

УДК 81'255.2

ПЕРЕВОДИМОСТЬ ИГРЫ СЛОВ: ФОРМАЛЬНЫЙ И ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТЫ

П.А. Колосова

Тверской государственной университет, Тверь

Статья анализирует различные подходы к проблеме переводимости игры слов, а также факторы, определяющие переводимость игрового приёма в каждом конкретном случае.

Ключевые слова: *игра слов, переводимость, герменевтика, художественный перевод.*

Вопрос о переводимости игры слов получал кардинально противоположные оценки. Начиная с Джозефа Эддисона и Экхардта многие чертой, отличающей игру слов от прочих стилистических приёмов, стали называть её принципиальную непереводимость: «Ein Hauptmerkmal des Wortspiels (und auch des Klangspiels) ist seine Unuebersetzbarkeit» («Главная особенность игры слов (а так же звуковой игры) – её непереводимость» – перевод наш, П.К.) (цит. по [8: 173]) Дж. Эддисон своим читателям предлагал в случае сомнений, по поводу игра слов перед ними или нет, просто попробовать перевести её и, если при переводе она пропадает, смело говорить, что они имеют дело с игрой слов. Причём в основе утверждений о непереводимости игры слов часто лежала убеждённость в том, что игра слов – приём, недостойный внимания уважающего себя литератора («false wit» [6]). Следовательно, переводчику, столкнувшемуся с любыми двусмысленностями в тексте оригинала (независимо от их характера и природы), часто предлагалось просто стилистически нейтрализовать сомнительное место, т.е. выбрать одно наиболее подходящее значение.

А.В. Фёдоров указывает на то, что в русской переводной прозе XIX века попытки перевода игры слов также являются скорее исключением из правил. Типичной стратегией также была стратегия нейтрализации игрового приёма. Обычной практикой были примечания о «непереводимой игре слов» с указанием на двойное значение в оригинальном тексте [5].

Советские переводчики художественной прозы, осмысляя свою практику, формируют диаметрально противоположное мнение, что «“непереводимой игры слов” не существует и не должно существовать, за чрезвычайно редкими исключениями. Весь вопрос в мастерстве переводчика» [4: 43]. Подстрочное примечание «непереводимая игра слов» расценивается как «расписка переводчика в собственном бессилии» [3: 136]. Так, В.С. Виноградов призывает избавляться от «спасительных сносок, разъясняющих суть авторского каламбура, от скучных комментариев к весёлым каламбурам, этого красноречивого свидетеля переводческого бессилия» [1: 154].

Однако, утвердившееся мнение об абсолютной переводимости игры слов кажется чересчур оптимистическим; при столкновении с реальной практикой перевода игровых приёмов в художественной литературе, где процент удачных переводческих решений оказывается не столь уж и велик, куда больше случаев, когда игра слов просто опускается переводчиком. И это неудивительно, учитывая тот факт, что игра слов из-за своей тесной связи с внутренней

структурой языка зачастую представляет собой серьёзную трансляционную трудность. Отрицание этого «явилось бы, по сути дела, неприятием очевидного факта неповторимого своеобразия каждого языка» [2: 313].

Иными словами рациональным кажется мнение, представляющее собой «золотую середину», что игра слов относительно неперевода («relatively untranslatable» [7: 94]) и без сомнений представляет вызов как для переводчика, так и для всего переводоведения как научной дисциплины. Игра слов, по словам Дж. Кэтфорда, неперевода лингвистически, но она может вполне поддаваться переводу с функциональной точки зрения.

Приведём главные контраргументы сторонников переводимости игры слов. Во-первых, различия между языками сильно преувеличиваются. В реальности между языками можно обнаружить значительную степень изоморфизма. В большинстве языков мира существуют такие абсолютные и статистические универсалии, как полисемия, омонимия, ограниченное количество оппозиций на фонематическом и графическом уровнях. Эти универсалии гарантируют теоретическую возможность перевода. Помимо универсалий между отдельными языками существуют сходства, обусловленные историческими связями, генетическим родством, а также сходства типологические.

Второе возражение против неперевода игры слов заключается в том, что перевод зачастую понимается пессимистами очень узко, фактически, как перекодирование. Так, по словам Д. Делабастицы:

«As is well known, theoretical as well as critical discussions of the translation of wordplay usually revolve round the question whether wordplay is “translatable” at all. Logically speaking this question makes sense only if one has in mind an implicit or explicit a priori definition of what “translation” or “a translation” is. Indeed, while no one will deny that wordplay in a source text is amenable to various forms of interlingual processing, the obstacle is usually that the kind of processes that wordplay will lend itself to cannot be reconciled with the scholar's preconceived criteria of what constitutes (“good” or “genuine”) translation» («Хорошо известно, что как теоретическое, так и критическое изучение перевода игры слов обычно вращаются вокруг вопроса, переводима ли игра слов вообще. Рассуждая логически этот вопрос имеет смысл только в случае, если вы руководствуетесь осознанно или неосознанно определенным пониманием того, что есть «перевод». На самом деле, в то время как нельзя отрицать, что игра слов в оригинальном тексте поддается разным формам межъязыковых процедур, главным препятствием выступает тот факт, что те процедуры, которым игра слов поддается, не соответствуют критериям того, что понимается учеными под («хорошим» или «настоящим») переводом») [8: 146. Перевод наш. – П.К.].

Иными словами, с точки зрения традиционной трансформационно-субститутивной теории перевода такие маргинальные переводческие стратегии, как компенсационные методы, опущение, добавление и т.д., находящие широкое применение при работе с игрой слов, не признаются истинно переводческими методами. В то же самое время игра слов чаще всего не поддается методам традиционным.

В-третьих, игра слов должна рассматриваться, прежде всего, как феномен, существующий в пределах текста. Дёрк Делабастица предлагает рассматривать проблему переводимости игры слов при помощи двух семиотических терминов – автофункция (autofunction) и синфункция (synfunction) [8]. Под

автофункцией понимается функция, заключенная в самом знаке, независимо от контекста, а под синфункцией – функция знака, погруженного в контекст. С точки зрения автофункций переводимость игры слов целиком и полностью зависит от генетической близости языков, или же в отдельных случаях от этимологической близости обыгрываемых слов и фразеологизмов, идиом. При удачном стечении обстоятельств игра слов вполне может быть структурно воспроизводима. Например, в отрывке из романа «Белые зубы» структурно-воспроизводимым при переводе на русский язык оказывается заголовок пропагандистской брошюры:

«He said, 'Nothing.' Grumpily. But it wasn't nothing. It was the final leaflet in the Kevin series on Western women. The Right to Bare: the Naked Truth about Western Sexuality» (Zadie Smith White Teeth). « – Так, ерунда, – пробурчал он. Но это была не ерунда. Это была последняя брошюра на тему западной женщины. «Право раздеться: голая правда о западной сексуальности» (Перевод М. Мельниченко).

И в английском, и в русском языке имеются сходные идиомы (*naked truth* и *голая правда*), поэтому воспроизведение структуры игры слов не представляет особой трудности. Эта же игра слов будет структурно-воспроизводимой при переводе, скажем, на итальянский язык за счёт наличия в нём сходной полисемии и аналогичной идиомы.

Таким образом, передача автофункциональной ценности игры слов – проблема чисто лингвистическая, и решение её зависит от только объективных фактов. Только едва ли можно сказать, что с точки зрения перевода такой подход продуктивен. Далек не всегда язык перевода и язык оригинала настолько близки генеалогически, а совпадение в разных языках формы и семантической структуры отдельных слов и выражений и вовсе можно считать удачей. Гораздо важнее оказываются ответы на другие вопросы, связанные с тем, что Деллабастита называет синфункцией:

«What is the textual function of the pun in question? Are there certain translation shifts that will not affect the original synfunctional value of the wordplay and are therefore permitted? In discussions of translatability, such synfunctional considerations must prevail over the shortsighted autofunctional question whether or not every individual pun is repeatable in another language» («Какова текстовая функция данной игры слов? Есть ли определённые виды переводческих трансформаций, которые не повлияют на исходную синфункциональную ценность этой игры слов, и поэтому позволительны? При обсуждении вопросов переводимости такие синфункциональные соображения должны преобладать над близоруким вопросом о том, можно ли повторить каждую отдельно взятую игру слов в другом языке») [8: 184. Перевод наш. – П.К.]

Иными словами, с точки зрения синфункционального подхода, рассматривающего игру слов не как самостоятельный языковой феномен, а как текстовое явление, не имеющее ценности вне контекста, игра слов представляется вполне переводимой. Вопрос остается только за поиском подходящего приёма. Так или иначе, переводимость каждого конкретного случая игры слов зависит от целого ряда факторов.

Я з ы к и . Во-первых, игра слов далеко не всегда попадает в категорию структурно-невоспроизводимых средств текстопостроения. Всё зависит от генетической и типологической близости языка оригинала и языка перевода, а

также от исторических связей между этими языками, наличия в них заимствований, как друг из друга, так и из общего третьего источника. Совпадение этих факторов порой позволяет без особых проблем прямо транслировать игру слов оригинала в текст перевода.

Во-вторых, в случае невозможности первого варианта близость и сходство языков оригинала и перевода могут обеспечить построение компенсационной игры слов по аналогичной структурной модели. В таком случае значимость приобретает то, какие типы и способы построения игры слов, оказываются частотными в данных языках и совпадают ли они. Частотность определённых типов игры слов при этом обуславливается частотностью явлений омонимии всех видов, полисемии и прочих явлений, обуславливающих игру слов, а так же принадлежностью языков к определённому типу (например, аналитических языков).

Культуры. Близость культур, общая история, длительные культурные контакты, большой корпус переводных текстов – всё это способствует переводимости игры слов. Если прибегать к примерам, то гипотетически при переводе игры слов, скажем, с английского на французский, вероятность прямого перевода будет больше, чем при переводе на русский язык. И обусловлено это не только близостью и сходствами языков, но и наличием большого корпуса заимствований из французского языка в английском, а также общих заимствований из классических языков, которые в свою очередь объясняются общей историей двух культур. При этом не последнюю роль играют стандартные для культуры способы метафорического осмысления действительности, те образы, которые частотны для данной культуры. Общность таких образов характерна, например, для европейских культур, для западных культур. Образность восточных культур может разительно отличаться, что будет накладывать определённые ограничения на перевод.

Время. Для перевода игры слов релевантны не только языковая и культурная дистанции, но и дистанция временная. Значительная временная дистанция между моментом написания оригинального текста и моментом перевода может сказаться на способности переводчика усматривать игру слов в подлиннике. Этому могут способствовать естественные изменения в системе языка – на фонетическом, графическом и лексическом уровнях. Эти процессы могут нивелировать обыгрываемые совпадения форм и значений элементов языка. То, что было игрой слов когда-то, перестаёт ею быть в более поздний период развития языка. Рассмотрение перевода игры слов в диахроническом срезе поднимает сразу несколько вопросов. Во-первых, как переводчику распознавать случаи игры слов, задуманные автором, не переходя при этом грани и не «вчитывая» в текст того, что автором не замышлялось. Во-вторых, встаёт вопрос о том, как переводить усмотренную игру слов – стилизовать компенсационную игру слов под ту эпоху или модернизировать свой перевод.

Контекст. Обычно при переводе контекст играет на стороне переводчика. С игровыми приёмами это чаще всего не так, здесь не действует закон, чем длиннее текст, тем менее он двусмысленен. Контекст напротив обычно выступает в качестве спускового крючка для двойной актуализации игры слов. Как мы уже отмечали выше, игра слов может быть относительно автономной, т.е. получать двойную актуализацию и вне контекста, но чаще всего

контекст и игра слов тесно взаимосвязаны. При этом в художественном тексте игра слов может даже задавать требования к развитию повествования. Как правило, чем теснее взаимосвязь игры слов с контекстом, тем сложнее её передать в переводе. Компенсационная игра слов либо должна быть такой, чтобы актуализация происходила в том же самом контексте, либо задача переводчика – создать другой микроконтекст для её актуализации.

Итак, хотя игра слов часто попадает в категорию «структурно-невоспроизводимых средств текстопостроения», не стоит преувеличивать проблему её переводимости, поскольку игровые приёмы могут быть вполне воспроизводимы с функциональной точки зрения.

Список литературы

1. Виноградов В.С. Введение в переводоведение. Общие и лексические вопросы. М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
2. Влахов С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. М.: Международные отношения, 1980. 352 с.
3. Галь Н. Слово живое и мёртвое. Из опыта переводчика и редактора. М.: Книга, 1979. 208 с.
4. Любимов Н.М. Перевод – искусство. М.: Советская Россия, 1982. 95 с.
5. Фёдоров А.В. Основы общей теории перевода [Электронный ресурс]. URL: http://samlib.ru/w/wagapow_a_s/osnowyobshejteoriiiperewoda2002.shtml (дата обращения 20.03.2016).
6. Addison J. The Spectator Vol. 1 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gutenberg.org/files/12030/12030-h/SV1/Spectator1.html> (дата обращения 20.03.2016).
7. Catford J.C. A Linguistic Theory of Translation. London : Oxford University Press, 1965. 103 p.
8. Delabastita D. There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet. Amsterdam: Rodopi, 1993. 522 p.

TRANSLATABILITY OF WORDPLAY: FORMAL AND FUNCTIONAL ASPECTS

P.A. Kolosova

Tver State University, Tver

The paper analyzes different approaches to the problem of translatability of wordplay and considers factors that make puns and wordplay translatable in every particular case.

Keywords: *wordplay, pun, translatability, hermeneutics, literary translation.*

Об авторе:

КОЛОСОВА Полина Алексеевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка Тверского государственного университета, e-mail: kolosova_polina@mail.ru