

## **ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕВОДА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РОМАНЕ**

### **В. ПЕЛЕВИНА «GENERATION П» НА ЯПОНСКИЙ ЯЗЫК**

Статья посвящена рассмотрению проблем перевода языковой игры с русского языка на японский на материале романа В. Пелевина «Generation П». Выделяется три основных вида языковой игры: с формой, значением и с нормами употребления и устанавливается, что передаче в переводе легче поддаются случаи игры с формой, не затрагивающей смысл высказывания, а также со значением при условии опоры на общекультурную когнитивную базу или универсалии мышления в отличие от культурно-специфических явлений и игры с нормами употребления.

**Ключевые слова:** перевод, языковая игра, В. Пелевин, русский язык, японский язык.

**V.V. Anan'ev, O.O. Kustova (Irkutsk)**  
**Eurasian Linguistic Institute**

## **THE PROBLEMS OF TRANSLATING LANGUAGE-GAMES IN V. PELEVIN'S "GENERATION П" INTO JAPANESE**

The article aims at a study of the problems of translating language-games from Russian into Japanese based on a translation of V. Pelevin's "Generation П". It suggests three main types of language-game: games with the form of an utterance, with meaning, and with norms of usage; and establishes that it is easier to translate cases of the game with form when it doesn't affect the meaning, as well as those of the game with meaning provided the game is based on panhuman cognitive basis or universals of thought, whereas culturally specific phenomena and the game with norms of usage cause problems for a translator.

**Key-words:** translation, language-game, V. Pelevin, the Russian language, the Japanese language.

Перевод языковой игры, реализующейся в метаязыковой и/или поэтической функциях языка, является одной из сложнейших проблем художественного перевода. При этом чем больше отличий между лингвокультурной средой существования оригинального и переводного текстов, тем труднее поиск ее решения.

Настоящая статья ставит целью рассмотрение проблем передачи

примеров языковой игры (далее – ЯИ), встречающихся в романе В. Пелевина «Generation П», на японский язык. Выбор произведения для анализа, как и пары языков, обусловлен количеством и ролью ЯИ в произведениях В. Пелевина, который является одним из самых читаемых современных российских авторов, а также априорными различиями между когнитивными базами носителей русского и японского языков.

В этой связи необходимо, во-первых, уточнить понятие ЯИ, а во-вторых – проанализировать, каким образом решает задачи перевода ЯИ японский переводчик Акихиса Токай.

Понятие «языковая игра» было введено Л. Витгенштейном в «Философских исследованиях» для того, чтобы подчеркнуть деятельностный характер речи. В основу понятия языковой игры положена аналогия между поведением людей в играх как таковых и в разных системах реального действия, в которые вплетен язык. Среди назначений идеи ЯИ Л. Витгенштейн указывает доведение до сознания читателей необычайного многообразия инструментов языка (типов слов, предложений и др.) и способов их применения, что должно расширять укорененное в сознании представление о том, что язык всегда работает одинаково и служит одной и той же цели [2].

Однако Л. Витгенштейн не дал четкого определения понятия ЯИ. В результате термин, ставший популярным, трактуется по-разному: о ЯИ говорят либо как о преднамеренном, сознательном нарушении речевой нормы [1, с. 6], либо как о ее варьировании [4, с. 367].

Последователи всех подходов едины в том, что ЯИ основывается на отступлении от привычных внутриязыковых связей в фонетике, орфографии, семантике, стилистике и т.п. Например, по В.З. Санникову, в русском языке ЯИ может основываться на связях разного уровня:

1. *фонетика и фонология*. Сюда относятся обыгрывание звучания и смысла наборов звуков языка, аллитерация, намеренные наруше-

ния орфоэпических норм, обыгрывание интонацией, паронимия;

2. *графика, орфография*. Например, наблюдения над значениями букв алфавита и их сравнение с различными предметами и явлениями, нарушение принципов употребления прописных и строчных букв, совмещение букв и цифр, фонозапись, фигурные стихи, устранение интервалов между словами, обыгрывание графических сокращений;

3. *морфология*. К этому пункту можно отнести расчленение, разложение или усечение словоформы, приписывание иноязычным словам свойства русских слов (например, склонения), использование архаичных или чужих (чаще всего латинских) морфологических элементов, расширение парадигмы (образования от слова грамматической категории, ему не свойственной), обыгрывание отсутствия какого-либо ее члена, обыгрывание омонимии морфологических форм, транспозиции форм (когда морфологические формы находятся не в их основных, а в «несобственных значениях»), использование категорий залога, вида и времени;

4. *синтаксис*. Сюда относятся изменение актуального членения предложения, парцелляция, обыгрывание номинативных, предикативных и автонимных употреблений, синтаксические контаминации, синтаксическая компрессия, нарушение порядка слов, моделей управления, правил сочетаемости обстоятельств с главным словом и обыгрывание грамматического согласования и ограничений сочетаемости;

5. *словообразование*. Результатом творческого словообразования является окказионализм, который в будущем может получить статус неологизма. Окказионализм может основываться на переосмыслении словообразовательной структуры уже существующих слов, образованию новых слов, обратном словообразовании («незаконном» отсечении аффиксов или основы), контаминации, аббревиации, при-

еме «рифмованного эха», словосложении;

*б. группы лексических единиц.* В этот пункт включается обыгрывание компонентов значения слов и фразеологизмов, лексической синонимии, полисемии, омонимии, паронимии;

*7. семантика.* Например, обыгрывание условностей разделения понятий одушевленности и неодушевленности, возможности и невозможности, совмещение разных временных планов, нарушение семантического согласования элементов фразы и ситуативных ограничений на употребление языковых единиц;

*8. прагматика.* Сюда можно отнести обыгрывание автономных высказываний (высказываний о самом высказывании), недоразумений касательно объема класса описываемых предметов или лиц, речи говорящего (приписывание ее неодушевленным предметам или животным) или обращения к адресату (сложности определения истинного адресата, совмещение в одном лице говорящего и адресата), а также обыгрывание соотношения социальных ролей участников ситуации, постулатов общения (информативного, ясности, связности и истинности), вопросно-ответных соответствий и коммуникативной неудачи;

*9. стилистика.* К этому пункту можно отнести обыгрывание несоответствия между формой и содержанием («низкое» содержание и «высокий» стиль и наоборот), эвфемизмов, штампов (в частности, канцеляризм), лексических ошибок, битекстуальности, цитации, а также пародию [3].

Такое деление представляется не лишенным недостатков, поскольку описания некоторых уровней (например, лексики) оказываются размытыми. Сам В.З. Санников отмечает, что существуют и такие примеры ИЯ, которые сложно отнести к какому-либо из вышеперечисленных пунктов, а также нередки и случаи сочетания нескольких пунктов в одной ЯИ.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод о том, что ЯИ в силу своего многообразия – явление, сложно поддающееся как определению и описанию ее механизмов, так и классификации. Тем не менее, в любом случае можно утверждать, что ЯИ представляет собой осознанное отклонение от речевой нормы.

Нам представляется целесообразным объединить различные виды ЯИ в три группы: 1) игра с формой (фонетика, графика, словоизменение, словообразование, синтаксис), 2) игра со значением (группы лексических единиц и семантика (частей) высказывания), 3) игра с нормами употребления (прагматика и стилистика). При этом изменение формы может приводить к изменению значения и появлению/изменению прагматического эффекта.

Сложность перевода ЯИ определяется тем, что она реализуется в метаязыковой и/или поэтической функциях языка, а также неоднозначностью ее интерпретации.

Универсального принципа перевода ЯИ не существует, и переводчику каждый раз приходится искать новый путь решения проблемы. Трудность обусловлена различием языков: переводчику нужно учитывать особенности каждой из языковых систем, чтобы найти как можно более точную интерпретацию ЯИ с максимальным сохранением её функций в тексте перевода.

Пожалуй, не будет преувеличением сказать, что для постмодернистских литературных произведений ЯИ является основой основ. Ярким подтверждением этого выступают книги В. Пелевина.

ЯИ в текстах В. Пелевина, главным образом, ориентирована на российского читателя и часто базируется на прецедентных феноменах, что усложняет задачу переводчика. Перевод Акихиса Токай содержит примеры передачи ЯИ, успешные в разной степени.

К случаям игры с формой можно отнести примеры (1) – (4).

(1) – *Мне бы хопить вотелось поды!*

- Мне бы похить дытелось вохо! – кротко повторил Татарский и попытался улыбнуться.

- ...Вы ска нежите стан пройти до акции? Ну, где торектрички хо?

—оле, とみまいな、ちずが!

—оле, のちがいな、みずた! —しおらしくタタルスキィはこう繰り返すと、笑顔を作ろうとした。

—...えまでのみちをき、おしませんえていただけか? あれです、どこにはんしゃわでしゃって、かのる?

Японский текст представляет собой перевод того, что хотел на самом деле сказать персонаж, при этом перевод подвергается такой же трансформации, что и оригинал – перестановке слогов, позволяющей понять смысл высказывания.

(2)                   UMOM ROSSIJU NYE PONYAT,  
V ROSSIJU MOJNO TOLKO VYERIT.  
"SMIRNOFF"

頭でロシアは分からぬもの  
UMOM ROSSIJU NYE PONYAT,  
ロシアはただ信じるのみ  
V ROSSIJU MOJNO TOLKO VYERIT.  
< SMIRNOFF >

В данном случае автор прибегает к использованию латинской графики для записи не только марки водки, которая выступает в качестве символа национальной идеи, но и строк, которые должны отражать суть этой идеи. Переводчик сохраняет исходный текст на латинице, используя достаточно распространенный в японских художественных текстах прием сопровождения основного текста фуриганой – текстом меньшего размера, поясняющим чтение слова или группы слов, либо, как в данном случае, их смысл. Таким образом удается передать особенности формы, поскольку читатель понимает, что такой способ записи ненормален для русского языка, и одновременно содержание этого отрезка текста. Однако семантическая потеря все-таки происходит, так как большинство японских читателей вряд ли поймет, что это, во-первых, цитата из стихотворения Тютчева, а во-

вторых, что формулировка русской национальной идеи, записанная латиницей, т.е. однозначно нерусским алфавитом, вызывает у носителей языка когнитивный диссонанс.

### (3) ПАР КОСТЕЙ НЕ ЛАМЕНТ.

骨の蒸気は挽歌ではない  
PAR KOSTEJ NE LAMENT

А. Токай снова прибегает к приему пояснения значения высказывания с помощью фуриганы, сохраняя оригинальную форму (правда, в написании латиницей) и, следовательно, слово «Парламент». Однако при этом, очевидно, происходит ошибка интерпретации ЯИ переводчиком, т.к. обратный перевод японского пояснения: «Пар костей не элегия», т.е. А. Токай трактует последнюю часть фразы как английское слово *lament*, в то время как для русскоязычного читателя очевидно использование в качестве основы пословицы «Жар костей не ломит».

### (4) ...догадка, что «Путь к себе» – это магазин.

...к концу дороги он вспомнил, что Гиреев рассказывал про это заведение, называя его сокращенно – «Пукс».

<自己への道>というのはどうせ店のことなんだろうと思う。

…その道も終わりかという頃、彼はギレーエフがこの店のことを<ヘノミチ>とか略しながら話していたのを思い出した。

Данный случай можно назвать примером удачного перевода, т.к. переводчику, использующему тот же прием, что и в оригинале, а именно – сокращение, передать как форму, так и значение.

Далее рассмотрим примеры игры со значением (5 – 7).

### (5) «О, Лица Крика! О, Мата Хари!»

「おお、叫びのかんばせよ！おお、マタ・はりよ！」

(5) представляет собой пример игры слов, основанной на омофонии словосочетания «мата хари». А. Токай переводит первое словосочетание на уровне лексических эквивалентов, второе же – как имя. В результате синонимичность одного из вариантов прочтения ориги-

нала в переводе пропадает.

(6) PARLIAMENT – THE UNЯВА...

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ? ПАРЛАМЕНТ. НЕЯВА

PARLIAMENT – THE UN<sup>アンヤ</sup>ЯВА

来るべく日が私たちに用意してくれるのは何か？

パーラメント。ヤワじゃない。

Переводчик оставляет первую строку в оригинальной форме, т.к. она включает наименование марки сигарет PARLIAMENT, а также окказиональное сочетание UNЯВА, сопровождаемое фонетическим руководством. Вторая строка переведена полностью, при этом слово «грядущий» переведено сочетанием, относящимся к поэтическому регистру 来るべく. Однако текст не отражает информации о том, что «Ява» – это марка сигарет, а также о прецедентной ситуации 1990-ых гг., когда частые неявки депутатов Верховного Совета на заседания были общеизвестным фактом.

(7) Впоследствии дым Отечества так и **канул в Лету** или, если точнее, **в зиму**, которая наступила неожиданно рано.

結果として、祖国の煙はレーテーの川に、というか、もっと正確に言えば、思いの外早く訪れた冬に沈んでいった。

*«В результате дым Отечества погрузился в Лету или, говоря точнее, в зиму, которая наступила неожиданно рано».*

В этом случае в оригинале обыгрывается паронимия словоформ «в Лету» и «в лето». Переводчик же не нашел способа передать эту игру смыслов, в результате для читателя остается неясной связь между рекой из мифов и временем года.

Игра с нормами употребления также вызывает у переводчика не-малые затруднения.

(8) Я в весеннем лесу / Пил **березовый Спрайт**.

春の装う森のなかで / 私が飲んだのは白樺のsprayト

С одной стороны, содержание данного высказывания передано, од-

нако носитель русского языка опознает в нем цитату, которая, во-первых, предстает в трансформированном виде, во-вторых, в ней нарушаются нормы сочетаемости: вместо ожидаемого «сок» стоит «Спрайт», создавая сюрпризтивный эффект. Получатель перевода может отметить странность сочетания 白樺のスプライト «березовый Спрайт», но впечатления от восприятия трансформированной цитаты, если реципиент не знает ее оригинала, и эффекта обманутых ожиданий не возникает.

(9) Разница была в том, что **лес был мыслью**, которую он при всем желании не мог **перестать думать**.

違いがあるとすれば、森はどれほど彼が頭から追い出そうとしても追い出せない思考だったという点にあった。

«Если предположить, что была разница, то в том, что **лес был мыслью**, которую он не мог **выгнать из головы**, как бы ни старался выгнать».

В русском тексте помимо необычного сопоставления классов объектов («лес – мысль» вместо привычного «лес – физический объект») присутствует нарушение нормы употребления лексем: непереходный глагол «думать» не может сочетаться с прямым дополнением. В японском же переводе сохраняется только отношение «лес – мысль», сочетание же «выгнать мысль из головы», хотя и является не привычным, все-таки не может быть названо нарушением нормы.

Таким образом, можно отметить, что варианты игры с формой (фонетикой, графикой, членение слов / предложений и изменение порядка частей), как в (1) и (2) могут быть переданы в переводе за счет использования аналогичного приема. В случаях игры со значением передаче в некоторой степени поддаются элементы, входящие в общекультурную когнитивную базу, как в (5), или относящиеся к универсалиям мышления (9). Однако при использовании единиц, специфических для данного языка, перевод затрудняется. Наибольшую

проблему представляет обращение к прецедентным феноменам, как в (2), (3), (6), (7), (8). Игра с нормами употребления также плохо поддается переводу в связи с тем, что эти нормы различны в ИЯ и ПЯ, и при сохранении основного смыслового содержания игра с ними становится невозможной.

#### **Библиографический список:**

1. *Арутюнова, Н.Д.* Аномалии и язык (к проблеме языковой «картины мира») / Н.Д. Арутюнова // Вопросы языкознания. – 1987. – № 3. С. 3 – 19.
2. *Витгенштейн, Л.* Философские исследования / Л. Витгенштейн. – Цифровая библиотека по философии. – <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml> (8 фев. 2015).
3. *Санников, В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Языки русской литературы, 1999. – 544 с.
4. *Шаховский, В.И.* Эмотивный код языка и его реализация в языковой игре / В.И. Шаховский // Эмотивный код языка и его реализация. – Волгоград: Перемена, 2003. – 174 с.

#### **Список источников примеров:**

1. *Пелевин, В.О.* Generation «П» / В.О. Пелевин. – М.: Эксмо, 2013. – 504 с.
2. *ペレーヴィン V.O.* ジェネレーション〈P〉 / ヴィクトル・オレーゴヴィチペレーヴィン (著), 東海晃久 (翻訳). – 東京: 河出書房新社, 2014. – 370 ページ.