

DOI: <https://doi.org/10.31648/apr.5624>

Data przesłania artykułu: 17 maja 2020 r.

Data akceptacji artykułu: 7 czerwca 2020 r.

**„СЛОВА ЕСТЬ – ЗНАЧЕНИЕ ТЕМНО ИЛИ
НИЧТОЖНО...”. POTYCZKI ZE SŁOWAMI
W ROSYJSKOJĘZYCZNYM PRZEKŁADZIE
ALICJI W KRAINIE CZARÓW
VLADIMIRA NABOKOVA**

Olga Letka-Spychała

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie, Polska

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8671-4404>e-mail: olga.letka@uwm.edu.pl

Streszczenie: Celem niniejszego artykułu jest ukazanie sposobu odtworzenia gier słownych przez Vladimira Nabokova w rosyjskojęzycznej wersji *Alicji w Krainie Czarów*. Najpierw na podstawie wypowiedzi Księżnej sformułowaliśmy ogólną koncepcję tworzenia rzeczywistości językowej w Krainie Czarów. Określiśmy, że pomimo tego, iż zamysły autora i tłumacza są rozbieżne, to ich punktem wspólnym pozostają gry słowne. Następnie, odwołaliśmy się do ustaleń teoretycznych Dirka Delabastity obejmujących zarówno typologię tego lingwistycznego zjawiska, jak również strategie przekładoznawcze. Wreszcie, ustaliliśmy, że w przekładzie Nabokova jednym z najczęściej stosowanych rozwiązań jest zastąpienie gry językowej jej odpowiednikiem w języku rosyjskim. Najczęściej bywa tak, że wybrany ekwiwalent pod względem jakościowym nie odpowiada oryginalnej formie. Wówczas tłumacz ucieka się do takich możliwości (figury pseudoetymologiczne, paronimia, homonimia), które nie powodują zbyt dotkliwych strat zarówno w warstwie semantycznej, jak również estetycznej.

Słowa kluczowe: gry słowne, przekład, *Alicja w Krainie Czarów*, Vladimir Nabokov, język rosyjski

Submitted on May 17, 2020

Accepted on June 07, 2020

SLOVA EST' – ZNAČENE TEMNO IL' NIČTOŽNO...
ENCOUNTERS WITH WORDS IN THE RUSSIAN
TRANSLATION OF *ALICE'S ADVENTURES*
IN WONDERLAND (ANYA V STRANE CHUDES)
BY VLADIMIR NABOKOV

Olga Letka-Spychała

University Warmia and Mazury in Olsztyn, Poland

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8671-4404>

e-mail: olga.letka@uwm.edu.pl

Abstract: The main aim of this article is to show how wordplay are reproduced in the Russian translation of *Alice's Adventures in Wonderland* done by Vladimir Nabokov. Firstly, based on the Duchess's statement, we formulated a general idea of creating linguistic reality in Wonderland. We have determined that despite the fact that the author's and the translator's concepts are different, wordplay remain their essence. Then, we referred to Dirk Delabastita's theoretical findings covering both their typology and translation strategies. Finally, we have established that in Nabokov's translation one of the most frequent solutions is the replacement of original wordgames with their counterparts in Russian. Frequently, equivalents chosen by the translator do not match the original forms in terms of qualitative aspects. Then the translator resorted to such procedures (pseudoetymological figures, paronymy, homonymy) which do not cause severe losses in both the semantic and aesthetic layers.

Keywords: wordplay, translation, *Alice's Adventures in Wonderland*, Vladimir Nabokov, Russian language

Wprowadzenie

W przekazie Lewisa Carrolla, nie pierwszy zresztą raz, napotyamy scenę wprowadzającą czytelnika w zdumienie. W przedstawionej w niej dialogu pomiędzy Alicją a Księżną zaznacza się specyficzna predylekcja tej ostatniej do formułowania pozornie absurdalnych i pozbawionych sensu morałów. Oto ten fragment:

“You’re thinking about something, my dear, and that makes you forget to talk. I can’t tell you just now what the moral of that is, but I shall remember it in a bit.”

“Perhaps it hasn’t one,” Alice ventured to remark.

“Tut, tut, child!” said the Duchess. “Everything’s got a moral, if only you can find it.” And she squeezed herself up closer to Alice’s side as she spoke.

(...)

“The game’s going on rather better now,” she said, by way of keeping up the conversation a little.

“‘Tis so,” said the Duchess: “and the moral of that is – ‘Oh, ’tis love, ’tis love, that makes the world go round!’”

“Somebody said,” Alice whispered, “that it’s done by everybody minding their own business!”

“Ah, well! It means much the same thing,” said the Duchess, digging her sharp little chin into Alice’s shoulder as she added, “and the moral of that is – ‘Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves.’” [Carroll 1998, 133].

Utrzymana we właściwej Carrollowi alogicznej i niedorzecznej konwencji narracja wydaje się nie wyróżniać niczym szczególnym, gdyby nie ostatnia fraza zamykająca wywód Księżnej. Zaznajomiony z angielską kulturą czytelnik bez problemu dostrzeże w niej intertekstualną grę ze słynnym wiktoriańskim powiedzeniem: *Take care of the pence and the pounds will take care of themselves*. Jednakże samo ujawnienie dialogicznego charakteru wzmiankowanej frazy nie wyczerpuje jej znaczeniowego potencjału. Intencja, aby „zatroszczyć się o sens, a dźwięki zatroszczą się o siebie” odzwierciedla poniekąd koncepcję konstruowania rzeczywistości słownej w Krainie Czarów. Ów świat usytuowany przez pisarza na styku sensu i bezsensu, pomiędzy znaczeniem a dźwiękiem, zostaje po brzegi wypełniony dwuznacznością, której językowym sygnałem są gry słowne.

W niniejszym artykule zdecydowaliśmy umieścić je w kontekście translato logicznym, gdyż interesuje nas to, w jaki sposób tłumacz radzi sobie z ich nieuchwytną i niejednoznaczną naturą. Tekstem służącym za docelowy będzie *Аня в Стране Чудес* – rosyjskojęzyczna wersja Vladimira Nabokova opublikowana w 1923 roku w Berlinie w wydawnictwie Gamaiun. Zestawienie obu przekazów pozwoli odtworzyć i porównać strategię konstruowania gier słownych przez autora *Lolity*. Jest to zadanie ciekawe, ponieważ obu pisarzy, pomimo geograficznego oraz czasowego dystansu, połączyła szczególna więź. *Alicja w Krainie Czarów* posłużyła Nabokowowi za nieocenione źródło inspiracji w pracy nad późniejszymi utworami. Nina Demurova zwróciła uwagę na wspólny motyw „drugiej strony lustra” (*zazerkalje*) zbiegający się u tłumacza z motywem sobowtórstwa i rozdwojenia oraz miłości do fotografii tak wyraźnie wyeksponowanej w *Lolicie* [Demurova 1992, 22]. Martin Gardner za wspólny punkt tematycznych odniesień uznał grę w szachy (*Obrona Łużyna, Solus rex*) oraz karty (*Król, Dama, Walet*)

[Gardner 1960, 27–28]. Natomiast Leona Toker dostrzegła podobieństwo pomiędzy finałową sceną *Alicji* a *Zaproszeniem na egzekucję* [Toker 1989, 128]. Zejście Cyncynata z szafotu i skierowanie się w stronę, gdzie „jak sądził stały istoty podobne do niego” [Nabokov 2014, 232], jest według niej znakiem symbolicznego przebudzenia bohatera. Towarzyszące temu wydarzeniu odczucia porównuje do tych, których doświadczyła Alicja, uzmysławiając sobie, że jej wrogami w istocie są jedynie karty.

Pojęcie gry słownej

Tadeusz Szczerbowski w artykule *Gra słowna a przekład* zwrócił uwagę, że w literaturze przedmiotu nie ma jednej nazwy na określenie tego zjawiska i wymienił kilkanaście odpowiedników stosowanych w różnych językach. Wśród nich znalazły się polskie: gra słów, gra językowa oraz angielskie: *play on words*, *wordplay*, *word game*, *pun*, *language game* [Szczerbowski 1997, 39]. Badacz przywołuje również terminy niemiecko- i francuskojęzyczne, nie uwzględnia natomiast rosyjskich *игра слов*, *словесная игра* czy *каламбуры*. O pojemności i wielowymiarowości tego zjawiska świadczy nie tylko mnogość przedstawionych tu terminologicznych wariantów, lecz także mniej lub bardziej zbliżone podejścia i ujęcia badawcze. Dla przykładu w *Słowniku terminów literackich* gra słów ujmowana jest w kategorii zabiegu semantycznego:

Wykorzystanie brzmieniowego podobieństwa między słowami do uwydatnienia ich znaczeniowej wielowartościowości, wzajemnej obcości lub spajających je więzów pokrewieństwa, analogii czy kontrastu. Gra słów stanowi zabieg semantyczny realizowany na wiele sposobów [*Słownik terminów literackich* 1998, 169].

Inną perspektywę zarysowali Delia Chiaro oraz David Crystal, którzy uznali, iż jest ona narzędziem służącym wywołaniu humorystycznego wrażenia, a jedna z jej podstawowych funkcji to zabawa [Chiaro 1992, 4]. Co ciekawe, Crystal pojmuje ją w kategorii manipulacji językowej rozciągającej się na wyrazy, frazy, grupy dźwięków czy sekwencje liter, które „zmusza się do rzeczy, których normalnie nie robią”, co prowadzi do naginania i łamania zasad języka [Crystal 1998, 1]. Odmienne stanowisko prezentowali Joel Sherzer i Louis Heller ignorujący jej rozrywkowy charakter i koncentrujący się głównie na kreowanej przez nie dwuznaczności. Lingwiści pojmowali grę słowną jako reprezentację całej klasy odmiennych wzorców mających więcej niż jedno conceptualne znaczenie [Sherzer 1978, 336; Heller 1974, 272]. Wieloznaczność była również podnoszona przez Bistrę Alexiewą, która zaproponowała kognitywne rozpoznanie omawianego zjawiska. Badaczka

uznała, że jest ono uniwersalną cechą języka, posiadającego w swym instrumentarium słowa o więcej niż jednym znaczeniu (polisemia), różnej pisowni i wymowie (homografy i homonimy) oraz synonimy. Zdaniem Alexiewej gra słowna uwidacznia asymetrię pomiędzy językiem i ekstralingwistycznym kontekstem. Uzasadnia to tym, że język nie operuje tylko jednym znakiem określającym dany obiekt, ponieważ gdyby tak było stałby się nieefektywnym narzędziem komunikacji. Co więcej, ma on w swym repertuarze mniejsze jednostki (fonemy, grafemy) zdolne do tworzenia bardziej rozbudowanych struktur, które odzwierciedlają złożoność otaczającej rzeczywistości [Alexieva 1997, 138–139]. Spośród zarysowanych koncepcji na szczególną uwagę zasługują ustalenia Dirka Delabastity. Badacz omawiając istotę gry słów, skoncentrował się na takich parametrach jak struktura formalno-semantyczna oraz mechanizmy językowe:

Gra słów jest ogólnym określeniem różnych zjawisk tekstualnych, w których cechy strukturalne danego języka są wykorzystywane do stworzenia komunikacyjnej ważnej konfrontacji dwóch lub więcej lingwistycznych struktur o mniej lub bardziej podobnej formie i mniej lub bardziej odmiennym znaczeniu [Delabastita 1996, 4].

Gra słów, traktowana jak zjawisko tekstualne, jest podporządkowana strukturalnym regułom danego języka, co sprzyja powstawaniu splotu asocjacji i dwuznaczności. Wieloznaczne struktury, według lingwisty, nie pojawiają się w zwykłym dyskursie, ponieważ ich efektywność zależy od kontekstowego usytuowania osiągniętego wymiaru werbalny lub sytuacyjny. Delabastita akcentuje również komunikacyjne znaczenie gry słów opierające się na świadomym jej tworzeniu, a nie na przypadkowej dwuznaczności będącej wynikiem pomyłki lub niezamierzonej niezręczności językowej.

Klasyfikacja gier słownych

Klasyfikacja gier słownych, podobnie jak próby ich precyzyjnego zdefiniowania, doczekała się wielu wariantów. W niniejszym artykule posłużymy się typologią zaproponowaną przez Delabastitę, ponieważ ujęte w niej gry słowne opierają się na współwystępowaniu sensu i dźwięku, a więc tych elementów, na które w swym morale zwracała uwagę Księżna. Badacz wyróżnił homonimie (identyczna forma językowa, różne znaczenie), homofonie (identyczna forma fonetyczna, różna pisownia i znaczenie), homografię (identyczna pisownia, różne znaczenie i wymowa) oraz paronimie (podobne brzmienie, różna semantyka) uobecniające się w tekstach w wertykalnej i horyzontalnej konfiguracji. Ich przykłady prezentujemy w tabeli 1:

Tabela 1

Klasyfikacja gier słów według Delabastity [Delabastita 1996, 8]

Homonimia	Homofonia	Homografia	Paronimia
<p>WERTYKALNA <i>Pyromania:</i> a burning passion</p>	<p>WERTYKALNA wedding belles gra słów z wyrażeniem <i>wedding bells</i> (dzwony ślubne)</p>	<p>WERTYKALNA MessAge nazwa zespołu rapo- wego z połowy lat 90. Zapis graficzny zbież- ny ze słowem <i>message</i> (wiadomość)</p>	<p>WERTYKALNA Come in for a <i>faith lift</i> slogan umieszczony na budynku kościoła wyko- rzystujący podobieństwo brzmieniowe do frazy <i>face</i> <i>lift</i> (lifting twarzy)</p>
<p>HORYZONTALNA <i>Carry on dancing</i> <i>carries Carry to</i> the top</p>	<p>HORYZONTALNA <i>Counsel for</i> <i>Council</i> home buyers gra słów polegająca na podobieństwie brzmie- niowym: <i>counsel</i> / 'kaon.səl/ – porada oraz <i>council</i> 'kaon.səl/ rada (np. miejska)</p>	<p>HORYZONTALNA How the <i>US</i> puts <i>US</i> to shame zbieżność graficzna pomiędzy akronimem <i>the US</i> – USA a zaim- kiem <i>us</i> – nas</p>	<p>HORYZONTALNA It's <i>G.B.</i> or the <i>Bee Gees</i> gra „odwróconym” brzmieniem w akronimie <i>G.B./dżi: 'bi:/</i> (Wielka Brytania) i nazwą zespołu <i>Bee Gees /'bi: dżi:z/</i></p>

Delabstita twierdzi, że sens wertykalnej gry słów opiera się na „symultanicznej konfrontacji znaczeń” [Delabastita 1993, 78]. Nawet gdy jeden leksykalny komponent jest umieszczony w tekście, drugi pozostaje ukryty i aktywuje go kontekst wypowiedzi. Ilustruje to przykład piromanii zdefiniowanej metaforycznie jako płonąca namiętność (zob. tabela 1, homonimia wertykalna). W rzeczywistości, jej dosłowny sens odsyła do zaburzenia psychicznego przejawiającego się w chęci podpalania.

W horyzontalnych grach słów jednostki leksykalne są prezentowane jedna po drugiej, dlatego Delabastita określał je mianem „prawie-jednoczesnej konfrontacji znaczeń” [Delabastita 1993, 80]. Wszystkie elementy językowe zostają uwidocznione w tekście wypowiedzi, natomiast kontekst ułatwia wybór właściwego semantycznego wariantu. Ten mechanizm przedstawia tytuł artykułu o młodej tancerce o imieniu *Carry* (zob. tabela 1, homonimia wertykalna). Słowo *Carry* występuje zarówno jako imię własne, jak i jako czasowniki *carry on* (kontynuować) i *carry* (nosić, dźwigać, doprowadzić).

Gra słowna jako wyzwanie translatorskie

Gry słowne najpełniej odzwierciedlają nierozstrzygnięty jak dotąd dylemat polegający na niemożności uznania wyższości tylko jednej z dwóch fundamentalnych kategorii – formy lub treści. Idealne byłoby tłumaczenie precyzyjnie

i dokładnie oddające oba parametry, jednak w rzeczywistości jakakolwiek decyzja translatorska pociąga za sobą określone konsekwencje w postaci mniej lub bardziej istotnych ubytków zarówno w warstwie estetycznej, jak i sensotwórczej. Rodzi to pytanie o możliwość ekwiwalentnego przekładu gry słów i tu zdania, tak jak w przypadku kwestii terminologicznej, są podzielone. Piotr Fast uznaje je za „radycznie nieprzekładalne”, a przyczynę wpływającą na taki stan rzeczy upatruje w różnicach systemowych pomiędzy językami, ich właściwościami fonologicznymi, syntaktycznymi i morfologicznymi [Fast 1991, 24]. Podobne stanowisko prezentuje Krzysztof Hejwowski i nazywa ją „poważnym problemem tłumaczeniowym” [Hejwowski 2006, 106]. Badacz rozważa możliwość jej pominięcia lub opatrzenia przypisem. Nieco więcej swobody w tej materii daje tłumaczom Delabastita i to jego ustalenia posłużą nam za punkt odniesienia w dalszej analizie. Lingwista uwzględnia następujące opcje:

GRA SŁÓW \Rightarrow GRA SŁÓW: gra słów w tekście źródłowym zostaje odtworzona w tekście docelowym. Taka technika dopuszcza modyfikację warstwy formalnej i semantycznej gry słów.

GRA SŁÓW \Rightarrow NIE-GRA SŁÓW: gra słów zostaje zastąpiona wyrażeniem niebędącym grą słów. Jej eksplicytne i implicytne znaczenie może zostać częściowo lub całkowicie zachowane.

GRA SŁÓW \Rightarrow INNA FIGURA RETORYCZNA: gra słów zostaje zastąpiona inną figurą retoryczną, np. aliteracją, powtórzeniem, ironią lub paradoksem.

GRA SŁÓW \Rightarrow ZERO: opuszczenie gry słów w tekście docelowym.

GRA SŁÓW W TEKŚCIE ŹRÓDŁOWYM \Rightarrow GRA SŁÓW W TEKŚCIE DOCELOWYM: gra słów w tekście źródłowym wraz z swym „najbliższym otoczeniem” zostaje przetransferowana do tekstu docelowego.

NIE-GRA SŁÓW \Rightarrow GRA SŁÓW: tłumacz umieszcza grę słów w pozycji, w której nie występuje ona w tekście źródłowym. Jest to jedna z technik kompensacyjnych.

ZERO \Rightarrow GRA SŁÓW: wprowadzenie nowej gry słów nie występującej w tekście źródłowym.

TECHNIKI REDAKCYJNE: objaśniające przypisy dolne, przypisy końcowe, komentarze zawarte w przedmowie [Delabastita 1996, 13–14].

Ukreścić kreta – umorsić morsa

Powróćmy na chwilę do sceny przywołanej na początku naszych rozważań. Myśl o słowie i dźwięku przedstawiała ogólny zamysł, zgodnie z którym przekraczające granice kodu językowego oraz logiki „słowa-walizki” wyrysowywały

świat Carrollowskiej Krainy Czarów. W interpretacji Nabokova zyskała ona odmienny kształt nie tylko dlatego, że zastąpiła ją parafraza początkowych wersów utworu Lermontowa *Есть речи – значение Темно иль ничтожно* [Лермонтов, online], ale głównie dlatego, że zawarł w niej inne spojrzenie na sposób konstytuowania świata przedstawionego. Rosyjski emigrant nie do końca zgadza się z konstatacją XIX-wiecznego poety, w związku z czym modyfikuje ją zgodnie z własnymi przekonaniem. W miejscu, w którym u Lermontowa występuje mowa (*речь*), on umieszcza jej elementarną część, czyli słowa, akcentując tym samym istotę relacji pomiędzy znakiem językowym i przypisywanym mu arbitralnym znaczeniem: *Слова есть – значение темно иль ничтожно* [Кэрролл 1989, 151].

O tym, dlaczego słowa urzekały pisarza, mówił Jurgen Bodenstein określający go mianem „uzależnionego eksploratora słów” i „niestrudzonego poszukiwacza językowych przygód”. Bodenstein twierdził, że autor *Lolity* traktuje je jak żywe organizmy wypełnione magicznymi etymologicznymi, morfologicznymi, fonologicznymi historiami oraz fascynującymi leksykalnymi, asocjacyjnymi i wyrazistymi znaczeniami [Bodenstein 1977, 18]. Przyglądając się Nabokovowskiemu przekładowi *Alicji* dostrzegamy, iż nie rezygnuje on z ambiwalentności znaczeń, co więcej, pieczołowicie ją chroni. Eksploruje przestrzenie rodzimego języka i wydobywa z niego najodpowiedniejsze formy. Stąd też nieliczne przypadki, gdy gra słowna nie ma swego rosyjskojęzycznego odpowiednika. Najczęściej, odwołując się do typologii Delabastity, jest ona zastępowana grą słowną lub inną figurą stylistyczną. Słowa, tak skrupulatnie dobierane przez tłumacza, niczym cegiełki zapełniają przestrzeń tekstu w taki sposób, by odpowiadały oryginalnemu przestrzennemu układowi gier słownych (horyzontalny – horyzontalny; wertykalny – wertykalny). Jest to o tyle ważne, że uobecniają się one głównie w rozmowach między poszczególnymi postaciami. Jak zauważyła Maria Tarnogórska, dialog stanowi u Carrolla dominantę świata przedstawionego: „Zmieniający się nieustannie rozmówcy Alicji dążą do przejęcia nad nią władzy w iście erystycznej atmosferze, co przypomina słowny *agon*, a zatem formę komunikacji opartej na przemocy” [Tarnogórska 2016, 56]. Potwierdzenia tej tezy dostarcza epizod przedstawiający rozmowę myszy z Alicją proszącą o wyjaśnienie dlaczego nienawidzi C i K. Foneptyczna zbieżność angielskiej opowieści, czyli *tale* /teɪl/ i ogona – *tail* /teɪl/ staje się źródłem komicznego nieporozumienia:

“You promised to tell me your history, you know,” said Alice, “and why it is you hate – C and D,” she added in a whisper, half afraid that it would be offended again. “Mine is a long and a sad **tail**!” said the Mouse, turning to Alice, and sighing. “It is a long **tail**, certainly,” said Alice, looking down with wonder at the Mouse’s **tail**; “but why do you call it sad?” [Carroll 1998, 36].

Alicja błędnie odczytuje komunikat myszy mówiącej o smutnym tonie swojej opowieści, a nie o proporcjach swego ogona. U Nabokova humorystyczny ładunek zostaje utrzymany na tym samym poziomie co w oryginale. Pomimo tego, że nie rekonstruuje homofonicznych relacji pomiędzy poszczególnymi wyrazami, stosuje chwyt doskonale oddający „zgrzyt” znaczeniowy:

- Помните, вы рассказ обещали, – сказала Аня. – Вы хотели объяснить, почему так ненавидите С. и К., – добавила она шепотом, полубоясь, что опять Мышь обидится.
- Мой рассказ **прост, печален и длинен**, – со вздохом сказала Мышь, обращаясь к Ане.
- Да, он, несомненно, очень длинный, – заметила **Аня, которой послышалось не „прост”, а „хвост”**. – Но почему вы его называете печальным? [Кэрролл 1989, 46].

Tłumacz nieznacznie rozwija wypowiedź myszy charakteryzującej swoją opowieść jako prostą, smutną i długą. Wciąga do zabawy słowo *прост*, powiązując je rymem z wyrazem *хвост* będącym głównym ogniwem gry słownej w oryginale. Nedorzeczność całego wywodu narrator objaśnia innym typem omyłki: Ania zamiast „łatwy” słyszy „ogon”. Nonsensowność przybiera na sile w dalszej części tej przedziwnej konwersacji. Carroll konsekwentnie operuje homofonią i eksploatuje podobieństwo brzmieniowe pomiędzy zaprzeczeniem „wcale nie” (*I had not* /hæd nɒt/) a „supłem” a *knot* /ənɒt/:

- “You are not attending !” said the Mouse to Alice, severely. “ What are you thinking of ?”
- “I beg your pardon,” said Alice very humbly: “you had got to the fifth bend, I think ?”
- “**I had not !**” cried the Mouse, sharply and very angrily.
- “**A knot!**” said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her.
- “Oh, do let me help to undo it !”
- “ I shall do nothing of the sort,” said the Mouse, getting up and walking away. “You insult me by talking such nonsense !” [Carroll 1998, 38].

W przekładzie ubytek homofonii zostaje zrekompensowany przez horyzontalny homograf i wertykalną homonimię, co jest rozwiązaniem udanym, zwłaszcza że w tłumaczeniu Nabokova powraca motyw zasupłanego mysiego ogona:

- Вы не слушаете, – грозно сказала Мышь, взглянув на Аню. – О чем вы сейчас думаете?
- Простите, – кротко пролепетала Аня, – вы, кажется, **дошли до пятого погиба?**
- Ничего подобного, **никто не погиб!** – не на шутку рассердилась Мышь.
- Никто. **Вот вы теперь меня спутали.**

- **Ах, дайте я распутаю...** Где узел? – воскликнула услужливо Аня, глядя на хвост Мыши.
 – Ничего вам не дам, – сказала та и, встав, стала уходить.
 – Вы меня оскорбляете тем, что говорите такую чушь! [Кэрролл 1989, 47].

Tłumacz eksponuje dwuznaczność słowa *погиб* użytego przez Anię, tak jak w oryginale, w znaczeniu zakreśtu. Staje się ona dla autora *Lolity* pretekstem do skonfrontowania go z bliźniaczo podobnym czasownikiem *погиб* mającym identyczną formę graficzną. W odtwarzanej sytuacji komunikacyjnej to mysz poddaje go mylnej interpretacji, co demonstruje emocjonalne zaprzeczenie *Никто не погиб* (Nikt nie zginął). W kolejnej sekwencji to już jej wypowiedź narzuca ramy gry słownej. Przenośnie użycie zwrotu *Вы меня спутали* (Wprowadziłaś mnie w błąd) zostaje przez dziewczynkę odebrane w sposób dosłowny (Związałaś mnie) i automatycznie wyzwala w niej chęć pomocy. Ania proponuje więc, że rozwiąże supeł powstały na jej ognie, czym jeszcze bardziej rozdrażnia zwierzę.

Bzdury, niedopowiedzenia i omyłki podstawowe strategie konstruowania świata przedstawionego przez Carrolla. Do ich spiętrzenia dochodzi w opowieści o szkolnych czasach Niby-Żółwia:

- “When we were little,” the Mock Turtle went on at last, more calmly, though still sobbing a little now and then, “we went to school in the sea. The master was an old **Turtle** – we used to call him **Tortoise** –”
 “Why did you call him **Tortoise**, if he wasn’t one ?” Alice asked.
 “**We called him Tortoise because he taught us,**” said the Mock Turtle angrily; “really you are very dull !” [Carroll 1998, 142].

Kluczem do zrozumienia sensu gry słów w tym przypadku jest informacja o położeniu szkoły na dnie morza i o starym nauczycielu – żółwiu morskim *Turtle* /'tɜ:tl/ mającemu wśród uczniów przezwisko *Tortoise* /'tɔ:təs/, czyli żółw lądowy. Carroll, by wzmocnić humorystyczny wydźwięk opisywanej sytuacji, rozbudowuje łańcuszek słów generujących kolejne niedorzeczności i dodaje do niego czasownik *taught us* /tɔ:t əs/ (uczył nas). Alicja nie zagłębia się w strukturę brzmieniową onimu *Tortoise* i skupia się jedynie na obrazie, jaki on ewokuje. Stąd też jej pytanie, dlaczego żółw morski uczący na dnie morza został nazwany żółwiem lądowym. Zupełnie inny tok rozumowania prezentuje Niby-Żółw interpretujący ten przydomek przez pryzmat wytworzonej przez orzeczenie *taught us* /tɔ:t əs/ iluzji dźwiękowej. Grę zasadzającą się na podobnych regułach prowadzi Nabokov:

- Когда мы были маленькие, – соизволила продолжать Чепуха, уже спокойнее, хотя все же всхлипывая по временам, – мы ходили в школу на дне моря. У нас был старый, строгий учитель, мы его звали **Молодым Спрутом**.
- Почему же вы звали его молодым, если он был стар? – спросила Аня.
- Мы его звали так потому, что он всегда был **с прутиком**, – сердито ответила Чепуха. – Какая вы, право, тупая! [Кэрролл 1989, 158].

Tłumacz nie odnajduje w języku rosyjskim możliwości, by – tak jak Carroll – bawić się różnicowaniem gatunkowym, dlatego czyni wiek żółwia głównym źródłem opozycji: stary – młody. Tak więc nauczycielem w wersji Nabokova jest Stara Ośmiornica nazwana przez podopiecznych przewrotnie Młodą. Za powód nadania takiego przydomka Niby-Żółw podaje to, że Ośmiornica zawsze była z witką. Trzeba przyznać, że dalekie jest to od racjonalnego uzasadnienia. Niemniej jednak wydaje się, iż Nabokowowi wcale nie chodziło o logiczną wymianę zdań między bohaterami, ale o wzmocnienie efektu zagmatwania i niejasności. Udaje mu się osiągnąć ten cel, dzięki wpleceniu w sieć brzmienio-wo-semantycznych zależności słów *Спрут* (Ośmiornica) i *с прутиком* (z witką) podkreślających nieprzystawalność obrazu postaci i nadanego jej przezwiska.

Taktyka Carrolla, ukierunkowana na wydobycie akustycznego podobieństwa, ma na celu stworzenie wrażenia semantycznego i etymologicznego powiązania pomiędzy jednostkami słownymi. Ilustruje to konwersacja Alicji z Niby-Żółwiem o liczbie lekcji odbywających się w ciągu dnia. Carroll proponuje w niej zabawę słowami *lesson* /'les(ə)n/ (lekcja) i *lessen* /'les(ə)n/ (zmniejszać się) posiadającymi w języku angielskim identyczną wymowę:

- And how many hours a day did you do **lessons** ?” said Alice, in a hurry to change the subject.
- “Ten hours the first day,” said the Mock Turtle: “nine the next, and so on.”
- “What a curious plan !” exclaimed Alice.
- “That’s the reason they ’re called **lessons**, ”the Gryphon remarked: “because they **lessen** from day to day.” [Carroll 1998, 150].

Jednym z często wykorzystywanych przez Nabokova środków zastępczych jest paronimia stanowiąca ważny punkt semantycznego odniesienia w następującej narracji:

- А сколько в день у вас было **уроков**? – спросила Аня, спеша переменить разговор.
- У нас были не **уроки**, а **укоры**, – ответила Чепуха. – Десять **укоров** первый день, девять – в следующий и так далее.

- Какое странное распределение! – воскликнула Аня.
– Поэтому они и назывались **укорами** – **укорачивались**, понимаете? – заметил Гриф [Кэрролл 1989, 162].

Nabokov, posługując się formułą: „nie to, a to”, delikatnie rozszerza ramy swego przekładu. Zestawia ze sobą wyraz *уроки* i jego lustrzane odbicie – *укоры* po to, by również językowo uwydatnić odwróconą perspektywę Krainy Czarów. Próba zaprowadzenia w niej naturalnego porządku, narzucenia jej dosłowności skutkuje nawarstwieniem nonsensów, takich jak ucześnieństwo przez Niby-Żółwia nie na lekcje, a na zarzuty. Nabokov w swej płątanie znaczeń posuwa się nieco dalej i wzbogaca istniejącą grę słów o figurę pseudoetymologiczną. Z jednej strony aktualizuje znaczenie słowa *укоры*, gdyż wywodzi je od *укорачиваться* (skracać się), co zresztą motywuje zmniejszającą się ich liczbą: dziesięć jednego dnia, dziewięć następnego itd., z drugiej zaś czerpie satysfakcję z tego, że sprowadza czytelnika na „etymologiczne manowce”, dając mu złudne przekonanie o ich genetycznym pokrewieństwie.

Zamiłowanie Nabokova do tworzenia szeregów etymologicznych ufundowanych na wspólnym rdzeniu jest zauważalne w kolejnym przykładzie przedstawiającym dialog Księżnej z Alicją o ptakach i musztardzie. Dziewczynka w oryginale definiuje przyprawę jako minerał (*mineral*), co nie wzbudza sprzeciwu Księżnej przyznającej, że niedaleko znajduje się kopalnia musztardy (*mustard-mine*). Co więcej, formułuje zaskakujący i oderwany od kontekstu rozmowy morał *The more there is of mine, the less there is of yours* [Carroll 1998, 138] (Im więcej jest mojego, tym mniej jest twojego), przydzielając *mine* funkcję zaimka dzierżawczego i wydobywając inny jego sens. Nabokov nie odtwarza homonimicznej jedności pomiędzy wskazanymi wyrazami i odnajduje inny sposób, by w języku rosyjskim gra słów była równie spektakularna i zaskakująca. Trzeba przyznać, że zastosowanie w odniesieniu do musztardy hiperonimu kopalina (*ископаемое*) zamiast minerału (*минерал*) jest trafnym rozwiązaniem ze względu na powtarzalność rdzenia *-кон-*. Na jego bazie tłumacz tworzy semantycznie i słowotwórczo spójną sekwencję wyrazów. Księżna wspomina o prowadzonych niedaleko musztardowych wykopaliskach (*горничные раскопки*) i kończy swą wypowiedź niejednoznacznym przesłaniem *не копайся* (nie zagłębiaj się) zupełnie niekorespondującym z anglojęzyczną *pointą*.

Ciekawym przypadkiem są werbykalne gry słowne, w których komponent nie zostaje odzwierciedlony w warstwie tekstowej, ale wymaga od czytelnika jego zrekonstruowania na podstawie skojarzeń słuchowych. Przykłady takich gier odnajdziemy w kontynuacji wcześniej rozmowy pomiędzy Niby-Żółwiem a Alicją

na temat przedmiotów realizowanych w szkole. Fragment, ze względu na nagromadzenie paronimów, należy do prawdziwych wyzwiań translatorskich. Carroll zestraja tożsame brzmieniowo wymyślane nazwy z ich realnymi odpowiednikami:

“I only took the regular course.”

“What was that?” enquired Alice.

“**Reeling and Writhing**, of course, to begin with,” the Mock Turtle replied: “and then the different branches of Arithmetic – **Ambition, Distraction, Uglification, and Derision**.” [Carroll 1998, 143].

Niby-Żółw wymienia takie przedmioty jak wirowanie, czyli *Reeling* i wicie się – *Writhing* znajdujące, pomimo znaczeniowej rozbieżności, swe odbicie w czytaniu (*Reading*) i pisaniu (*Writing*). W podobny sposób łączy słowa nazywające operacje arytmetyczne. Tu również foniczna bliskość umożliwia czytelnikowi rozpoznanie konkretnych obszarów nauczania. Bez trudu w ambicji (*Ambition*) dostrzeże nawiązane do dodawania (*Addition*), w zakłóceniu spokoju (*Distraction*) do odejmowania (*Substraction*), a drwinę (*Derision*) z pewnością połączy z dzieleniem (*Division*). Tylko *Uglification* wydaje się brzmieniowo odleglejsza od prototypu, co nie umyka uwadze Alicji mającej trudności z uchwyceniem jego sensu:

“I never heard of ‘**Uglification**,’ ”Alice ventured to say. “What is it ?

”The Gryphon lifted up both its paws in surprise.

“Never heard of **uglifying** !” it exclaimed. “You know what to beautify is, I suppose ?”

“Yes,” said Alice, doubtfully: “it means—to—make—anything—prettier.”

“Well then,” the Gryphon went on, “if you don’t know what to **uglify** is, you are a simpleton.” [Carroll 1998, 144].

Gryf zmusza ją do samodzielnego zapełnienia luki znaczeniowej, a pomocny w tym jest antonimiczny względem *uglify* wyraz *beautify*, właściwie zresztą zdefiniowany przez Alicję jako czynienie kogoś pięknym. Początkowe zawahanie bohaterki dotyczące poprawności ujawnionego znaczenia nie wynika jednak z nieznamomości tego pojęcia. Specyfika świata „na opak” tak ambiwalentnego w swym werbalnym i obrazowym wymiarze sprawia, że dziewczynka wątpi w dosłowność i jednoznaczność słów. Porządek ich odszyfrowywania opiera się na asymetrycznym, lustrzanym przeciwieństwie. Gryf podsuwając Alicji tę wskazówkę, oczekuje od niej, że dostrzeże prawidłowość słownego funkcjonowania odrealnionej rzeczywistości i na tej podstawie trafnie napełni sensem leksem *uglification*.

U Nabokova tworzenie paronimicznych par jest oparte na podobnych słuchowych asocjacjach:

Я проходила только обычный курс.

– Чему же вы учились? – полюбопытствовала Аня.

– Сперва, конечно, – **чесать и питать**. Затем были четыре правила арифметики: **служенье, выметанье, уморжение и пиление** [Кэрролл 1989, 160].

Czytanie (*читать*) i pisanie (*писать*) zyskują odpowiedniki w czasownikach *чесать* (drapać) i *питать* (karmić). Akustyczna konstrukcja słów nazywających matematyczne działania, tak jak u Carrolla, przywodzi na myśl ich aktualne formę i treść. Posługa (*служенье*) staje się brzmieniowym inwariantem dodawania (*сложение*), wymiatanie (*выметанье*) – odejmowania (*вычитание*), a piłowanie (*пиление*) dzielenia (*деление*). Nawet mnożenie (*умножение*), pomimo tego, że jest neologizmem, nie ulega tak poważnym fonicznym transformacjom jak u Carrolla:

– Я никогда не слышала об **уморженьи**, – робко сказала Аня. – Что это такое?

Гриф удивленно поднял лапы к небу. „**Крота можно укротить?**” – спросил он.

– Да... как будто можно, – ответила Аня неуверенно.

– Ну так, значит, и **моржа можно уморжить**, – продолжал Гриф. – Если вы этого не понимаете, вы просто дурочка [Кэрролл 1989, 160].

Nie sprawia to jednak, że *уморжение* jest dla Nabokovowskiej Ani pojęciem zrozumiałym. W rosyjskojęzycznym przekładzie Gryf wyręcza dziewczynkę i podejmuje trud objaśnienia jego sensu. Podobnie jak w oryginale opiera swój wywód na analogii, z tą jednak różnicą, że wykorzystuje do tego nazwy zwierząt *крот* (kret) i *морж* (mors), których echo odbija się w formach *укротить* (poskromić) i *уморжить* (innowacja słowotwórcza, brak słownikowego znaczenia). Nabokov nie tylko wydobywa z nich nowe wartości brzmieniowe, lecz także rozszerza zakres ich semantycznego oddziaływania, a wszystko po to, by przekonać czytelnika, że jeśli dzięki grom słownym w Krainie Czarów da się „ukrecić” kreta, to można również „umorsić” morsa.

Podsumowanie

W niniejszym artykule podjęliśmy próbę analizy sposobów przekładu gier słownych w rosyjskojęzycznym przekładzie dzieła należącego do kanonu literatury dziecięcej, czyli *Alicji w Krainie Czarów* Carrolla. Na początku naszych rozważań odnieśliśmy się do morału Księżnej, by przedstawić strategię projektowania rzeczywistości językowej przez Carrolla. W jego ujęciu opiera się ona na takich komponentach jak sens i niezależny dźwięk. Porównując wzmiankowaną *pointę*

z jej rosyjskojęzycznym odpowiednikiem, odkryliśmy, że świat Krainie Czarów u Nabokova rządzi się innymi prawami ustanawianymi przez słowo oraz ukryte lub błahe znaczenie. Gry słowne okazały się środkiem doskonale zespalającym cztery wymienione elementy i wzmacniającym w obu przekazach wrażenie semantycznej i brzmieniowej płynności. W ich teoretycznym rozpoznaniu posłużyliśmy się koncepcją Delabastity łączącego je ze zjawiskami nieprzypadkowymi i istniejącymi w przestrzeni tekstu. Jeśli chodzi o ich typologiczne usystematyzowanie, to w obu przekazach doszukaliśmy się czterech typów takich gier: homonimii, homofonii, homografii oraz paronimii.

Znaczące różnice w systemach fonologicznych, syntaktycznych i morfologicznych języka angielskiego i rosyjskiego nie przeszkodziły Nabokowowi w stworzeniu równie wyszukanych i pomysłowych odpowiedników. Należy podkreślić, że nie odnotowaliśmy w przekładzie przypadków całkowitego pominięcia gry słownej lub wykorzystania technik redakcyjnych. Najczęściej tłumacz starał się zastąpić istniejącą grę słowną jej rosyjskojęzycznym ekwiwalentem, dzięki czemu nie pozbawiał czytelnika przyjemności „rozsupływania węzłków słów i asocjacji” [Bednarzyk 2018, 353], jak pokazał to rozbudowany dialog Ani z Niby-Żółwiem. Nie zawsze Nabokov mógł, w ten sam sposób co Carroll, eksploatować foniczną wartość dobieranych słów i osiągać tożsamy semantyczny efekt. Wówczas sięgał po inne możliwości, najczęściej występujące w obrębie etymologii. Figury pseudotymologiczne dawały mu pole do słowotwórczych popisów, które zaowocowały zabawnymi przesunięciami w obrębie znaczeń i spotęgowały poczucie nonsensu.

BIBLIOGRAFIA

- Alexieva Bistra. 1997. *There Must Be Some System in this Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework*. W: *Essays on Punning and Translation*. Red. Delabastita D. Manchester: St. Jerome: 137–154.
- Bednarzyk Anna. 2010. *Tłumaczenie zindywidualizowane albo o motywacji tłumacza (na materiale wierszy Osipa Mandelsztama)*. „Teksty Drugie” nr 4: 350–368.
- Bodenstein Jurgen. 1977. *The Excitement of Verbal Adventure. A Study of Vladimir Nabokov's Prose*. Heidelberg: Ripol Classic Publishing House.
- Carroll Lewis. 1998. *Alice's Adventures in Wonderland*. Chicago, Illinois: VolumeOne Publishing.
- Chiaro Delia. 1992. *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- Crystal David. 1998. *Language Play*. Harmondsworth: Penguin.
- Delabastita Dirk. 1996. *Introduction*. W: *The Translator. Studies in Intercultural Communication Special Issue*. Red. Baker M. London and New York: Routledge: 1–22.
- Delabastita Dirk. 1993. *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Delabastita Dirk. 1991. *A False Opposition in Translation Studies: Theoretical versus/ and Historical Approaches*. „Target” nr 3.2: 137–152.

- Fast Piotr. 1991. *O granicach przekładalności*. W: *Przekład artystyczny. Problemy teorii i krytyki*. Red. Fast P. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego: 19–31.
- Gardner Martin. 1960. *The Annotated Alice: Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking Glass*. New York: C.N. Potter.
- Hejrowski Krzysztof. 2006. *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Heller Louis. 1974. *Toward a General Typology of the Pun*. „Language and Style” nr 7: 271–281.
- Nabokov Vladimir. 2014. *Zaproszenie na egzekucję*. Przeł. Engelking L. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza.
- Sherzer Joel. 1978. *Oh, That's a Pun and I Didn't Mean It*. „Semiotica” nr 22: 335–350.
- Słownik terminów literackich*. 1998. Red. Sławiński J. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Szczerbowski Tadeusz. 1997. *Gra językowa a przekład*. W: *Komizm a przekład*. Red. Fast P. Katowice: Śląsk: 39–48.
- Tarnogórska Maria. 2016. *Podwójne życie Alicji, czyli Kraina Czarów w kulturze literackiej i naukowej*. W: *Literatura przepisana II. Od zapomnianych teorii do kryminału*. Red. Izdebska A., Przybyszewska A., Szajnert D. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego: 53–67.
- Toker Leona. 1989. *Nabokov: The Mystery of Literary Structures*. New York: Cornell University Press.

- Демурова Нина. 1992. *Алиса на других берегах. О переводе Владимиром Набоковым «Алисы в Стране чудес»*. Предисловие. В: Кэрролл, Льюис. *Аня в стране чудес*. Пер. Набоков В. Москва: Радуга: 7–28.
- Кэрролл Льюис. 1989. *Аня в стране чудес*. Пер. Набоков В. Ленинград: Детская литература.
- Лермонтов Михаил. «Есть речи – значение...». (online) http://tarhany.ru/lermontov/proizvedenija/stihotvorenija_1837_1839/est_rechi_znachene (доступ 05.06.2020).

REFERENCES

- Alexieva Bistra. 1997. *There Must Be Some System in this Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework*. In: *Essays on Punning and Translation*. Ed. Delabastita D. Manchester, St. Jerome, pp. 137–154. (In English)
- Bednarczyk Anna. 2010. *Tłumaczenie zindywidualizowane albo o motywacji tłumacza (na materiale wierszy Osipa Mandelstama)*. „Teksty Drugie” no 4, pp. 350–368. (In Polish)
- Bodenstein Jurgen. 1977. *The Excitement of Verbal Adventure. A Study of Vladimir Nabokov's Prose*. Heidelberg, Ripol Classic Publishing House. (In English)
- Carroll Lewis. 1998. *Alice's Adventures in Wonderland*. Chicago, Illinois, VolumeOne Publishing. (In English)
- Chiaro Delia. 1992. *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London, Routledge. (In English)
- Crystal David. 1998. *Language Play*. Harmondsworth, Penguin. (In English)
- Delabastita Dirk. 1996. *Introduction*. In: *The Translator. Studies in Intercultural Communication Special Issue*. Ed. Baker M. London and New York, Routledge, pp. 1–22. (In English)
- Delabastita Dirk. 1993. *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam, Rodopi. (In English)
- Delabastita Dirk. 1991. *A False Opposition in Translation Studies: Theoretical versus/ and Historical Approaches*. „Target” no 3.2, pp. 137–152. (In English)
- Demurova Nina. 1992. *Алиса на других берегах. О переводе Владимиром Набоковым «Алисы в Стране чудес»*. Предисловие [Alice on other banks. On the translation of “Alice's Adventures in Wonder-

- land” by Vladimir Nabokov]. In: Kèrroll, L’ûis. *Anâ v strane çudes*. Transl. Nabokov V. Moscow, Raduga, pp. 7–28. (In Russian)
- Fast Piotr. 1991. *O granicach przekładalności*. In: *Przekład artystyczny. Problemy teorii i krytyki*. Ed. Fast P. Katowice, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, pp. 19–31. (In Polish)
- Gardner Martin. 1960. *The Annotated Alice: Alice’s Adventures in Wonderland & Through the Looking Glass*. New York, C.N. Potter. (In English)
- Hejwowski Krzysztof. 2006. *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*. Warsaw, Wydawnictwo Naukowe PWN. (In Polish)
- Heller Louis. 1974. *Toward a General Typology of the Pun*. “Language and Style” no 7, pp. 271–281. (In English)
- Kèrroll L’ûis. 1989. *Anâ v strane çudes* [Alice’s Adventures in Wonderland]. Transl. Nabokov B. Leningrad, Detskaâ literatura. (In Russian)
- Lermontov Mikhail. “*Est’ reçi – znaçen’e temno il’ ničtožno*” [There are words whose meanings are hidden or worthless]. Available at: http://tarhany.ru/lermontov/proizvedeniya/stihotvoreniya_1837_1839/est_rechi_znachene (Accessed 18 June 2020). (In Russian)
- Nabokov Vladimir. 2014. *Zaproszenie na egzekucję*. Transl. Engelking L. Warsaw, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza. (In Polish)
- Słownik terminów literackich*. 1998. Ed. Sławiński J. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich. (In Polish)
- Sherzer Joel. 1978. *Oh, That’s a Pun and I Didn’t Mean It*. “Semiotica” no 22, pp. 335–350.
- Szczerbowski Tadeusz. 1997. *Gra językowa a przekład*. In: *Komizm a przekład*. Ed. Fast P. Katowice: Śląsk, pp. 39–48. (In Polish)
- Tarnogórska Maria. 2016. *Podwójne życie Alicji, czyli Kraina Czarów w kulturze literackiej i naukowej*. In: *Literatura prze-pisana II. Od zapomnianych teorii do kryminału*. Eds Izdebska A., Przybyszewska A., Szajnert D. Łódź, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, pp. 53–67. (In Polish)
- Toker Leona. 1989. *Nabokov: The Mystery of Literary Structures*. New York, Cornell University Press. (In English)

