



JAN JAKUB GERMAN

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9462-3246>

ИГРА СЛОВ В РОМАНЕ В. ПЕЛЕВИНА *S.N.U.F.F.* И ЕГО ПОЛЬСКОМ ПЕРЕВОДЕ

WORDPLAY IN THE NOVEL OF V. PELEVIN *S.N.U.F.F.* AND ITS POLISH TRANSLATION

The article aims to describe the examples of wordplay in the novel *S.N.U.F.F.* of V. Pelevin and analyze the translation of these examples in the Polish version of the novel. In the introductory part some theoretical problems concerning wordplay are presented. The main part contains the most interesting examples of wordplay from the novel, the explanation of how the comical effect is obtained and the analysis of the translator's decisions. In the final part the conclusions are presented.
Keywords: Pelevin, wordplay, translation

Среди многих особенностей русского языка XXI века следует назвать заметное усиление игрового начала. Не остается в стороне от нынешнего «игрового бума» и художественная литература, активно пополняющая возможности забавы с языком все новыми разновидностями игры слов (далее ИС). Исследователи не успевают их описывать и включать в постоянно обновляемые классификации. На ИС не могут не обращать также внимания теоретики и практики перевода — из-за трудностей, которые вызывает передача игрового эффекта. Игру слов часто причисляют к категории так называемого «непереводимого в переводе»¹, ведь материал, предполагающий сосуществование или наслаивание значений, нередко не имеет точных аналогов в другом языке, то есть взятых «из словаря» слов или выражений, которые можно «найти и вставить» в переводимый текст.

Среди российских мастеров игры слов едва ли не главное место занимает Виктор Пелевин. Специфику языка его текстов —

¹ См.: С. Влахов, С. Флорин, *Непереводимое в переводе*, Международные отношения, Москва 1980, с. 286-313.

помимо наличия игрового начала — предопределяет гремучая смесь элементов литературной книжности, разговорной речи и просторечия, в том числе обценной лексики, присутствие различных жаргонов². Отвечающий этим характеристикам и привлекая наше исследовательское внимание роман *S.N.U.F.F.* был опубликован в 2011 году. Польскоязычная версия этого произведения появилась в 2018 году. Перевод был сделан Александром Яновским, писателем и переводчиком.

Уже сам по себе наш выбор свидетельствует о том, что в романе Пелевина ИС присутствует в большом изобилии и проявляется в разнообразии типов игровых механизмов. Исследование текста произведения позволило выявить около 120 случаев обращения автора к «игре» со словом, словосочетанием и фразой. Из всего этого материала предметом рассмотрения в настоящей статье стали примеры, говорящие об особенностях «игровой мастерской» писателя; тому, что, в нашей оценке, характеризует, а, может, выделяет присущую ему игровую практику. Привлечение к исследованию текста польского перевода должно показать, насколько справился опытный и мастеровитый переводчик с нелегкой задачей воссоздания в польскоязычной версии романа заложенного автором игрового эффекта.

Представление результатов наблюдений стоит, наверное, упредить очень кратким обращением к теории вопроса. При отсутствии в научной литературе общепринятой дефиниции игры слов³, в качестве основополагающего в работе принято довольно широкое определение Владимира Санникова, согласно которому ИС — «всякое намеренно необычное использование

² Н.Л. Лейдерман, М.Н. Липовецкий, *Современная русская литература. 1950-1990-ые годы*, т. 2, Издательский центр «Академия», Москва 2003, с. 501-502; см. также: Пелевин // *Большая российская энциклопедия*, т. 25, БРЭ, Москва 2014, с. 537.

³ В частности, нет последовательности в употреблении разных терминов, связанных с этим языковым феноменом («игра слов», «каламбур», а также «языковая игра», «языковая шутка» с очевидным предпочтением в пользу двух первых). См. напр.: Л.М. Жолос, *Игра слов в художественном тексте как переводческая проблема*, «Гуманитарные и социальные науки» 2016, № 6, с. 75; Л.Ю. Иванов и др (ред.), *Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник*, Флинта: Наука, Москва 2003, с. 802; Т.А. Гридина, *Языковая игра в художественном тексте*, УрГПУ, Екатеринбург 2008, с. 4; В.З. Санников, *Русский язык в зеркале языковой игры*, Языки славянской культуры, Москва 2002, с. 15.

языка (например, для создания художественного эффекта)»⁴. В основу классификации материала был взят лингвистический принцип — деление игровых разновидностей в зависимости от уровней языка, на базе которых ИС реализуется. Поскольку классическая модель этой классификации, представленная сорок лет назад болгарскими учеными Сергеем Влаховым и Сидером Флориным⁵, не охватывает всех игровых возможностей современного (в данном случае пелевинского) текста, пришлось расширить ее — вслед за В. Санниковым — за счет включения таких уровней языка как графика, словообразование и синтаксис⁶.

Сложность природы описываемого игрового явления, несомненно, влияет на возможности полноценной передачи ИС на другой язык. В том, что это вообще невозможно (правда, в отношении поэтического текста), был уверен такой авторитетный ученый как Роман Якобсон⁷. Существуют, конечно же, и оптимистические взгляды на перспективы переводческого воссоздания игры слов. Нора Галь, будучи теоретиком и практиком перевода, была уверена, что нет таких игровых проявлений, которые невозможно перевести⁸. Отчасти компромиссную позицию в этой связи занимает краковский транслатолог Тадеуш Щербовски, который пишет об «относительной переводимости языковых игр»⁹.

Как бы то ни было, переводческая практика выработала ряд стратегий и приемов, которые можно использовать при передаче игрового эффекта. Анна Гинтер, польская исследовательница творчества Владимира Набокова, приводит пять основных стратегий, к которым обращались переводчики, столкнувшиеся с ИС в произведениях этого писателя. Это:

⁴ В.З. Санников, *Об истории и современном состоянии русской языковой игры*, «Вопросы языкознания» 2005, № 4, с. 3.

⁵ Выделив при этом уровни фонетический, лексический и фразеологический: С. Влахов, С. Флорин, *Непереводимое в переводе...*, с. 293.

⁶ *Оглавление* // В.З. Санников, *Русский язык...*, с. 5–11.

⁷ Р. Якобсон, *О лингвистических аспектах перевода*, // В.Н. Комиссаров (ред.): *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*, Международные отношения, Москва 1978, с. 23.

⁸ Н. Галь, *Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора*, Книга, Москва 1975, с. 148–149.

⁹ T. Szczerbowski, *Gry językowe w przekładach «Ulissesa» Jamesa Joyce'a*, Instytut Języka Polskiego PAN, Kraków 1998, с. 36.

1. Сохранение семантики при использовании того же типа ИС.
2. Сохранение семантики при использовании другого типа ИС.
3. Использование того же типа ИС при изменении значения.
4. Изменение как значения, так типа ИС.
5. Сохранение значения при потере ИС¹⁰.

Понятно, что первая из названных стратегий является идеальной для полноценной передачи игрового эффекта, но, к сожалению, далеко не всегда она оказывается достижимой. Гораздо чаще переводчикам приходится обращаться к разного рода компенсациям.

Представленное отступление в общую теорию вопроса позволяет начать разговор о главных для нас частностях: выяснению того, чем отличается пелевинская ИС и что сделал А. Яновски для донесения ее нюансов польским читателям.

Одним из наиболее маркированных, бросающихся в глаза ресурсов в забаве Пелевина со словом и фразой, становятся данные иностранных языков. При этом главным «фундаментом» для ИС является английский, выступающий как в словесных и фразовых вкраплениях, так и развернутых — текстовых — отрезках произведения. Вот показательные примеры реализации такой игры:

кстати — креативный доводчик предполагает, что слово «*smart*», то есть «хитроумный», образовано от древнего знака доллара (так когда-то назывались маниту) и сокращенного «рынок» — «*mart*».

В рассматриваемом фрагменте автор предлагает ложную этимологию английского «*smart*» ‘хитроумный’, утверждая, будто оно возникло как смешение двух элементов: графического символа доллара (\$) и слова «*mart*» ‘рынок’, якобы сокращенной формы от английского «*market*». Как видим, эта неверная этимология представлена таким образом, что может казаться убедительной. Игровой эффект достигается с опорой на переразложение структуры слова с приписыванием частям определенных — с виду обоснованных, но ложных — значений.

A propos, kreatywny redaktor-edytor uważa, że słowo «*smart*», to znaczy «sprytny», pochodzi od starożytnego znaku dolara, jak kiedyś nazywano manitu, oraz skrótu wyrazu «rynek», czyli «*Mart*».

¹⁰ A. Ginter, *Świat za słowami Władimira Nabokowa. Zabawy słowne i ich przekład*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2003, s. 191–213.

В переводе показана идентичная аргументация, следование действиям автора оригинала вызывает искомый игровой эффект.

— Их уже давно нет [...] — махнул рукой Дамилола. — После них остались автономные *псамботы*.

— *Псамботы?*

— Да, — сказал Дамилола. — Это от слова «псам». Реклама и всякие идиотские послания. Произошло от выражения «spiced ham» или «spam». Так в эпоху Древних Фильмов называли собачий корм — а за века он слился с адресатом. *Псамбот* — это типа как небольшой организм, который живет в маниту и сам приспосабливается к изменениям.

В основе игры лежит слово «псам», возникшее путем перестановки букв в слове «спам». Объяснение, которое герой дает этой лексической единице («Реклама и всякие идиотские послания») в значительной мере совпадает со значением слова «спам». Новообразованный «псамбот» имеет похожую семантику, что и исходный «спамбот», то есть обозначает механизм, который самостоятельно рассылает рекламу, пишет комментарии в Интернете и т.д. (анг. «spambot» это сложение слов «spam» и «bot» ‘робот’). Автор снова прибегает к ложной этимологии, полагая, что «спам» возникло как сокращение английского сочетания «spiced ham» ‘свинина со специями’, служившее первоначально названием собачьего корма — этим, вероятно, и вызвана перестановка букв, благодаря которой возникает ассоциация с собакой (псом). Получается сложный пример ИС, который реализуется путем развертывания целой цепи модификаций: спам ‘реклама в интернете’ → ложная этимологизация как «spiced ham» → активизация нового значения ‘корм для собак, то есть псов’ → перестановка букв в слове «псам», трактуемом уже в качестве производной формы от «пес» → образование слова «псамбот» по модели слова «spambot». Значение слова «псамбот», однако, идентично с существующим английским термином «spambot», то есть ‘автоматический механизм, рассылающий спам’, и не имеет ничего общего с кормом для собак. Игра строится на фонетическом искажении слова и на ложной этимологизации.

— Już od dawna ich nie ma [...] — Damiłola machnął ręką. — Pozostały po nich autonomiczne *psamboty*.

— *Psamboty?*

– Tak. Od słowa «psam». Reklama i wszelkie idiotyczne oferty. Pochodzi pierwotnie od wyrażenia «spiced ham», czyli spam. Tak w czasach Starodawnych Filmów nazywano karmę dla psów. W ciągu stuleci pojęcie to zlało się z adresem. *Psambot* — to jakby niewielki organizm, który żyje wewnątrz manitu i sam dostosowuje się do wszelkich zmian.

Механизмы, приводящие к игровому эффекту в переводе, идентичны представленным в оригинале. Новое слово образуется путем перестановки букв, потом идет его ложная этимологизация, которая вызывает ассоциацию с собакой.

Помимо фондов английского языка Пелевин привлекает к созданию ИС ресурсы немецкого, французского и украинского языков:

Грыму почему-то сразу вспомнилась — А это рискованно? — спросил я. — Вдруг я сойду с ума?

— Нет, — сказала она, — я так не думаю. Иначе я бы тебе не предложила. Единственное, чего может опасаться такой жирный, сладострастный и слабоумный *бабувиан* — это чуть похудеть. [...]

— *Бонвиван*, — поправил я, — От церковноанглийского «bon-vivant». На древнем языке [...] это выражение значило «любитель хорошо пожрать». Говори, пожалуйста, правильно.

— Я говорю правильно, — сказала она, — Только я употребляю другое слово. *Бабувиан* — это павиан, который собирался в бонвиваны, а попал в бабуины. От церковноанглийского «baboon-vivant».

В основе ИС в этом фрагменте лежит интернационализм «bon vivant» французского происхождения (рос. «бонвиван») — человек, любящий пожить в свое удовольствие. В поданой в романе интерпретации это значение немного сузилось: герой объясняет, что *бонвиван* — это человек, который любит хорошо поесть. Героиня искажает это слово и произносит его как «бабувиан», придавая ему оскорбительное значение — это контаминация слов «бонвиван» и «бабуин» (вид павиана). По её словам, «бабувиан» происходит от «baboon-vivant» — что, в свою очередь, является контаминацией «bon vivant» с английским «baboon» 'павиан'. «Бабувиан», как следует из формы слова и объяснений Каи, это тот, кто хотел быть бонвиваном, но это у него не получилось и вместо того стал похожим на павиана.

— Czy to jest ryzykowne? A jeśli dostanę pomieszania zmysłów?

— Nie sądzę, żebyś mógł dostać. Inaczej bym tego nie zaproponowała. Jedyne, czego może się obawiać taki spasiony, obleśny i słabowity na umyśle *babuwian*, to nieznaczną utratę wagi. [...]

ИГРА СЛОВ...

— *Bon vivant* — skorygowałem ją. — W antycznym języku [...] oznacza to amatora dobrego żarcia.

— Mówię prawidłowo — odezwała się. Użyłam po prostu innego słowa. *Babuwan* to jest pawian, który zamierzał zostać bon vivantem, ale trafił do babuinów. Pochodzi od cerkiewnoangielskiego «baboon-vivant».

Яновски передает новообразование «бабувиан» путем транскрипции. В переводе это слово («babuwan») описывается как контаминация «bon vivant» и «babuin» (по-польски это тоже вид павиана). Игровой эффект срабатывает в переводе с использованием тех же, что и в оригинале, механизмов и ссылок на те же английские слова.

Если широта диапазона иноязычной базы пелевинской ИС реализуется в обращениях к перечисленным языкам в литературной форме, языковой фундамент игры с русским словом не ограничивается ресурсами литературного языка. Пелевин часто опирается на просторечие, использует жаргонные элементы, в частности, лексику жаргонов: уголовного, молодежного, новых русских и даже компьютерного сленга падонкафф.

Они называют ее [страну] *Уркаинским Уркаганатом*, или *Уркаиной*, а себя — *урками*.

Перед нами относительно сложный пример ИС, в котором накладываются друг на друга проявления нескольких языковых уровней. В основе всех перечисленных неологизмов лежат три слова: «Украина» (название страны) и уголовные жаргонизмы: «урка» 'блатной' и «уркаган» 'пожилой опытный вор'¹¹. Возможно, следует принять возможность участия в игре слова «орк» 'фантастический персонаж', так как оно неоднократно появляется в иных фрагментах романа. Так вот слово «урка» в рассматриваемом фрагменте, равно как и во всем тексте Пелевина приобретает значение 'житель Уркаины'. В свою очередь топоним «Уркаина» возник путем искажения топонима «Украина» под влиянием слова «урка». От «Уркаины» происходит прилагательное «уркаинский». Название государственного строя «уркаганат» берет начало от жаргонизма «уркаган», к которому добавляется суффикс «-ат» (государство, которое возглавляет

¹¹ Д. С. Балдаев, В. К. Белко, И. М. Юсупов, *Словарь тюремно-лагерно-блатного жаргона (речевой и графический портрет советской тюрьмы)*, Край Москвы, Москва 1992, с. 255.

уркаган, по модели: хан-ат). В этом примере ИС «задействованы» фонетический и словообразовательный уровни языка, а неологизмы вступают в отношения взаимозависимости.

Nazwali go [kraj] *Urkaińskim Urkaganatem* lub *Urkainq*, a siebie *Urkami*.

Польский переводчик решил передать все названия путем транскрипции — и это несмотря на то, что в польском языке нет слова «urka» и транслитированная форма русской параллели непонятна для читателя. Чтобы удержать игровой эффект, Яновски поместил в сноске примечание, в котором объяснил значение русского жаргонизма. Таким образом в переводе обозначен факт присутствия в оригинале словообразовательной ИС, но последняя теряет свою силу, потому что строится не на достижении искомого эффекта, а на разъяснении игрового механизма.

Была еще одна странная и грустная картина: чем-то напоминающая Дамилолу округлая тень обрушивала простреленный маниту на голову хрупкой девушки, отдаленно похожей на Каю. В характерной для византийской живописи манере поверх рисунка было написано:

ПЕЛОТЫ ИДУТ В ОТАКУ НА ПЕЛОТОК

В основе игры слов лежит слово «пелотка». В жаргоне падонкафф¹² оно имеет два значения: ‘женский половой орган’ или ‘девушка, женщина’¹³. Под влиянием этого жаргонизма слово «пилот» было искажено в «пелот». Пилот — профессия Дамилолы. Описываемая во фрагменте романа картина представляет мужчину и женщину, напоминающих Дамилолу (пилота) и Каю («пелотку»). Искажается также слово «атака», которая записывается через «о», дабы еще раз подчеркнуть, что здесь обыгрывается одно из основных «правил» жаргона падонкафф — воспроизведение слов и форм в нарочито неправильной записи.

Zaskoczył i zadziwił Gryma jeden wyjątkowo ponury obraz: podobny kształtem do Damiloli cień ciskał przestrzelonym manitu w głowę delikatnej dziewczyny

¹² Жаргон падонкафф (или: Олбанский язык) возник как язык русского Интернета. В его основе лежит прежде всего фонетическая запись, нарочитая неграмотность и склонность к использованию бранной лексики. Подробно о его особенностях можно прочитать, напр., в книге: М.А. Кронгауз, *Самочувствие олбанского*, АСТ, Москва 2013.

¹³ См. статью *Пелотка* на сайте *Академик* под адресом: https://net_slang.academic.ru/114/пелотка (доступ: 18.07.2020).

o cechach zewnętrznych Kai. Nad rysunkiem biegly charakterystyczne bizantyjskie litery:

PELOTY W ATAKU NA PELOТОК

Игровой эффект оригинала в переводе отражения не получил. Слова «peloty» и «pelotki» не вызывают у поляков никаких ассоциаций. Перевод выглядит так, как будто Яновски, не уяснив нюансов оригинала, использовал для перевода игровой фразы техническую операцию – транслитерацию.

Второй особенностью творческой мастерской Пелевина является базирование ИС на всех возможных уровнях языка, причем распространяется это правило не только на русские фрагменты текста, но и иноязычные. Наиболее часто автор строит игру на словообразовательном уровне. При этом стоит заметить, что ее образцы отнюдь не характеризуются однотипностью. Игровой материал могут представлять неологизмы, построенные путем присоединения «обычных» суффиксов к «обычным» основам слов; довольно часто регистрируются примеры усечений или соединений лексических элементов; иногда игровой эффект возникает вследствие очевидного нарушения — «перегруппировки» — морфемных границ в слове или даже словосочетании:

Если говорить о моей культурной и религиознополитической самоидентификации [...], я постантихристианский мирянин-экзистенциалист, либеративный консервал.

ИС, проявляющаяся в этом фрагменте, возникает вследствие накопления и перемешания (на словообразовательном уровне) компонентов терминов, относящихся к политическим и религиозным взглядам человека. Прилагательное «постантихристианский» строится путем присоединения к слову «христианский» двух префиксов. Основой для сочетания «либеративный консервал» является «консервативный либерал». Компоненты основы были разделены с игнорированием морфологических границ: «консерв-ативный либер-ал», а затем финаль второго слова присоединена к первому и наоборот. Вся фраза — несмотря на обещание (« Если говорить о моей культурной и религиознополитической самоидентификации») — из-за избытка определений, касающихся мировоззрения говорящего, скорее может быть истолкована собеседником (да и читателем тоже) как бессмысленная, не несущая какую-то конкретную информацию.

Jeśli chodzi natomiast o moją samoidentyfikację kulturową oraz religijno-polityczną [...], jestem *postantychrześcijańskim* świeckim egzystencjalistą, *liberalnym konserwatystą*.

Для перевода прилагательного «постантихристианский» Яновски использовал калькирование, благодаря чему польский неологизм вызывает аналогичный, что и в оригинале, игровой эффект. Иначе поступил переводчик с сочетанием «либеративный консервал»: предложенный читателям «*liberalny konserwatysta*» состоит из обычных польских слов и не содержит игровых проявлений. Можно упрекнуть переводчика в невнимательности, так как пелевинское словосочетание легко передается на польский с сохранением ИС, напр., как «*liberatywny konserwał*».

Ряд игровых примеров словообразовательного толка дополняют соединения элементов разных языков, напр., английской основы и русских суффиксов:

Бедняга, правда, еще не понял, что так у нас обычно одеваются те, кому хорошо за сорок, когда хотят выглядеть лет на тридцать с небольшим, чтобы *консентно ювеналить* тех, кому чуть за двадцать.

В приведенном фрагменте текста появляются два неологизма. Первый из них — «консентно» — возник путем присоединения русского суффикса «-но», образующего наречия, к английскому слову «consent» ‘соглашение’, используемому особенно часто для выражения согласия на половые отношения. Второй неологизм «ювеналить» образован от прилагательного «ювенальный» ‘юношеский, неполовозрелый’. Значение неологизма можно понять из контекста: «входить в половые отношения с неполовозрелыми лицами».

Nieszczęśnik wprawdzie jeszcze nie zrozumiał, że w ten sposób stroją się u nas czterdziestolatkowie, którzy chcą wyglądać na trzydziestolatków, uwodzących dwudziestolatki.

В польском переводе ни один из вышеописанных неологизмов не был передан как окказиональное новообразование (напр., «*konsentnie juwenalić*»), отсутствует какая-либо попытка переводчика использовать для компенсации другую разновидность ИС. Игровой эффект оригинала оказался напрочь потерян.

Исследование показывает, что кроме игры «в словообразование», автор любит играть с использованием ресурсов лексики. Пелевин охотно модифицирует значение существующих слов, помещает их в необычных контекстах, а также, как мы убедились, придумывает ложные этимологии, которые раскрывают происхождение данного слова или выражения, но делают это так, чтобы было ясно, что выводы неверны и не имеют ничего общего с действительным положением дел. Пелевинские ложные этимологии часто уходят корнями в реальные или придуманные автором иностранные языки:

Итак, все началось с того, что нам с Бернаром-Анри дали поручение заснять для новостных роликов формальный видеоповод для войны номер 224 — так называемый «*casus belly*» (экранные словари уверяют, что это церковноанглийское выражение происходит от древней идиомы «надорвать [врагу] животик»).

Основой для ИС в этом фрагменте является латинское выражение «*casus belli*», обозначающее ‘повод к войне’¹⁴. В романе латинская вставка использована в том же значении, но представлена в несколько измененной форме («-у» вместо «-i»). Игровой эффект реализуется за счет придуманной автором ложной этимологии, относящейся не к латыни, а к английскому языку. Утверждается, что первоначально выражение обозначало ‘надорвать животик’, так как в английском языке слово «*belly*» обозначает ‘живот’. Таким образом, игра достигается обращением к ресурсам графики и ложной этимологизации, в которой важную роль играет комментарий рассказчика.

Wszystko zaczęło się od tego, że polecono nam z Bernardem-Henrim sfilmowanie dla kanałów informacyjnych powodu do wojny numer 224 — tak zwane *casus belli* (słowniki ekranowe podają, że ten cerkiewnoangielski wyraz pochodzi od starożytnego idiomu «rozpruć (wrogowi) brzuszek»).

Переводчик верно передал этимологический комментарий автора, но привел латинское выражение в его оригинальной форме. При этом была потеряна игра на уровне графики и не столь очевидной стала связь с английским словом «*belly*».

В качестве постоянно используемой для игры лексической категории выступают у Пелевина имена собственные. В рома-

¹⁴ Ю. С. Цыбульник, *Латинские крылатые выражения*, Фолио, Харьков 2007, с. 50.

не можно найти около десяти персонажей, имена которых несут в себе игровое начало. Почти все эти антропонимы являются многокомпонентными и состоят из как русских, так заимствованных элементов. Соединение в одном ониме компонентов, каждый из которых «оснащен» своим подтекстом, вызывает впечатление многомерности именования и, как следствие, именной характеристики героя — выявления черт характера, профессии или национальности.

Последние несколько войн в паре со мной работал *Бернар-Анри Монтень Монтестье* — вы, вероятно, знаете это имя. [...] Сам он предпочитал называть себя философом.

Имя героя состоит из нескольких компонентов, которые отсылают читателя к именам реальных исторических деятелей: Бернар-Анри Леви, Мишель де Монтень, Шарль Луи Монтестье. Все они являются французскими философами разных времен. Сам герой тоже считает себя философом, поэтому имя, образованное путем соединения элементов именования славных предшественников, хорошо для него подходит.

Podczas ostatnich kilku wojen pracował ze mną *Bernard-Henri Montaigne Montesquieu*, na pewno o nim słyszeliście. [...] Bernard-Henri uważał się za filozofa.

В переводе оним героя состоит из элементов фамилий тех же французских философов. Яновски воспроизводит французские варианты этих имен, чтобы вызвать более сильный игровой эффект, хотя один из философов — Монтестье — более известен полякам в полонизированной именной форме «Monteskisz». Игровой эффект оригинала сохранился.

Автор охотно играет также с лексикой на более развернутом, чем одно слово, материале, использует более или менее устойчивые словосочетания. Игровой эффект достигается с помощью подмены элементов в рамках идиомы, при этом обновленная лексическая комбинация, не теряя связи со своей первичной формой, выступает с иным значением и в неожиданном контексте. Самым показательным примером в этой связи является построение развернутого идиоматического микрополя вокруг слова «маниту» (имени главного божества в мире романа): «не дай маниту», «прости маниту», «забытая Маниту дыра». Яновский передал эти псевдофразеологизмы с равнением на польскую

ИГРА СЛОВ...

идиоматику: «nie daj Manitu», «przepraszam Manitu» (здесь не очень удачно) и «zapomniana przez Manitu dziura».

В пелевинской ИС может принимать участие и более развернутый материал, чем словосочетание, а, именно, целая фраза, что показывает следующий пример:

Кая — это цветок моей жизни, моя главная инвестиция, свет моего сердца, счастье моих ночей и еще много-много лет выплат по кредиту.

Описание Каи, любовницы главного героя, является, вероятно, пародией на начальные строки известного романа Владимира Набокова: «Лолита, свет моей жизни, огонь моих чресел. Грех мой, душа моя»¹⁵. Некоторые отрезки текста почти идентичны («свет моего сердца» — «свет моей жизни»). По сравнению с Набоковым, у которого все определения выдержаны в высоком стиле, Пелевин в конце фразы идет на внезапное снижение патетики: «и еще много-много лет выплат по кредиту». Это игра с широким литературным контекстом, осуществленная не без доли пародии, ориентирована на распознавание читателем интертекстуальной вставки.

Kaja jest kwieciem mojego życia, moją największą inwestycją, światłem mojego serca, szczęściem moich nocy i jeszcze wieloma, wieloma latami spłacania kredytu.

Яновски использовал буквальный перевод. Эффект внезапного снижения стилистической отнесенности фразы сохранился, интертекстуальная же ссылка отражения не получила, чего никак нельзя ставить переводчику в вину: небольшая известность текста «Лолиты» не позволяет польскому читателю выйти на уровень распознавания цитаты.

Немалая часть проявлений ИС использует ресурсы фонетики и графики — как русского, так и иностранных языков. Игровой эффект в примерах из этой группы строится на использовании омофонии и омографии, часто с включением в игру вульгарных слов (тогда ожидаемое воздействие достигается благодаря графическому или фонетическому сходству данного слова с вульгаризмом). Достаточно многочисленны случаи, когда слово, обычно записываемое кириллическим алфавитом, приводится

¹⁵ В. Набоков, *Лолита*, Известия, пер. автора, Москва 1989, с. 22.

латинским шрифтом или наоборот. Иногда герои, желая сказать одно, вроде бы оговариваются и произносят другое, иногда слово или выражение оказывается построенным Пелевиным так, чтобы напоминало вульгаризм:

А городские орки ходили к ним погадать по книге «*Дао Песдын*» — они верили, что так можно задать вопрос самому Маниту.

В романе «*Дао Песдын*» упоминается несколько раз. Это название священной книги гаданий. Часть «*дао*» отсылает читателя к древней китайской религии — даосизму, где обозначает главное правило, руководящее вселенной¹⁶. Второй компонент названия был выбран так, чтобы все словосочетание по звучанию напоминало выражение из грубого просторечия «дать пизды» ‘избить’¹⁷. Эффект усиливается из-за того, что смешиваются разные стилистические уровни: высокий — так как речь идет о священной книге и низкий — за словосочетанием отчетливо просматривается обценное выражение.

Miejscy Orkowie chodzili do nich powtróżyć na księdze *Dao Pasdyn*. Wierzyli, że w ten sposób mogą zadać pytanie samemu Manitu.

В польском тексте сохраняется ссылка на понятие «*дао*». Во втором компоненте названия переводчик изменил одну букву, кажется, с целью создания ассоциации с вульгарным словом «*дура*» — «*дао ра-*». Если это так, то только с большой натяжкой можно посчитать, что игровой эффект отчасти сохранился.

Третья особенность пелевиной ИС — это его комплексность. В одном и том же языковом проявлении может одновременно участвовать несколько видов игры слов. Механизм такой «многослойной» ИС проявлялся, например, в приводимом выше примере с новообразованием «псамбот», где к игре, основанной на фонетическом созвучии, была добавлена ложная этимология, т.е. лексическая разновидность достижения игрового эффекта. С обращением к более чем одному уровню ИС имеем также дело в следующем примере:

— Он мой carbohydrate parent.
— Твой кто? — переспросил Грым.

¹⁶ F. Avanzini, *Religie Chin*, пер. К. Stopa, WAM, Kraków 2004, с. 135–136.

¹⁷ См.: А. Плущер-Сарно, *Большой словарь мата*, т. 2, Лимбус Пресс, Санкт-Петербург–Москва 2005, с. 110–113.

ИГРА СЛОВ...

— Она шутит, — сказал смущенный Дамилола. — Есть такая церковноанглийская идиома — «sugar daddy», сахарный папашка. Пожилой мужчина, который содержит молодую девушку и делает ей всякие подарки.

— А ты мне никаких подарков не делаешь, — сказала Кая. — Поэтому ты не сахарный папашка, а вот именно что карбогидратный родитель. Или даже сахариновый опекун, был такой заменитель сахара.

— А почему опекун? — спросил Дамилола.

— От глагола «печь».

В основе игры, как видим, лежит английское выражение «sugar daddy» ‘старший мужчина, дающий девушке подарки и деньги взамен за её компанию и секс’. В романе этот оборот использован именно в словарном значении. Один из персонажей модифицирует словосочетание, образуя форму «carbohydrate parent», то есть «углеводный родитель», так как сахар является углеводом. Согласно словам героев, «carbohydrate parent» хуже обычного «sugar daddy», потому что он не делает подарков. Героиня в своей реплике предлагает что-то вроде перевода английских выражений на русский язык: «карбогидратный родитель» и «сахарный папашка». Их формы вполне подходят на роль калек английских образцов, при этом второе из выражений воспринимается в качестве более положительного, чем первое. В тексте появляется ещё и третье определение: «сахариновый опекун», от слова «сахарин» (заменитель сахара, как объясняется в диалоге). В свою очередь использование слова «опекун» истолковывается тем, что происходит от глагола «печь» (что, кстати, неверно), хотя на самом деле это ничего не объясняет, а ещё более усложняет уяснение логики героев. В рассматриваемом фрагменте имеем дело с ИС, осуществляемой на лексическом уровне (базе словосочетания) с обращением к ложной этимологии.

— To mój węglowodorowy tatuś.

— Twój kto? — nie zrozumiał chłopak.

— Ona żartuje — odpowiedział zmieszany Damiłola. — Jest takie cerkiewnoangielskie wyrażenie «sugar daddy», czyli cukrowy tatuś, co oznacza starszego mężczyznę utrzymującego młodą dziewczynę i obdarowującego ją różnymi prezentami.

— A ty mi żadnych prezentów nie robisz — wypomniała mu Kaja. — Dlatego nie jesteś cukrowym tatuśkiem, tylko węglowodorowym rodzicem. Albo nawet sacharynowym opiekunem, czyli zamiennikiem cukru.

— A dlaczego opiekunem? — chciał wiedzieć Grym.

— Od czasownika «opiekać», czyli «piec».

В переводе Яновского с игрой с английским словосочетанием вступают польские кальки русских выражений: «сахарный папашка» — «sukrowy tatuś», «карбогидратный родитель» — «węglowodorowy rodzic», «сахариновый опекун» — «sacharynowy opiekun». Применение приема калькирования с удержанием нужной стилистической отнесенности позволяет сохранить игровой эффект. Дословно переводчиком воспроизводится также выяснение (ложной) этимологии.

Сложность игровых механизмов в ряде случаев достигает такого уровня, что сам автор, не будучи уверенным, что его замысел станет понятным читателю, обращается за помощью к рассказчику, который разъясняет самые сложные примеры ИС. Иногда помощь читателю в распознавании сути ИС приходит от персонажей произведения.

Уже сами по себе представленные в качестве иллюстраций примеры игры слов показывают, что по меньшей мере отдельные пелевинские разновидности ИС не находят места в существующих, т. е. описанных в литературе вопроса системах. Часть рассмотренных механизмов »забавы» со словом и фразой не «вписывается» в классические схемы, в основном это касается употреблений, сочетающих в себе одновременную принадлежность к нескольким проявлениям игрового эффекта. Творчество писателя служит наглядным подтверждением высказанного ранее тезиса: ИС не является замкнутой областью, а живым, развивающимся «организмом». Мастера слова, к которым, несомненно, принадлежит рассматриваемый нами автор, способны создавать все новые игровые виды, расширять используемый материал и включать в него разнородные сферы языка. Автор романа *S.N.U.F.F.* не только охотно и умело использует игровой потенциал языка, но и раздвигает границы его применения.

Исследование же практики передачи ИС в переводе романа на польский язык лишний раз показало, насколько сложной является для переводчика задача воссоздания игрового эффекта. Отдавая себе отчет в том, насколько сложная перед переводчиком стояла задача, сразу признаем, что обобщенная цифра — 60% успешных переводческих действий, сохранивших игровые механизмы оригинала¹⁸, является неплохим показателем,

¹⁸ Представленные в статье примеры переводческих решений, наверное, такой статистики не подтверждают, однако для демонстрации нами были выбраны лишь наиболее сложные для воспроизведения в иной языковой версии

ИГРА СЛОВ...

свидетельствующим о профессионализме Яновского. Чтобы выйти на этот уровень, переводчик использовал разные подходы к передаче игры слов и широкий арсенал переводческих приемов. Иногда ему достаточно было обратиться к практике буквального перевода, транслитерации или транскрипции, однако в большинстве случаев приходилось проявлять инициативу, прибегать к замене непонятных для польского читателя или непередаваемых игровых элементов текста. Некоторые из этих компенсаций следует считать очень удачными, изобретательными и остроумными:

Тихарь, понял Грым. А вот интересно, почему их называют «тихарями», если они же все время что-то говорят или орут? Правильнее было бы называть «громкарями».

Слово «тихарь» фиксируется в русском языке как жаргонизм в значении «оперативный сотрудник органов МВД, КГБ; доносчик, осведомитель»¹⁹, но здесь происходит его неосемантизация, оно использовано автором в значении «человек нетрадиционной половой ориентации, иной, нежели гомосексуальная». На основе слова «тихарь» образуется слово «громкарь». Словообразовательная модель с использованием агентивного суффикса «-арь» остается той же, меняется основа: в первом случае это прилагательное «тихий», во втором «громкий».

«Cichodajek» — zrozumiał Grym. Dlaczego właściwie nazywają ich «cichymi», kiedy cały czas coś gadają albo wrzeszczą? Słuszniej byłoby przezywać go «głośnodajek».

В польском переводе значится слово «cichodajek». Хотя такой лексической единицы в лексиконе нет, оно очень близко к существующему слову «cichodajka» 'проститутка', то есть «тот, кто тихо дает». К этому неологизму переводчик подбирает игровую пару — неологизм «głośnodajek» с аналогичной словообразовательной структурой, имеющий в основе прилагательное «głośny» 'громкий' вместо «cichy» 'тихий'. Слова «cichodajek» и «głośnodajek», хотя и имеют структуру, не вполне аналогичную параллелям из оригинала, соотносятся между собой так же,

случаи авторской ИС, так что судить о мастерстве переводчика только по их польскоязычным параллелям было бы несправедливо.

¹⁹ Д. С. Балдаев и др., *Словарь тюремно-лагерно-блатного жаргона...*, с. 244.

как «тихарь» и «громкарь». Таким образом, ИС в этом случае вполне сохранена.

В общем и целом, присутствующую в оригинале ИС удавалось сохранить прежде всего в случаях:

— когда близость языковых систем позволяла на достижение искомого эффекта путем буквального копирования авторской схемы;

— когда игровой механизм был прост, а базой ИС являлся лишь один элемент, относящийся к одному уровню языка;

— когда фундаментом ИС были интернациональные понятия, известные и русским, и польским читателям.

В тех же случаях, когда перевод не донес пелевинскую ИС польским читателям, лишь в нескольких примерах сказался так наз. субъективный фактор, когда Яновски просто не увидел авторского замысла или не понял игровых механизмов оригинала — во всяком случае игра со словом и фразой не нашла отражения в переводе. Имеются также разовые фиксации, когда попытки переводчика передать ИС привели к обратному эффекту и усложнили возможность правильного восприятия переводимого фрагмента.

Гораздо чаще отсутствие в переводе заложенного Пелевиным игрового эффекта имело иную природу — оказывалось в значительной мере мотивированным. Взяв на себя смелость работать с текстом романа, Яновски, конечно же, отдавал себе отчет в том, что придется столкнуться с объективными, подчас непреодолимыми трудностями. Около десяти процентов всех проявлений пелевинской ИС базировалось на упоминании русских реалий или приведении интертекстуальных ссылок, распознаваемых только в мире российской культуры. Переводческая практика до сих пор не выработала универсальных подходов к трактовке глубоко национального начала.

Работу переводчика усложняли также трудности, исходящие из особенностей пелевинского стиля: это оговоренная выше сложность и системность некоторых проявлений ИС. Наличие в одном микроконтексте двух или трех игровых начал делало работу переводчика сродни усилиям пресловутого охотника, который гонится даже не за двумя, а за тремя зайцами. Подобной многонацеленностью характеризуются также случаи, когда проявления ИС складываются в систему, каждый элемент которой зависит от другого. Достаточно еще раз вспомнить о слове «маниту» с его разными отнесениями.

Подытоживая характеристику работы переводчика, затронем также вопрос используемых им стратегий для передачи игрового начала. Исследователи справедливо полагают, на что мы обращали внимание выше, что лучшей стратегией, способствующей наиболее полному переводческому воплощению заложенного в оригинале игрового эффекта, является удержание того же типа ИС при сохранении семантики подлинника. Применение прочих стратегий всегда связано с большими или меньшими потерями, отклонениями от авторского замысла, и потому они используются в силу необходимости, когда по каким-то причинам представленный в качестве «основного» путь решения вопроса не дает нужного результата. Чаще всего невозможность воспроизведения и типа ИС, и содержания оригинала предопределяется спецификой природы авторской игры, а также механизмов достижения нужного эффекта. Как правило, фактором, облегчающим работу переводчика, является близкое родство языков, с которыми он работает, поскольку подобие языковых систем оборачивается возможностью реализации однотипных решений. В нашем же случае помимо указанной близости, задачу переводчика опрощало частое обращение автора к ИС на базе третьих языков, нейтральных в передаче игрового эффекта по отношению и к русскому, и к польскому. Именно с учетом этих двух обстоятельств, а потом уже и переводческого мастерства, Яновскому удалось довести процент использования оговариваемой стратегии до довольно высоких показателей.

В целом же проанализированный материал показал, что:

- создание и воссоздание игры слов было очень важным элементом работы и автора анализируемого текста, и переводчика романа на польский язык;
- игра слов в современном языке не только активно присутствует, но и развивается;
- теория игры слов не успевает оперативно реагировать на появление инновационных игровых разновидностей;
- переводческая практика передачи игрового эффекта требует инициативы, изобретательности и свободы компенсационных решений.

REFERENCES

- Pelevin, Viktor. *S.N.U.F.F.*, Moskva: Eksmo, 2014 [Пелевин, Виктор. *S.N.U.F.F.*, Москва: Эксмо, 2014].
- Pielewin, Wiktor, *S.N.U.F.F.*, przeł. Aleksander Janowski, Konin: Psychoskok, 2018
- Avanzini, Federivo. *Religie Chin*, Kraków: WAM, 2004.
- Baldayev, Dantsik, Belko, Vladimir, Isupov, Igor'. *Slovar' tyuremno-lagerno-blatnogo zhargona (rechevoy i graficheskij portret sovet-skoy tyur'my)*, Moskva: Kraja Moskvu, 1992 [Балдаев, Данцик, Белко, Владимир, Исупов, Игорь. *Словарь тюремно-лагерно-блатного жаргона (речевой и графический портрет советской тюрьмы)*, Москва: Края Москвы, 1992].
- Boł'shaya rossiyskaya entsiklopediya*, t. 25, BR·E, Moskva 2014 [Большая российская энциклопедия, т. 25, БРЭ, Москва 2014].
- Gal', Nora. *Slovo zhivoye i mertvoye. Iz opyta perevodchika i redaktora*, Moskva: Kniga, 1975 [Галь, Нора. *Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора*, Москва: Книга, 1975].
- Ginter, Anna. *Świat za słowami Vladimira Nabokova. Zabawy słowne i ich przekład*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2003.
- Gridina, Tat'yana. *Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste*, Yekaterinburg: Urgan, 2008 [Гридина, Татьяна. *Языковая игра в художественном тексте*, Екатеринбург: УрГПУ, 2008].
- Ivanov, Leonid et al. Ed. *Kul'tura russkoy rechi: Entsiklopedicheskiy slovar'-spravochnik*, Moskva: Flinta: Nauka, 2003 [Иванов, Леонид et al. Ред. *Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник*, Москва: Флинта: Наука, 2003].
- Ivanov, Sergey. "Igra slov i sposoby yeyë sozdaniya: smyslovaya i zvukosmyslovaya igra slov." *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2009, no. 6: 227–231 [Иванов, Сергей. "Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов." *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского*, 2009, no. 6: 227–231].
- Krongauz, Maksim. *Samouchitel' olbanskogo*, Moskva: ACT, 2013 [Кронгауз, Максим. *Самоучитель олбанского*, Москва: АСТ, 2013].
- Kuznetsov, Sergey. Ed. *Boł'shoy tolkovyy slovar' russkogo yazyka*, Sankt-Peterburg: Norint, 2000 [Кузнецов, Сергей. Ред. *Большой толковый словарь русского языка*, Санкт-Петербург: Норинт, 2000].
- Leyderman Naum, Lipovetskiy Mark. *Sovremennaya russkaya literatura. 1950–1990-yue godu*, t. 2, Moskva: Izdatel'skiy tsentr «Akademiya», 2003 [Лейдерман Наум, Липовецкий Марк. *Современная русская литература. 1950–1990-ые годы*, т. 2, Москва: Издательский центр «Академия», 2003].
- Nabokov, Vladimir. *Lolita*, Moskva: Izvestiya, 1989 [Набоков, Владимир. *Лолита*, Москва: Известия, 1989].
- Plutser-Sarno, Aleksey. *Boł'shoy slovar' mata*. T. 2, Sankt-Peterburg-Moskva: Limbus Press, 2005 [Плутцер-Сарно, Алексей. *Большой словарь мата*. Т. 2, Санкт-Петербург-Москва: Лимбус Пресс, 2005].
- Sannikov, Vladimir. *Russkiy yazyk v zerkale yazykovoy igry*, Moskva: Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2002 [Санников, Владимир. *Русский язык в зеркале языковой игры*, Москва: Языки славянской культуры, 2002].
- Sannikov, Vladimir. "Ob istorii i sovremennom sostoyanii russkoy yazykovoy igry." *Voprosy yazykoznaniiya*, 2005, no. 4: 3–20 [Санников, Владимир.

ИГРА СЛОВ...

- “Об истории и современном состоянии русской языковой игры.” *Вопросы языкознания*, 2005, no. 4: 3–20].
- Szczerbowski, Tadeusz. *Gry językowe w przekładach “Ulissesa” Jamesa Joyce’a*, Kraków: Instytut Języka Polskiego PAN, 1998.
- Tsybul’nik, Yuliya. *Latynskiye krylatyye vyrazheniya*, Kharkov’: Folio, 2007 [Цыбульник, Юлия. *Латинские крылатые выражения*, Харьков: Фолио, 2007].
- Vlakhov, Sergey, Florin, Sider. *Neperevodimoye v perevode*, Moskva: Mezhdunarodnyye otnosheniya, 1980 [Влахов Сергей, Флорин Сидер. *Непереводимое в переводе*, Москва: Международные отношения, 1980].
- Yakobson, Roman. “O lingvisticheskikh aspektakh perevoda.” *Voprosy teorii perevoda v zarubezhnoy lingvistike*. Ed. Komissarov, Vilen. Moskva: Mezhdunarodnyye otnosheniya, 1978: 16–24 [Якобсон, Роман. “О лингвистических аспектах перевода.” *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. Ред. Комиссаров, Вилен. Москва: Международные отношения, 1978: 16–24].
- Zgółkowa, Halina. Ed. *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*, t. 12, Poznań: Kurpisz, 1997.
- Zholos, Lyudmila. “Igra slov v khudozhestvennom tekste kak perevodcheskaya problema.” *Gumanitarnyye i sotsial’nyye nauki*, 2016, no. 6: 74–80 [Жолос, Людмила. “Игра слов в художественном тексте как переводческая проблема.” *Гуманитарные и социальные науки*, 2016, no. 6: 74–80].
- Zugumov, Zaur. *Russkoyazychnyy zhargon. Istoiko-etimologicheskyy tolkovyy slovar’ prestupnogo mira*, Moskva: Knizhnyy mir, 2014 [Зугумов, Заур. *Русскоязычный жаргон. Истоико-этимологический толковый словарь преступного мира*, Москва: Книжный мир, 2014].