

ВІДТВОРЕННЯ ФУНКЦІЙ ГРИ СЛІВ У ПЕРЕКЛАДІ ДРАМИ

У статті робиться спроба визначити функції гри слів у драматичному жанрі на матеріалі сучасної англомовної драматургії, українських та російських перекладів. Аналізуються можливі стратегії перекладу мовної гри на основі функціонального підходу із урахуванням принципів сценічності. Виявлено, що при неможливості перекладу гри слів грою слів, відтворення основних функцій забезпечують адекватне сприйняття перекладу.

Тема перекладу гри слів для перекладознавства не нова: чимало досліджень присвячено можливим підходам до відтворення ігрових елементів у художніх творах. Драматичні тексти також були об'єктом перекладознавчого аналізу, але більшість досліджень спиралася на твори В. Шекспіра, О. Уайльда та інших класичних авторів, тоді як сучасні драматурги залишалися поза увагою. Така тенденція зрозуміла, адже саме драми В. Шекспіра та О. Уайльда рясніють грою слів і є невичерпним джерелом для аналізу. Більшість досліджень виконано без урахування функціональності ігрових елементів у творі.

Метою цієї статті є окреслити поняття "гра слів", визначити функції гри слів у драматичному тексті та запропонувати стратегії відтворення гри слів при перекладі сучасної англомовної драматургії на основі функціонального підходу з урахуванням принципів сценічності.

Гра слів є одним із риторичних прийомів, який важко надається для перекладу. На думку деяких дослідників [1], неперекладної гри слів майже не існує, адже яким би не був унікальним каламбур, рішення для його перекладу повинно існувати, адже шляхи цього рішення співпадають із каналами мислення людини [2]. Таким чином, перекладацька примітка – "неперекладна гра слів" – є визнанням власного безсилля. Частково хочеться погодитися із такою категоричністю, але постає питання чи завжди можливо і необхідно відтворювати гру слів без врахування інших контекстуальних та позатекстових чинників. Варто проаналізувати функції гри слів у тексті і спиратися у перекладі саме на них.

Першочергово необхідно з'ясувати, які саме одиниці тексту становлять гру слів та які функції вони виконують на різних рівнях драматичного твору. Власне поняття "гра слів" не має одностайного сталого визначення, однак має багато спільних ознак у дефініціях, запропонованих дослідниками. Традиційно гра слів розглядається як навмисно вживаний мовний засіб, який ґрунтується на несумісності значень на рівні слова, словосполучення чи фразеологічного звороту та слугує засобом створення комічного (А. Гвоздьов, В. Виноградов, А. Федоров, В. Комісаров). Такий підхід виключає існування типів гри слів, які не мають комічного ефекту. Інша група дослідників (А. Дітген, А. Кайзер, К. Танака) спираються на окремі функції і джерела виникнення гри слів як стилістичного засобу. Такому підходу бракує опису лінгвістичного механізму виникнення гри слів. Третя група дослідників (О. Аксьонова, В. Ізотопов) розглядає феномен гри слів як аномальний, але водночас узуальний. Мовна гра вивчається з позиції словотвору. Вважається, що гра слів має певний визначений вплив на слухачів / читачів [3].

Загалом у практичній стилістиці гра слів часто тлумачиться лише як засіб створення комічного, що насправді далеко від істини. Немає також чіткого розмежування понять "гра слів" та "каламбур". Каламбур визначається як один із видів мовної гри, що полягає у використанні зовнішньої подібності мовних одиниць з метою досягнення комічного ефекту, [4; 5] або розглядається як невдала гра слів [6: 47], оскільки він грає словом не як словом, а як співзвуччям. Інколи це поняття не розмежується [7; 8].

У цій роботі ми спиратимемося на наступне визначення гри слів: "спеціальне використання звукової, лексичної, або граматичної форми слів, а також частин слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій для створення певних фонетико- та семантико-стилістичних явищ, що ґрунтується на зіставленні й переосмисленні, обігранні близько звучних або однозвучних мовних одиниць з різними значеннями" [9: 37] Каламбур вважатимемо складовою частиною поняття "гра слів", що має за мету створення комічного ефекту.

Особливості перекладу гри слів досліджували А. Федоров, В. Комісаров, Н. Любімов, В. Колер, В. Виноградов, Д. Фарвел, Д. Делабастіта та ін. Дослідники запропонували наступні варіанти відтворення гри слів у перекладі [10; 11]: переклад грою слів (гра слів цільової мови може відрізнитися від гри слів мови-джерела); переклад виразом без гри слів (вираз передає обидва значення гри слів завдяки безігровому сполученню); переклад суміжним риторичним засобом (повтором, алітерацією, іронією тощо); фрагмент, що містить гру слів не відтворюється; компенсація втрати гри слів в одному фрагменті, введенням гри слів у іншому; редакторська техніка (примітки / зноски).

Важко заперечити, що перший запропонований шлях є найбільш вдалим і саме до повного відтворення форми та змісту гри слів повинен прагнути перекладач. Водночас, не варто прагнути повного відтворення гри слів лише заради самого факту, адже часом замість природного невимушеного звороту можна отримати цілковито штучну формулу, що випадає з контексту та не виконує свою

комунікативну функцію. Ця теза видається ще більш актуальною для драматичних творів, де основна вимога до тексту – доступне, зрозуміле мовлення. Вважаємо, що при перекладі перший чинник, який повинен врахувати перекладач – функція, яку виконує гра слів у діалогічному або монологічному мовленні персонажа.

Традиційно основною функцією гри слів вважається функція продукування комічного. На рівні художнього тексту працюють і нетрадиційні функції гри слів. Серед них: структуроутворююча; алюзійна; асоціативна; іронічна; функція генерування атмосфери абсурду; функція інтелектуальної гри з читачем; характеристики персонажа; оціночно-тенденційна; маркування прихованої авторської присутності або прихованої присутності того чи іншого персонажа; функція показу психоемоційного стану персонажа; орнаментальна; ритміко-звукової інструментовки тексту [12]. Аналіз цих функцій може допомогти перекладачеві відтворити комунікативне та прагматичне призначення гри слів. Може видатися, що такі функції як маркування авторської присутності чи характеристика персонажа важко застосувати до драматичного тексту. Аналіз драматичних творів доводить, що вони є повноцінними текстами, яким притаманні більшість функцій, характерних для художньої літератури загалом.

Гра із публікою починається задовго до того, як розпочинається власне вистава. Перше, з чим стикається глядач – це афіша, яка виконує функцію "збудження уваги" чи "збудження інтересу" (О. Норд). Заголовок п'єси постає першою дійовою особою твору: він або привертає увагу глядачів, або залишає їх байдужими. Інші чинники (відомість автора, режисера тощо) втручаються у процес зацікавлення. Заголовок активізує сприйняття глядача / читача і спрямовує його увагу на те, про що йтиметься далі [13: 304]. Він належить до сильних позицій тексту, тому його переклад вимагає особливої уваги. Драматурги часто використовують гру слів на рівні заголовка. Класичний приклад – п'єса О. Уайльда "The Importance of Being Earnest". Співзвучність імені Ernest та слова earnest (серйозний; переконаний) збуджує увагу та інтерес читача / глядача. Повне розуміння гри слів можливе лише після прочитання / перегляду п'єси. Асоціативна функція, як і функція характеристики персонажа, проявляються на рівні цілого тексту. На рівні заголовка перекладач обмежений у виборі засобів та шляхів перекладу. Компенсація в іншому уривку, пропущення фрагменту, що містить гру слів – неможливі. До перекладу перекладачі підійшли подібно: Р. Доценко запропонував назву "Як важливо бути поважним", тоді як Т. Некряч – "Конче треба бути Ернестом". Обидва перекладачі зберегли один компонент мовної гри. Р. Доценко актуалізував характеристику головного героя, тоді як Т. Некряч зробила акцент на його ім'я. У контексті п'єси перший підхід видається більш вдалим, оскільки реалізується одна із основних функцій цієї гри слів – іронічна. Хоча іронія втілюється на рівні цілого твору загалом, її основи закладені у слові "earnest", яке насправді немає нічого спільного із героями, що видавали себе за Ернеста.

Переклад гри слів на рівні заголовку ускладнюється, якщо вона оснований на елементах інтертекстуальності. Наприклад, заголовок п'єси Е. Олбі "Who is Afraid of Virginia Woolf" на перший погляд не викликає жодних питань. Збудження інтересу здійснюється завдяки відомості В. Вульф і, можливо, глядачі очікуватимуть, що вона виступатиме однією із дійових осіб. Прочитання чи перегляд п'єси розкривають приховану гру слів, яка міститься у заголовку. Головна героїня (Марта) неодноразово наспівує пісеньку "Who is afraid of Virginia Woolf, Virginia Woolf, Virginia Woolf", що є пародією на дитячу пісеньку "Who's Afraid of the Big Bad Wolf" з мультфільму компанії В. Діснея "Троє поросят". Автор грає зі словом wolf – вовк, та прізвищем відомої письменниці – Woolf. На перший план виходять функція інтелектуальної гри із глядачем та алюзійна функція, яка відсилає глядача до двох абсолютно нерівноцінних джерел. Переклад українською мовою Я. Стельмаха "Не боюсь Вірджинії Вульф" частково відтворює алюзійну функцію, а функція інтелектуальної гри із читачем спирається лише на ймовірність обізнаності глядача із творчістю В. Вульф. Постійне повторення Мартою віршика "Не боюсь Вірджинії Вульф, Вірджинії Вульф, Вірджинії Вульф" видається дещо абсурдним і не зрозумілим, адже іншим чином В. Вульф в тексті не згадується. При адаптації цього перекладу до постановки режисером А. Жолдаком заголовок було повністю змінено. Вистава вийшла під назвою "Не боюся сірого вовка", що є алюзією на різноманітні дитячі казки, вірші, ігри, як ось наприклад "Ірву, ірву горішечки, Не боюся вовка ні трішечки". У цьому випадку функція інтелектуальної гри із читачем втрачена повністю, а алюзійність є досить очевидною, що не змушує глядачів замислюватися над прихованими аспектами.

Функція генерування атмосфери абсурду теж часто виявляється вже на рівні заголовку. Особливо це притаманно драматичним творам С. Беккета. Наприклад, переклад заголовку п'єси "Not I" на перший погляд видається очевидним. Текст п'єси також не містить жодних вказівок на можливу гру слів. Лише вказівки щодо сценічного втілення та сама постановка п'єси розкривають гру слів, яка відбувається на міжсеміотичному рівні. На затемненій сцені ми бачимо лише рот жінки, яка промовляє слова моновистави. Цей образ – єдине, що наштовхує на можливість подвійного тлумачення заголовку "не я" та "не око", що основане на близькому звучанні займенника "I" та іменника "eye". На жаль, відтворення функцій абсурдності та асоціативної функції видається неможливим. Гра слів у цьому випадку хоча і є досить вдалою, але все ж виконує другорядну роль. Перекладаючи власний твір французькою мовою С. Беккет

відтворив пряме значення заголовку "Pas moi"; услід за ним так само вчинили і українські перекладачі ("Не я" – пер. В. Мицька та Ю.-А. Франко).

Рішення щодо перекладу гри слів у заголовках інших творів С. Беккета не настільки прозорі та очевидні. Скажімо, підходи до перекладу п'єси "Krapp's Last Tape" є досить суперечливими. Асоціативна функція у цьому випадку тісно пов'язана із функцією характеристики персонажа, адже поширене прізвище Крапп викликає у англомовного читача певні негативні асоціації, що у свою чергу характеризує і сам персонаж. Автор чітко висловив своє ставлення до героя, що надалі розкривається у тексті. Переклад українською мовою В. Діброва опирається переважно на асоціативну функцію "Остання стрічка Среча", тоді як Ю. Тарнавський зупинився на транслітерованому звучанні прізвища "Остання стрічка Краппа". Загалом, переклад гри слів у заголовках є завданням дуже складним і часто майже нерозв'язним. Лише в поодиноких випадках вдається перекласти гру слів грою слів, але навіть якщо це неможливо, варто визначити домінантні функції гри слів та будувати переклад на їх основі.

Звернімося власне до текстів п'єс, аби простежити, яким чином гра слів функціонує на цьому рівні. Загалом усі функції, визначені для художніх творів, однаково вдало діють у драматичних текстах, хоча і дещо іншим чином. Наприклад, функції інтелектуальної гри з читачем / глядачем та функції маркування прихованої авторської присутності чітко простежуються у драматичних творах Т. Стоппарда. Головні герої його п'єси "Розенкранц та Гільденстерн мертві" постійно плутають хто з них хто, тому важко сказати, що гра слів у їх репліках – це особливість мовлення когось із них. Радше мовна гра виявляє присутність самого автора, є грою, яку він веде із читачами. Часто елементи цієї гри виконують також функцію генерування атмосфери абсурду: GUIL (*musings*): The law of probability, as it has been oddly asserted, is something to do with the proposition that if six monkeys (*he has surprised himself*)... if six monkeys were... / ROS: Game? / GUIL: Were they? / ROS: Are you? / GUIL (*understanding*): Game. (*Flips a coin*). The law of averages, if I have got this right, means that if six monkeys were thrown up in the air for long enough they would land on their tails about as often as they would land on their – / ROS: Heads. (*He picks up the coin*). (Т. Stoppard "Rosencrantz and Guildenstern are dead") – ГІЛЬ (здумливо). Теорія ймовірностей, як хтось дотепно висловився, спирається на припущення, що коли б шість мавп (дивуючись самому собі) ... коли б шість мавп... – РОЗ. Граємо? – ГІЛЬ. З мавпами? / РОЗ. З монетами. / ГІЛЬ (втямивши). Граємо. (Підкидає монету.) Закон середніх величин, якщо я правильно розумію, означає, що коли шість мавп підкинути вгору достатньо високо, то вони мають впасти на спину приблизно стільки ж разів, скільки й на ... / РОЗ (поглянувши на монету) Орел. (Переклад М. Стріхи).

Наведений фрагмент розпочинає п'єсу. Двоє чоловіків грають в орлянку, і за неймовірним збігом обставин вісімдесят п'ять разів поспіль випадає орел. Вони не дуже здивовані таким збігом, але все ж намагаються застосувати теорію ймовірності до своєї гри. Їх спілкування дещо абсурдне, вони не зовсім адекватно реагують на репліку співрозмовника. Абсурдність впливає в тому числі і з гри слів, яку автор використовує також для власної гри із глядачем. Гра слів на основі полісемії слова "game" – "гра" та "дичина" також характеризує Гіля, який так занурився у свої філософські міркування, що не відразу вловлює про що говорить Роз. Гра слів на основі полісемії слова "head" – "голова" та "орел" виглядає ненавмисною, і виконує, насамперед, комічну функцію. М. Стріха досить вдало відтворив абсурдність ситуації, хоча гру слів, особливо у другому випадку, відтворити не вдалося.

Алюзійна функція гри слів теж є типовим явищем у сучасній драматургії. Наприклад, у монолозі Карра (Т. Стоппард "Травестії") фраза "my art belongs to Dada 'cos Dada 'e treats me well" – "мое искусство принадлежит Дада потому, что Дада очень любит меня..." (Переклад І. Кормільцева) є алюзією на відому американську пісню "My heart belongs to Daddy" ('cause my Daddy, he treats me so well'). Пісня невідома іноземному читачеві / глядачеві, а переклад ускладнюється ще й тим, що автор грає із словами heart-art, Daddy-Dada. У російському перекладі ні алюзивність, ні гра слів не були відтворені. Алюзійну функцію, очевидно, відтворити майже неможливо, але варто спробувати компенсувати її засобами ритміко-звукової інструментовки тексту "Скажу тебе да я, Дада, Ведь Дада – моя отрада" (рос.). – "Вся влада у тебе, Дада, і в цьому твоя принада" (укр.).

Деякі випадки алюзійної гри слів у творах Т. Стоппарда важко не тільки перекласти, але й зрозуміти. Автор випробовує інтелектуальний рівень читача / глядача та здатність розпізнати як саму гру слів, так і її алюзивність. Скажімо, у "Травестіях" Карр згадує, що "Уліс" Дж. Джойса був відомий йому під робочою назвою "Elasticated Bloomers", що в дослівному перекладі означає "еластичні шаровари". На перший план виходить очевидна функція абсурдності, але обізнаний читач / глядач повинен розгледіти за нею алюзію на твір Дж. Джойса, прізвище головного героя якого було Блум. Російською мовою назву твору перекладено абсурдною фразою "Блумки на блямках" (Переклад І. Кормільцева), де лише в слові "блямка" вгадується слово "лямка". Для перекладу можна запропонувати термін "блумінг-слябінг". З одного боку, це реальне вузькоспеціалізоване поняття, що означає "прокатний обтискний стан", з іншого боку корінь "блум" може наштотхнути обізнаного читача на асоціації із головним героєм, і, що також важливо, звучання цього словосполучення є досить абсурдним. Отже, певним чином такий варіант перекладу відтворює і функцію генерування атмосфери абсурду і алюзійну функцію.

Гра слів часто виконує функцію показу психоемоційного стану та характеристики персонажу загалом. У драматургії ці функції відіграють надзвичайно важливу роль, адже мовлення дійових осіб є одним із основних засобів створення образу та надання певних рис. При відсутності інших описових засобів, драматурги часто наділяють героїв певними мовленнєвими особливостями. Наприклад, Джордж – один із героїв п'єси Е. Олбі "Who is Afraid of Virginia Woolf" – дуже іронічна людина, яка завжди намагається знайти щось негативне у будь-якій ситуації. Часто його іронія будується на мовній грі. Таким чином драматург намагається показати його нестабільний психоемоційний стан та охарактеризувати його особистість. Обираючи способи відтворення гри слів, перекладач повинен пам'ятати, що компенсація гри слів у іншому уривку можлива у таких випадках лише за умови, що гра слів використовується у репліках того ж персонажа: George [driving]: Oh no, now You mustn't. Martha is changing ... and Martha is not changing for me. Martha hasn't changed for me in years. If Martha is changing, it means we'll be here for ... days. (E. Albee "Who is Afraid of Virginia Woolf") – Джордж: (з притиском). Ну що ви ... нікуди ви не підете. Марта перевдягається ... і перевдягається вона не заради мене. Заради мене Марта перевдягалася вже й не два (Переклад Я. Стельмаха). Перекладачеві не вдалося повноцінно відтворити іронію Джорджа. У п'єсі чітко простежується напруження між Джорджем та Мартою та виявляються його марні спроби змінити свою дружину, яка живе в уявному світі із уявною дитиною. Проста на перший погляд гра слів на основі полісемії слова "change" – переодягнутися та змінитися, виявилася досить важким завданням. Незадоволення героя відтворено, але у значно вужчих межах.

Джордж іронізує постійно. Для нього характерне постійне випробування інтелектуальних здібностей співрозмовників. Він тішить своє самолюбство та грає із вишуканою грою словами. Деякі його репліки стали крилатими виразами, а Олбеїзми (слова вигадані Олбі) увійшли у загальний вжиток. Так ось наступний уривок часто цитується, коли мова йде про світ вчених людей: George: I am a Doctor. A.B.M.A. Ph.D.ABMAPHID! Abmaphid has been variously described as a wasting disease of the frontal lobes, and as a wonder drug. (E. Albee "Who is Afraid of Virginia Woolf"). В українському перекладі Я. Стельмаха цей уривок не відтворено, очевидно тому що у 1994 році, коли переклад було видано у журналі "Всесвіт", поняття Бакалаврат – Магістратура – Докторантура були ще зовсім незвичними для українського читача. У російському перекладі, що був виданий 2007 року проблему розв'язано наступним чином: Джордж. Я доктор наук. Бакалавр... Магістр... Доктор філософії... Ба-ма-до-фи! Бамадофи обычно описывается как изнурительная болезнь лобных долей или как чудодейственный наркотик (Переклад Н. Волжиної). Перекладач спробував створити неологізм на основі повних назв наукових ступенів, таким чином відтворюючи функції мовної гри оригіналу. Хоча звукова організація перекладного псевдо-терміну досить комічна, на відміну від оригінального неологізму, який за своєю структурою може претендувати на науковий термін латинського або грецького походження (типовий префікс "ab", як наприклад у слові "abnormal", буквосполучення ph), такий варіант перекладу частково відтворює іронічну функцію гри слів та яскраво характеризує персонаж.

Аналіз функцій гри слів у англомовних драматичних творах та їх іншомовних перекладах виявив, що загалом більшість функцій гри слів, що були визначені для художніх творів загалом, вдало застосовуються драматургами. Усі шляхи перекладу гри слів, окрім редакторської техніки, можуть використовуватися при роботі із драматичними текстами. Варто також пам'ятати, що компенсація гри слів у іншому уривку можлива лише тоді, коли гра слів виконує функцію маркування авторської присутності і не є особливістю мовлення персонажа. У випадках, коли однією із домінантних функцій гри слів є характеристика героя, компенсація можлива лише на рівні його репліки. Першим кроком перекладача повинно стати визначення домінантних функцій гри слів. Якщо існує можливість перекладу гри слів грою слів, безумовно, такий варіант потрібно розглянути в першу чергу. Однак, не варто намагатися будь-якою ціною відтворити гру слів, адже часом природність оригіналу перетворюється на штучну формулу у перекладі. У випадках, коли неможливо відтворити мовну гру, достатньо буде відтворити її головні функції.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Любимов Н. Перевод – искусство : [текст] / Н. Любимов // Филологические науки. – № 1. – Москва, 1979. – С. 83–84.
2. Галь Н. Слово живое и мёртвое : [текст] / Н. Галь. – М. : Время, 2007. – 592 с.
3. Лоленко О. Функціональні особливості гри слів : [текст] / О. Лоленко // Новітня філологія. – № 6 (26). – Миколаїв : МДГУ, 2007. – С. 91–97.
4. Патlach Г. Каламбур як різновид мовної гри в англійській, французькій, російській та українській лінгвістиці : [текст] / Г. Патlach // Наукові записки. Серія : Філологічні науки. – Випуск 81(3). – Кіровоградський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка, 2009. – С. 385–388.
5. Тимчук О. Семантико-стилістичне явище гри слів в англійській мові : лексичний аспект : [текст] / О. Тимчук // Нова філологія. – № 35. – Запоріжжя : ЗНУ, 2009. – С. 153–156.
6. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному / З. Фрейд. – СПб., 1997. – 319 с.
7. Почепцов Г. Язык и юмор : [текст] / Г. Почепцов. – Киев : Вища шк., 1976. – 112 с.

8. Норман Б. Игра на гранях языка : [текст] / Б. Норман. – М. : Флинта, 2006. – 344 с.
9. Тараненко О. Гра слів : [текст] / О. Тараненко // Культура слова. – Вип. 50. – 1997. – С. 37–41.
10. Heibert F. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung : [text] / F. Heibert. – Tübingen : Gunter Narr Verlag, 1993. – 319 S.
11. Tecza Z. Das Wortspiel in der Übersetzung. Stanislaw Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers : [text] / Z. Tecza. – Tübingen : Niemeyer, 1997. – 134 S.
12. Рахимкулова Г. Языковая игра в прозе Владимира Набокова (к проблеме игрового стиля) : автореф. дис. на соискание науч. степени д-ра филол. науки : спец. 10.02.01 "Русский язык", 10.02.19 "Теория языка" : [текст] // Г. Рахимкулова. – Ростов-на-Дону, 2004. – 42 с.
13. Хан О. Роль заголовка та особливості його актуалізації у детективному тексті Раймонда Чандлера та його перекладі : [текст] / О. Хан // Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія "Лінгвістика" : збірник наукових праць. – Вип. 10. – Херсон : Видавництво ХДУ, 2010. – С. 304–308.

Матеріал надійшов до редакції 01.04. 2011 р.

Галас А. С. Воссоздание функций игры слов в переводе драмы.

В статье представлена попытка определения функции игры слов в драматическом жанре на материале современной англоязычной драматургии, а также украинских и русских переводов. Анализируются возможные стратегии перевода языковой игры на основе функционального подхода с учетом принципов сценичности. Выявлено, что при невозможности перевода игры слов игрой слов, воссоздание основных функций обеспечивает адекватное восприятие перевода.

Halas A. S. Reproducing Wordplay Functions in the Drama Translation.

The article presents an attempt of defining the functions of the wordplay in the dramatic genre on the material of the modern English drama together with the Ukrainian and Russian translations. It analyzes the possible strategies of translating wordplay on the basis of the functional approach taking into account the performability principles. It has been concluded that in case the wordplay cannot be rendered by the wordplay in the target language, the reproduction of principal functions provide the adequate perception of the translation.