

ИГРОВОЙ ТЕКСТ: ПЕРЕВОД ИЛИ МОДЕЛИРОВАНИЕ?

Е. И. Курячая

Омский государственный университет имени Ф. М. Достоевского

Поступила в редакцию 10 мая 2011 г.

Аннотация: в статье рассматривается вопрос о необходимости пересмотра способов оценки перевода игровых текстов с позиций моделирования. В связи с этим затрагиваются различные концепции перевода, проблемы игровой поэтики и стратегий перевода.

Ключевые слова: стратегии перевода, перевод, языковая игра, игровой текст, моделирование.

Abstract: the paper addresses the issue of revising the principles of translation evaluation of ludic texts from the perspective of linguistic modeling. The questions of theories of translation, problems of language games and translation strategies are discussed.

Key words: translation strategies, translation, language play, ludic text, modeling.

К.-Р. Баум точно охарактеризовал период, когда лингвисты, относящиеся к разным школам и рассматривающие перевод с противоположных позиций, предлагали каждый свое определение: «Мне кажется, что лингвистика наших дней сознательно или бессознательно стремится построить новую терминологическую вавилонскую башню» [1, с. 187]. Вероятно, эта башня строится до сих пор, поскольку разработка любой теории требует решения определенного ряда вопросов, связанных с методом и процессом перевода, ролью и задачами переводчика, критериями оценки перевода, первичностью/вторичностью текстов оригинала и перевода. Каждый лингвист стремится усовершенствовать уже имеющиеся определения, согласовав их со своей теоретической позицией, охватить и охарактеризовать все возможные формы и виды перевода, что оказывается практически невозможным в связи с многогранностью самого переводческого процесса и разнообразием текстов, обладающих определенной спецификой.

За годы исследования понимание текста перевода изменилось коренным образом. Сначала его рассматривали как ассоциативно-образную систему и композиционно-языковую форму оригинала, трансформированную переводчиком в соответствии с национальной спецификой, языковыми законами и субъективным пониманием оригинального произведения. Далее в рамках таких философских направлений, как герменевтика и постмодернизм, произошел концептуальный пересмотр природы взаимоотношений комплекса «Реальность – Человек – Язык – Культура – Текст». Понимание текста претерпело значительные изменения. Сначала утверждалось, что перевод не копирует, не перевыражает исходный

текст и не служит читателю, а существует сам по себе (В. Беньямин), что окружающий нас мир представляет собой бесконечное семиотическое пространство, а вся наша деятельность, в том числе и перевод, – непрерывный процесс означивания и переозначивания, в котором понятие оригинала становится условным, поскольку невозможно говорить о первичности и вторичности, а значит, перевод не следует рассматривать в терминах подобия, эквивалентности, по мнению Ж. Деррида [2, с. 31].

Затем появляются два новых ракурса рассмотрения текста. Первый – возникновение понятия метатекстовой реальности (интертекстуальности, семиотического пространства), которое в самом общем смысле подразумевает наличие некоторого вневременного неограниченного текстового пространства, центром которого являются так называемые ядерные тексты, концентрирующие в себе все идеи, мысли человечества. Поэтому вся история человечества «выступает как непрерывная цепь более или менее глубоких переложений некоторого основоположного содержания» [3, с. 179]. Второй – положение о наличии сходных элементов в когнитивных структурах всех людей, обеспечивающих существование общей глобальной системы миропредставления, позволяющее говорить о некоторой языковой и когнитивной универсальности, отражающей единство человеческого мышления и окружающего мира, которое и определяет в конечном счете возможность перевода.

Однако, несмотря на солидную доказательную базу той или иной теории, на многие вопросы по-прежнему нет однозначного ответа. Это связано с постепенным усложнением стилистико-синтаксической организации текста, отступлением или отказом от соблюдения принятых правил употребления и сочетаемости различных слов и выражений, разру-

шением сюжетно-композиционной структуры, введением в текст огромного количества аллюзий, реминисценций, всеобъемлющей языковой игры.

На сегодняшний день существуют различные теории и классификации игр, например, Г. Ф. Рахимкулова выделяет два принципиально отличающихся аспекта игры: *play* и *game*, критерием различия которых является соотношение импровизация-формализация / процесс-результат. И. Медведицкий строит свою классификацию игровой установки произведения, формируемой в соответствии с игровой интенцией автора, на обобщении творческой практики В. Набокова, Х.-Л. Борхеса, Г. Гессе и методиках Р. Якобсона, Р. Барта, Ю. Лотмана, М. Бахтина, выделяя такие типы, как *плей-игра*, *гейм-игра* и *арт-игра*.

Если обобщить основные подходы к рассмотрению понятия *языковой игры*, то можно выделить следующие: нормоцентрический (языковая игра как аномалия, осознаваемая на фоне нормы – Н. Д. Арутюнова), системно-операциональный (языковая игра как реализация асимметрии языкового знака и нарушение системных отношений между знаками – Б. Ю. Норман, Н. Л. Уварова), функциональный (языковая игра как проявление поэтической функции языка – Р. Якобсон), лингвосинергетический (языковая игра как один из путей «саморегуляции» языка – В. А. Пищальникова), коммуникативно-когнитивный (языковая игра как частная реализация фрейма игры – М. А. Панина, Л. В. и О. В. Лисоченко), текстологический (языковая игра как способ развертывания и прочтения текстового нарратива – В. Н. Сыров, Т. А. Букирева, А. М. Люксембург, Г. Ф. Рахимкулова), ассоциативно-прагматико-операциональный (языковая игра как одна из форм лингвокреативного мышления – Т. А. Гридина) [4, с. 6].

Безусловно, все перечисленные авторы представляют особый подход к языковой игре, ее понимание в определенном ракурсе, поэтому, по всей вероятности, они должны рассматриваться в совокупности как части единой системы или выбираться в зависимости от целей конкретного исследования. Языковая игра выходит далеко за рамки чисто языкового явления и порождает понятие *игрового текста*, под которым понимается целая игровая система, элементы которой направлены на установление игровых отношений между читателем и текстом (в понимании Г. Ф. Рахимкуловой).

Деформация слов, создание окказионализмов, фразеологическая игра, обыгрывание имен собственных, изменение последовательности компонентов слов и словосочетаний, обыгрывание полисемии и омонимии, одновременное введение в текст лексики различных стилей, пародирование – вот лишь некоторые формальные элементы игрового текста. В результате произведение превращается из логично

выстроенного языкового материала в поле индивидуальных лингвистических экспериментов автора. При переводе таких текстов возрастает вероятность различных коммуникативных сбоев.

Есть ли разница между *глокой куздрой* Л. В. Щербы и *пианоктейлем* Б. Виана? Если нет, то можно ли приравнять все произведения разных авторов и разных произведений, изобилующих языковой игрой, и следует ли определить тот минимум языковой игры, который позволит классифицировать текст как обычный или игровой? А если разница между двумя упомянутыми выше выражениями есть, то где между ними проходит граница: языковой уровень? цели создания? художественный образ? Можно ли разделить лингвистические эксперименты в повседневной речи и в художественном произведении? Есть ли разница между *slithy toves* Л. Кэрролла и *хливкими шорьками* в переводе Д. Г. Орловской? Всегда ли создатель языковой игры ставит перед собой определенную задачу, как, например, в *глокой куздре*, где все корневые морфемы заменены на бессмысленные сочетания звуков, или иногда он осознанно играет с языковыми единицами, всецело погружаясь в этот процесс и не затрачивая время и силы на доработку слова/фразы, поиск более удачных вариантов? Такие вопросы порождает игровой текст, не всегда давая на них однозначные ответы.

Несмотря на то, что новые технологии активно внедряются в науку, в том числе лингвистику, остаются те области, в которых главным и основным инструментом исследования является креативное мышление. Точно высчитать процентное соотношение узуальных и окказиональных единиц разных уровней, наверное, сейчас не представляет больших сложностей, но целесообразность этого процесса можно поставить под сомнение, хотя определенная типология языковой игры нужна, и, прежде всего, для оценки текста перевода.

Такой традиционный вопрос, как возможность//невозможность//адекватность//полнота воссоздания игровых текстов на языке перевода, не теряет своей остроты и актуальности, по-прежнему вызывая много споров. Однако в отношении языковой игры понятия адекватности и эквивалентности кажутся достаточно условными, поскольку лингвистические эксперименты ценны не столько сами по себе, сколько в системе игровой поэтики определенного писателя или отдельного произведения. Языковая игра всегда имеет конкретную цель, но установить степень идентичности прагматического эффекта в оригинальном и переводном тексте представляется если не невозможным, то крайне субъективным. Даже те переводчики, которые разбираются в тонкостях иностранного языка, не в состоянии в полной мере ощутить воздействие игрового художественного текста (с це-

лью его передачи в тексте перевода), поскольку обладают совершенно иной ассоциативно-образной системой и чувством юмора, а осознание факта нарушения языковой нормы в большинстве случаев регулируется механизмами родного языка.

Для подтверждения необходимости разработки новых подходов к исследованию полноты репрезентации языковой игры оригинала в текстах перевода рассмотрим подробно один из методов решения данной проблемы – систематизацию переводческих трансформаций с целью определения стратегии перевода и последующей оценки ее соответствия заданной автором специфике оригинального текста.

Наиболее распространенными стратегиями перевода, под которыми понимается совокупность приемов перевода, направленных на реализацию одной цели, являются ориентации на текст-источник, на автора и на текст перевода, т.е. читателя (или стратегии отстранения и одомашнивания) [5, с. 202].

При ориентации на текст-источник происходит максимально точное воспроизведение индивидуальной стилистики автора (сохранение количества и последовательности обыгрываемых единиц, уровня языковой игры), применение (по возможности, в большинстве случаев) аналогичных проведенным в оригинале трансформаций, передача авторской ассоциативно-образной системы). Таким образом, при восприятии и интерпретации текста перевода читатель оказывается на минимальной дистанции от автора. Однако ассоциативно-образная система языка текста оригинала, сохраненная в тексте перевода, значительно отличается от русской, а иногда полностью расходится с ней, в результате специфические национально-культурные ассоциации не возникают, что приводит к возможному непониманию или недооценке фактов языковой игры. В итоге точная передача способа языковой игры автора часто приводит к ее исчезновению в тексте перевода.

При ориентации на читателя первостепенной задачей становится максимально точная передача прагматического эффекта и смысловых оттенков, создаваемых языковой игрой. В результате происходит замена комплекса ассоциативных связей, актуальных для французского языка, на комплекс для русского языка, модификация авторского образа, что задает определенное направление интерпретации читателей в рамках предлагаемого варианта перевода.

Такие переводы обеспечивают понимание читателем большинства фактов языковой игры и адекватную реакцию на нее, но значительно отдаляются от индивидуальной стилистики автора. Трансформация оригинала в этом случае обуславливается не только объективными факторами (преодоление языковых и культурных различий, приводящее к закономерным

изменениям и неизбежным потерям), но и субъективными – сознательное изменение, нивелирование языковых особенностей текста оригинала с целью его приближения к принимающей культуре.

Поскольку языковая игра всегда основана на некотором отклонении от нормы, полнота ее репрезентации в переводе определяется степенью отклонения игровых элементов текста перевода от языковых норм языка перевода. Иными словами, при определении степени нарушения общепринятого стандарта читатель руководствуется правилами своего родного литературного языка, на котором представлен вариант перевода оригинального текста.

Стратегия отстранения, ориентированная на сохранение всех семантико-стилистических особенностей текста оригинала, которые значительно отличаются от языка принимающей культуры и соответственно не осознаются и не воспринимаются большинством русских читателей, значительно уменьшает возможность определения степени отклонения от нормы.

Стратегия одомашнивания позволяет воссоздать авторскую языковую игру через замену всех языковых особенностей оригинала средствами русского языка. Таким образом, читатель соотносит механизм создания языковой игры с системой правил и особенностей русского языка, что и позволяет ему оценить степень отклонения от стандарта.

В качестве примера приведу варианты перевода названий произведений Сартра, обыгрываемых в романе Б. Виана «Пена дней» (сам писатель фигурирует в тексте под именем Жан-Соль Партр) (таблица).

Вначале складывается впечатление, что все три варианта перевода, в большей или меньшей степени сохраняющие структуру и образ, заложенный в языковой единице оригинала, вполне удачны и эквивалентны оригиналу. Каждый из них отклоняется от определенных норм русского языка, поэтому читатель легко улавливает намеренное нарушение правил и стандартов и ощущает присутствие языковой игры. Мы легко определим принадлежность вариантов перевода к стратегии ориентации на автора и на читателя. Воспроизведение специфики авторской единицы оригинала с максимально точным сохранением компонентов и ассоциативно-образной системы – это, например, *туалетная бумага без зубчиков, кольцо тошнотной формы, Энциклопедия...с фотографиями* (В. Лапицкий). Ориентация на читателя – *Мертвецы без потребления, кольцо во вкусе Бенвенуто Тошнини* (Л. Лунгина), *на грубой туалетной бумаге, Бить или не бить* (М. Головановская и М. Блинкина-Мельник).

Однако можно оценить приведенные переводы с другой стороны. В романе присутствуют восемь наименований произведений, которые можно условно

Наименования произведений Ж.-С. Партра в романе Б. Виана «Пена дней» и варианты их перевода

Б. Виан	Л. Лунгина	В. Лапицкий	М. Голованивская и М. Блинкина-Мельник
Remugle (Затхлость – здесь и далее в скобках указан буквальный перевод)	Затхлость	Затхлость	Тухлятина
Paradoxe sur le Dégueulis (Парадокс о блевотине)	Очерк теории поллюций	Парадокс блева	Парадокс тошнотности
Encyclopédie de la nausée en vingt volumes, avec des photos (Энциклопедия тошноты в двадцати томах с фотографиями)	Двадцатитомная энциклопедия о блевотине со всей иконографией	Энциклопедия тошноты в двадцати томах с фотографиями	Двадцатитомная энциклопедия рвоты с цветными вклейками
Un exemplaire du Vomi et une grosse bague d'or en forme de pausée (Экземпляр Рвоты/Блевотины)	Томик Блевотины, переплетенный в кожу вонючки, и массивное золотое кольцо во вкусе Бенвенуто Тошнини	Экземпляр Блева в полужоке вонючки и большое золотое кольцо тошнотной формы	Экземпляр Рвотных масс в обложке из кожи вонючки американской и огромный золотой перстень с тошнотитом
Choix préalable avant le Haut-le-Coeur sur rouleau hygienique non dentelé (Предварительный выбор перед тошнотой/приступом тошноты)	Проблема выбора при тошноте не на ажурной, а на плотной туалетной бумаге	Пролегомены к выбору перед тошнотой на туалетной бумаге без зубчиков	Выбор тошнотности, или тошнотность выбора Партра на грубой туалетной бумаге
La Lettre et le Néon, l'étude critique célèbre sur les enseignes lumineuses (Письмо/ послание и неон, критическое исследование световых реклам)	Он и неон – знаменитое критическое исследование светящихся реклам	Голос и Логос, знаменитый критический обзор радиосводок погоды	Бить или не бить, знаменитое исследование световой рекламы
Trou de Sainte Colombe (Дыра/нора Святой голубки)	Клоака Святой голубки	Норки святой Ейвставии	Берложка Святой голубицы
Renvoi de Fleurs (Отправка цветов)	Мертвецы без потребления	Цветочная отрыгниль	Цветочная отрыжка

разделить на две группы. Названия романов первой группы представляют собой контекстуальные синонимы существительного *тошнота*: *Remugle* (затхлость), *Paradoxe sur le Dégueulis* (dégueulis – блевотина), *Encyclopedie de la nausée* (nausée – тошнота), *Un exemplaire relié mi-mouffette du Vomi* (vomi – рвота, блевотина), *Choix préalable avant le Haut-le-Coeur* (Haut-le-Coeur – тошнота). Таким образом, неоднократно обыгрывается название одного из основных произведений Сартра «Тошнота» (в оригинале – «La pausée»), возможно, именно благодаря его значимости в творчестве Сартра.

Безусловно, подобный выбор обыгрываемых произведений и специфика языковой игры, формируемая Б. Вианом, не случайны. По всей вероятности, они являются необходимыми элементами для акцентуации одной из тематических линий романа – творчества Сартра, точнее, темы фанатизма, превращающего жизнь человека в бесконечную погоню за фантомом. С этой точки зрения только В. Лапицкий

воплощает замысел автора, выбирая в качестве эквивалентов наименованиям первой группы слова *блев*, *тошнота*, *затхлость*, в то время как Л. Лунгина и М. Голованивская и М. Блинкина-Мельник не всегда следуют идее автора обыграть контекстуальные синонимы слова «тошнота» (например, *Очерк теории поллюций*) или нарушают число компонентов в обыгрываемом выражении (например, *Выбор тошнотности, или тошнотность выбора*). Безусловно, подобные переводческие решения обусловлены желанием акцентировать языковую игру, сделать ее более понятной и осязаемой для читателя и т.д. Но если мы проведем обратный перевод, то *Очерк теории поллюций* не имеет шансов стать *Парадоксом о тошноте* (буквальный перевод названия оригинала *Paradoxe sur le déguelis*), в то время как более простые варианты *Парадокс блева* или *Парадокс тошнотности* имеют гораздо больше таких шансов.

Вторая группа – обыгрывание еще одного значимого произведения *L'Être et le Néant* (*Бытие и ничто*)

в двух вариантах – *La Lettre et le Néon* и *Trou de Sainte Colombe*. Если языковая игра в первом названии довольно прозрачна – она основана на фонетическом сходстве слов, имеющих несовместимое значение, но позволяющих идентифицировать настоящее произведение Сартра *L'Être et le Néant* (в русском переводе – «Бытие и ничто»), то второй вариант довольно сложно интерпретировать. Насколько оправдано в данном случае, значительно отдаляясь от оригинала, преподнести субъективное толкование, несмотря на то, что оно обладает яркой образностью и вызывает определенную ассоциативную цепочку у читателя? Если так сложно определить в оригинале, как связана *Trou de Sainte-Colombe* (буквально: Дыра/нора Святой голубки) с обыгрываемым *L'Être et le Néant*, то в переводе *Норки Святой Ейвставии* это представляется совсем невозможным.

Последний пример. В «Пене дней» присутствует название *Renvoi de Fleurs* – так обыгрывается название песни Поля Дельмэ *Envoi de fleurs* («Посылка с цветами»), практически идентичного по звучанию. Л. Лунгина предлагает вариант перевода *Мертвецы без потребления*, в котором явно просматривается аллюзия на пьесу Сартра «Мертвецы без погребения». Таким образом, она расширяет ряд произведений Сартра, выбранный Б. Вианом для обыгрывания. Насколько это важно? Для читателя, по всей видимости, нет никакой разницы, поскольку только единицы читают произведение в оригинале и занимаются сопоставлением нескольких вариантов перевода. В то же время даже выявленные несоответствия и неточности не умаляют достоинств ни одного из переводов, каждый из которых изобилует языковой игрой, красочностью, образностью и имеет неповторимый колорит.

Для лингвиста-переводчика важно, какие переводческие трансформации были использованы, чем они были обоснованы и какого результата позволили добиться. В отношении игры – сохранились ли авторские образы в тексте перевода, воспроизведена ли (с теми или иными изменениями) языковая игра текста оригинала.

Для комплексной оценки текста перевода представляется целесообразным не только говорить о переводческих стратегиях и таких традиционных категориях, как полнота/эквивалентность (если не брать во внимание их условность в отношении игровых текстов, о которой говорилось выше), но прежде всего рассматривать схему, тактику моделирования игрового текста в оригинале и переводе.

Термин *м о д е л и р о в а н и е* в наиболее полной степени позволяет отразить весь комплекс языкового, философского, прагматического аспектов игрового текста, поскольку он понимается нами как создание определенной модели мировосприятия

автора через призму триады язык – игра – модель. Модель – это языковая реальность, управляемая особыми законами, функционирующая с определенной целью, элементы которой взаимосвязаны, взаимозависимы и определяют друг друга, рассматриваются только в совокупности и регулируются особой системой связей и отношений. Под связями и отношениями могут подразумеваться как наличие определенных тематических групп, т.е. отнесенность языковых единиц к конкретной сюжетной/тематической линии и/или к способу/уровню языковой игры (тематические и языковые связи), так и число составляющих элементов каждой из групп.

Таким образом, при исследовании и оценке текста перевода представляется важным проведение специального анализа для определения тактики моделирования оригинального текста в сопоставлении с переводным. Это во многом согласуется с идеей В. Беньямина о том, что задачей переводчика является не передача смысла оригинала и не поиск эквивалентов языковых единиц, а сохранение способа производства значения оригинала через скрупулезное создание формы на языке перевода.

Такой подход позволит установить, насколько и на каком уровне игровая система текста перевода отклоняется от системы оригинала, что, в свою очередь, может дать новые результаты относительно стратегий перевода, детерминировать/конкретизировать их влияние на необходимость и степень полноты репрезентации индивидуально-авторской стратегии моделирования в тексте перевода.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Toner П. М.* Перевод в системе сравнительного литературоведения / П. М. Тонер. – М. : Наследие, 2001.
2. *Нестерова Н. М.* Текст и перевод в зеркале современных философских парадигм / Н. М. Нестерова. – Пермь : Перм. гос. техн. ун-т, 2005.
3. *Бибихин В. В.* Слово и событие / В. В. Бибихин. – М. : Эдиториал УРСС, 2001.
4. *Шебалов Р. Ю.* Ономастическая игра в художественном тексте : на материале ранних рассказов А. П. Чехова : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Р. Ю. Шебалов. – Екатеринбург, 2004. – 219 с.
5. *Эко У.* Сказать почти то же самое. Опыты о переводе / У. Эко : пер. с итал. А. Н. Ковалю. – СПб. : Симпозиум, 2006.

ИСТОЧНИКИ ПРИМЕРОВ

1. *Виан Б.* Пена дней / Б. Виан : пер. с фр. М. Голованивской, М. Блинкиной-Мельник ; Сердце дыбом [Текст] / Б. Виан : пер. с фр. Н. Мавлевич ; Осень в Пекине [Текст] / Б. Виан : пер. с фр. Е. Разлоговой. – М. : Терра-Книжный клуб, 1998.
2. *Виан Б.* Пена дней / Б. Виан : пер. с фр. / худож. Ф. Барбышев. – М. : Локид, 1997.

3. *Виан Б.* Собрание сочинений. Пена дней, Осень в Пекине / Б. Виан : пер. с фр. / сост., вступ. ст. В. Лапицкого. – СПб : Симпозиум, 1997.

Омский государственный университет имени Ф. М. Достоевского

Курячая Е. И., кандидат филологических наук, доцент кафедры французского языка, докторант кафедры стилистики и языка массовых коммуникаций

E-mail: kur_ei@mail.ru

Тел.: 8 (3812) 22-98-14, 8-913-969-55-34

4. *Vian B.* L'Écume des jours / B. Vian. – Paris : Livre de Poche, 1997.

Omsk State University named after F. M. Dostoevsky

Kouryatchaya E. I., Candidate of Philology, Associate Professor of the French Language Department, Post-doctoral Researcher of the Stylistics and Language of Mass Communications Department

E-mail: kur_ei@mail.ru

Tel.: 8 (3812) 22-98-14, 8-913-969-55-34