

А.В. Герцик  
(Мозырь, Беларусь)

*В статье рассмотрены особенности стиля повести «Принц Госплана», которая написана в форме компьютерной игры, и повести «Шлем ужаса», написанной в виде Интернет-чата. Охарактеризовано соотношение русскоязычной и английской лексики в произведениях, описаны примеры лексических симбиозов и англо-русских литературных фразеологизмов. Высказано суждение, что жанровая природа повестей становится определяющим фактором их художественного стиля.*

Так уж повелось, что в переломные исторические эпохи русский язык подвергался многочисленным экспериментам. В начале XX века футуристы искали новые способы художественной выразительности, подвергая слова разного рода трансформациям, смысловым, фонетическим и морфологическим.

Через сто лет после них наши современные авторы пытаются соединить русский и английский языки в некий «новояз». Подобного рода синтез можно отметить в творчестве таких авторов, как Оксана Робски и Зотов, причем языковые соединения наличествуют уже в названиях произведений: один из романов О. Робски называется «Про любовь on», а у Зотова почти все романы имеют русско-английские названия: «Ад & Рай», «Апокалипсис Welcome», «Москва», «Страшный Суд 3D».

Но подобным соединением, собственно, и исчерпывается вся новая художественная выразительность, поскольку тексты написаны обычным русским языком, очень примитивным у О. Робски, и не лишенным таланта у Зотова.

Значительно интереснее в языковом и художественном планах повести В. Пелевина «Принц Госплана» (1991) и «Шлем ужаса» (2005), написанные в стиле компьютерной игры и Интернет-чата.

Начинается «Принц Госплана» со своеобразной инструкции для дилетантов к компьютерной игре, которая в то же время исполняет роль своеобразного предисловия, которое заменяется английским словом «Loading» (загрузка): «По коридору бежит человеческая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу «Up», она подпрыгнет вверх, выгнетса, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой. Если нажать «Down», она присядет и постарается что-то поднять с земли под ногами. Если нажать «Right», она побежит вправо. Если «Left» – влево. Вообще, ею можно управлять с помощью разных клавиш, но эти четыре – основные» [1, 3].

«Шлем ужаса» открывается вполне традиционным предисловием, в котором приводятся слова самого автора об истории создания произведения: «Это очень интересный проект издательства: всем участникам было дано задание написать версию какого-нибудь мифа по своему выбору, в любой форме. Я попросил дочку своих знакомых итальянцев выбрать для меня миф, она долго думала, а потом прислала мне мэйл с одним-единственным словом «Minotaurus»...

В результате на свет появилось изложение мифа о Минотавре, написанное в форме Интернет-чата» [2, 2].

«Шлем ужаса» начинается своеобразным электронным эпиграфом, построенном на синтезе русской и английской лексики: «Креатифф о Тезее и Минотавре [Started by Ариадна] at xxx pt xxx xxx BC GMT

*Построю лабиринт, в котором смогу затеряться с тем, кто захочет меня найти, – кто это сказал и о чем?» [2, 1].*

Главы повести «Принц Госплана» имеют также английское название «Level» (уровень), а их нумерация соответствует разным уровням игры. После «Level 4», когда условный герой – Принц – погибает, следует «Autoexec. bat» (прошла казнь), которая возвращает действие к исходной точке.

После достижения последнего – двенадцатого – уровня следует «Game paused» (остановка игры), в которой Саше Лапину кажется, что он может вернуться в реальность, но стоит ему включить компьютер, как на экране снова высвечивается надпись «Level 1». Выход из игрового пространства видится герою во сне, которым завершается все повествование: «...если нажать одновременно клавиши «Shift», «Control» и «Return», а потом еще дотянуться до клавиши, на которой нарисована указывающая вверх стрелка, и нажать ее тоже, то фигурка, где бы она ни находилась и сколько бы врагов перед ней ни стояло, сделает очень необычную вещь – подпрыгнет вверх, выгнетса и в следующий момент растворится в небе. Have a nice DOC! B>>» [1, 62].

«Шлем ужаса» по формальным признакам очень похож на пьесу, поскольку участники действия обмениваются репликами, хотя при этом не видят и не слышат друг друга: все ответы и возражения появляются на экране. Имена героев условные и написаны в английской транскрипции, хотя во время диалогов они называют друг друга в русскоязычных эквивалентах: [Organizm (-:)] Организм, [Romeo-y-Cohiba] Ромео, [Nutscreacker] Целкунчик, [Monstradamus] Монстрадамус или Монстр (в кратком варианте), [Ariadna] Ариадна, [Isolda] Изольда, [UGLI 666] Угли, [Sliff \_zoSSchitan] Слив, а на последних страницах к ним добавляется Тесея, имя которого подается в двух вариантах [Theseus] и [TheZeus]. Здесь Пелевин мастерски строит игру английских слов: в первом варианте – это имя афинского героя, во втором – имя верховного олимпийского божества – Зевса.

В тексте «Принца Госплана» много типично компьютерной лексики: *эйтишка, винт в восемьдесят мегабайт, курсорные клавиши, подвисает, скоро в DOC войдет*; названий игр – «Абрахамс», «Крэйзи бёрд», «Принц», «Тархан», «Старлайдер», «Аркионд», «Проткаттер» (все названия В. Пелевин дает именно так – в русской фонетической транскрипции). Есть даже одна поговорка, соединяющая в себе русские и английские слова: «Семь бед – один Reset».

В «Шлеме ужаса» к созданию неологизмов в наибольшей степени склонен Слив. Иногда они основаны на соединении русских и английских слов: «научный fuckT»; в других – на присоединении эпинтетической согласной, причем целое выражение приобретает в этом случае нарочито огрубленный смысл: «фантазия блямор»; а иногда целое высказывание героя соединяет

в себе неологизмы перестроечного времени и русско-английские словесные подобию: *«Весь кошерноготический гламур и поле чудес, на котором вас каждый день иппут в шопинг под фотографией денежного дерева»* [2, 154]. Слив единственный из действующих лиц, кто употребляет русскую нецензурную лексику, но допускает в ней очень много ошибок, так что слова теряют свой традиционный облик и воспринимаются уже не столь однозначно.

В «Level 5» «Принца Госплана» герой пересекается с чужеродными игровыми пространствами, в которых игроки противостоят советской военной технике; здесь начинается парадокс, смена нравственной парадигмы: в американской игре русские должны терпеть поражения. Стилистика в сцене чествования героя-победителя основана на резком столкновении недавно безусловного советского патриотизма с достижениями в американской компьютерной игре. Комизм ситуации достигается здесь объединением в одном контексте привычной советской лексики и «суперменских» подвигов товарища Старопопикова: *«Сегодня исполняется двадцать лет трудовой деятельности Кузьмы Ульяновича Старопопикова в Госплане. И сегодня же утром Кузьма Ульянович сбил над Ливией свой тысячный Миг! <...> Я беру на себя смелость сказать, что Кузьма Ульянович – лучший пилот Госплана. И недавно полученный им от Конгресса орден «Пурпурное сердце» будет на его груди уже пятым»* [1, 65].

Разные игры, в которые попадает Саша Лапин, выписаны в разных стилевых манерах. Так, военная игра «Абрахамс» выписана в духе батальной литературы, приключения героя в метро и гастрономии содержат множество перестроечных социологических клише, а сказка, которую рассказывает Саша воину Аббасу, содержит в себе стилизацию в духе восточных средневековых книг.

В «Шлеме ужаса» также наличествует пародия, объектом которой является научный дискурс, устами Ариадны описан шлем на голове Астериска: *«Я помню, что шлем ужаса состоял из нескольких главных деталей и множества вспомогательных. У деталей были странные названия: фронтальный сачок, решетка сейчас, лабиринт-сепаратор, рога изобилия, зеркало Тарковского и так далее»* [2, 52–53].

Описания Ариадны по-женски эмоциональны, а потому Щелкунчик и Монстрадамус, наиболее образованные из персонажей, вынуждены ее постоянно переспрашивать и уточнять детали.

Описание работы шлема также дано через восприятие Ариадны: *«... на твоё лицо ложится нежный отблеск летнего дня. Вот так же и фронтальный сачок, нагреваясь под действием падающего на него потока впечатлений, передает тепло на решетку сейчас. Решетка возгоняет хранящиеся в верхней части шлема прошлое, которое переходит в туманное состояние и под давлением обстоятельств поднимается в рога изобилия. Рога изобилия выходят из лба, огибают шлем по сторонам и сплетаются в затылочную косу, которая спускается в основание шлема. Там, под решеткой сейчас, находится область будущего, куда выбрасываются пузыри надежды, возникающие в затылочной косе. Эти пузыри, поднимаясь, лопаются на решетку сейчас, создавая давление обстоятельств, приводящее к тому, что в лабиринте-сепараторе возникает поток впечатлений. А поток впечатлений, в свою очередь, расширяется о фронтальный сачок, нагревая решетку сейчас и возобновляя энергию цикла»* [2, 53–54].

В приведенных отрывках использована псевдонаучная стилистика, основанная не на объективных данных, а на литературных и культурологических реминисценциях: *«рога изобилия», «зеркало Тарковского», «давление обстоятельств», «пузыри надежды»* (явная параллель с «пузырями земли» из шекспировского «Макбета»), *«поток впечатлений»* (синоним «потока сознания», понятие, которым называли особую разновидность художественного метода в литературе начала XX века).

В «Шлеме ужаса» способностью передвигаться внутри лабиринта наделены четыре персонажа: Ариадна, Изольда, Ромео и Слив. Причем символика имен здесь вполне очевидна: Ариадна задает направление, она видящая, ее сны играют роль путеводной нити для остальных; Изольда и Ромео по определению – герои-любовники, которые стремятся отыскать друг друга, не подозревая, что у каждого из них есть своя «пара», у Ромео – Джульетта, у Изольды – Тристан, отсюда становится понятной финальная ошибка героев, они нашли совсем не того, кого искали. Ромео и Изольду мало заботят рационалистические размышления Монстрадамуса и Щелкунчика.

Слив воплощает непосредственное действие, поэтому в финале именно он оказывается со шлемом ужаса на голове и навязывает всем остальным свое видение окружающего мира.

Стилистика большинства пелевинских портретов в «Принце Госплана» включает и авторские оценки; в большинстве случаев она негативна, что достигается подбором соответствующих эпитетов и сравнений, как это происходит с описанием внешности Эммы Николаевны: *«Её лицо было густо покрыто пудрой и напоминало присыпанный стрептоцидом большой розовый лишай»* [1, 14].

Портрет Старопопикова выдержан в типично гоголевской стилистике образа «маленького человека»: *«...это был низенький, полненький и лысенький мужичок в толстых очках, одна дужка которых была обмотана черной ниткой. Он совершенно ничем не выделялся – наоборот, был за столом самым незаметным, и, только приглядевшись, Саша заметил на его груди несколько рядов орденских планок – правда, тоже незнакомых»* [1, 25].

Внутренние монологи Саши Лапина содержат характеристики его отношения к сослуживцам, особенно негативно герой относится к своему начальнику, Борису Григорьевичу: *«Саша ненавидел Бориса Григорьевича той длительной и спокойной ненавистью, которая знакома только живущим у жестокого хозяина сиамским котам и читавшим Оруэлла советским инженерам»* [1, 4]. Характеристика в известной степени гротескна, поскольку соединяет понятия, принадлежащие к разным смысловым рядам: сиамский кот – Оруэлл – советский инженер.

Саша с трудом переносит ограниченность окружающих его сослуживцев, но вынужден по старой, еще доперестроечной, привычке приспособляться: *«Господи, да на что же я надеюсь? – подумал он. – Что я буду здесь делать через год? А ведь они хоть очень глупые, но все видят. И все понимают. И не прощают ничего. Каким же оборотнем надо быть, чтобы здесь работать...»* [1, 32].

Слово «оборотень» является ключевым, поскольку Саша Лапин существует в повести в двух ипостасях – скромного служащего Госснаба (в реальности) и участника компьютерной игры Принца (в виртуальном пространстве). Эти две составляющих художественного образа все время

переплетаются, поскольку герой стремится уйти от окружающей его действительности, которую он с трудом переосмыслит, вымышленный мир, где он чувствует себя относительно комфортно, но разумом понимает ограниченность этого комфорта, недаром последний свой сон герой видит в какой-то убогой комнатухе, заваленной никому не нужной рухлядью.

В «Шлеме ужаса» ключевых слов два, но они не существуют одно без другого, это «лабиринт» и «Минотавр». Герои постоянно размышляют об их значении в том лабиринте, в каком все они оказались по чьей-то недоброй воле. Щелкунчик и Монстрадамус олицетворяют начало философско-рационалистическое, в их уста вложены определения многих понятий современной цивилизации: «...Минотавр – это дух времени, *Zeitgeist*, который проявил себя в виде коровьего бешенства, отсюда его символическая репрезентация в виде человека с бычьей головой. В искусстве ему соответствует постмодернизм, который и есть коровье бешенство культуры, вынужденной питаться порошком из собственных костей. А в политике это то, что видишь и чувствуешь, когда включаешь телевизор» [2, 146].

Некоторые рассуждения Щелкунчика сформулированы афористично: «Ты не допускаешь, что это «некоторое время» до того, как все станет ясно, и есть жизнь?» [2, 144].

Монстрадамус также склонен к афористичной риторике, в которой легко узнаваема реальность перестроенной эпохи: «Только мне надоели эти лабиринты, в которых нельзя ни заблудиться, ни выйти на свободу. И все эти Минотавры с розами на ххх, которые обещают вот-вот вывести к звездам» [2, 149]. Здесь игра смыслов: еще одно имя Минотавра в романе – Астерий (Звездный), да и широ-

ко известное выражение «*Per aspera ad astra*» («Через тернии к звездам») также упомянуто в тексте.

В. Пелевин поочередно надевает маски своих персонажей и делает весьма интересные умозаключения. Устами Щелкунчика дается следующее определение дискурса: «Дискурс, сказал волосатый, это место, где рождаются слова и понятия, лабиринты и Минотавры, Тесеи и Ариадны. Даже сам дискурс рождается не где-нибудь, а именно в дискурсе. Однако парадокс заключается в том, что хотя в нем и возникает вся природа, сам он в природе не встречается и разработан совсем недавно. Другой трагический диссонанс в том, что хотя все и рождается в дискурсе, сам дискурс без государственных или частных дотаций длится не больше трех дней и затухает навсегда. Поэтому у общества не может быть задачи актуальнее, чем дотировать дискурс» [2, 141].

Такое определение научного дискурса тоже выдержано в пародийно-комических тонах, оно основано на использовании приблизительной описательной терминологии. Собственно весь приведенный отрывок – это тоже вид дискурса, когда макросоциальный феномен – научное понятие – доводится до человека путем дозированного информационного воздействия.

Таким образом, в упомянутых повестях В. Пелевина чередуются различные лексические и стилиевые пласты, что позволяет автору выполнить свою художественную задачу: отобразить различные тенденции перестроенного и постперестроенного времени, используя для этого разнообразные аллегории, речевые штампы, иногда узкоспециальную лексику и профессиональный жаргон, языковые заимствования и соединения, и даже слова, которые находятся за пределами литературного языка.

#### Литература

1. Пелевин, В.О. Принц Госплана / В.О. Пелевин. – М.: Эксмо, 2005.
2. Пелевин, В.О. Шлем ужаса: Креатифф о Тезее и Минотавре / В.О. Пелевин. – М.: Открытый мир, 2005.