

ББК 81.2-7

*В.Н. Карпухина*

### Аксиологические стратегии интерсемиотического перевода текстов художественной литературы в ситуации межкультурной коммуникации

*V.N. Karpukhina*

### The Axiological Strategies in Intersemiotic Translation of Fiction in Cross-Cultural Communication

Рассматриваются проблемы аксиологии перевода текстов художественной литературы, возникающие в процессе интерсемиотических текстовых трансформаций (перевод текстов на язык рисунка и мультипликации). Сохранение или изменение прагматического потенциала текста оригинала выступает как следствие применения переводчиками определенных аксиологических стратегий.

**Ключевые слова:** аксиологические стратегии, рисунок, мультипликационный фильм, перевод, интерпретация.

Различные способы интерпретации одного и того же текста в зависимости от семиосферы, в которой он существует и в которую попадает в случае перевода или иных способов интерпретации, рассмотрим на материале разных переводов на русский язык повестей А.А. Милна «Winnie-the-Pooh» и «The House at Pooh Corner», а также текстов русскоязычных и англоязычных мультфильмов, созданных на основе милновских текстов. Объектами исследования являются художественный текст и текст мультипликационного фильма, предметом – аксиологические стратегии переводчиков и иных интерпретаторов при переходе исходных текстов в разные семиосферы (как в семиосферы других языков, так и в семиосферы кино и живописи).

Тексты повестей английского писателя Алана Александра Милна (1882–1956) в последние годы стали необыкновенно актуальны для лингвистов, литературоведов и переводчиков. Опубликованные в начале прошлого столетия «Winnie-the-Pooh» и «The House at Pooh Corner» были пересказаны Б.В. Заходером («Винни-Пух и все-все-все»), по текстам которого Ф.С. Хитрук снял три самых известных советских мультипликационных фильма («Винни-Пух», «Винни-Пух идет в гости», «Винни-Пух и день забот»). Казалось бы, блестящий труд Б. Заходера стал уже классическим для русскоязычного читателя, но в интерпретационный процесс вступили постмодернисты. В 1994 г. выходит в свет «интеллектуальный бестселлер» В.П. Руднева «Винни Пух и философия обыденного языка» [1] – первый полный перевод милновских текстов с необычными семиотическими

The article deals with the axiology of a fiction text translation which appears in the intersemiotic transfer situations (the fiction texts transforming into the pictures and cartoons). The source text pragmatic potential can be remained or transformed due to some axiological strategies used by the text translators.

**Key words:** axiological strategies, picture, cartoon, translation, interpretation.

и психоаналитическими комментариями, а в 2003 г. появляется еще один перевод, претендующий на адекватность и полноту передачи текстов Милна, который осуществили В.А. Вебер и Н.В. Рейн [2], изданный параллельно с текстом оригинала. Данные переводы не только возобновляют интерес к уже существующей версии Б. Заходера, но и вызывают достаточно большое количество интерпретаций семантики исходного и переводных текстов в самых разных аспектах. Подобный переводческий и интерпретационный плюрализм текстов Милна, спровоцированный исследованиями В.П. Руднева, дает возможность согласиться с рудневским утверждением о том, что «Винни-Пух» должен быть выведен из того «дошкольного» контекста, куда он был помещен [1, с. 51–52].

Существование разных интерпретаций одного и того же текста мы рассматриваем (вслед за Ю.М. Лотманом и У. Эко) как реальное воплощение разных смыслов текста, заложенных в нем изначально, в процессе текстопорождения. «Величина потенциальной информации зависит от наличия альтернативных возможностей» [3, с. 298]. **Стагичный текст с устоявшимися, закрепленными в культуре смыслами менее информативен, нежели текст, в каждый новый момент времени развивающийся в соответствии с условиями семиосферы, т.е. среды обитания знаков (в том числе знаков разных культур).** Проследить динамику развития смыслов художественного текста на протяжении почти вековых изменений возможно, исследуя разные интерпретации данного текста в области разных семиосфер. Вполне возможно, что вышедшее в октябре

2009 г. продолжение текстов Милна на английском языке – «Return to the Hundred Acre Wood» («Возвращение в Стоакровый Лес»), созданное британским писателем Дэвидом Бенедиктусом и состоящее из 10 новых глав, окажется достаточно удачным, и процесс смыслопорождения милновских повестей продолжится через вековой промежуток времени уже в других культурно-языковых пространствах. Права на перевод данной книги имеет известный детский писатель Э. Успенский, что предполагает еще одну интересную интерпретационную версию, которая может появиться в универсуме русскоязычной культуры. Интерпретационное пространство художественного текста значительно расширяется в ситуации межкультурной коммуникации, поскольку здесь в сферу действия интерпретатора включаются семиобразовательные процессы нескольких разных семиосфер.

В качестве аксиологических параметров, использующихся при оценке деятельности переводчиков и иных интерпретаторов текстов А.А. Милна, в данном исследовании нами были применены следующие:

1) сохранение/изменение структуры исходного текста (ИТ) (количество и порядок следования глав, структурирование глав, количество персонажей);

2) сохранение/изменение прагматического потенциала ИТ.

Каждый из указанных параметров выступает в качестве аксиологического для одной или нескольких переводческих норм, выделенных В.Н. Комиссаровым: нормы эквивалентности перевода, жанрово-стилистической нормы, нормы переводческой речи, прагматической и конвенциональной норм перевода [4, с. 227–236].

Перевод текста из сферы вербального, условного знака в сферу иконическую, или сферу рисунка, очень значим для усиления прагматического эффекта текста в детской аудитории (см.: [5]) и особенно важен в процессе межкультурной коммуникации.

При всей кажущейся легкости, естественности, понятности иконических знаков их понимание чаще всего возможно лишь «внутри одного и того же культурного ареала, за пределами которого в пространстве и времени они перестают быть понятными» [3, с. 293]. Совмещение рисунков художников, относящихся к разным эпохам, в пределах книги перевода В. Вебера и книги-эссе «Дао Винни-Пуха» Б. Хоффа свидетельствует об усложненности значений, придаваемых рисункам Эрнеста Шепарда, первого иллюстратора повестей Милна, в контексте постмодернистских изданий.

Традиционные рисунки Шепарда, сопровождающие русский текст о Винни-Пухе, становятся условными в квадрате, поскольку они уже – знак знака, некоего «оригинального британского текста об игрушечном медведе по имени Winnie-the-Pooh». Эти рисунки уже не являются обычными иллюстрациями детской

книги, они часть культурного фонда Британии, «заимствованные» в культурный фонд России (в случае с книгой Хоффа – через посредство американской культуры, порой смешивающей несовместимое). Более того, в русскоязычном издании книги Хоффа рисунок на обложке, не имеющий никакого отношения к обозначенным в книге рисункам Шепарда, усложняет семиотическую ситуацию. Изображенный на обложке Винни-Пух (имеющий вполне определенных авто-ров – В. Зуйкова и Ф. Хитрука) прецедентен именно для русского зрителя/читателя, а изображение на его воздушном шарике восточного философского символа единства Инь-Ян помещает текст, находящийся под обложкой, в максимально поликультурный и противоречивый контекст разных семиосфер.

Использование рисунков Шепарда в книге, содержащей параллельные тексты Милна и Вебера – Рейн, представляется достаточно логичным с композиционной точки зрения: как и следовало ожидать, в параллельных английском и русском текстах использовались одни и те же иллюстрации Шепарда. Игровой момент учитывается только в самой первой, вводной иллюстрации: перед текстом на английском языке Кристофер Робин идет с Винни-Пухом по лестнице вниз, а перед текстом на русском языке – вверх. Изменение места иллюстраций в главах касается только перехода их со страницы на страницу (в английском тексте иллюстрация может находиться слева, в русском – справа), но это издержки большего объема русскоязычного текста (он на 24 страницы больше английского, как практически всякий объемный текст, переведенный на русский язык с любого другого). Издателями перевода Вебера – Рейн были отобраны самые «динамичные» иллюстрации Шепарда к текстам Милна: Пух взбирается на дерево, Кристофер Робин беседует с Совой, Тигером, Кристофер Робин, Пух, Иа и Пятачок (в данном случае – Хрюка) ловят Тигера-Ягуляра, падающего с дерева. Интересно, что из достаточно большого количества шепардовских иллюстраций были выбраны те, на переднем плане которых – огромное дерево/деревья, рядом с которыми персонажи выглядят совсем крошечными (исключение – Кристофер Робин и Пух на мосту через речку, это единственный «крупный план» не дерева, а персонажей). Если судить по другим рисункам Шепарда, взятым, например, в качестве иллюстраций для русскоязычного «Дао Винни-Пуха», они весьма разноплановы в этом отношении. Однако большая прорисованность фона и персонажи, изображенные, как на детских рисунках-набросках, характерны и для данных иллюстраций.

Если сопоставить графику иллюстраций русских художников к текстам Милна, можно заметить обратное: персонажи всегда в центре иллюстрации, фон обозначен весьма условно. Более того, именно персонажи и окружающие их (самые важные) пред-

меты – горшок из-под меда, зонтик как плавсредство, колокольчик с хвостом – находятся «в центре кадра» (см. иллюстрации Л. Шульгиной в: [6]). Подобное наполнение художественного пространства характерно и для рисованных советских мультфильмов, созданных В. Зуйковым и Ф. Хитруком. Персонажи действуют там на абсолютно условном фоне, имитирующем не очень умелый детский рисунок, сами же они прорисованы четко, достаточно динамичны и поэтому являются постоянным центром кадра. Таким образом, можно сказать, что стилистика и семиотическая структура иллюстраций к разным вариантам интерпретаций текстов Милна не совпадают. Необходимо учитывать еще и тот факт, что условность шепардовских иллюстраций может быть вызвана сознательным отказом многих писателей, живших во время Милна, от иллюстрирования детских книг: это, с их точки зрения, мешало развитию детского воображения. Подобных взглядов

придерживался, например, Д.Р.Р. Толкиен [7, с. 67]. И в век компьютерной анимации стоит только повторить вслед за ним: что бы сказал создатель «Властелина колец», если бы дожил до экранизации своей знаменитой трилогии? Ведь возможности расширения художественного пространства книги и рисунка оказываются сейчас просто безграничны по сравнению с теми скромными опытами, которые, например, пытался осуществить в своем переводе Б. Заходер, соединяя изобразительную и повествовательную функции печатного текста (ср. рассуждения Ю.М. Лотмана о постоянном стремлении двух видов знаков – условного и иконического – обмениваться функциями рассказывания и названия [3, с. 293]). Заходер передает «прыгающие мысли» в голове у Пятачка, болтающегося в кармане Кенги, с помощью графической «лесенки», существенно отличающейся от «лесенки» Маяковского и близкой к модернистским экспериментам поэтов-шестидесятников:

	называется		это	
это	летать,	то	никогда	на не
		я		соглашусь!»
«Если				

[6, с. 399].

Однако настоящий синтез весьма разнородных текстовых знаков происходит при трансформациях художественного текста в кинематографический.

Представление мультипликационного фильма как «вполне самостоятельного искусства со своим художественным языком, а не разновидности фотографического кинематографа» [8, с. 323] помогает выдвинуть ряд значимых оппозиций, в контексте которых и должен интерпретироваться язык мультипликации. Противопоставление живописи и фотографии как «условного» и «естественного» и, соответственно, рисунка и кинематографа как движущейся фотографии дает возможность понять суть мультипликации как особой семиосферы, синтезирующей практически все средства выражения художественной культуры: движущийся рисунок, звук и вербальный текст (см.: [9, с. 7; 10, с. 50]). Максимальная условность художественного языка мультфильма увеличивает игровые возможности при трансформации художественного текста в текст мультфильма. «Исходное свойство языка мультипликации состоит в том, что он оперирует знаками: то, что проплывает перед зрителем на экране, представляет собой изображение изображения. При этом, если движение удваивает иллюзионность фотографии, то оно же удваивает условность рисованного кадра. Характерно, что мультфильм, как правило, ориентируется на рисунок с отчетливо выраженной спецификой языка: на карикатуру, детский рисунок, фреску» [8, с. 324]. Подобные изменения вербального

языка с помощью визуальных и музыкальных кодов, спроецированные на экран с максимальной степенью условности, приводят к существенным изменениям в структуре ИТ.

Мультипликационная экранизация текстов Милна студией Disney происходит постепенно: Winnie the Pooh and the Honey Tree (1966), Winnie the Pooh and the Blustery Day (1968), Winnie the Pooh and a Day for Eeyore (1983). Сначала мультипликаторы придерживались ИТ и создавали персонажей в соответствии с рисунками Э. Шепарда, только в цветной версии, но со временем в повествование (а текст мультфильма строился именно как подчеркнуто книжное повествование: на экране перелистывались страницы, герои перескакивали со страницы на страницу) начали включаться новые персонажи, расширялись пространственные и временные границы текста. Американские авторы мультфильмов о Винни-Пухе, сознательно не отграничивая время действия, создали достаточно объемный сериал, претендующий на «полноту» передачи текстов Милна в мультипликационной версии, но тем самым был утрачен один из основных критериев эффективной мультипликации – занимательность, исходящая зачастую из кратковременности изображаемых динамичных событий. «Понятно, насколько быстрее воспринимается, насколько меньше требует времени изображаемое событие в мультипликации. В этом отношении мультипликация оказывается ближе к словесным формам повествования, где даже самое подробное описание битвы (например, у Гомера) не-

соотносимо короче обозначенного времени (самой битвы)» [11, с. 62–63].

Данный парадокс художественного языка мультипликации четко осознавался Ф.С. Хитруком, автором трех замечательных советских мультфильмов о Винни-Пухе, созданных по мотивам перевода-пересказа Заходера (см.: [9]). В исследованиях по истории мультипликации данным мультфильмам посвящено несколько работ, но в них сделан лишь обзорный анализ интересующих нас мультипликационных текстов [12, с. 55–59; 8, с. 324; 10, с. 53; 13].

Тексты Милна претерпели достаточно большие изменения при передаче их на русский язык Заходером, но перевод на язык мультипликации потребовал новых трансформаций. Возникший из-за этого творческий конфликт между Заходером и Хитруком болезненно воспринимался Заходером как «покушение» на его, безусловно, великолепный текст и привел к разрыву отношений двух мастеров. В своих воспоминаниях Заходер пишет о Хитруке: «Как и полагается режиссеру, он первым делом стал соавтором сценария. Мы с Пухом взяли за работу с энтузиазмом. В частности, сочинили массу совершенно новых Шумелок, Кричалок и Вопилок... И надеялись, по правде говоря, что на экране появится вся книга. Ведь она прямо-таки создана для того, чтобы стать многосерийным мультфильмом. Казалось, это же сулила и выбранная режиссером форма – каждый фильм носил название книжной главы («Глава такая-то, где происходит то-то»), как бы обещая верность книге – до конца... Увы, мы, как говорится, считали без хозяина. Едва работа началась, обнаружилась наша с режиссером, мягко выражаясь, «творческая несовместимость». На первых порах мне казалось: все дело в том, что режиссер, привыкший, естественно, к самодержавному правлению в «своих» фильмах, был недоволен, столкнувшись со сценаристом, который имел свои взгляды на будущий фильм и пытался их отстаивать. Но вскоре выяснилось, что причины конфликта гораздо серьезнее. Оказалось, режиссеру решительно не нравится то, что я делаю. ...Вскоре наши отношения с «морально и материально ущемленным» Хитруком прекратились, о чем, как говорится, можно было только пожалеть. Но о чем можно было пожалеть всерьез – это о том, что прекратилась и работа над фильмами о Пухе. Конечно, для меня было ясно, что результат экранизации Пуха никак нельзя назвать стопроцентным. (Когда у меня спрашивают, как мне нравятся эти фильмы, я обычно отвечаю – процентов на 60–80). Вместе с тем не менее ясно мне, что это – все-таки – успех. Как бы ни велики были потери, понесенные книгой, эти фильмы все же сделали немало хорошего» [14, с. 216–217, 222].

Однако изменения, внесенные в текст Заходера Хитруком, вполне объяснимы его стратегиями работы в мультипликации. Данные изменения касались прежде всего структуры текста: из достаточно объ-

емного текста перевода (ТП) Заходера были избраны три (изначально планировалось больше) наиболее интересные истории о Пухе и его друзьях. Именно они, репрезентирующие первую, вторую, шестую и отчасти четвертую главы первой книги о Пухе, и оказались основой мультповествования. Сюжетность и занимательность (необходимость «аттракциона», «чуда» для зрителя) воспринимаются Хитруком как базисные характеристики состоявшегося мультфильма [9, с. 7–13], поэтому его выбор наиболее смешных эпизодов из поучительных историй о приключениях Пуха и его друзей, прошедший испытание временем, представляется вполне обоснованным.

Происходят существенные изменения в количестве и, соответственно, в функциях действующих и «закадровых» персонажей. Рассказчик, наличествующий в текстах Милна и Заходера, остается в форме «закадрового голоса» В. Осенева (которого очень критикует Заходер). Но меняются его функции: если в ИТ и ТП он, по сути, сливается с отцом Кристофера Робина, рассказывающим ему сказки о его собственном игрушечном медвежонке, то в тексте мультфильма Хитрука это уже некий всезнающий, «демиургический» рассказчик, обращающийся ко всей зрительской аудитории. Данное семиотическое изменение происходит за счет исчезновения личного, «интимного» поля коммуникации, когда из повествования исключается Кристофер Робин как внутренний адресат текста.

Изменение, направленное на персонализацию пространства коммуникации (хотя и не тождественное возвращению к коммуникативной ситуации текстов Милна), происходит в ситуации перехода мультфильма в семиосферу интерактивной компьютерной игры, где ребенок-зритель сам начинает участвовать в разрешении проблемных ситуаций с персонажами, заранее спланированных авторами игры-мультфильма (например, «Винни и Слонотоп», «Винни-Пух: приключения в Стоаковом Лесу» и др.). Но эти изменения уже настолько существенны, что выходят за рамки интерпретаций ИТ, и на данный момент не будут включены в предмет нашего исследования, хотя, несомненно, они представляют интерес с междисциплинарной, семиотической точки зрения.

Что касается остальных персонажей ТП Заходера, то многие из них получают в мультфильме Хитрука новые функции, участвуя в тех событиях, где в тексте Заходера основным действующим лицом был Кристофер Робин как супергерой («суперхарактер» [1, с. 37–38]). В мультфильме значительно расширяются персонажные функции Пятачка: он становится главным другом Винни-Пуха, именно он вместо Кристофера Робина вынужден стрелять в Пуха-Тучку, чтобы спасти того от «неправильных пчел» (см. аннотацию к англоязычному мультфильму, переведенному на русский язык: «*Винни-Пух летит за медом и встречает пчел. А вместо Пятачка – Кристофер Робин*»).

Он вместе с Пухом оказывается в гостях у Кролика и потом – вновь вместо Кристофера Робина – спасает Пуха из «безвыходного положения». Безусловно, ориентируясь на создание максимального количества новых комических ситуаций, Хитрук поступает просто гениально, подарив в спутники сангвинику Пуху подобного астеничного, несколько депрессивного персонажа: стоит сравнить комический эффект от стрельбы из ружья Кристофером Робинем и маленьким Пятачком, который панически боится этого огромного оружия, превосходящего его по размерам; или вспомнить великолепную процедуру повязывания салфетки воспитанному Пятачку, который так и не может из-за нее пообедать. Данные эффекты от иронического осмысления взаимодействия персонажей не были предусмотрены ТП Заходера, но являются, безусловно, режиссерской находкой. Вполне возможно, объединение пространства художественного действия двух глав ТП Заходера (четвертой и шестой), в которых действуют одни и те же основные персонажи, а главным действующим/страдающим лицом оказывается Иа, тоже обусловлено необходимостью максимальной концентрации событий во временном отрезке мультфильма. Истории о дне рождения Иа и его счастливо найденном хвосте вполне органично соединяются в рамках одного мультфильма. Как ни странно, при всей вольности интерпретации текста Заходера подобная режиссерская аксиологическая стратегия представляется нам весьма удачной с точки зрения основных составляющих зрелищности мультфильма – сюжетности и занимательности. Элиминация одного из основных персонажей текста – Кристофера Робина – делает текст мультфильма универсальным (принадлежность к англоязычной культуре практически снимается), заставляет персонажей брать на себя дополнительные функции и решать проблемы сообща, без помощи «супергероя».

Воспринимая мультипликацию как «полноправное и сложившееся средство коммуникации», в том числе и межнациональной [9, с. 22–23], режиссер отечественных мультфильмов о Винни-Пухе и его друзьях создал действительно значимый шедевр межкультур-

ной коммуникации – при всей спорности вариантов интерпретации текста Заходера, являющегося, в свою очередь, интерпретационной версией текстов Милна. Интересно, что, по сути, отталкиваясь от традиции создания мультфильмов студией Disney, в данном случае художник-мультипликатор В. Зуйков и режиссер Ф. Хитрук пошли по пути изображения персонажей как основного, характерного элемента «кадровой картинки», использовавшегося когда-то У. Диснеем (см.: [15; 9, с. 14–17; 7, с. 65]). Но основным отличием текста мультфильма Хитрука от интерпретационных западных версий является, на наш взгляд, сохранение фрагментов вербального текста в художественном пространстве мультфильма: он не только удивляет и развлекает, но и учит (в случае с мультсериалами о Винни-Пухе – скорее, «от противоположного», но все же учит). Ю. Норштейн, один из наиболее талантливых современных мультипликаторов, в интервью журналу «Искусство в школе» размышляет об основных функциях мультипликации в современном поликультурном и не всегда политкорректном мире: «Ребенок в соответствии со своим опытом «собирает» образ мира, усиливая его тайные метафорические знаки, и это может сделать именно ребенок, который еще не обременен рациональностью. В этом он подобен мудрецу» [16, с. 3–4]. Возможно, именно объединив парадигмы филологии, межкультурной коммуникации и даосской философии, Винни-Пух как персонаж становится связующим звеном между разными языками и культурами благодаря огромному количеству его читателей и активных интерпретаторов.

Динамическое развитие смыслов текста наблюдается в том случае, если происходит совпадение его смыслов (хотя бы частичное) с ожиданиями аудитории. Текст становится востребованным, оказывается генератором множества интерпретационных версий, в том числе переводов внутресемиотического и межсемиотического планов. Именно это произошло с текстами повестей А.А. Милна о Винни-Пухе в области самых разных семиосфер, в которых сейчас успешно функционируют разные интерпретации этих текстов.

## Библиографический список

1. Руднев В.П. Винни Пух и философия обыденного языка. – М., 2000.
2. Милн А.А. Винни-Пух // Милн А.А. Винни-Пух=Winnie-the-Pooh. – На англ. и русск. яз. / пер. с англ. В.А. Вебера, стихи в пер. Н.В. Рейн. – М., 2003.
3. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики // Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб., 1998.
4. Комиссаров В.Н. Теория перевода. – М., 1990.
5. Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. – Барнаул, 1999.
6. Заходер Б.В. Винни-Пух и все-все-все // Заходер Б.В. Избранное: стихи, сказки, переводы и пересказы. – М., 2001.
7. Аромштам М. Мульти-пульти в философском разрезе // Искусство в школе. – 2004. – №5.
8. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю.М. Избранные статьи : в 3 т. – Т. 3. – Таллинн, 1993.
9. Хитрук Ф.С. Мультипликация в контексте художественной культуры // Проблемы синтеза в художественной культуре. – М., 1985.

10. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным? // Искусство в школе. – 2006. – №1.

11. Лекомцева М.И. Некоторые особенности семиотической структуры мультипликации // Проблемы синтеза в художественной культуре. – М., 1985.

12. Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М., 1986.

13. Смолярова Н. Детский «недетский» Винни-Пух // Веселые человечки: Культурные герои советского детства :

сб. ст. / сост. и ред. И. Кукулин, М. Липовецкий, М. Майофис. – М., 2008. («Научная библиотека»).

14. Заходер Б.В. Приключения Винни-Пуха (из истории моих публикаций) // Вопросы литературы. – 2002. – №5.

15. Эйзенштейн С.М. Дисней // Проблемы синтеза в художественной культуре. – М., 1985.

16. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть // Искусство в школе. – 2007. – №4.