

Особенности передачи межъязыковой игры слов

Ю. А. Бабаева

Тверской государственный университет, г. Тверь

Статья посвящена рассмотрению особенностей межъязыковой игры слов как элемента художественного текста и возможных способов ее адекватной передачи в переводе. Показывается универсальность принципа языковой игры, передача которой анализируется с позиций герменевтической теории перевода.

Ключевые слова: текст, понимание, интерпретация, перевод, языковая игра, межъязыковая игра слов.

Features of a bilingual pun translation by Ju. A. Babaeva, Tver State University, Tver. The article discusses the features of a bilingual pun as an element of a literary text and proposes possible ways of its adequate translation. Bilingual pun principle is shown as universal. The translation is analyzed from the hermeneutic translation theory point of view.

Keywords: text, culture, understanding, interpretation, translation, pun, bilingual pun.

В связи с недостатком письменных памятников на древних языках, весьма затруднительно установить точную дату возникновения такого явления, как языковая игра. Лингвисты связывают появление игры слов {в данной статье понятия «языковая игра» и «игра слов» считаются тождественными} с возникновением письменных традиций и, более того, описывают ее как феномен универсальный, присущий всем естественным языкам. Эта универсальность может быть обоснована тем, что сами механизмы человеческого мышления (а в частности, высокая ассоциативность мышления) обуславливают появление в языке игровых моментов

и явлений. Если рассматривать данный вопрос с чисто лингвистической точки зрения, то само явление языковой игры объясняется наличием во всех или большинстве языков полисемии и омонимии, идиоматичности, а также ограниченного количества оппозиций в фонологических и графических системах языков мира.

Со времен античности игра слов прошла долгий путь становления, прежде чем была признана полноценным языковым феноменом. Первоначально ученые воспринимали языковую игру как явление сугубо негативное. Долгое время, в том числе и в научных кругах, господствовало мнение, что игра слов — это низший класс фигур речи или даже языковая патология. Лишь в более поздних исследованиях языковая игра становится полноценным объектом лингвистического изучения. В 1980-е гг. появляются определения, в которых игра слов уже не фигурирует как нечто исключительно негативное. Теперь она представляется как «украшательство» речи, которое «обычно носит характер остро-ты, балагурства, каламбура, шутки» [Горелов, Седов, 1997: 179].

Функции игры слов, которые будут рассмотрены ниже, относятся исключительно к сфере художественной литературы и применимы только в этой области. Мы выделяем: комическую, эстетическую, референциальную, интегративную, индивидуирующую, метаязыковую функции, а также функцию создания атмосферы с помощью голоса автора. Остановимся более подробно на каждой из них.

Комическая и эстетическая функции нацелены на то, чтобы удивлять, радовать и веселить читателя.

Референциальная функция может отсылать читателя к различным аспектам действительности, к различным типам объективно-реальных ситуаций. Читатель в этом случае «подводит ситуацию, представленную в тексте, под более общую категорию

ситуаций, которые имеют место быть в реальной жизни» [6: 62—63]. В рамках этой функции мы можем говорить о:

а) референции в пределах дробы текста к другому речевому жанру;

б) референции к типу личности;

в) референции к определенным коммуникативным стратегиям и типам коммуникативного поведения безотносительно характеристики персонажа;

г) референции к определенному типу коммуникативной ситуации.

Выполняя интегративную функцию, игра слов располагается в структурно значимых точках текста произведения (заглавие, названия частей, глав). В данном случае она способствует «спаиванию» текста, восприятию его читателем как единого целого. На уровне отдельных структурных и смысловых частей текста игра слов также может занимать доминантные позиции: либо в начале, когда вводит образ или идею, развиваемые далее, либо в конце, когда таким образом делается вывод из вышесказанного [6: 71].

Говоря об индивидулирующей функции, стоит начать с того, что чтение текста для реципиента всегда связано с процессом индивидуации, то есть «усмотрением существенных признаков материала, осваиваемого при слушании или чтении» [1]. В качестве одного из важнейших процессов, включенных в процесс индивидуации, выступает процесс жанроустановления. Игра слов, наряду с некоторыми другими стилистическими средствами, а также в совокупности с сюжетом, выступает в качестве приема, позволяющего нам определить принадлежность текста к конкретному литературному жанру. Индивидуация при восприятии художественного текста не только позволяет читателю строить догадки и прогнозы относительно того, что последует далее, она задает способ дальнейшего чтения.

Выполняя метаязыковую функцию, игра слов выступает в роли инструмента осмысления языковых и речевых форм, выявления их алогичности и абсурдности, поиска возможной этимологии слов и выражений.

Функция создания атмосферы с помощью голоса автора особенно актуальна для современной литературы, где читатель слышит персонажей не только посредством их прямой речи, диалогической и монологической, но и внутренних монологов, представленных в форме несобственно-прямой речи. В них при помощи игры слов может передаваться ассоциативная работа сознания, свойственная особому складу мышления — творческому, мистическому. Такой тип повествования способствует полному погружению читателя в авторский мир, в определенную заданную автором атмосферу [6: 78].

Примечательно, что в одном и том же случае игра слов может выполнять несколько функций одновременно, однако всегда можно выделить одну доминирующую.

Межъязыковая игра слов — это определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном нарушении системных отношений языков, то есть на смешении двух языков, с целью создания неканонических языковых форм и структур. В результате этой деструкции данные формы приобретают экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя или читателя эстетический и юмористический эффект [9].

Поскольку межъязыковая игра слов является особым подвидом игры слов, то и функции, которые она выполняет в художественном тексте, совпадают с функциями языковой игры, которые мы уже подробно рассмотрели выше.

Теперь обратимся к проблеме переводимости игры слов (и, соответственно, межъязыковой игры слов как ее особого подвида) в контексте современного переводоведения. Очевидно, что наличие

просто игры слов в художественном тексте уже создает определенные трудности для переводчика, поскольку в каждом отдельном случае требуется особый подход и детальное изучение. Если же переводчик имеет дело с особым подвидом игры слов — межъязыковой игрой, то перед ним встает еще более сложная задача, поскольку задействован не один, а два языка.

Начнем с того, что проблема переводимости с давних пор волновала всех тех, кто так или иначе был причастен к переводу. Неспроста за это время сменилась не одна концепция переводимости. Изначально ученые придерживались мнения о невозможности полноценного перевода, породив тем самым концепцию непереводимости. Здесь нельзя не вспомнить слова Вильгельма фон Гумбольдта. В своем письме давнему другу Августу Шлегелю он писал: «Всякий перевод представляется мне безусловно попыткой разрешить невыполнимую задачу. Ибо каждый переводчик неизбежно должен разбиться об один из двух подводных камней, слишком точно придерживаясь либо своего подлинника за счет вкуса и языка собственного народа, либо своеобразия собственного народа за счет своего подлинника. Нечто среднее между тем и другим не только трудно достижимо, но и просто невозможно» (цит. по: [10: 36—37]).

Однако концепция непереводимости не могла быть доминирующей в исследованиях перевода, поскольку противоречила самой практике. Пусть с какими-то ограничениями, но переводы все же осуществлялись. Подобный подход дал начало полностью противоположной концепции — концепции полной переводимости. Уже в первой четверти XIX в. Гёте заявлял: «Существует два принципа перевода: один из них требует переселения иностранного автора к нам, — так, чтобы мы могли увидеть в нем соотечественника, другой, напротив, предъявляет нам требование, чтобы мы отправились к этому чужеземцу и применились к его условиям

жизни, складу его языка, его особенностям» (цит. по: [10: 46]). Таким образом, те две опасности, о которых предупреждает Гумбольдт, для Гете являются принципами перевода, которые в равной мере имеют право на существование. Тем более, что эти два принципа вполне примиримы во всяком переводе, и существует возможность их гармоничного сочетания. Основанием концепции полной переводимости является тот очевидный факт, что для всех народов реальная действительность в принципе едина и, следовательно, более или менее полно отражается во всех языках. Того же мнения придерживался и Вернер Коллер, формулируя в одной из своих работ своеобразную аксиому: «Если в каждом языке все то, что подразумевается, может быть выражено, то в принципе, по-видимому, все то, что выражено на одном языке, можно перевести на другой» (цит. по: [8: 118]). Однако как показывает практика, применим этот принцип далеко не всегда. А значит говорить о возможности полной переводимости представляется не совсем правильным.

Таким образом, анализируя сильные и слабые стороны описанных выше концепций, ученые пришли к выводу о том, что необходимо выделить нечто промежуточное, что не будет противоречить самой практике перевода. Этим промежуточным и стала концепция неполной, или как ее еще называют, относительной переводимости. Она основывается на утверждении о том, что в процессе коммуникации информация передается лишь частично. Как пишет Юджин Найда, «если согласиться с утверждением, что в процессе перевода не должно быть никаких потерь информации, то тогда не только перевод, но и коммуникация вообще будут невозможны» (цит. по: [8: 120]). При коммуникации любого типа неизбежно происходят потери информации, однако этот факт не должен служить поводом для сомнений в самой возможности перевода.

Что касается непосредственно игры слов, то на возможность ее перевода, как и на саму возможность переводимости в целом, исследователи смотрели по-разному. На протяжении долгого времени единственной рекомендацией при работе с этим лингвистическим приемом было его опущение либо нейтрализация. Любые попытки передать двусмысленность в тексте не приветствовались и даже считались порицательными. Однако со временем, по мере изменения отношения к переводимости в целом, меняется и взгляд на переводимость игры слов. Теперь считается, что «„непереводимой игры слов“ не существует и не должно существовать, за чрезвычайно редкими исключениями. Весь вопрос в мастерстве переводчика» [7: 43]. И подстрочное примечание «непереводимая игра слов» расценивается как «расписка переводчика в собственном бессилии» [3: 136]. Тем не менее, несмотря на изменившуюся точку зрения, не стоит говорить об абсолютной переводимости игры слов. Как показывает практика, она передаваема далеко не всегда, а поэтому рациональным кажется утверждать, что игра слов непереводима относительно, и без сомнений представляет вызов, как для переводчика, так и для всего перевода как научной дисциплины. Игра слов может быть непереводима лингвистически, но она вполне может поддаваться переводу с функциональной точки зрения. Именно поэтому одну из ключевых ролей при переводе играет контекст.

П. А. Колосова в своей работе «Перевод игры слов в художественном тексте: герменевтический аспект» предложила классификацию способов передачи игры слов [6: 103], а мы, в свою очередь, взяв за основу ее классификацию, предлагаем свою собственную, но уже касающуюся передачи межъязыковой игры слов.

Все способы условно разделены на три группы: первая — когда межъязыковая игра слов (далее — МИС) переводится иг-

рой слов (далее — ИС), вторая — когда МИС переводится не ИС, и третья — комбинаторные техники, когда для адекватной компенсации используются комбинации приемов из первых двух групп:

1. Перевод межъязыковой игры слов игрой слов.
 - 1.1. Перевод межъязыковой игрой слов: Bilingual Word Play1 (далее — BWP) — МИС1.
 - 1.2. Перевод игрой слов: BWP — ИС.
 - 1.3. Конструирование новой МИС/ИС на материале языка перевода: BWP1 — МИС2/ИС2.
 - 1.3.1. Новая МИС/ИС на семантической или формальной основе одного из компонентов оригинальной межъязыковой игры слов.
 - 1.3.2. МИС/ИС на совершенно новой формальной и семантической основе.
2. Перевод межъязыковой игры слов не игрой слов.
 - 2.1. BWP — другой стилистический прием.
 - 2.2. Опускание приема.
 - 2.3. Пояснительный перевод.
 - 2.4. Примечания и сноски.
3. Комбинаторные техники.

Часть этих способов перевода довольно подробно описана в переводоведческой литературе. Тем не менее, когда дело доходит до практики, возникают определенные трудности, поскольку если теоретических рекомендаций можно найти немало, то практическая чаще всего встречается только одна: по возможности ИС переводить ИС. На практике же подобная установка может оказаться пагубной, и возникают вполне очевидные проблемы. Одна-

ко они разрешимы в рамках деятельностного подхода к переводу, согласно которому перевод представляет собой деятельность переводчика по опредмечиванию смыслов оригинала средствами принимающего языка на основании рефлексии над пониманием текста [2: 29]. Соответственно, со стороны переводчика необходимой предпосылкой создания адекватного перевода выступает рефлексия над собственным пониманием при чтении художественного текста. Если переводчик этим пренебрегает, то при переводе МИС появляются следующие ошибки и неудачные решения:

1. Переводчик опускает МИС и никак не компенсирует ее ни в данной, ни в другой дроби текста.
2. Переводчик эксплицирует МИС в сносках и примечаниях.
3. Переводчик буквально переводит, «калькирует» МИС при отсутствии такой технической возможности. В результате в переводе возникает «странность», неясность, несвойственная оригиналу.
4. Переводчик создает компенсационную МИС, которая опредмечивает иное содержание и смысл, чем в оригинале.
5. Переводчик создает компенсационную МИС, нарушая при этом связи с контекстом.

Герменевтический подход в переводческой деятельности позволяет не допускать подобных ошибок. А главным герменевтическим критерием адекватности перевода МИС предстает сохранение доминантной функции оригинального приема. Это предполагает допереводческий анализ, включающий в себя установление места МИС в системе содержательности художественного текста, а также ее функционального типа.

В нашей работе представлен анализ передачи МИС в переводах романов С. Кларка «A Year in the Merde» и «Merde Actually» с точки зрения сохранения доминантной функции оригинального приема. Главным героем романов является 27-летний британец Пол Уэст, приехавший по контракту в Париж для открытия сети английских чайных. Автор описывает нам его приключения в незнакомом городе среди незнакомых людей, уделяя особое внимание изучению им особенностей другой культуры, обычаев, традиций и языка, знание которого у главного героя оставляет желать лучшего.

В качестве примера неудачного с нашей точки зрения перевода хотелось бы привести перевод заголовков обеих книг. В них оригинальная МИС выполняет интегративную функцию.

«A Year in the Merde» «Боже, спаси Францию! Наблюдая за парижанами»

«Merde Actually» «О, боже, снова Париж! Наблюдая за французами»

Как мы видим, при переводе она опускается, соответственно, о сохранении оригинальной функции и речи быть не может. Более того, во всех последующих случаях, связанных с интегративной функцией, мы можем говорить только о частичном ее сохранении, поскольку она утеряна в самой значимой с точки зрения структуры части произведения — заглавии.

Также стоит отметить, что несмотря на то, что перевод романов был выполнен двумя разными переводчиками, переводчик второго романа также не пытается передать МИС в названии. Его перевод заглавия перекликается с заглавием первой книги, что вполне удачно с точки зрения восприятия этих книг русским читателем как произведений из одной серии, однако неудачно с точки зрения нашего подхода.

В большинстве случаев межъязыковая игра слов в романах встречается в развлекательной, или как ее еще принято называть, комической функции.

В приведенном ниже примере именно такой эффект создается при помощи бесконечного повторения выражения «d'accord» («хорошо», «понятно»). Главный герой получает столько указаний по поводу того, как правильно принимать душ, что ближе к концу разговора у него уже отпадает всякое желание в принципе его принимать.

“Turn on the water and let it run for two minutes,” <...>
“It’s a Butagaz water heater so you have to wait until the warm water arrives from the kitchen. D'accord?”

“D'accord.” This is French for OK.

“Don’t change the temperature, because otherwise after two minutes you’ll freeze or get burned. D'accord?”

“D'accord.”

“And don’t turn it full on or it’ll push the shower curtain out of the basin and wet the floor.”

“D'accord.” Very soon my ten-minute shower allocation was going to be used up and I’d have to meet the neighbours wearing a coat of sweaty dust.

“Put the shower curtain right inside the basin before turning on the water.” “D'accord.”

— Включи воду, и пусть она стекает минуты две, <...> Это водонагреватель «Бутагаз», так что нужно подождать, пока теплая вода поступит с кухни. D'accord?

— D'accord. — Это французский вариант «о’кей».

— Не меняй температуру, иначе через две минуты окоченеешь от холода или сварись заживо. D'accord?

— D'accord.

— И не включай на полную мощность, иначе шторку выбьет из поддона и замочится пол.

— D'accord. — Десять минут, выделенные мне на посещение душа, стремительно истекали, и я чувствовал, что мне предстоит выйти к соседям в коконе из пыли и пота.

— Прежде чем включить воду, опусти шторку в поддон.

— D'accord.

— И не затыкай сливное отверстие пробкой, иначе останутся пят-

“And don’t put the plug in or you’ll stain the tub.”

I now found that my tongue refused to say ‘d’accord’ anymore. I nodded.

“And make sure you turn the water right off when you’ve finished.”

I tried to nod but my head would only move a millimetre. <...>

“But don’t turn the tap too far or it’ll get stuck.”

All I could do was move my eyes up and down in agreement.

“And stay on the bathmat to dry yourself off, otherwise you’ll leave wet footprints on the floor.”

That was it. One more instruction and my head would fall off.

“D’accord?” she asked.

“Towel?” I managed to squeak.

“Use the big blue one. And hang it out on the washing line after you’ve finished otherwise it will rot. D’accord?”

I smiled, not only to show that I’d understood but also at the idea of hanging myself with the washing line and escaping from this maternal French version of boot camp.

на.

Я поймал себя на том, что мой язык уже отказывается произносить «d’accord». И молча кивнул.

— И когда помоешься, полностью выключи воду.

Я снова попытался кивнуть, но голова сдвинулась лишь на миллиметр. <...>

— И не поворачивай кран слишком сильно, иначе его заклинит.

Все, что я смог сделать, это повести глазами вверх-вниз в знак согласия.

— И когда будешь вытираться, стой на коврик, иначе оставишь мокрые следы на полу.

Я был на грани срыва. Еще одна инструкция — и моя голова точно отвалилась бы.

— D’accord? — спросила она.

— Полотенце? — позволил себе пискнуть я.

— Возьми вон то, голубое. А потом, когда вытрешься, повесь его сушиться на веревку, а то заплесневет от сырости. D’accord?

Я улыбнулся, не только подтверждая, что все понял, но и от внезапно пришедшей в голову идеи повеситься самому на той же бельевой веревке, вырвавшись тем самым из этого учебного лагеря для новобранцев, где командовала французская мама.

В приведенном примере для переводчика передача межъязыковой игры слов не представляет никакой трудности, поскольку автор текста оригинала сам поясняет, что же значит это самое «d'accord». Именно поэтому переводчик оставляет его без перевода, бесподобно передавая атмосферу разговора с «французской мамой».

Одновременно характеризующую и метаязыковую функцию межъязыковая игра слов выполняет в ситуации, когда главный герой рассказывает о месте, куда он отправляется отдыхать со своей девушкой Флоранс.

Florence and I were heading almost to the far end of the island, to the wonderfully named little port of Ars, which was pronounced just as rudely as I hoped. I'd insisted on buying the bus tickets myself, purely for the thrill of getting on and asking the driver, 'Do you go as far as arse?' There are English cities where that would get you killed. And I was looking forward to my next Paris dinner party, when the conversation would turn to holidays and I'd be able to tell a girl, 'I love arse.'

All in all, a great place to buy a holiday home, if only for the postcards you could send to all your friends.

Мы с Флоранс держали путь в самый дальний конец острова, к маленькому порту с замечательным названием Арс, которое произносилось именно так, как я и думал. Я настоял на том, чтобы лично купить билеты, исключительно ради удовольствия залезть в автобус и спросить у водителя: «Вы едете в задницу?»¹ В Англии за такой вопрос убили бы. Я уже предвкушал какую-нибудь парижскую вечеринку, когда в разговоре о проведенном отпуске смогу сказать девушке: «Обожаю задницу». Короче говоря, отличное место для покупки летнего домика, хотя бы ради прикольных почтовых открыток, которые можно было бы рассылать своим друзьям.

¹Намек на то, что французское название созвучно английскому слову arse — «задница» (груб.)

В данном случае автор играет с названием морского порта «Ars» и грубым английским словом «arse». Переводчик не только переводит межъязыковую игру слов, но еще и делает сноску, в которой эксплицирует ее значение, о котором и так было нетрудно догадаться из контекста. Такой перевод мы не можем назвать удачным, поскольку придерживаемся мнения о том, что переводчик не должен прибегать к сноскам, тем самым максимально упрощая свою задачу.

Если с переводом этого примера переводчик справляется не очень удачно, то вот название главы, в которой упоминается и этот город, и желание Пола послать всех куда подальше, он переводит просто мастерски.

2. Can You Be Arsed?

II. А не послать ли всех в Арс?

В переводе сохраняются и формальная, и содержательная стороны текста оригинала.

Рассмотрим пример межъязыковой игры слов с референциальной функцией. Когда Пол обедает со своим шефом, из-за недостаточного знания языка он путает похожие между собой французские слова «poisson» и «boisson».

“Et comme boisson?” the waiter asked. (Fish? You have to have fish with your goat?) This was why I usually lunched at the canteen. You just put what you wanted on your tray.

“Une Leffe,” Jean-Marie said. “A sort of beer,” he explained.

— Et comme boisson? [50] — уточнил официант.

Рыба? Что, к козе нужно заказывать рыбу? Именно из-за таких ситуаций я предпочитал обедать в столовой. Элементарно — ставишь на поднос все, что понравится.

— Une Leffe, — сказал Жан-Мари. — Это сорт пива, — объяснил он мне.

Ну конечно же! — рыба по-француз-

Of course, fish is ski «poisson», а «boisson» — это напиток. “poisson”, “boisson” is drink. ток.

[50]: Et comme boisson? — Здесь: что будете пить?

В данном случае несмотря на то, что автор сам объясняет использованную им межъязыковую игру слов в тексте оригинала, переводчик прибегает к сноске, тем самым выбирая не лучший способ для перевода.

На основании проанализированных примеров мы можем говорить о том, что с точки зрения герменевтического подхода далеко не все переводческие решения являются удачными. Зачастую переводчики просто прибегают к сноскам и примечаниям, даже не пытаясь сохранить ту функцию, которую выполняет оригинальный прием, и создать тот же или хотя бы похожий эффект, который он создает в тексте оригинала. Однако есть и удачные переводы, сохраняющие в переводе функциональные особенно оригинального приема, что не может не радовать.

Литература

1. Богин Г. И. Обретение способности понимать. Введение в филологическую герменевтику: основные составляющие субстанции понимания [Электронный ресурс]. URL: http://sbiblio.com/biblio/archive/bogin_obretenie/02.aspx (дата обращения: 27.10.2019).
2. Галеева Н. Л. Перевод в культуре: уточнение статуса и понятий // Критика и семиотика. Новосибирск: НГУ, 2006. № 9. — С. 24—35.
3. Галь Н. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора. М.: Книга, 1979. 208 с.
4. Кларк С. Боже, спаси Францию! Наблюдая за парижанами: пер. с англ. А. С. Желтова. М.: РИПОЛ классик, 2010. 432 с.

5. Кларк С. О, боже, снова Париж! Наблюдая за французами: пер. с англ. И. А. Литвиновой. М.: РИПОЛ классик, 2011. 496 с.
6. Колосова П. А. Перевод игры слов в художественном тексте: герменевтический аспект: дис. ... канд. филол. наук. Тверь, 2013. 175 с.
7. Любимов Н. М. Перевод — искусство. М.: Советская Россия, 1982. 95 с.
8. Сдобников В. В., Петрова О. В. Теория перевода: учебник для студентов лингвистических вузов и факультетов иностранных языков. М.: АСТ: Восток—Запад, 2007. 448 с.
9. Тихомирова М. С. Переключения кодов в интернет-мемах как проявление лингвокреативности [Электронный ресурс]. URL: <https://www.chsu.ru/documents/10157/204758549/%D0%92%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA+2017+-+5.pdf/ce40ed87-1c45-4bbd-8a09-b65daa5bc8a1>. (дата обращения: 20.10.2019).
10. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): учеб. пособие для институтов и факультетов иностр. языков. 5-е изд. СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2002. 416 с.
11. Clarke S. A Year in the Merde. London: Black Swan, 2005. 384 p.
12. Clarke S. Merde Actually. London: Black Swan, 2006. 448 p.