

ФУНКЦИИ КУЛЬТУРНО-КОННОТИРОВАННОЙ ЛЕКСИКИ В ПОВЕСТИ В. ПЕЛЕВИНА «ПРИНЦ ГОСПЛАНА» (НА ФОНЕ АНГЛОЯЗЫЧНОГО ПЕРЕВОДА)

А.В. Уржа, В.В. Скворцова

Ключевые слова: реалия, Пелевин, текстовая функция, время, перевод.

Keywords: realia, Pelevin, textual function, time, translation.

DOI 10.14258/filichel(2023)1-04

Исследование, результаты которого представлены в данной статье, ориентировано на разностороннее функциональное описание культурно-коннотированной лексики (ККЛ) в произведениях Виктора Пелевина — т.е. слов и словосочетаний, обозначающих элементы национальной культуры и устойчиво связанных с определенными историческими эпохами. Подобные языковые средства нередко включаются в более крупные классы безэквивалентной лексики [Чернов, 1958; Федоров, 1983; Верещагин, Костомаров, 1990; Смаровидло, 2016], этнокультурной лексики [Шейман, 1978], фоновых слов, мнем [Ружицкий, 2006]. В настоящее время, особенно в переводоведческих исследованиях, популярность вновь обретает термин «реалия» [Бархударов, 1975; Natim, Mason, 1997, Гарбовский, 2004, Pettini, 2022]. Опираясь на классические исследования проблем, сопряженных с передачей подобных элементов при переводе [Влахов, Флорин, 1980], мы фокусируем внимание на тех словах или сочетаниях, которые призваны активизировать в сознании читателя определенные культурные коннотации, послужить своеобразной отсылкой к эпохе, порой не обозначенной в произведении эксплицитно.

В рамках проекта подготовки специального структурированного комментария к текстам Виктора Пелевина ведется работа над различными материалами. В этой статье мы обратимся к повести «Принц Госплана» и выявим разнообразные функции, реализуемые ККЛ в этом тексте. Именно функции подобных «непереводимых» лексем должны стать предметом пристального внимания переводчиков, приступающих к интерпретации этого произведения. Переводы повести на другие языки становятся показательным фоном для выявления роли ККЛ в тексте. Учитывая результаты анализа единственного существующе-

го на данный момент англоязычного перевода повести, авторы статьи предлагают будущим переводчикам некоторые советы по работе с реалиями, упомянутыми в «Принце Госплана».

Историческая и виртуальная действительность в «Принце Госплана»: взаимосвязь и взаимопроникновение

В повести «Принц Госплана» причудливо смешиваются реалии позднего периода советской эпохи и элементы виртуальной действительности [Катаев, 2011; Сейдашова, 2018] — множество игровых миров, в которых существуют персонажи произведения.

Это смешение отображается в названии повести. В нем представлены два элемента ККЛ:

1. Госплан — Государственный плановый комитет Совета министров СССР — важнейший государственный орган, с 1923 по 1991 гг. отвечавший за комплексное планирование развития народного хозяйства в Советском Союзе. Госплан представлял объемную структуру, состоящую из множества сводных и отраслевых отделов (по сельскому хозяйству, отраслям промышленности, транспорту и т.д.). Постановления Госплана были обязательны для исполнения всеми министерствами и ведомствами страны. Монументальное здание Госплана на улице Охотный ряд (с 1961 г. — проспект Маркса) было одним из архитектурных символов СССР.

2. «Принц Персии» — “Prince of Persia” — компьютерная игра в жанре action-adventure (приключенческий боевик), разработанная Дж. Мехнером и выпущенная в 1989 г. Игра быстро приобрела большую популярность в мире, в том числе и в СССР, поскольку на фоне предшествующих игр этого жанра выделялась проработанным сюжетом, а также нетипичной механикой и возможностью сражений на мечах. В соответствии с сюжетом главный герой, Принц Персии, должен победить злого визиря Джафара, захватившего трон в отсутствие султана, и спасти прекрасную принцессу, которой визирь угрожает смертью. На пути героя ждут испытания: он должен сбежать из темницы, сразиться с многочисленными стражниками, со своей тенью и с самим Джафаром, а затем освободить принцессу из заточения.

Первое основание для комбинации столь разнородных реалий заключается в множественности и однотипности составляющих каждой из них. Герой повести, программист Саша Лапин, является одновременно сотрудником Госснаба, приезжающим в Госплан, и героем игры — Принцем, проходящим по лабиринту комнат с препятствиями. В игре герой постоянно перемещается из одной комнаты в другую, комнаты похожи

друг на друга, но каждая готовит для Принца особое испытание. В Госплане Саша посещает различные отделы, с сотрудниками которых он взаимодействует, проходя определенный путь в плане осознания окружающей его реальности и своей роли в ней.

Сюжет произведения имеет ошутимое сходство с устройством волшебной сказки, однако отмеченный В.Я. Проппом [Пропп, 1928] мотив перемещения героя из одного мира в другой в ходе поиска, характерный для сказочной реальности, оборачивается у В. Пелевина со-существованием в двух взаимопроникающих мирах в попытках обрести некую истину. По замечанию Е. Прониной, «Пелевин первый в отечественной литературе показал внутренний психологический кризис не как нравственную коллизию, а как психодинамическую, даже психофизиологическую проблему смены режима функционирования, которая выражается в „наложении“, смешении „реальностей“» [Пронина, 2003, с. 14]. Стирание грани между игрой и жизнью в «Принце Госплана» косвенно продиктовано трудностями адаптации людей в новых культурно-исторических и экономических условиях, когда они продолжают думать и жить по-старому в новой ситуации.

Оформление повести «Принц Госплана» наводит нас на мысль, что Саша пытается повлиять на собственную жизнь. Текст начинается с символов «B > MS DOS», что представляет собой командную строку. Командная строка позволяет вводить и выполнять команды операционной системы MS-DOS и другие компьютерные команды, не пользуясь мышью или сенсорным вводом. И так как компьютерная игра — это виртуальная жизнь Саши, с помощью командной строки он пытается управлять своей жизнью. Главы повести обозначены как сообщения программы, называющие уровни игры: “level 1”, “level 2”; части “loading” и “game paused”, воспринимаются как вступление и отступление. Когда Саша все-таки попадает в смертельно опасную ловушку, глава обрывается и начинается с того уровня, где у героя сохранена игра, — поэтому она называется “autoexec.bat” (произошла автоматическая загрузка). В последней главе повести Саша опять возвращается на первый уровень. Создается впечатление, что вся его жизнь — уместающаяся в несколько уровней компьютерная игра с закольцованной композицией. Героя мучает вопрос: какова цель его жизни, реальна ли она, или все, что он видит, ограничено экраном монитора. Он стремится узнать необычную комбинацию команд, которая позволит ему преодолеть вечно повторяющийся круг одинаковых действий.

Интересно, что и другие персонажи произведения существуют одновременно в двух мирах. Сотрудники Госплана увлеченно играют

в компьютерные игры, каждый — в свою, а потому игровые реальности у них разные. При этом персонажи отождествляют себя с героями компьютерных игр и вся их жизнь построена по правилам игры, в которую они играют. Интересно, что между этими виртуальными мирами возможно взаимодействие.

– Саша, прикури мне, а?

– А вы что, сами не можете? — довольно холодно спросил Саша.

– Так я же не в «Принце», — ответила Эмма Николаевна, — у меня факелов на стенах нету.

В повествовании для описания двух типов действительности — реальной и виртуальной — нередко используется один регистр наблюдения (репродуктивный [Золотова и др., 2004, с. 29]), что затрудняет их различение: обыденный и игровой миры смешиваются. Рассмотрим пример:

Оба комбинезона синхронно подняли глаза на Сашу, переглянулись, кинули окурки в ведро и скрылись в коридоре. Он пошел вниз по лестнице. Вдруг лестница под ногами дрогнула, тяжелый бетонный блок с четырьмя ступенями, как во сне, ушел из-под ног и через секунду с грохотом врезался в лестничный пролет этажом ниже.

Здесь с помощью языковых средств, локализирующих дейктический центр повествования, чередуются описания событий в разных мирах. В одном из отделов Саша видит двух мужчин. Они в комбинезонах (отсылка к виртуальной реальности, так как они играют в игру «Трубы»), и в то же время они смотрят на него, курят, что отсылает нас к реальной действительности. Второй мир — компьютерная игра Саши, где в ходе очередного испытания под героем обрушиваются перекрытия комнат лабиринта.

Вот другой пример взаимопроникновения реального и виртуального бытия героев:

Они вышли на лестницу, где Петя ловко увернулся от чего-то вроде вертикально летящего бумеранга, и попали на пустой длинный балкон, заваленный выгоревшими на солнце стендами с цветными фотографиями каких-то дряблых лиц.

Саша выходит на балкон Госплана и видит стенды с коллегой, которого одновременно атакуют в игре «Бумеранг».

Вспоминая о времени появления первых компьютерных игр в СССР, люди нередко отмечают тотальную вовлеченность игроков в происшедшее на мониторе: «неизбалованные техническими новинками обитатели СНГ действительно теряли границы. Мир игры становился реальным, даже отходя от компьютера, человек продолжал жить в игро-

вом пространстве — повествуя о своих подвигах, слушая чужие, обсуждая детали игры, возможности и хитрости» [Гафаров].

В повести наблюдается постоянное переключение внешней и внутренней точек зрения. Так, в первом же абзаце первой главы (“Level 1”) мы читаем и как бы со стороны видим, как Принц бежит по карнизу, но в конце абзаца точка зрения меняется с внешней на внутреннюю, и мы встречаем воина, за которым наблюдаем глазами Саши. Через внутреннюю точку зрения происходит описание «видимого» и «слышимого» героем: *«Откуда-то издалека доносился тихий звук флейты»*. При этом описывается одновременно реальная и виртуальная действительность, что затрудняет читательское восприятие. Граница между реальностями никак синтаксически не маркируется:

Он подтянулся и вылез на незнакомый каменный пяточок, обрывающийся в пропасть, противоположный край которой скрывался за левой границей монитора (там еле слышно что-то жужжало).

Неудивительно, что иллюзии виртуального мира разбиваются о быт реальной действительности: открывая заветную дверь, якобы ведущую в комнату к принцессе, Саша попадает в *«комнату, напоминающую большой пустой чулан»*, вход оказывается дверью шкафа, а сама принцесса — куклой-манекеном.

Мир повести, изначально гетерогенный, оказывается удивительно подвижным, изменчивым. Время в нем движется необычным образом, стандартные составляющие хронотопа повествовательного текста «перетасовываются», как в калейдоскопе. Обратим более пристальное внимание на роль реалий в создании этого эффекта.

Конструирование темпорального пространства повести

Многомерность художественного времени, необходимость введения различных «измерений» для его моделирования и описания была многократно отмечена нарратологами, литературоведами и лингвистами. Течение календарного времени, темпоральная соотнесенность событий, описаний и размышлений, отраженных в тексте, «погружение в момент» происходящего, ретроспективное или проспективное его представление, абстрагирование и обобщение — все эти явления находят отражение в моделях текстового времени, используемых учеными [Genette, 1972; Quirk, 1986; Bal, 2009]. Например, авторы «Коммуникативной грамматики русского языка», ориентированной на изучение функций грамматических и лексических средств в текстах разных типов, описывают объемное темпоральное пространство относительно трех временных осей: календарной, событийной и перцептивной. Ка-

лендарная ось T1 соотнесена с природным, объективным временем, односторонним и необратимым; событийная ось T2 учитывает характер отражения событий в тексте (как одновременных или разновременных); а перцептивная ось T3 «выражает позицию говорящего (пишущего), реальную или мысленную, во времени и в пространстве по отношению к событиям текста» [Золотова и др., 2004, с. 22].

Интересно, что календарное, физическое, постоянно характеризующее наше бытие время в подобных моделях считается наиболее естественным, простым измерением, на которое явления текстового хронотопа проецируются «по умолчанию». Однако характер проекций в текстах разных жанров может быть различным: некоторые из них допускают упоминание дат, в других (например, волшебных сказках) даты не могут появиться. Введение исторических реалий в нарратив также является косвенной проекцией на календарную ось времени и обычно выглядит как вспомогательная отсылка к эпохе. В произведениях В. Пелевина такие отсылки могут принимать на себя значительную художественную нагрузку: без этих ориентиров нелегко понять, сколько времени занимают описанные в тексте цепочки событий, «перетекающих» из одной реальности в другую. Нередко первое впечатление оказывается обманчивым: кажется, что в жизни героя прошло несколько дней или недель, а исторический фон за это время изменяется на несколько лет, как в рассказе «СПИ» [Уржа, Скворцова, 2016].

В повести «Принц Госплана» на первом плане оказываются стандартные средства движения сюжетного времени: это цепочки событий — действий персонажей в госучреждениях и в играх. Такие события воплощены с помощью глагольных форм совершенного вида. Фоном нарратива становятся описания регулярных действий, предусмотренных должностью героя или правилами игры (здесь работают формы глаголов несовершенного вида):

*Вдруг из кабинета начальника **послышались** какой-то грохот и крики.*

*– Лапин! — **взревел** за шкафом Борис Григорьевич, — ко мне срочно!*

*Когда Саша **вбежал**, Борис Григорьевич **стоял** на столе и **отбивался** мечом от крохотного китайца с детским лицом, со скоростью швейной машинки **тыкавшим** в него пикой. Саша все сразу **понял**, **кинулся** к клавиатуре и с размаху **ткнул** пальцем в клавишу «Escape». Китаец **замер**.*

Ср.:

*У игры много уровней, с нижних можно **переходить** вверх, а с высших **проваливаться** вниз — при этом **меняются** коридоры, **меняются** ловушки, по-другому **выглядят** кувшины, из которых фигурка **пьет**,*

чтобы восстановить свои жизненные силы, но все **остается** по-прежнему: фигурка **бежит** среди каменных плит, факелов, черепов на полу и рисунков на стенах.

Что же касается календарного времени, то его движение осуществляется не с помощью указания исторических дат, а за счет использования косвенных отсылок к фактам реальной действительности. Приведем несколько примеров:

Сама поглядел на часы и вдруг икнул.

– На углу ещё можно взять, — сказал он, — я сейчас сгоняю. Подождёшь? По стакану, а?

В этом эпизоде содержится отсылка к антиалкогольной кампании, проводившейся на территории Советского Союза в соответствии с известным указом Президиума Верховного Совета СССР от 16.05.85 № 2458-XI (ред. от 29.05.87) «Об усилении борьбы с пьянством». На основании этого указа был введен регламент продажи алкоголя в будни с 14-00 до 19-00. Указ действовал вплоть до 24 июля 1990 г.

[<...> *сказал Борис Григорьевич, — отличная газета.*] *На что коммунисты надеются? 50 миллионов человек загубили и сейчас еще что-то бормочут.*

Фраза персонажа должна прочитываться в контексте так называемого «периода второго этапа десталинизации» (вторая половина 80-х — начало 90-х гг.). На волне Перестройки и гласности тема Сталина и его правления стала одной из самых обсуждаемых, в периодической печати и на телевидении постоянно появлялись материалы о репрессиях.

<...> *ему на смену пришёл грохот танковых моторов, так же непонятно где возникший и непонятно куда ушедший через несколько секунд.*

В текст вводится отсылка к периоду «августовского путча» — попытки отстранения М.С. Горбачёва с поста президента СССР, сопровождавшейся вводом войск и танков в Москву 19 августа 1991 г.

Помимо косвенных упоминаний определенных периодов и событий в истории страны, повесть включает и отсылки к эволюционирующей сфере кибертехнологий: распространение в стране персональных компьютеров того или иного типа и пики популярности конкретных компьютерных игр ограничиваются весьма четкими темпоральными рамками: оборудование, терминология да и сами игры меняются достаточно быстро. Такие обороты, как *«эйтишка» с винтом на восемьдесят мегабайт, четырехмегабайтная «супер эй-ти» с цветным ВГА-монитором, триста восемьдесят шестой процессор, ВГА белой сборки,* — обозначают реалии, распространенные в определенный период времени (от середины 80-х до середины 90-х гг.). Бытование игр в жанре аркад,

квестов и авиасимуляторов *Prince of Persia*, *Budokan: The Martial Spirit*, *Targhan*, *Populous*, *Pipe Mania*, *F-15 Strike Eagle*, *F-19 Stealth Fighter* также ограничено определенным временным периодом: для каждой игры известен год выпуска, а также требования к оборудованию, которое, как мы знаем, стремительно менялось, приводя к тому, что игры устаревали. В целом датировка таких явлений подтверждает временные рамки, обозначенные в тексте советскими реалиями: повествование уместается в период с 1989 по 1991 г.

Культурно-коннотированная лексика, введенная В. Пелевиным в текст повести, очень разнообразна. Проиллюстрируем это на фоне составленной нами классификации ККЛ.

Типы культурно-коннотированной лексики, использованной в повести

Опираясь на классификацию С. Влахова и С. Флорина, мы разделили культурно-коннотированную лексику, использованную в произведениях В. Пелевина, на пять основных классов: «Советские реалии», «Образы людей и событий», «Сценарии (сценарии-фреймы, типичные ситуации)», «Прецедентные тексты» и «Компьютерная лексика». Анализируя ККЛ, мы убедились, что единицы каждого класса представляют особую сложность как для читательского восприятия, так и для перевода. Они нередко сопряжены со специфическими коннотациями, которые трудно передать с помощью средств другого языка, а кроме того, полифункциональны.

Реалии, представляющие эпоху позднего Советского Союза, вносят в произведение национально-исторический колорит. В описываемое время существуют *Госснаб*, *КГБ*, *Главмосжилинж*, персонажи используют такие номинации, как *главк*, *подотдел малой древесины*, в тексте описываются *коммунальная ванная*, *подшивка советских газет*, *треугольный матерчатый вымпел*, *выпиленная из раскрашенной фанеры голова Ленина*, *госснабовский бланк*. Именно благодаря таким элементам читатель способен отделить объективную реальность, в которой живет герой, от действительности виртуальной игры. Помимо явлений собственно советской культуры, в тексте встречаются также реалии, распространенные в XX в. и ныне устаревшие (а потому требующие комментария для молодых читателей), например *машинистка* или *диск телефона*.

В группу «Образы людей и событий» входят имена исторических деятелей разных эпох (*хан Кучум*, *Ленин*), а также специфические элементы — названия виртуальных битв в ходе военных операций в Аф-

ганистане и Ливии в известных авиасимуляторах *F-15 Strike Eagle*, *F-19 Stealth Fighter*. Показательно, что современные публикации о таких играх могут иметь заголовки-цитаты из повести В. Пелевина: «*Вы бомбили лагерь под Аль-Джегази?*».

Среди типичных сценариев-фреймов отметим *очередь за портвейном и килькой в томате*, процесс заверения бумаг у начальников в министерствах и главках, празднование *двадцати лет трудовой деятельности* в столовой Госплана, оформление подписки на советские газеты (*Читал последние «Аргументы»? — Я не выписываю*). Определенные сценарии связаны и с жизнью антагонистов Принца — стражников из игры, которых зовут Аббас Абу Бакр, Маруф и т.д. Они получают гуманитарную помощь от США: Аббас <...> *вынул бутылку виски «Уайт Хорс» <...>*. — *Это откуда? — изумился Саиа*.

— *Американцы, — ответил Аббас. — Гуманитарная помощь. Как у вас компьютеры в министерствах начали ставить, так они нам помогать стали.*

Среди разнообразных прецедентных текстов, знакомство с которыми необходимо для читателя повести, чтобы опознать их по косвенным или прямым отсылкам, встречаем работу Д. Карнеги «Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей», роман Дж. Оруэлла «1984», книгу Дж. С. Трмингэма «Суфийские ордены в исламе» (впервые опубликованную в русском переводе в 1989 г.), песню «Подмосковные вечера» («*есть ли бзна?*») и другие.

Объемную группу ККЛ в тексте составляет компьютерный жаргон: русифицированные названия команд, особенностей оборудования (*белая сборка, желтая сборка, винт, эйтишка*), игр (*Популюс, Троаткатель*), действий в игре («*Автоэкзэк себе сделайте*», «*А там шифтом надо и курсорными*», «*Хана бабе. Скоро в ДОС выйдет*»), характерные для периода популярности вышеупомянутых игр.

В. Пелевин намеренно сталкивает ККЛ из разных групп, объединяя их в оригинальные, но практически непере译имые каламбуры: *Знаешь, как Евграф Емельяныч говорит — семь бед, один «Reset»*. Взаимопроникновение советской и виртуальной реальности создается в повести именно за счет таких средств:

— *По старым договорам уже не грузят, — жаловался первый комбинезон, — валюту хотят.*

— *А ты на начало этапа вернись, — отвечал второй, — или вообще загрузись по новой.*

— *Пробовал уже. Егор даже в командировку на комбинат ездил, три раза к директору пытался пройти, пока не подвис.*

Функции культурно-коннотированной лексики, обозначающей реалии в произведении В. Пелевина, разнообразны и нетривиальны. Рассмотрим различные роли, которые играет эта группа текстовых средств, подробнее.

Функции ККЛ в повести «Принц Госплана»

Перечисленные нами типы реалий наполняют тексты самых разных жанров, посвященные позднесоветской и постсоветской эпохе, например, многочисленные мемуары, которые в наше время бытуют преимущественно в электронном виде, в блогах и постах в социальных сетях (например: [Митюшев]). Однако в повести «Принц Госплана» культурно-коннотированная лексика, обозначающая реалии, выполняет сразу целый ряд важнейших функций, не ограничиваясь проекциями на ось исторического времени. Такие элементы:

- создают представление об исторической эпохе;
- формируют эффект взаимопроникновения объективной и виртуальной реальности в рамках специфической поэтики повести;
- конструируют сложное движение сюжетного времени;
- образуют интертекстуальные связи (в том числе и с другими произведениями В. Пелевина);
- становятся значимой составляющей философско-мифологического плана текста.

Все функции тесно связаны друг с другом. На первых двух мы подробно остановились ранее, теперь коснемся остальных. Благодаря введению реалий сюжетное время в повести предстает одновременно односторонним и закольцованным. С одной стороны, Саша Лапин на наших глазах проживает определенный отрезок жизни в позднесоветскую эпоху, он встречается с начальником, с другом-программистом, с рядом высокопоставленных чиновников, становится свидетелем убийства одного из них и косвенным виновником гибели другого, находит ответы на давно интересовавшие его вопросы в беседах с другом и с персонажами «Принца», задается новыми, переживает потрясение и разочарование, дойдя до финала игры, до заветной встречи с «принцессой». С другой стороны, все должностные обязанности Саши и его бытовые действия — типичны, они повторяются, так же как и его действия в игре: столкновения с препятствиями заставляют героя проходить одни и те же «уровни» много раз, и ощущение «дежавю» не оставляют Сашу ни в игре, ни в жизни.

Иллюзорность ощущения самостоятельности, «закольцованность» бытия, двунаправленность формулы «бытие определяет сознание»,

двойственность жизненной роли человека как субъекта-деятеля и объекта действий иных сил — это не только ключевые вопросы близких автору философских концепций, но и темы, затрагиваемые в упоминаемых прецедентных текстах, а также в произведениях самого В. Пелевина («СПИ» [Уржа, Скворцова, 2016], «Девятый сон Веры Павловны» [Скворцова, 2020], «Вести из Непала» и др.)

ККЛ формирует ключевые для произведений В. Пелевина образы, которые позволяют создать авторскую концепцию видения мира, транслирующую идеи философии солипсизма и предполагающую взаимодействие разных ракурсов и модусов бытия:

«Понимаешь, — сказал Петя, — если фигурка давно работает в Госнабе, то она почему-то решает, что это она глядит в монитор, хотя она всего лишь бежит по его экрану. Да и вообще, если б нарисованная фигурка могла на что-то поглядеть, первым делом она бы заметила того, кто смотрит на нее. — А кто на нее смотрит?»

Проблемы передачи реалий при переводе

Обратимся к единственному англоязычному переводу повести, выполненному Э. Бромфилдом. Проблемы, традиционно возникающие при передаче реалий, в данном случае осложняются из-за необходимости воспроизвести специфические функции этих элементов. Опуская реалию или не передавая ее содержание и коннотацию, переводчик может сформировать лауну среди композиционно значимых инструментов в повести.

В ряде случаев Э. Бромфилд удачно встраивает необходимые для понимания реалии элементы прямо в перевод. Так, сочетание *хорошо настроенный VGA белой сборки* передано как *a well-turned VGA monitor assembled in Europe or America* с добавлением информации о предположительной стране производства. *Портвейн* переводится в тексте как *cheap wine*.

Особо отметим, что в переводе проясняются значения некоторых выражений, связанных с игрой. Так, фраза *Скоро в ДОС выйдем*, указывающая на полный проигрыш, передается как *She'll end up in DOS soon*. Не только прояснилась, но и стала однозначной фраза Саши, адресованная командировочному из Пензы. Сидя в отделе Госнаба, этот герой периодически проигрывает (подрывается) в игре *Starglider*, после чего приходится загружать игру с дискеты: *Тогда автоэкзэк себе сделайте, — сказал Саша, — а то вас каждый раз вызывать особо времени ни у кого нет*. Слово *вызывать* может быть прочитано и в контексте сценария-фрейма командировки специалиста в учреждение, и в контек-

сте геймерского жаргона. У Бромфидла этот пассаж актуализирует второе, более фантастическое прочтение: программа автозапуска должна загружать не только игру, но и самого героя, обеспечивать его появление в реальности: *Then at least you should set up an auto-exec for yourself. Nobody's got the time to keep on reloading you.*

В переводе названий советских учреждений нет одного последовательного принципа. Если *Главмосжилинж* передается как *Moscow Housing Construction office*, а Госснаб как *State Supply Office, State Supply, State Supplies*, то номинация главной локации повести — Госплана — транслитерируется как *Gosplan* без пояснений и комментариев. То же происходит с аббревиатурой «КАТЕК» («КАТЭК» — Канско-Ачинский топливно-энергетический комплекс, расположенный на территории Красноярского края).

В других случаях переводчик опускает реалию и отказывается от передачи игры слов. Когда в повести два Дарт Вейдера обсуждают *какую-то статью* — не то «Огонька», не то Уголовного кодекса, упоминание *статьи* как раздела в своде законов при переводе исчезает: *they discussed some magazine article*, хотя в английском языке статья журнала и УК обозначается одним и тем же словом — *article*. Нет в переводе и отсылки к периоду действия «сухого закона». Читая фразу Саши, можно подумать, что он просто слишком поздно собрался идти в магазин за вином: *The shop down at the corner is still open. I'll just get a bottle.* При переводе *вечного русского вопроса «есть ли бзна?»* Э. Бромфилд оставил название песни «Подмосковные вечера» (*Midnight in Moscow*) и упоминание голоса, «задающего вечный вопрос московскому серому небу». Геймерская версия пословицы «*Семь бед, один «Reset»* передается только на уровне общего смысла фразы: *Fix your woes with <Reset>*. Игра слов в оригинале — своего рода вызов переводчику, возможность творческого осмысления авторского приема. Отказ от попытки передать ее какими-либо средствами упрощает переводной текст, лишает его самобытности и оригинальности.

Э. Бромфилд не ставит перед собой задачу воссоздать в переводе особенности русифицированного компьютерного сленга: *эйтишка* превращается в *АТ*, *винт* — в *hard disk* и т.д. Необычная ситуация сложилась с названиями игр, которые в повести В. Пелевина записаны кириллицей и отражают их русифицированное, принятое в среде игроков произношение. Переводчик не возводит их к оригинальным англоязычным названиям, чего можно было бы ожидать, но и не имитирует искажения. Он как будто подбирает к кириллическим номинациям англоязычные эквиваленты, не сверяясь с исходными обозначениями реалий. Потому вместо *Populous* в тексте перевода возникает *Populos*, вместо *Targhan* — *Targkhan*, вместо *Cutthroats* — *Throatcutter* (персона-

жи Пелевина действительно говорят «Троаткаттер»), что наталкивает на вопрос, был ли знаком переводчик с исходными названиями.

Наконец, неожиданное объяснение получает появление в переводе топонима *Al-Baidoi*. В тексте оригинала говорится о локаторе, который «стоит под Аль-Байдой» (имеется в виду один из крупных городов в Ливии Аль-Байда), у Э. Бромфилда же творительный падеж названия города взят в качестве опорной словоформы для транслитерации (вместо *Al-Baida*, или *Al-Bayda*, как чаще пишется в англоязычных источниках).

В целом перевод Э. Бромфилда является безусловно достойной попыткой воссоздать поэтику этого специфического текста В. Пелевина, в нем немало тщательно продуманных и изящных решений. На данный момент это единственная англоязычная версия «Принца Госплана», однако наверняка будут предприняты новые попытки перевода.

Учитывая это, представим некоторые идеи относительно передачи столь значимых и многофункциональных элементов повести, как реалии.

В качестве варианта перевода поговорки можно предложить фразу *Hope for the best, but prepare for <Reset>*, более близкую к структуре аутентичного афоризма *Hope for the best, but prepare for the worst*, а потому узнаваемую для англоязычного читателя.

Номинацию *Госплан* при первом упоминании в тексте можно снабдить поясняющим распространением — *State Planning Committee of the USSR*, после чего оперировать сокращенным обозначением *Gosplan*, уже понятным читателю.

Перевод сочетания *Уголовный кодекс* (*The Criminal Code*) легко встраивается в предложение о статье (*the article*), которую обсуждали персонажи, а о запрете на продажу алкоголя в вечернее время при М.С. Горбачеве можно рассказать в специальной сноске — такие комментарии расширили бы представление об описываемой эпохе у читателей.

Для передачи разговорной окраски слов типа *винт* (винчестер, жесткий диск) можно использовать сленговые обозначения типа *drive*, поскольку номинации *hard disk* выглядят слишком книжными.

Наконец, названия игр должны быть представлены в своем исходном варианте (чтобы англоязычный читатель мог их опознать) либо в тексте повести, либо в сносках к транслитерированным вариантам их русифицированных номинаций.

Выводы

Итак, роль культурно-коннотированной лексики в повести В. Пелевина «Принц Госплана» значима и требует учета при переводе. Ни называя ни одной даты, автор не только погружает читателя в колорит-

ную атмосферу позднесоветского периода, позволяет узнать о занятиях и настроениях сотрудников госучреждений, бытовых проблемах, впечатлениях от книг и газет, но и приобщает к специфической, новой, но уже распространившейся сфере компьютерных игр. В. Пелевину в контексте столкновения обыденной и виртуальной реальности удастся показать сознание человека в переломную эпоху, когда исчезают привычные авторитеты, переоцениваются ценности и не менее настойчиво требуют ответа вечные вопросы бытия. Функции культурно-коннотированных лексем, отсылающих к приметам культуры, типичным сценариям, историческим деятелям и событиям, прецедентным текстам, реалиям игровой культуры, многочисленны и разнообразны. Для того чтобы успешно воссоздать в переводе и отсылки к исторической эпохе, и специфическое движение времени в контексте взаимопроникновения реального и виртуального миров, и интертекстуальные связи, и фило-софско-мифологический план произведения, необходимо донести до читателя содержание реалий, особенности оформления ККЛ (например, русифицированных заимствований в компьютерном сленге), дать представление о каламбурах и аллюзиях. Создателю единственного англоязычного перевода повести Э. Бромфилду удалось решить часть таких задач. Справиться с остальными будущим переводчикам, мы надеемся, помогут идеи и советы, предложенные в данной статье.

Библиографический список

Бархударов Л.С. Язык и перевод. (Вопросы общей и частной теории перевода). М., 1975.

Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура: Лингвострановедение в преподавании РКИ. М., 1990.

Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М., 1980

Гарбовский Н.К. Теория перевода. М., 2004.

Гафаров А. Виктор Пелевин. Принц Госплана. Аннотация к повести. URL: https://frontart.ru/pelevin_prints_gosplana.php.

Золотова Г.А., Онипенко Н.К., Сидорова М.Ю. Коммуникативная грамматика русского языка. 2-е изд. М., 2004.

Катаев Ф.А. Семантика и функции компьютерного дискурса в прозе Виктора Пелевина // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2011. № 2.

Митюшев В. Записки обыкновенного человека. Последняя пятилетка и... еще один год. Т. 3. URL: <http://www.mybio.ru/zapiski/text/chapter75/page1.html>.

Пронина Е. Фрактальная логика Виктора Пелевина // Вопросы литературы. 2003. № 4.

Пропп В.Я. Морфология сказки. Л., 1928.

Ружицкий И. Что мы не всегда понимаем у Достоевского // Русская речь. 2014. № 6.

Сейдашова А.Б. Структура художественного пространства и времени в произведениях В. Пелевина 90-х годов XX века (проблема целостности) : дис. ... канд. филол. наук. М., 2018.

Скворцова В.В. Функции культурно-коннотированной лексики в рассказе В. Пелевина Девятый сон Веры Павловны (на фоне англоязычного перевода) // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Филология. Искусствоведение. 2020. Т. 437. № 3.

Смаровидло А.А. Виды и трудности перевода безэквивалентной лексики с английского языка на русский // Проблемы современной науки и образования. 2016. № 30 (72).

Уржа А.В., Скворцова В.В. Текстовые функции культурно-коннотированной лексики в рассказе В. Пелевина Спи и его англоязычном переводе // Мир русского слова. 2016. № 3.

Фёдоров А.В. Основы общей теории перевода. М., 1983.

Чернов Г.В. К вопросу о передаче безэквивалентной лексики при переводе советской публицистики на английский язык // Уч. записки МГПИИЯ. Т. XVI. М., 1958.

Шейман Л.А. Об учете этнокультуроведческой лексики в русскоязычных курсах для нерусских учащихся // Рус. яз. в национальной школе. 1978. № 5.

Bal M. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto, 2009.

Genette G. *Figures III*. Paris, 1972.

Hatim B., Mason J. *The Translator as Communicator*. London, New York, 1997.

Pettini S. *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization. (Culture Specificity between Realism and Fictionality)*. London, New York, 2022.

Quirk R. *Words at work. Lectures on textual structure*. Harlow, 1986.

References

Barkhudarov L.S. *Yazyk i perevod (Voprosy obshchey i chastnoy teorii perevoda)*. [Language and Translation (Issues of General and Descriptive Translation Studies)]. Moscow, 1975.

Vereshchagin E.M., Kostomarov V.G. *Yazyk i kul'tura: Lingvostranovedenie v prepodavanii RKI*. [Language and Culture: Lingvocultural Studies in Teaching Russian as a Foreign Language]. Moscow, 1990.

Vlakhov S., Florin S. *Neperevodimoe v perevode* [Untranslatable in Translation]. Moscow, 1980.

Garbovskiy N.K. *Teoriya perevoda*. [Theory of Translation]. Moscow, 2004.

Gafarov A. *Viktor Pelevin. Prints Gosplana. Annotatsiya k povesti*. [Victor Pelevin. Prince of Gosplan. Annotation for the Novel]. URL: https://frontart.ru/pelevin_prints_gosplana.php

Zolotova G.A., Onipenko N.K., Sidorova M.Yu. *Kommunikativnaya grammatika russkogo yazyka*. [Communicative Grammar of Russian Language]. Moscow, 2004.

Kataev F.A. *Semantika i funktsii komp'yuternogo diskursa v proze Viktora Pelevina*. [Semantics and Functions of Computer Discourse in Prose by Victor Pelevin]. In: *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology]. 2011. No. 2.

Mityushev V. *Zapiski obyknovennogo cheloveka, glava 75. Poslednyaya pyatiletka i... eshche odin god*. [Notes of an ordinary man. Chapter 75. The last five-year and... one more year]. Vol. 3. URL: <http://www.mybio.ru/zapiski/text/chapter75/page1.html>

Pronina E. *Fraktal'naya logika Viktora Pelevina*. [Fractal logics of Victor Pelevin]. In: *Voprosy literatury*. [Issues of Literature]. 2003. No. 4.

Propp V.Ya. *Morfologiya skazki*. [Morphology of a Tale]. Leningrad, 1928.

Ruzhitskiy I. *Chto my ne vseгда ponimaem u Dostoevskogo*. [What do we not always understand in Dostoevsky]. In: *Russkaya rech'*. [Russian Speech]. 2014. No. 6.

Seydashova A.B. *Struktura khudozhestvennogo prostranstva i vremeni v proizvedeniyakh V. Pelevina 90-kh godov XX veka (problema tselostnosti)*. [Structure of Literary Space and Time in the Works by V. Pelevin in 90-s of XX century]. Thesis of Philol. Cand. Diss. Moscow, 2018.

Skvortsova V.V. *Funktsii kul'turno-konnotirovannoy leksiki v rasskaze V. Pelevina Devyatyy son Very Pavlovny (na fone angloyazychnogo perevoda)*. [“Vera Pavlovna’s Ninth Dream” — Realia in Translation and Pelevin’s Concept of Time, Sleep and Philosophy of Solipsism]. In: *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya Filologiya. Iskusstvovedenie*. [Bulletin of Chelyabinsk State University. Series: Philology and Arts]. 2020. Vol. 437. No. 3.

Smarovidlo A.A. *Vidy i trudnosti perevoda bezekvivalentnoy leksiki s angliyskogo yazyka na russkiy*. [Ways of translating and difficulties in translating realia from English into Russian]. In: *Problemy sovremennoy nauki i obrazovaniya*. [Issues of Modern Science and Education]. 2016. No. 30 (72).

Urzha A.V., Skvortsova V.V. *Tekstovye funktsii kul'turno-konnotirovannoy leksiki v rasskaze V. Pelevina Spi i ego angloyazychnom perevode*. [Textual functioning of words denoting cultural realia in Pelevin's "Sleep" and its English translation]. In: *Mir russkogo slova* [The World of Russian Word]. 2016. No. 3.

Fëdorov A.V. *Osnovy obshchey teorii perevoda*. [Foundations of General Theory of Translation]. Moscow, 1983.

Chernov G.V. *K voprosu o peredache bezekvivalentnoy leksiki pri perevode sovetskoy publitsistiki na angliyskiy yazyk*. [To the issue of Translating Realia in Soviet Media into English]. In: *Uch. zapiski MGPIIYa*. [Scientific Bulletin of Moscow State Pedagogic Institute of Foreign Languages]. Vol. XVI. Moscow, 1958.

Sheyman L.A. *Ob uchete etnokul'turovedcheskoy leksiki v russkoyazychnykh kursakh dlya nerusskikh uchashchikhsya*. [About Ethnocultural Words in Courses of Russian for Non-Russian Students]. In: *Rus. yaz. v natsional'noy shkole*. [Russian Language in National School]. 1978. No. 5.

Bal M. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto, 2009.

Genette G. *Figures III*. Paris, 1972.

Hatim B., Mason J. *The Translator as Communicator*. London, New York, 1997.

Pettini S. *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization. (Culture Specificity between Realism and Fictionality)*. London, New York, 2022.

Quirk R. *Words at work. Lectures on textual structure*. Harlow, 1986.