

УДК [81'255.4:82-845]:821.111-22Шекспір

ВІДТВОРЕННЯ ГРИ СЛІВ У МОВЛЕННІ ПЕРСОНАЖІВ В УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ ТРАГЕДІЇ ВІЛЬЯМА ШЕКСПІРА “ROMEO AND JULIET”

Ольга Олексин

*Львівський національний університет імені Івана Франка
вул. Університетська, 1, Львів, Україна, 79000;
e-mail: olia.oleksyn@gmail.com*

У статті проаналізовано використання гри слів головними героями трагедії В. Шекспіра “Romeo and Juliet” та основні методи її відтворення у перекладах П. Куліша, А. Гозенпуда, В. Мисика та І. Стешенко. Особливу увагу зосереджено на чинниках, які впливають на відтворення гри слів, а саме: ідентифікація гри слів у тексті оригіналу, формально-семантична основа гри слів та майстерність перекладача.

Ключові слова: В. Шекспір “Romeo and Juliet”, методи перекладу гри слів, формально-семантична основа гри слів.

Трагедія “Romeo and Juliet” належить до першого періоду творчості В. Шекспіра (1588–1594) і поєднує у собі мотиви трагедії та комедії, посідаючи особливе місце серед творів драматурга. “Взявши в свої руки давню “трагічну історію” закоханої пари, він зумів зробити з неї свій перший незрівнянний архітвір, вливаючи в стару, уже перед ним майстерно сформовану посудину, огнистий напій свого генія”, – пише І. Франко у передмові до перекладу П. Куліша [2, с. 151]. В українській літературній полісистемі трагедія існує у перекладах П. Куліша за редакцією І. Франка (1901) та М. Вороного (1928), В. Мисика (перекладено у 1932 р., надруковано 1988 р.), А. Гозенпуда (1937), І. Стешенко (1952), І. Костецького (1957), а також Г. Хоткевича (рукопис).

Попри велику популярність драми та глибоку літературознавчу інтерпретацію, питання її відтворення загалом, особливо гри слів, в українських перекладах ХІХ–ХХ ст. і досі залишається актуальним. Окрім Д. Делабастіти, автора фундаментальної монографії “There is a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare’s Wordplay” (1993) [7], у якій розглянуто питання гри слів та її перекладу голландською мовою на матеріалі Шекспірового “Гамлета”, інші дослідники (М. Ажнюк, Д. Вавринюк, М. Якименко) розглядають лише окремі аспекти цього поняття, тому і надалі відчувається брак цілісної теорії гри слів, на яку можна було б покладатися при дослідженні творів драматурга і системного підходу до особливостей її відтворення українською мовою.

Гра слів – риторичний засіб, який не має єдиного усталеного трактування та класифікації. У статті ми опираємось на визначення Д. Делабастіти, який вважає гру слів загальним поняттям, що “позначає різні текстові явища, у яких певні риси, притаманні структурі даної мови, використовуються для того, щоб встановити

комунікативно важливе (майже) одночасне протиставлення принаймні двох мовних структур з дещо різними значеннями та дещо подібними формами” (Переклад наш. – *О. О.*) [7, р. 57]. При розгляді способів перекладу використано класифікацію Д. Делабастіти, а саме: гра слів → гра слів, гра слів → не гра слів, гра слів → подібний риторичний зворот, гра слів → брак перекладу (опущено фрагмент тексту з грою слів), не гра слів → гра слів, брак гри слів → гра слів (додано фрагмент тексту з грою слів), редакторська техніка [7].

У трагедії “Romeo and Juliet” В. Шекспіра використання гри слів, її частота та тип слугують засобом змалювання персонажів. Майже всі герої трагедії вдаються до цього риторичного звороту у мовленні, але з різною частотою: Ромео (33 приклади – 29 відсотків), Меркуціо (23 приклади – 20 відсотків), Джульєтта (10 прикладів – 9 відсотків), Бенволіо (6 прикладів – 5 відсотків), Брат Лоренцо (6 прикладів – 5 відсотків), Самсон (6 прикладів – 5 відсотків), Грегорі (5 прикладів – 4 відсотки), П’єтро (5 прикладів – 4 відсотки), Капулетті (5 прикладів – 4 відсотки), Мамка (3 приклади – 3 відсотки), інші герої – 2 відсотки і менше. Зазначені відсотки показують співвідношення кількості гри слів у мовленні героя із загальним числом гри слів у вибірці (114). Отже, в ідіолекті Ромео та Меркуціо гри слів найбільше, а Джульєтта та інші персонажі, як бачимо, у цьому значно їм поступаються. Оскільки система персонажів є однією з головних складових будь-якого твору, її відтворення у перекладі набуває особливої вагомості.

Розглянемо особливості відтворення гри слів, яка виконує функцію характеристики персонажів, у перекладах П. Куліша, В. Мисика, А. Гозенпуда та І. Стешенко.

Ромео – один із головних героїв трагедії. На початку твору він сповнений надуманої любові-тягаря до Розаліни, звідси його багатослівність, яка виливається у скаргах на об’єкт свого захоплення, та меланхолійність. Характеристику такого Ромео знаходимо у словах його батька: *MONTAGUE: Away from light steals home my heavy son* [8, р. 169]. Гра значеннями полісемантичних лексем *light* (of little weight, bright [9, р. 6]) та *heavy* (weighty, sad [9, vol. 1, р. 528]) вдало змальовує поведінку героя. Зоровий образ *світла* та *темряви*, який доповнюється протиставленням *легкість – важкість, сум*, є ключовим у Сцені 1 Акту 1. У перекладі гри слів втрачено: *МОНТЕККІ: Сумний мій син тікає від проміння* [3, с. 10]; *МОНТЕККІ: Мій син від світла прагне утікти* [4, с. 19]; *МОНТЕККІ: Мій син сумний тікає від проміння* [6, с. 318]; *МОНТЕККІ: тікає геть від світла син мій журний* [5, № 9, с. 7]. П. Куліш, І. Стешенко та В. Мисик відтворюють одне протиставлення *сум – світло (проміння)*, але втрачають інше – *важкий – легкий*. А. Гозенпуд, опустивши лексему *сумний*, спрощує оригінал ще більше, адже з чотирьох значень у перекладі залишається тільки одне – *світло (проміння)*.

Характерною для мовлення Ромео є негумористична гра слів, яка виражає його думки та настрої у певних сценах трагедії. Коли герой дізнається, що Джульєтта належить до родини Капулетті, він вигукує: *O dear account! My life is my foe’s debt* [8, р. 172]. Багатозначна лексема *dear* (1) bearing a high price, (2) precious, valuable, (3) beloved [9, vol. 1, р. 281–282]) виражає почуття Ромео до Джульєтти та водночас і побоювання, що за нього доведеться дорого заплатити. Друге значення актуалізують лексеми *account* та *debt*. У перекладі читаємо: *РОМЕО: О любя вість! Я ворогу оддав ся* [3, с. 32]; *РОМЕО: Капулеттів ласка! / До ворогів потрапив я у пастку* [4, с. 19]; *РОМЕО: Ох! Де ж вороття?.. / У ворога в руках моє життя!* [6, с. 335]; *РОМЕО:*

О, неволя мила! / Мене рука ворожа ув'язнила [5, № 9, с. 7]. Усі перекладачі використовують метод *гра слів* → *не гра слів*. Проте І. Стещенко опускає не тільки риторичний зворот, але і саму лексему *dear*. Порівняймо з перекладами П. Куліша (*люба вість*), В. Мисика (*неволя мила*), які відтворюють її пряме значення, та А. Гозенпуда, який за допомогою іменника *ласка* частково передає семантику прикметника *dear*.

Ромео вдається до гри слів і в інших емоційно-напружених ситуаціях. Змушений податись у вигнання після вбивства Тібальта, він схвильовано запитує брата Лоренцо: *and what says / My conceal'd lady to our cancell'd love?* [8, р. 172]. На відміну від попередніх прикладів, ця гра слів не є вертикальною, а розгортається горизонтально, створюючи гру формами. Теоретично брак гри значеннями значно знижує рівень неперекладності цього риторичного звороту. Практично ж таку паронімічну гру слів *concealed* (*secretly married* [9, vol. 1, р. 228]) – *cancelled* (*destroyed* [9, vol. 1, р. 167]) у перекладах П. Куліша та В. Мисика спрощено до простого повтору лексем: *і що / Говорить потайна моя супруга / Про нашу потайну любов нещасну?* [3, с. 79]; *Й що каже / дружина тайна про наш тайний шлюб?* [5, № 9, с. 20]. На відміну від П. Куліша та В. Мисика, які за допомогою методу *гра слів* → *подібний риторичний зворот (повтор)* частково компенсують форму висловлювання, А. Гозенпуд та І. Стещенко гру слів втрачають повністю: *РОМЕО: Що каже потайна моя дружина / Про шлюб розбитий наш?* [4, с. 105]; *РОМЕО: Скажи, що думає вона тепер / Про щент зруйноване кохання наше?* [6, с. 373]. Обидві стратегії мають свої переваги та хиби: П. Куліш та В. Мисик краще відтворюють формальні ознаки стилю В. Шекспіра, однак А. Гозенпуд та І. Стещенко семантично ближчі до оригіналу.

З погляду використання гри слів, мовні особистості Джульєтти та Ромео подібні. Для Джульєтти також притаманне вживання негумористичної монологічної гри слів, що значно утруднює роботу перекладача, адже перекладність діалогічної двозначності вища від монологічної. Героїня часто вдається до горизонтальної словогри з повтором елементів, однак це зовсім не означає її автоматичне відтворення в українській мові, що проілюстровано у наступних прикладах.

Гра слів Джульєтти має високий ступінь ідентифікації у тексті, оскільки до гри значень додається гра формами. Проте різна семантична структура лексем в англійській та українській мовах може створювати труднощі навіть при відтворенні простої двокомпонентної гри слів на основі спільнокоренових лексем: *JULIET: Some say the lark makes sweet division; / This doth not so, for she divideth us* [8, р. 181]. Іменник *division*, окрім спільної з дієсловом *divide* семема *separation*, має ще значення *variation, modulation* [9, vol. 1, р. 322], яке актуалізується у першому рядку висловлювання. Брак подібної комбінації лексем в українській мові спричинив опущення гри слів у всіх перекладах: *Що жайворонок любо тягне пісню, / Неправда се: він розлучає нас* [3, с. 84]; *Всі вихваляють жайворонків співи. / Вони жорстокі – розлучають нас* [4, с. 110]; *А кажуть – солодко співає він... / Та це брехня, бо нас він розлучає* [6, с. 378]; *А кажуть, жайворон співає ніжно. / Та лютий він, бо розлучає нас!* [5, № 10, с. 24].

Гра спільнокоренових форм та їх значень може поєднуватися з грою синонімів: *JULIET: For saints have hands that pilgrims' hand do touch, / And palm to palm is holy palmers' kiss* [8, р. 172]. Гра слів в оригіналі побудована на спільнокоренових іменниках *palm – palmers'* (а *pilgrim* [9, vol. 2, р. 831]) та підсилена повтором лексем *palm* та *pilgrims'*, остання з яких бере участь у грі синонімами *pilgrims'–palmers'*. Жоден

український перекладач не відтворює цього риторичного звороту. П. Куліш опускає лексеми *palm* та *pilgrims*: *Торкатись і до них нам звичай дозволяє, / Святиню цілувать не має він за гріх* [3, с. 31]. А. Гозенпуд та І. Стещенко використовують гіперонім *рука*, але уникають гри форм чи значень: *Адже у тих, кого зовуть свяtimi, / Нам цілувати руки – це не гріх* [4, с. 44]; *Стискання рук – то поцілунок їх* [6, с. 335]. Лише В. Мисик використовує метод *гра слів* → *схожий риторичний засіб (повтор)*, щоб частково компенсувати хоча б її форму: *рук святих торкаються – прочани ж: / рукі торкнутися – цілунок їм* [5, № 9, с. 21].

Гра слів характерна і для мовної особистості Меркуціо. І. Франко писав: „Для противаги Ромео, що, опанований глибокою любов'ю, робиться лагідним, чоловіколюбним і майже розсудним (коли ходить про інших), Шекспір утворив прегарну фігуру Меркуція, жартливого скептика з палкою душею, що вмовляє Бенволія не піддаватися поривам пристрасті і за хвилину сам піддається такому поривові і гине марно” [2, с. 151–152].

Меркуціо використовує насамперед гумористичну гру слів (каламбури), яка може варіюватися від легкої кмітливої двозначності до грубого нецензурного вислову. Герой жартує не лише упродовж усієї п'єси, перемагаючи своїх співрозмовників у словесних дуелях, але й помирає з грою слів на вустах: *ask for me tomorrow, and you shall find me a grave man. I am peppered, I warrant, for this world* [8, р. 177]. Двозначна лексема *grave* (1) dignified, venerable; 2) a sepulcher [9, vol. 1, р. 492]), що характеризує героя як людину, яку лише смерть може змусити бути поважною, залишається не відтвореною у більшості перекладів. П. Куліш (*Одвідай мене завтра, то побачиши, який я буду поважний чоловік. Для сього світа я далєбі переперчений* [3, с. 65]) та І. Стещенко (*Приходь до мене завтра, і ти побачиши, що я вже буду спокійною людиною. Далєбі, я надто переперчений для цього світу* [6, с. 362]) за допомогою вибіркової не гри слів зберігають лише одне значення висловлювання – *поважний, спокійний*. А. Гозенпуд використовує ідентичний метод перекладу, але відтворює інше значення лексеми (*Поклич мене завтра і побачиши людину в труні. Клянусь, я вже тільки гість цього світу* [4, с. 90]), що надміру експлікує висловлювання героя. Спробу відтворити останню гру слів Меркуціо знаходимо у перекладі В. Мисика: *одвідай мене завтра, і ти побачиши, який буду я покійний. Я поперчений, далєбі, для цього світу* [5, № 10, с. 10]. Українська лексема *покійний*, як і *grave* в англійській мові, є двозначною з майже ідентичними семемами: 1) померлий, 2) рідко. спокійний [1, т. VII, с. 24], що робить можливим застосування методу *гра слів* → *гра слів*. На жаль, надто рідкісне на сучасному етапі розвитку мови використання цієї лексеми у значенні *спокійний* не дозволить значній частині читачів / глядачів ідентифікувати словогру.

Відтворення гри слів може ускладнюватися її поєднанням з аллюзією, наприклад: *ROMEO: [...], and I am done. // MERCUTIO: Tut! dun's the mouse, the constable's own word. / If you art dun, we'll draw thee from the mire / Of this, save reverence, love, wherein thou stick'st up to the ears* [8, р. 171]. Гра слів на основі омофонів *done – dun* (1) *adj.* dark, 2) *subst.* a dun horse [9, vol. 1, р. 342–343]) водночас є аллюзією на сільську розвагу „dun in the mire” (кінь у болоті), у якій група учасників повинна підняти колоду, що символізує коня.

Аналіз перекладів підтверджує, що ми не можемо говорити про беззаперечну часову еволюцію відтворення гри слів, адже часто саме П. Куліш, а не значно пізніші

перекладачі (І. Стешенко), зберігає її в цільовому тексті: *РОМЕО: та я вже пас. // МЕРКУЦІО: Ба! Пас як пес, мовляв наш комісар. / Коли вже пас, так витягнем тебе / З того багна, чи – вибачте вашеці – / З любови, в яку загруз еси по вуха* [3, с. 24–25]. У перекладі лексему *done* замінено лексемою *пас* (не в силах, змушений відмовитися що-небудь робити [1, t. VI, с. 84]), що дозволяє побудувати паронімічну гру слів *пас – пес*, а потім, хоча й із втратою алюзії, розвинути її далі – *пас* (довгий ремінь [1, t. VI, с. 84]), за який можна смикнути, щоб витягти з болота. В А. Гозенпуда гра слів спрощена та імпліцитніша: *РОМЕО: Загинув я ... // МЕРКУЦІО: То наш загін веселий / (Як промовляв знайомий поліцай) / Твою загибель випередить, – з ями / Тебе ми витягнемо. Яма ця – кохання* [4, с. 37]. Лексема *загін* (група людей, об'єднаних, організованих для спільних дій або для виконання певного завдання [1, t. III, с. 77]) через паронім *загін* (загибель, смерть [1, t. III, с. 76]), який читач / слухач повинен підібрати самостійно, пов'язана з лексемою *загинув* у репліці Ромео та з її повтором у формі іменника *загибель* у словах Меркуціо. В. Мисик також будує гру слів, але на основі полісемії: *РОМЕО: але мій час минув. // МЕРКУЦІО: Минулось миши, – наш констебль мовляв. / Коли попавсь, ми витягнем тебе / З того, пробач, кохання, де по вуха / ти вгруз!* [5, № 9, с. 17]. Пряме та переносне значення лексеми *минатися* (1) *минати*, 2) *перен.* не зачіпати кого-небудь, проходити безслідно для кого-небудь [1, t. IV, с. 710–711]) поєднують репліки героїв. В І. Стешенко гра слів перетворюється на повтор дієслів, позбавлений двозначності та, як і у попередніх перекладачів, алюзійності: *РОМЕО: а я уже пропав ... // МЕРКУЦІО: Пропала миша!.. Годі, не сумуй! / Як ти не маєш сил, ми допоможем, / Ми витягнем тебе з того багна, / Ах, вибач, я хотів сказати – з любови, / Що в неї аж по вуха ти загруз* [6, с. 329].

Гра слів – важливий засіб прямої чи непрямої характеристики героїв та невід'ємний компонент їхнього ідіолекту. Мовні особистості Ромео та Джульєтти дуже схожі, адже для обох характерна негумористична гра слів, яка виражає їхні думки та настрої у певних сценах трагедії. Меркуціо ж вживає передусім гумористичні каламбури, які створюють образ кмітливого юнака, що завжди перемагає у словесних дуелях. Використання горизонтальної гри слів з повтором компонентів не означає її автоматичного відтворення, а залежить від стратегії автора перекладу. Загалом, перекладачі найчастіше вдаються до методів *гра слів* → *не гра слів* та *гра слів* → *подібний риторичний зворот (повтор)*, рідше *гра слів* → *гра слів*. Найвищий відсоток відтвореної гри слів у В. Мисика, що підтверджує думку Г. Кочура, який писав, що “і в такому вигляді, в якому він дійшов до нас, цей переклад має немало перевагу перед тими, що є в розпорядженні і читачів, і режисерів” [5, № 9, с. 42–46]. Аналіз також засвідчує, що відтворення гри слів не завжди залежить від часу виходу перекладу. Часто саме П. Куліш, а не значно пізніші перекладачі, наприклад А. Гозенпуд чи І. Стешенко, зберігає її в цільовому тексті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Словник української мови : В 11 т. / Редкол. : І. К. Білодід (голова) та ін. – К. : Наук. думка, 1970–1980.
2. Франко І. Передмова [до видання : Вільям Шекспір. Ромео та Джульєтта. Переклад П. О. Куліша... Львів, 1901] / І. Франко // Франко І. Зібрання творів : У 50 т. – К. : Наук. думка, 1982. – Т. 33 : Літературно критичні праці (1900–1902). – С. 146–155.

3. *Шекспір У.* Ромео і Джульєтта / У. Шекспір ; [пер. з англ. П.А. Куліша, ред. та передм. І. Франка]. – Львів : Друк. Наук. т-ва ім. Т. Шевченка, 1901. – 132 с.
4. *Шекспір В.* Ромео і Джульєтта / В. Шекспір ; [пер. з англ. А. Гозенпуда]. – К. : Мистецтво, 1937. – 199 с.
5. *Шекспір В.* Ромео і Джульєтта / В. Шекспір ; [пер. з англ. В. Мисика ; післямова Г. Кочура] // Прапор. – 1986. – № 9-10. – С. 3–46; С. 8–55.
6. *Шекспір В.* Ромео і Джульєтта / В. Шекспір ; [пер. з англ. І. Стешенко] // Шекспір В. Твори : У 6 т. – К. : Дніпро, 1985. – Т. 2. – С. 311–413.
7. *Delabastita D.* There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay / D. Delabastita. – Amsterdam, Atlanta : Rodopi, 1993. – 522 p.
8. *Shakespeare W.* Romeo and Juliet / W. Shakespeare // Shakespeare W. The Complete Works. – New Lanark : Geddes & Grosset, 2002. – P. 168–187.
9. *Schmidt A.* Shakespeare Lexicon and Quotation Dictionary : In 2 Volumes / A. Schmidt. – New York : Dover Publications, Inc., 1971. – Vol. 1. – 772 p. Vol. 2. – 740 p.

Стаття надійшла до редколегії 20.02.2014

Прийнята до друку 16.09.2014

ОСОБЕННОСТИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ИГРЫ СЛОВ В РЕЧИ ПЕРСОНАЖЕЙ В УКРАИНСКИХ ПЕРЕВОДАХ ТРАГЕДИИ УИЛЬЯМА ШЕКСПИРА “ROMEO AND JULIET”

Ольга Олексин

*Львовский национальный университет имени Ивана Франко
ул. Университетская 1, Львов, Украина, 79000;
e-mail:olia.oleksyn@gmail.com*

В статье исследованы вопросы использования игры слов главными героями трагедии “Romeo and Juliet” и основные методы ее воспроизведения в переводах П. Кулиша, А. Гозенпуда, В. Мыська и И. Стешенко. Особое внимание уделяется факторам, которые влияют на воспроизведение такой игры слов, а именно: идентификация игры слов в тексте оригинала, формально-семантическая основа игры слов и мастерство переводчика.

Ключевые слова: У. Шекспир “Romeo and Juliet”, методы перевода игры слов, формально-семантическая основа игры слов.

**RENDERING WORDPLAY IN CHARACTERS' SPEECH IN THE
UKRAINIAN TRANSLATIONS OF WILLIAM SHAKESPEARE'S
TRAGEDY "ROMEO AND JULIET"**

Olha Oleksyn

*Ivan Franko National University of Lviv
1, Universytetska St., Lviv, 79000, Ukraine;
e-mail:olia.oleksyn@gmail.com*

This article focuses on the use of wordplay by the main characters in Shakespeare's "Romeo and Juliet" and the methods of rendering puns into Ukrainian in the translations by P. Kulish, A. Hosenpud, V. Mysyk and I. Steshenko. Special attention is paid to the identification of wordplay in the original text, its formal and semantic features, and translator's creativity.

Key words: W. Shakespeare's "Romeo and Juliet", methods of wordplay translation, formal and semantic basis of wordplay.