

ПЕРЕВОД ИГРЫ СЛОВ **(на материале поэзии Жака Превра)**

М.В. Боброва

Белгородский государственный университет, Белгород

В статье рассматривается проблема перевода игры слов. Материалом для исследования послужили переводы поэтических текстов французского поэта Ж. Превра. Автор описывает способы перевода креативных высказываний.

Ключевые слова: игра слов; каламбур; художественный перевод; поэтика.

Translation of Puns (research based on the poems of Jacques Prevert)
Marina Bobrova

The article is about the problems of translation of puns. The examples for this research are taken from the poems of a French poet Jacques Prevert. The author of the article tries to find ways for translation of different kinds of play on words.

Key words. play on words, puns, literary translation; poetry

Художественный перевод вызывает множество разногласий в научной среде. Мнение о том, что перевод – это творчество, а талант переводчика непостижим, приводит к выводу, что лучшие переводы создаются в большей мере творческим поиском художественных соотношений, нежели подбором точных лексических и синтаксических соответствий. Некоторые исследователи, критики и переводчики стремятся найти алгоритм художественного перевода: обобщить накопленный опыт с целью выявить концептуальные закономерности и свести процесс художественного перевода к более или менее логичной схеме.

Хороший переводчик, основываясь на теоретических достижениях современного переводоведения, должен преодолеть большое количество трудностей на практике, чтобы достигнуть адекватного перевода, максимально полно представляющего оригинал в иноязычной культуре. Одной из таких трудностей является сохранение тропов и фигур речи, изобилующих в художественных текстах. Существует два основных

способа передачи стилистических приемов оригинала: либо попытаться скопировать прием оригинала, либо, если это невозможно, создать в переводе собственное стилистическое средство, обладающее аналогичным перлокутивным эффектом. Второй способ назван в переводоведении принципом стилистической компенсации, о котором К.И. Чуковский писал: «Не букву буквой нужно воспроизводить в переводе (я готов повторить это тысячу раз), улыбку – улыбкой, музыку – музыкой, душевную тональность – душевной тональностью» [1. С.94]. Это требует от переводчика не только знаний, но и особого мастерства, которое наиболее ярко может раскрыться в переводе игры слов.

Игра слов в современном понимании имеет корни в магической игре слов в поэзии первобытных народов – заговорах, молитвах. В современной лингвистике выделяют несколько видов игры слов (игра слов, основанная на многозначности слова или словосочетания, зевгма, каламбур, ассонанс и др.), каждый из которых требует особого подхода при переводе, а также языковой находчивости.

Примером творческого подхода к переводу игры слов может являться перевод стихотворения Жака Превера «La rêche à la baleine» (пер. М.Кудинова). Творчество этого французского поэта XX века явление, не имеющее аналогов в истории французской литературы. Критики сходятся во мнении, что для его поэзии, основанной на принципе использования живого языка улиц, характерна игра слов, благодаря которой автор добивается неожиданного комического эффекта. В то же время исследователи находят в его стихотворениях изобилие звуковых игр: аллитераций, ритмов, которые кажутся намеренно упрощенными. При анализе его творчества нельзя пренебречь опытом сюрреалистической поэзии Превера, следы которой исследователи находят в более поздней поэзии, это «инвентарии» – перечислительные ряды из образов-метафор, намеренная упрощенность стиля и абсурдность описываемых ситуаций. Основные виды игры слов, присущие поэтике Превера, согласно исследованиям многих литературоведов это каламбуры, неологизмы, намеренная тавтология, перечисления, экивоки, зевгма, аллитерации, измененные поговорки и пословицы, силлепс, фигура, которая позволяет балансировать между прямым и переносным значением слова. Одним из примеров может служить следующая строка: *Papa, vas la pèpè, vas la pècher toi-même.* Здесь отмечается аккумуляция фонетически созвучных слов, которое передает эмоциональное состояние героя (раздражение). Одному из переводчиков этого произведения удалось найти в русском языке удачное соответствие: *Иди, если хочешь, уди, если хочешь, а я не пойду* (пер. М.Кудинова). Как видим, формальные параметры текста на ИЯ передаются идентичным способом, но на основе иной фонетической структуры (p = d).

Но не всегда в переводе удается преодолеть подобные языковые ловушки. В том же стихотворении встречаем игру слов, возникшую из-за

авторской замены одного из компонентов устойчивого выражения: *Elle le transperce de père en part*. Замена одного слова во фразеологизме *de part en part*, что в русском языке соответствует наречию *насквозь*, привела к вполне оправданной экономичной формой стихотворения игре слов. Становится ясно, что именно *отец* был пронзен насквозь. В переводе М.Кудинову удалось передать только смысл, но не игру слов: *И протыкает беднягу отца от одного до другого конца*. Пренебрег игрой слов в этой строке и другой знаменитый переводчик Превера М.Яснот, передавший эту строку так: *И протыкает его, и нарезает большими кусками*. Этот пример относится к фразеологическим каламбурам, перевод которых в теории перевода подробно не изучался [2. С.307]. В своей работе С.Влахос и С.Флорин определяют основу любого фразеологического каламбура как разрушение формы и/или содержания исходной фразеологической единицы, причем достигается «параллельное восприятие как переносного значения ФЕ, так и прямого значения компонентов» [2. С.308]. В нашем примере двуплановое восприятие фразеологизма в ИЯ создает комический эффект, но его прямое и переносное значения и соответственно комизм не были сохранены в переводах. Тем не менее, нельзя назвать этот пример игры слов непередаваемым на русский язык. В данном случае переводчик мог воспользоваться русским наречием *поперёк*, преобразовав его в сходно звучащее слово *пане-рёк*, тем самым сохраняя яркую деталь авторского стиля. Таким образом, перевод на русский язык фразы *Elle le transperce de père en part* мог бы звучать так: *И протыкает / разрезает его пане-рёк*. Причины, по которым оба переводчика отказались сохранить игру слов, могут считаться спорными.

Переводоведы, как правило, указывают на существование двух основных видов трансформаций при создании автором фразеологических каламбуров: 1) изменение внешней формы, структуры, компонентов – деформации и 2) изменению внутренней формы, семантики – модификации ФЕ [2. С.309]. Теоретическим идеалом перевода фразеологических каламбуров в их книге называется калька, копирование содержания и формы трансформированной единицы [2. С.310]. Примером этого явления служит перевод, сделанный М.Кудиновым, отрывка стихотворения Превера *Page d'écriture: huit et huit font seize / et seize et seize qu'est-ce qu'il font? / Ils ne font rien seize et seize* – Восемь и восемь – шестнадцать / шестнадцать и шестнадцать – сколько, / сколько в сумме они составляют? / Шестнадцать и шестнадцать в сумме / ничего не дают. Копирование содержания и формы оригинального фразеологического каламбура также находим в переводе М.Яснова: *Восемь плюс восемь – шестнадцать / шестнадцать прибавить шестнадцать – / сколько же это будет? / Да ничего не будет*. Однако возможность буквального перевода игры слов является скорее исключением, чем правилом. Как показывает практика, и отмечают сами авторы книги [2. С.311], в большинстве случаев буквальный перевод фразеологического каламбура без метафорической

основы невозможен. Рассмотрим яркий пример метафорического переосмысления фразеологического каламбура в русском переводе стихотворения Превера *Fiesta: Et j'étais ivre mort / et j'étais feu de joie / et toi ivre vivante / toute nue dans mes bras*. Игра слов возникает за счет противопоставления прилагательных *mort – vivante*, которые поочередно были включены во фразеологизм *ivre mort* (мертвецки пьяный). Перевод А.Стрижевской сохранил образность, антитезу и игру оригинала: *И я был мертвецки пьян / Я был фейерверк в облаках / А ты пьянила как жизнь / Нагая в моих руках*. Авторская игра слов, построенная на антонимии, очень удачно передана в первом случае буквальным переводом, а во втором метафоричным сравнением.

Перевод игры слов, основанной на созвучии компонентов, ставит перед переводчиком задачу по сохранению не только содержания, но и фонетического сходства единиц перевода. Согласно исследованию В.С.Виноградова, как в оригинале, так и в переводе каламбуры-созвучия «обычно основываются на омонимии, ошибках словоупотребления, «ложной» этимологизации, комических сопоставлениях созвучных слов и выражений» [3. С.213]. Поэзия Жака Превера изобилует словесными и звуковыми играми. Андре Бержан в своем труде, посвященном исследованию творческого пути Превера отмечает, что «кинематограф стоит в первом ряду интересов, повлиявших на поэтическую эстетику Превера. Для Превера изображение – это идеальный метод выражения мысли» [4. С.82]. Преверу-сценаристу свойственно придавать яркую визуальность стихотворениям, Превер-поэт при помощи слов наделяет новым, часто парадоксальным смыслом обыденные вещи и явления. Добивается он этого, прежде всего, за счет игры: *café arrosé rhum / café-crème / café-crème / café-crime arrosé sang (La Grasse Matinée)*. Переводчик сохраняет опорный компонент оригинала, но дает мысли развитие для того, чтобы найти соответствующую результативную форму: кофе с ромом, / кофе со сливками, / взбитые сливки, / убитые сливки, / кофе с кровью (пер.М.Кудинова). В результате перевода можно отметить семантическую близость оригиналу переводного текста, несмотря на то, что результативная форма отклонилась от смысловой эквивалентности исходной единицы.

В книге болгарских лингвистов С.Влахова и С.Флорина каламбуры разделены на два типа: лексические и фразеологические. К группе лексических каламбуров авторы классификации относят разные типы игры слов, основанные 1) на обыгрывании целых слов или частей: а) корней, аффиксов или б) «обломков» слов, 2) на многозначности или омонимии, 3) на ряде других лексических категорий – антонимии, этимологии и т.д. [2. С.293]. Интересным примером лексического каламбура, основанного на обыгрывании морфем, является строка из стихотворения Превера «*Il ne faut pas*»: *Le monde mentale / Ment / Monumentalement. ment* (от *mentir – лгать*), повторяющийся 4 раза в сочетании с размеренным ритмом всего произведения создают нужный эффект. Русский перевод этого фрагмента

таков: Интеллектуальный мир почти моментально / лгать начинает монументально (пер. М.Кудинова). В переводе не сохранилась игра слов, но смысл и ритмика стихотворения переданы. Переводчик пренебрег возможностью подобрать слова с морфемой *лож* и после приспособить их к контексту независимо от их содержания. Вариант перевода мог быть, например, таким: В сложном мире учёности / Ложь приложение к смышлёности. Переводческий прием, которым мы воспользовались, сводится к поиску нескольких созвучных слов, могущих стать основой каламбура, результирующий компонент при этом не обязательно является смысловым эквивалентом соответствующего слова оригинала [3. С.214]. Как отмечают С.Флорин и С.Влахов в своей книге, в случаях, «когда нет возможности путем «пословного» перевода достаточно четко передать «каламбурность» сочетания, переводчик не переводит тот оборот, который дается ему автором подлинника, а создает свою игру слов, близкую, напоминающую по тем или иным показателям авторский каламбур» [2. С.300]. Хотя в то же время не исключается возможность ограничиться в переводе рифмой (как в случае перевода М.Кудинова), но дать намек читателю на каламбурную сущность оригинала. В приведенном примере каламбур важен, и его стоило бы сохранить в переводе. Известно, что для полноценного перевода художественного произведения (тем более, стихотворного текста) план выражения часто оказывается важнее плана содержания.

Успех перевода каламбура часто зависит от наличия в ПЯ подходящих лексических средств. Иногда переводчику удается сохранить не только смысловое наполнение оригинала, но и фонетическую форму каламбура. Так в стихотворении Превера «Alicante», содержится, казалось бы, непередаваемая игра слов: *Une orange sur la table / Ta robe sur le tapis / Et toi dans mon lit / Doux présent du présent / Fraîcheur de la nuit / Chaleur de ma vie*. Дословно *Doux présent du présent* можно было бы передать так: тихое присутствие настоящего, но как сохранить игру? Тем не менее М.Яснов нашел удачное решение – посредством осмысления внутренней структуры слова *настоящее*, он практически дословно передал игру слов: *Апельсин на столе / Платье твое на ковре / Ты на волне простыней / Настоящее настоящее / Прохлада ночей / Жар жизни моей*.

Все примеры, которые были здесь приведены, соответствуют основным приемам перевода каламбура: опущение (пер. М.Кудинова фрагмента стихотворения «Il ne faut pas»), компенсация (пер. А.Стрижевской «Fiesta») и калькирование (пер. М.Яснова «Alicante»).

Как мы могли пронаблюдать, при приеме опущения игра слов опускается вовсе, передача текста на другой язык осуществляется путем простого перевода. При приеме компенсации переводчик заменил непередаваемый элемент подлинника аналогичным элементом, восполняющим потерю информации и способны оказать аналогичное (или подобное) воздействие на читателя. При воссоздании каламбуров

компенсация аналогичным приемом (полная компенсация) используется в другом месте перевода по отношению к позиции этого приема в оригинале и наиболее полно обеспечивает эквивалентность перевода. В работе Д.И.Розенталь, И.Б.Голуб, М.А.Теленковой отмечается, что компенсация иными приемами (частичная компенсация) чаще применяется на месте не переданного приема подлинника и восполняет потерю лишь частично. В частичной компенсации наиболее часто используется рифма, аллитерация и графическое выделение (это в какой-то мере может относиться к переводу Михаила Кудинова стихотворения *il ne faut pas*, в котором сохранена ритмика оригинала). И, наконец, прием калькирования предполагает построение лексических единиц по образцу соответствующих слов иностранного языка путем точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слов [5. С.69].

В заключение следует отметить, что перевод игры слов относится к области узкоспециальных переводческих вопросов, однако изучение этой проблемы, по справедливому замечанию А.В.Федорова, представляет принципиальный интерес «в практической плоскости по особой трудности задачи, а в плоскости теоретической – по чрезвычайной яркости соотношения между нормальной категорией (омонимическое тождество или близость слова) и ее смысловым, в конечном счете, образным использованием в контексте» [6. С.326].

Перевод игры слов как творческий процесс мобилизует весь языковой потенциал переводчика. Универсальных приемов перевода игры слов сегодня не существует. На основе работ по переводоведению мы попытались очертить общие закономерности, связанные с формами игры слов и путями их перевода.

Перед переводчиками существует еще много проблем и неопределенных трудностей, которым требуется иногда применение различных приемов и, прежде всего смелый, но оправданный творческий подход. Преодоление трудностей, связанных с передачей игры слов, обусловлено не только языковой компетенцией, но и наличием у переводчика творческого потенциала, который может быть сформирован и развит при условии постоянного совершенствования своих переводческих навыков и способностей к лингвистическому и литературоведческому анализу текста.

Библиографический список

1. Чуковский, К.И. Высокое искусство / К.И.Чуковский. – М.: Советский писатель, 1988.
2. Влахов, С., Флорин, С. Непереводимое в переводе / С.Влахов, С.Флорин. – М.: Международные отношения, 1980.
3. Виноградов, В.С. Перевод. Общие и лексические вопросы / В.С.Виноградов. – М., 2004.

4. Bergens, A. Jacques Prévert / A.Bergens. – P.: Ed. Universitaire, 1969.
5. Розенталь, Д.Э., Голуб, И.Б., Теленкова, М.А. Современный русский язык / Д.Э.Розенталь, И.Б.Голуб, М.А.Теленкова. – М.: Айрис-пресс, 2003.
6. Федоров, А.В. Основы общей теории перевода / А.В.Федоров. – М.: Высшая школа, 1968.

Сведения об авторе

Боброва Марина Валерьевна

студентка 4-го курса переводческого отделения

факультета романо-германской филологии

Белгородского государственного университета

e-mail: marstein@yandex.ru