы «...acceleration is gas...». В соответствии с первой догмой эмпиризма, предложение «...acceleration is gas...» (в отличие, например, от предложения «...acceleration is adrenaline...») является априори бесспорным в силу того, что, являясь абсолютными синонимами, слова «acceleration» и «gas» обозначают скорость, и, следовательно, буквальный перевод «...скорость – это газ...» будет правильным. И не нужно никакого опыта для того, чтобы доказать, что это предложение является абсолютно правдивым [7: 24–25]. Однако Квайн полагает, что это утверждение аналитичности является ничем иным, как утверждением синонимичности, т.е. слова «acceleration» и «gas» являются синонимами. Но синонимии не так легко доказать, потому что, в силу экстенциональности языка [8: 30], у слов «acceleration» и «gas» есть другие значения. Например, у слова «acceleration» есть ещё два значения [3: 8], а у слова «gas» есть ещё восемь значений [6: 697]. Поэтому даже небольшая разница в значениях этих слов требует эмпирических доказательств перевода «...скорость – это газ...», потому что как только вы уходите от предложений простой идентичности, таких как «...acceleration is acceleration...» («...скорость – это скорость...»), «...gas is gas...» («...газ – это газ...»), нужны эмпирические доказательства для этого перевода в силу многозначности слов «acceleration» и «gas». Слово «gas» в предложении «...acceleration is gas...» является лишь эмпирической информацией об определённом классе «Acceleration», потому что слово «gas» является не синонимом, а экстенсионалом понятия «ускорение»: хотя понятие «газа» находится в той же категории «ускорения», что и понятия «скорости», оно несёт другие оттенки значения, т.е. класс «скорость» и класс «газ» являются одним и тем же интенсиналом понятия «ускорение».

Вторая догма заключается в том, что мы можем описать реальную ситуацию при помощи набора предложений. Другими словами, речь идёт о способности каждого высказывания, взятого изолированно, в отрыве от автора и ситуации, подтверждать информацию. Так, мы можем взять фразу из теории и сказать, является ли эта фраза синтетической или аналитической [7: 38]. Но Квайн опровергает вторую догму, заявляя, что мы не можем провести жёсткую линию между аналитическим и синтетическим, в силу того, что предложения

неразрывно связаны с ситуацией, которую они описывают, вместе с ней представляя собой одно целое. Например, если мы переведём предложение «...the championship is won...» как «...чемпионат – выигран...», то мы признаем, что, всякий раз, когда мы сталкиваемся с ситуацией, когда чемпионат выигран, мы всегда пользуемся переводом «...чемпионат – выигран...». В реальности же, перевод «...чемпионат – выигран...» отражает гораздо меньше, чем реальная ситуация выигрыша чемпионата, потому что любое синтетическое предложение представляет собой не более чем *краткий* обзор того, что было выиграно, в то время как за этим высказыванием стоит событие гораздо более сложное на аналитическом уровне. По этой же причине Квайн против верификации значения, согласно которой всякое высказывание может быть сведено к совокупности протокольных предложений, фиксирующих данные чистого опыта и выступающих в качестве элементарных утверждений исчисления высказываний. Квайн имеет в виду, что протокольное предложение «...чемпионат – выигран...» не может фиксировать чистый опыт, поскольку предложения, описывающие идею, и сами ощущения, описываемые предложениями, действуют целостно. Мы не можем найти связь между отдельно взятым предложением теории и теми чувственными данными, которые она описывает: значения и опыт смешаны как ткань, т.е. мы не можем выдернуть одну нить из ткани, не повредив общее полотно, мы даже не знаем, является ли эта нить нужной в ткани, т.е. отражает ли этот отрезок опыта какой-то отрезок теории [7: 39].

Опираясь на опровержение двух приведённых выше догм эмпиризма и используя ситуацию так называемого «радикального перевода» [8: 7], Квайн выводит свой «тезис о неопределённости перевода». Представим себе ситуацию, когда переводчик переводит для геймера, но и геймер, и переводчик могут обладать разными онтологиями какой-либо ситуации и поэтому обозначать один и тот же объект самыми разными предложениями переводящего языка, и, соответственно, способ их референции – указания на объекты – остаётся «непрозрачным», и поэтому неясным. Предположим, что геймер знает «игровую ситуацию уничтожения», но если предложение «...kill'im for me...» переведено как «...разделайся с ним, вместо меня...», у геймера может возникнуть вопрос: «Что означает "...разделайся с ним, вместо меня..."?»

По Витгенштейну, простое остенсивное, т.е. указывающее прямым образом на действие, определение геймеру ничего не даст [2: 54], потому что «...разделайся с ним, вместо меня...» может означать: «...отомсти...», «...убей не мешкая...», «...прояви решительность...». Список вариантов перевода может быть бесконечным. Но если даже переводчик поймет, что это «игровая ситуация уничтожения», и переведёт её как «...прояви решительность...», геймер может по-разному понимать, что это может означать. К этим теориям нет взаимного доступа, потому что переводчик и геймер не знают многих значений слов из своих лексиконов [1: 106]. Их «языковые игры» не совпадают, и хотя в жизни это является позитивным фактором [2: 145], в переводе несовпадение «языковых игр» представляет собой основу для недопонимания.

Если поведенческая ситуация не даёт нам возможности узнать об онтологиях потребителя перевода (по У. Квайну значения слов – это поведение человека), для переводчика не существует никакого способа определить, как геймер понимает «игровую ситуацию уничтожения», даже если он стреляет,

поражает, взрывает, и значит этих значений не существует: так же, как и с каждым человеческим существом, в каждой фразе этого существа есть тот предел, за который нам не удастся зайти, что-то, чего мы никогда не поймем, несмотря на все наши попытки. По Квайну, потребитель перевода является поведенчески непроницаемым, а перевод остаётся неопределённым. И поэтому нет никакого другого выхода, как только предварительно узнавать о потребностях потребителя перевода и только потом осуществлять перевод. Нужно осуществить ряд мероприятий, которые бы заменили поведение как показатель значения. Выходом из этой ситуации – сбор данных о потребителе после каждого выполненного для него перевода, т.е. постоянный поток информации, доступный всякий раз, когда переводчик в нём нуждается [4: 38].

Список литературы

1. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. II. М.: Гнозис, 1994. 208 с.
2. Витгенштейн Л. Голубая и коричневая книги. Новосибирск, 2008. 256 с.
3. Лиотар Ж.Ф. Постмодерн в изложении для детей: Письма: 1982–1985. М.: Рос. гос. гуманит. ун-т, 2008. 145 с.
4. Сахневич С.В. Клиентоориентированный перевод. Saarbrücken: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2014. 200 с.
5. Sahoone L. The Modern Intellectual Tradition: from Descartes to Derrida. Chantilly: The Teaching Company, 2010. 137 s.
6. Collins CoBuild English Dictionary. Birmingham: HarperCollinsPublishers, 1995. 1951 s.
7. Quine W.V. Two Dogmas of Empiricism // The Philosophical Review. 1951. Vol. 60. № 1. S. 20–43.
8. Quine W.V. Indeterminacy of Translation Again // The Journal of Philosophy. 1987. Vol. 84. № 1. S. 5–10.

W. QUINE'S THESIS ON «THE INDETERMINACY OF TRANSLATION» AS GROUNDS FOR TAILOR-MADE TRANSLATION

S. V. Sakhnevich

Balabanovo Branch of Sholokhov Moscow State University for the Humanities, Balabanovo

This article uses W. Quine's criticism of the two dogmas of empiricism to examine the hypothesis of translation as either tailor-made or incorrect. The author explains the dissatisfaction of gamers (those playing computer games) with translation quality of computer games by the fact that even the slightest difference in word meanings may distort the translation and by the fact that the empirical experience of a translator and a translation consumer may appear to be different although conveyed by the same synthetically reduced sentences.

Keywords: *analytic-synthetic distinction, customer orientation, gamers, indeterminacy, translation consumers, radical translation, reductionism.*

Об авторе

САХНЕВИЧ Сергей Владимирович – кандидат филологических наук, доцент кафедры общегуманитарной подготовки и специального образования Балабановского филиала Московского государственного гуманитарного университета им. М. А. Шолохова; e-mail: crash68@yandex.ru

