

Д. Н. Шаповаленко

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ В ИСХОДНОМ ТЕКСТЕ И В ПЕРЕВОДЕ

Неотъемлемой частью этнокультуры каждого народа являются карточные игры, переходящие в тексте художественного произведения в разряд лингво-страноведческих лакун или реалий и представляющих иногда достаточно серьезные проблемы для переводчика. Некоторые игры приобрели широкую известность, например покер, бридж, вист и др., и не представляют никаких трудностей для перевода, поскольку их термины стали со временем общепонятными для усредненного читателя. В ряде случаев сам автор не акцентирует внимание на характере игры и подает ее читателю только в форме названия, и уже дело самого читателя разбираться, что это за игра.

Э. М. Ремарк «Возлюби ближнего своего» в переводе И. Шрайбера:

Er brachte ihm Skat, Jaß, Tarock und Poker bei – Skat für Emigranten; Jaß für die Schweiz; Tarock für Österreich und Poker für alle anderen Fälle.

Он научил его играть в скат, в ясс, в тарок и в покер. Скат был нужен для игры с эмигрантами, ясс – для Швейцарии, тарок – для Австрии и покер – для всех остальных случаев.

По тексту читателю остается не совсем понятно, что это за игры, но видно, в каких странах в них играют, причем ни характер текста, ни его прагматика в данном случае переводчиком нисколько не нарушаются.

Но что происходит с текстом, когда переводчик пытается весьма неуклюже передать неизвестную ему реальность в виде названия карточных игр?

Э. М. Ремарк «Три товарища»:

*„Wir spielen abends oft Karten“, sagte Antonio. „Es gibt Föhn, das spürt man. Da ist Kartenspielen das Bequemste.“ „Kartenspielen? Pat?“ fragte ich verwundert. „Was kannst du denn für Kartenspiele? **Schwarzer Peter** und Patience, was?“ „Poker, Liebling“, erklärte Pat.*

Перевод И. Шрайбера и Л. Яковенко под редакцией Л. Плотникова:

*– Мы по вечерам часто играем в карты, – сказал Антонио. – В такое время карты – самое подходящее. Скоро задует фен, это уже ощущается. Ты играешь в карты, Пат? – удивился я. – Какие же ты знаешь игры? **Подкидного дурака** или пасьянс? – Покер, милый, – заявила Пат.*

Перевод Ю. Архипова:

*– По вечерам мы часто играем в карты, – сказал Антонио. – Здесь бывает фен, и это чувствительно. А за картами все забываешь. – Ты играешь в карты, Пат? – удивился я. – Во что же ты умеешь играть? В **подкидного** да раскладывать пасьянс? – В покер, милый, – заявила Пат.*

В двух переводах игра *Schwarzer Peter* передается как известная только в русскоязычной среде игра 'в дурака', и в устах иностранца такое слово звучит весьма комично: попробуйте-ка заставить немца сыграть в дурака! Правда, во втором варианте перевода переводчик пытается несколько изменить одну из фраз *В подкидного да раскладывать пасьянс?*, заменив союз «и» на «да», что по его замыслу должно было придать фразе некоторый уничижительный нюанс,

мол она может играть только в дурака да раскладывать такие же дурацкие пасьянсы. А ведь был несложный вариант передать название этой незамысловатой немецкой игры, которой чаще всего забавляются дети, фразой *Небось можешь только в детского Черного Петера играть и пасьянсы раскладывать?*

Стоило переводчикам обратиться к справочным материалам, и они могли бы с легкостью убедиться, что это старинная детская карточная игра, цель которой – избавиться от всех карт. Выигрывает тот, кто первый сбросил все свои карты, проигрывает оставшийся с единственной непарной картой. Этот игрок и есть «Черный Петер» – ему рисуют черное пятно на лбу, носу или щеке. Если кому-то не понравился «Черный Петер», попробуйте вспомнить детскую игру под названием «Пьяница», но только – не «Акулину»! Снова Русью запахнет! А ведь эта игра, если посмотреть по справочным источникам, давно известна у нас под названием «фараон» или «штос» и довольно подробно описана А. С. Пушкиным в его «Пиковой даме»!

Следующие примеры взяты из перевода романа Д. Ноля «Приключения Вернера Хольта», сделанного опытными переводчиками Р. Гальпериной и В. Курелла. Необходимо отметить, что для немецкого читателя все описываемое в романе – данность, а для иностранного читателя – не более, чем экзотика. Автор определяет в качестве реципиента, скорее всего, ограниченную возрастную группу соотечественников, которой тема войны знакома и близка, переводчик же обязан принимать в расчет, что получателем и читателем его перевода будет широкий круг читателей, который зачастую весьма далек от излагаемой проблематики и фактологии.

Предлагаемый пример, связанный с игрой в скат, занимает в оригинальном тексте более страницы и приведен с сокращением, но, тем не менее он наглядно иллюстрирует, что некоторая денотативная информация оригинала настолько незнакома русскоязычному реципиенту и малозначима для него, что переводчик может вполне ею пренебречь:

„Achtzehn!“ sagte Vetter ... Gomulka sagte: „Ich halte.“ ... „Zwanzig“, sagte Vetter. Gomulka sagte: „Hab ich!“ – „Vierundzwanzig“, sagte Vetter. Gomulka sagte: „Na ja doch, schon lange!“ ... „Passe!“ krächte Vetter ... Gomulka sagte: „Grand! Schneider. Ich hab Vorderhand.“ ... – „Raus mit dem Onkel“, sagte Gomulka und warf einen Buben auf den Tisch.

– Восемнадцать, – объявил Феттер... – Вист! – сказал Гомулка... – Двадцать! – объявил Феттер... – Вист! – отозвался Гомулка... – Двадцать четыре! – объявил Феттер... – Давно бы так! – сказал Гомулка... – Пас! – провозгласил Феттер ... – Большой шлем! – объявил Гомулка... – Все взятки мои. И первый ход мой... – Скатертью дорога! – сказал Гомулка, выбрасывая на стол валега.

Набор чисел в тексте практически ничего не дает русскоязычному читателю в понимании происходящего, а вот немецкому читателю сразу становится понятен накал борьбы за прикуп и за право сыграть партию. Переводчик, скорее всего, не знает правила этой немецкой игры и переводит на знаковом уровне, т.е. дословно, заботясь о том, чтобы максимально полно передать исходный текст на

чисто знаковым уровне. В этом стремлении появляется не характерный для ската термин «большой шлем», что может в какой-то степени ввести в заблуждение реципиента, так как он употребим в некоторых известных карточных играх и в теннисе. Например, в бридже это положение, при котором противнику не дается ни одной взятки (большой шлем = *Schneider* в скате) или дана только одна (малый шлем = *Grand*). Поэтому *Grand* и *Schneider* было бы уместнее перевести одним нейтральным выражением *Всё моё!* или *Беру всё!* Выходит, такие понятия игры в скат, как *Grand* и *Schneider*, остаются вне текста перевода, и вся экспрессивная сторона данного пассажа и прагматика оказываются потерянными, хотя фактология текста передана. А вот фраза *Raus mit dem Onkel* переведена абсолютно неверно, поскольку в рамках карточного жаргона означает всего лишь ‘Тебе – конец!’, и один из игроков выбрасывает на стол валета (причем автор не пишет, что это был трефовый валет – старший козырь, чтобы выбить у противника его козыри: немецкому читателю все и так понятно из контекста).

Э. М. Ремарк «Время любить и время умирать»:

*Am Tisch mit den Kartenspielern hatte Rummel gerade einen **Grand mit vieren** in der Hand; dazu die ganze Kreuzflöte. Es war ein Blatt mit Pauken und Trompeten... „**Schneider schwarz**“, sagte der Mann, der Graeber einen Kasernenscheißer genannt hatte, verzweifelt.*

Перевод Н. Каринцева и В. Станевич:

*А за столом игра продолжалась. Руммель как раз объявил «**гран**». У него на руках были все **четыре валета** и вдобавок все трефы. Словом, карта на удивление... – Вот невезение – **ни единой взятки!** – с отчаянием сказал человек, назвавший Гребера казарменной сволочью.*

Перевод Н. Федорова:

*За столом картежников у Руммеля как раз был на руках большой **шлем с четверками**, а вдобавок полный набор треф. Красотища... – **Тридцать очков на трефах**, – с отчаянием сказал тот, что обозвал Гребера казарменной крысой.*

Первый пример достаточно точно передает суть текста, а вот во втором примере переводчик ко всему прочему добавляет пару совершенно несуразных ошибок содержательного плана, переведя *Grand mit vieren* как ‘шлем с четверками’, а *Schneider schwarz* как ‘Тридцать очков на трефах’. Не играют в скате никакие четверки – в колоде только 32 карты, младшие семерки – и трефы тут ни при чем!

Таким образом, можно сделать вывод, что незнание сути карточной игры – в данном случае предмета перевода – приводит переводчика к ошибкам на предметном и прагматическом уровнях, способных вызвать лишь удивление и смех читателя, мало-мальски разбирающегося в карточных играх.