

УДК 821.161.09"1992/..." : 81'42

## СЕМАНТИКА И ФУНКЦИИ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА В ПРОЗЕ ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА

**Филипп Андреевич Катаев**

аспирант кафедры новейшей русской литературы

Пермский государственный педагогический университет

614990, Пермь, ул. Сибирская, 24. kataev.f@yandex.ru

Статья посвящена малоизученной проблеме взаимодействия литературного и компьютерного дискурсов, в частности влиянию компьютерных и интернет-технологий на литературный текст. Главная задача – анализ трансформаций художественного языка под воздействием компьютерного дискурса. В качестве объекта исследования представлена проза Виктора Пелевина 1990–2000-х гг. в ее эволюции: от повести «Принц Госплана» (1991) до романа «Шлем ужаса» (2005). Прослеживается использование компьютерного дискурса в произведениях Пелевина на различных уровнях поэтики писателя: жанр, сюжет, картина мира, фабула, система персонажей и др.

**Ключевые слова:** поэтика современной прозы; Виктор Пелевин; компьютерный дискурс; интернет; киберпанк; чат; компьютерная игра; мистификация; сюжет; фабула.

Революционные преобразования, вызванные появлением компьютерных технологий, повлияли на все сферы нашей жизни. Один из крупнейших современных социологов Мануэль Кастельс считает интернет основой социальной жизни. В книге с показательным названием «Галактика интернет» он пишет: «Интернет и компьютерные сети в целом уже стали становым хребтом всех современных обществ по всему миру» [Кастельс 2004: 6]. Такое положение представляет собой актуальную проблему для современной гуманитарной мысли. Жан Бодрийяр предупреждает об опасностях развития новых технологий: «Сегодня мы находимся на таком этапе нашей эволюции, на котором нам не дано знать, освободит ли нас, как на то надеются оптимисты, достигшая высшей степени сложности и совершенства техника от самой техники или же мы идем к катастрофе» [Бодрийяр 2006: 21]. В любом случае технологический прорыв означает начало новой эры, полагает М.Эпштейн: «Теперь, после всех прорывов в электронике, информатике, генетике, меметике, биотехнологии, нанотехнологии, совершенно ясно, что мы живем не в конце, а в начале огромной исторической эпохи. Мы – питекантропы технического века» [Эпштейн 2004: 127].

Современное литературоведение пока не часто обращается к исследованию влияния компьютерных технологий на литературу. В самом общем виде эта проблематика рассматривается в

книге А.Г.Сидоровой «Коммуникативные стратегии и культурные практики в поле литературы». «Литература становится более технологичной», – отмечает автор [Сидорова 2009: 5].

Но такая метаморфоза, вызванная внедрением новых технологий, порождает целый ряд вопросов. Как литературная среда, консервативная по своей природе, реагирует на активную компьютеризацию жизни? Отторгает ли художественное слово этот процесс или преобразуется, принимая его? Как трансформируется поэтика художественного произведения под воздействием компьютерного дискурса? Именно этих проблем мы коснемся нас в рамках данной статьи.

В работах, близких теме нашего исследования, авторов в основном интересует не столько исследование поэтики литературы, сколько проблема ее нового бытования – функционирование литературы в интернете<sup>1</sup>. Опыт осмысления трансформаций литературного текста под воздействием компьютера предпринят Т.Н.Марковой в статье «Компьютерные технологии и компьютерные приемы в новейшей прозе». Рассмотрев проявления компьютерного дискурса в текстах – «Flashmob. Государь всея Сети» А.Житинского, «Бесконечный тупик» Д.Галковского, «Номер Один, или В садах других возможностей» Л.Петрушевской, «Пространство Готлиба» Д.Липскерова, «Я – не Я» А.Слаповского, «Принц Госплана», «Generation П», «Шлем ужаса» В.Пелевина, – автор приходит

к выводу: «компьютеризация литературы на сегодняшний день представляется одной из самых интересных и перспективных теоретических проблем литературоведения» [Маркова 2009: 17].

В настоящей работе мы не претендуем на теоретическое исследование проблемы в целом. Она может быть решена методом историко-литературного анализа конкретных текстов последних десятилетий, принадлежащих писателям, которые в той или иной степени включают компьютерный дискурс в свое творчество. (Понятие «компьютерный дискурс» здесь означает совокупность элементов, имеющих отношение к миру цифровых технологий.) Таких писателей становится все больше. Это, например, Д.Галковский («Бесконечный тупик», «Друг утят»), Б.Акунин («Квест»), В.Тучков («Танцор. Смерть приходит по Интернету»), А.Матвеев («Любовь для начинающих пользователей»), И.Охлобыстин («XIV принцип»), А.Минаев («Media Sapiens»), О.Славникова («Легкая голова») и нек. др.

В качестве объекта исследования настоящей статьи избрана проза Виктора Пелевина. Именно этот автор едва ли не в каждом своем произведении активно использует ресурсы компьютерного языка, технические изобретения, модели общения интернет-среды. Но важнее всего то, что виртуальная компьютерная реальность является для Пелевина средством моделирования собственных текстовых миров. При всей значимости темы она еще не становилась предметом исследовательского внимания, хотя сегодня насчитывается немало работ по творчеству Пелевина, в том числе диссертаций, посвященных исследованию его текстов<sup>2</sup>. В отдельных статьях о поэтике Пелевина литературоведы и критики, не рассматривая специально использование Пелевиным компьютерного дискурса, касаются этой проблемы в связи с другими аспектами его творчества: Т.Н.Маркова в уже упоминавшейся статье [Маркова 2009], Л.Данилкин в рецензиях [Данилкин 2005]. М.Липовецкий и Е.Пронина отмечали использование компьютерной игры в качестве сюжетобразующего элемента повести Пелевина [Липовецкий 1999], [Пронина 2003]. Целью настоящей работы является исследование различных явлений компьютерного дискурса как фактора текстообразования в прозе Виктора Пелевина.

Анализ произведений Пелевина в эволюции обнаруживает любопытную закономерность: степень вовлеченности в них компьютерного дискурса прямо зависит от уровня «компьютеризации» страны и общества. Поэтому его произве-

дения мы будем рассматривать здесь в хронологическом порядке.

Впервые писатель обращается к компьютерному дискурсу в повести «Принц Госплана» (1991). В то время Виктор Пелевин воспринимался как писатель-фантаст и публиковался в журнале «Химия и жизнь» (первая публикация – сказка «Колдун Игнат и люди», вышедшая в 1989 г.), где в то время был один из лучших разделов фантастики. Однако фантастическое допущение, являющееся краеугольным камнем любого фантастического произведения, вводится Пелевиным в текст лишь как повод для разговора о современности. И повесть «Принц Госплана» нельзя назвать научной фантастикой. Хотя само обращение автора к компьютерной игре как аналогу реального мира в это время отчасти воспринималось как свойственное научной фантастике технологическое прогнозирование. Но у Пелевина все обстояло одновременно и проще (он обратился к «игрушке» – компьютерной игре), и сложнее (эта игра для него стала средством моделирования виртуальной реальности, а поиск иной реальности и стал основной темой едва ли не всех его произведений).

В начале 90-х гг. компьютеры использовались либо для различных вычислений в технических сферах деятельности, либо как игрушки. На то обстоятельство, что Пелевин конструирует мир повести по принципу компьютерной игры, довольно прозрачно указывает название. Как отмечает критик Е.Пронина, «“Принц Персии” – одна из первых компьютерных игр, появившаяся где-то в начале 90-х, с книжным, романтическим сюжетом и графикой, напоминающей фильм. Для пользователя эта игра – настоящая сенсация. Ведь теперь на экране уже не какой-нибудь кружочек, поедающий точки на черном фоне, а яркие персонажи: принц, янычары с ятаганами, в чалмах и живописной одежде, красавица-принцесса и злой колдун в остром колпаке и мантии» [Пронина 2003: 5–6].

Воздействие компьютерных технологий ощущается в повести Пелевина и на уровне сюжета, и на уровне структуры художественного мира.

Для адекватного понимания текста крайне важен эпиграф. В электронном варианте текста он выглядит вполне однозначно: компьютерная команда «B > MS DOS». В системе DOS надпись «B >» на экране монитора является отправной точкой для формулирования той или иной текстовой команды, отдаленным эквивалентом рабочего стола в операционной системе Windows. В сочетании с дальнейшим текстом – слово «пролог» заменено на слово «Loading» – это про-

читывается как подготовка к загрузке игры. Таким образом, писатель с самого начала задает «код», организующий прочтение, это вступление в мир компьютерной игры. Примечательно, что в книжном варианте повести (например, [Пелевин 1998]) эпитафия выглядит несколько иначе (рис.1). Компьютерная команда оформлена как символы рунического алфавита!

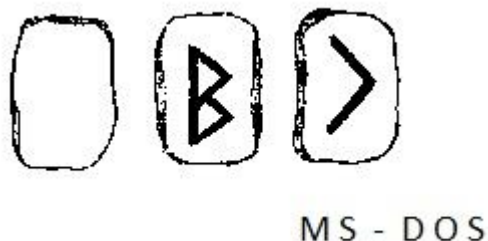


Рис.1

В таком начертании эпитафия скрещиваются два контекста: рунический алфавит друидов и компьютерный «язык». Такой, на первый взгляд простой, графический ход сразу создает впечатление некоторой сакральности виртуального пространства, в которое погружается герой повести.

Те же самые символы мы можем обнаружить еще в одном пелевинском тексте: в эссе «Гадание на рунах, или рунический оракул Ральфа Блума» (1990). Последовательность трех символов здесь трактуется как гадательный расклад: «Первая руна (правая) описывает сложившуюся ситуацию, вторая (центральная) – требуемое направление действий, третья (левая) – ситуацию, которая последует» [Пелевин 1990]. Первый символ, перевернутая руна Огня, означает, что «гибнет дружба, партнерство, брак или какая-то часть вашей личности, уже утратившая силу и полезность» [там же], второй – «плодородие, которое способствует росту и символически, и реально» [там же]. Третий – руна Одина – означает Непознаваемое.

Однако этим игра мифологического и компьютерного контекстов повести «Принц Госплана» не исчерпывается. Известно, что друиды, использовавшие рунический алфавит, были жрецами, т.е. принадлежали к особой группе людей, «осуществляющих функции посредничества между людьми и богами» [Новая Рос. энциклопедия 2009: 339]. Главный герой повести, системный администратор Саша Лапин, также исполняет роль проводника, только между человеком и компьютером.

В композиции повести обнаруживается тот же код. Части оформлены в соответствии с принципами компьютерной игры: «пролог» заменен на «Loading», «Глава 1» на «Level 1» и т.д. Эти

приемы применяются в соответствии с логикой повествования. Цель игры «Prince of Persia» заключается в том, чтобы пробраться из подземелья замка в башню, дабы спасти принцессу. Сашу Лапина посылают в Госплан с поручением. Здание Госплана и становится тем замком, по которому путешествует принц. При этом если глава «Level 4» заканчивается гибелью героя, что в компьютерных играх отнюдь не редкость, то следующая часть текста озаглавлена «Autoexec.bat – level 4», что означает автоматическую загрузку на начало проходимого уровня. Такое возвращение к первому уровню действительно происходит: начало текста обеих глав полностью идентично. После главы «Level 8», где герой, воспользовавшись секретным паролем, попадает на самый последний уровень, следует глава «Level 12»: читатель вслед за главным героем как будто «перескакивает» через три главы. Когда герой отлучается из здания Госплана, т.е. покидает игровую локацию, следует глава «Game paused». Добравшись до последнего, двенадцатого, уровня, герой начинает проходить игру вновь – и повесть завершается главой «Level 1». Таким образом, текст полностью построен в логике компьютерной игры. И существует стратегия чтения, позволяющая понимать, что все описанное – ход игры сидящего за компьютером сотрудника Госплана.

Обратимся к уровню сюжета. Каждый персонаж повести играет в какую-либо компьютерную игру, т.е. существует одновременно в двух пространствах – виртуальном и реальном. Пелевин только в начале и в конце повести указывает, что Саша Лапин сидит за компьютером, на протяжении остального повествования герой мгновенно перескакивает из реального мира в игру и так же мгновенно возвращается обратно. При этом между этими двумя мирами нельзя провести границы: одно и то же пространство является и пространством, в котором разворачивается игра, и реальным пространством. Как подметил М.Липовецкий, «“Принц Госплана” наполнял плоскую и фиктивную рамку игры самим собой и тем самым превращал симуляцию в свою, свободную реальность» [Липовецкий 1999: 210]. Мы видим полное отождествление персонажей со своими виртуальными alter ego. Здесь не компьютер очеловечивается, а сам человек виртуализируется, в буквальном смысле забывает себя:

«– Но куда деваются те, кто играет? Те, кто управляет принцем?»

– Помнишь, как ты вышел на двенадцатый уровень? – спросил Итакин и кивнул на экран.

– Помню.

– Ты можешь сказать, кто бился головой о стену и прыгал вверх? Ты или принц?

– Конечно, принц, – сказал Саша. – Я и прыгать-то так не умею.

– А где в это время был ты?

Саша открыл, было, рот, чтобы ответить, и замер» [Пелевин 1998: 137].

Персонажи повести находятся в пограничном состоянии между двумя реальностями. При этом, если Саша Лапин, умирая в игре, автоматически возрождается, то другой персонаж, Кузьма Ульянович, встретивший в неигровом мире виртуальных персонажей, членов Организации Освобождения Палестины, получает серию огнестрельных ранений и умирает от сердечного приступа. В виртуальном мире герой умирает от выстрелов – но переживания так сильны, что от испуга у него случается сердечный приступ. Пелевин очень точен, он не забывает о двойных мотивировках.

Если в повести «Принц Госплана» Пелевин использует приемы компьютерной игры, в рассказе «Святочный киберпанк, или рождественская ночь-117.DIR» (1999) он непосредственно обращается к популярному жанру сетевой литературы – так называемому киберпанку. Литература киберпанк, появившаяся как ответвление научной фантастики, описывает симбиоз человека и машины, причем машина (и все связанные с нею элементы: киберпространство, виртуальная реальность, искусственный интеллект, киборги, биороботы и т.п.) непременно побеждает [Кузнецов 1998: 240–241].

В рассказе «Святочный киберпанк, или рождественская ночь-117.DIR» (1999) моделируется ситуация, когда целый город на сутки попадает под власть компьютера. И здесь снова «на входе» в текст автор отсылает к компьютерной реальности. Латинские символы «.DIR» – это обозначение видеофайла формата Adobe Director Movie (видеоролик, открывающийся с помощью программы Adobe Director). В случае пелевинского рассказа окончание «.DIR» в заглавии служит недвусмысленным намеком на то, что текст следует воспринимать скорее как файл внутри компьютера, нежели как достояние бумажного листа.

Пелевин постоянно идет вровень с веком. К концу 90-х гг. развитие компьютерных технологий позволило рядовому пользователю успешно взаимодействовать с компьютером. С появлением операционной системы Windows-95, оснащенной уже привычным сегодня графическим (а не текстовым, как было в системе DOS) интерфейсом, компьютер начинает играть все более значимую роль. С новым программным обеспе-

чением он может выполнять функции секретаря, храня в своей памяти важные документы, информацию о предстоящих делах и т.п. Центральное событие рассказа состоит в том, что вирус «РН-117.DIR» («Рождественская ночь»), заразив компьютер мэра города Петропавловска Ванюкова, на один день «захватил» управление государственными и криминальными структурами города. Вирус перетасовал распланированные задания, заставив уличных рабочих «валить Кишкерова» [Пелевин 1996], а профессиональных убийц расчищать центральную улицу, «чтоб не осталось ни одного бугра» [там же] и т.п.

Компьютер, зараженный вирусом, предстает как один из главных героев рассказа. В этом смысле показателен финал, где мэр Ванюков, считавший компьютер «вполне одушевленным существом», «ворвавшись в свой офис и выхватив из подплечной кобуры никелированную “Берету”, оттолкнул страшно завизжавшую секретаршу и пятнадцать девятимиллиметровыми пулями вдребезги разнес великолепный “пентиум-100” с настоящим интеловским процессором» [там же].

Действие компьютерного вируса распространяется и на людей. К примеру, уличные рабочие, получив странный приказ, не предаются свойственной человеку рефлексии, а молча исполняют его. Будучи управляемыми зараженным компьютером, они в большей степени напоминают машины, чем сам «пентиум-100». Впрочем, автор относит это к действию другой болезни: «...этими женщинами могла двигать не какая-то несбыточная и романтическая надежда на новую жизнь, а просто трудовая дисциплина, к которой они привыкли еще в советское время» [там же].

Мотивы техногенной власти и расчеловечивания человека действительно соответствуют жанру, заявленному в названии. В рассказе Пелевина техногенность и антигуманизм, характерные для литературы киберпанка мотивы, преломляются через призму постмодернистской иронии, соединяются с популярной в 90-е гг. критикой одряхлевшей повседневности социализма, дошедшего до кафкианской механистичной бессмысленности. Время действия пелевинского рассказа, в отличие от киберпанк-литературы, не будущее, а настоящее; пространство локально и уместается в границах провинциального «большого русского города», господство машин воплощается в образе взбесившегося компьютера, а идеология жестокости – в образе мэра-бандита. На этом жанровые метаморфозы не исчерпываются: «обытовленный» киберпанк соединяется у Пелевина с жанром святочного рассказа (что также заявлено в названии). Собы-

тия, как того требуют законы жанра, происходят под Рождество. Как известно, «в святочных текстах преобладает “поэзия роковых тайн и ужасов”» [Николаева 2004: 12]. Фантастический элемент в рассказе привязывается непосредственно к компьютерному вирусу: особой таинственностью окружена история заражения компьютера вирусом, вредоносная программа появляется ниоткуда. Предполагаемый автор вируса – инженер Герасимов – не имел возможности перенести вирус на компьютер мэра: «Герасимов ни разу не появлялся в мэрии, а возможность заразить компьютер таким вирусом через интернет крайне сомнительна» [Пелевин 1996]. Таким образом, читатель вправе полагать, что это следствие вмешательства сверхъестественных сил – обязательное условие для развертывания сюжета святочной истории. Сам же компьютерный вирус (информационное оружие) автор уподобляет «древней заклинательной магии» [там же]. А магия по своей установке перформативна – «слово непременно запускает действие» [Липовецкий 2008: 194].

Идея о сверхъестественной природе компьютерного дискурса будет развиваться и в следующих текстах Пелевина. К 2003 г., когда был опубликован рассказ «Акико», компьютер вошел в обязательный набор домашней бытовой техники едва ли не наравне с телевизором. Домашние персональные компьютеры фактически превратились в инструмент для выхода во всемирную сеть Интернет.

Если в предыдущих текстах Пелевин использовал как прием компьютерную игру и компьютерный вирус, то в рассказе «Акико», вошедшем в книгу «ДПП (НН)» (2003 г.), он играет со структурой порносайта (крайне распространенное в русском Интернете явление). Это именно игра, никаких порнографических сцен в рассказе не содержится. Сначала мы наблюдаем процесс платной регистрации пользователя на ресурсе, затем собственно описание декораций, реквизита и самого процесса, за которые пользователь заплатил сначала 9.99\$, а потом 24.99 \$.

Повествование ведется от лица виртуальной гейши с порнографического сайта, «затерянного в горах древней Японии» [Пелевин 2003: 306]. Текст строится на последовательном описании интерфейса сетевого ресурса, рассчитанного на манипулятивные действия над сетевым пользователем. Сам пользователь, ведущий диалог с Акико, безлик – читателю доступна только та часть диалога, которая исходит от самого сайта, – и прячется под логином ЙЦУКЕН (первые

шесть букв на русскоязычной раскладке компьютерной клавиатуры).

Пелевин иронически смешивает два экзотических дискурса – компьютерный и, условно говоря, «японский». Вместо звуков природы в рассказе употреблено выражение «саунд природы» [там же: 307], вместо «электронная почта» – «журавлиная почта» [там же: 306–307], вместо «опытный пользователь» – «опытный самурай» [там же: 306], фраза «весенний ветер будет время от времени раскрывать у тебя на десктопе окно с текстом “АКИКО hardcore! Хоть иконки выноси!”» [там же: 310] маскирует банальный рекламный интернет-баннер, возникающий поверх загружаемой страницы, а фраза «киберсекс – [это] когда ты мануально стимулируешь мою мышку» [там же: 315] обозначает двусмысленную симулятивность пространства, в котором обитает Акико.

Виртуальные отношения ЙЦУКЕНА и Акико завершаются неприкрытым шантажом. В роли шантажиста выступает еще один виртуальный персонаж – обезьянка Мао. При этом обнаруживается полная уязвимость героя, ЙЦУКЕНА, вступившего в виртуальную среду: «Ты думаешь, мы тут не понимаем, какой ты ЙЦУКЕН? IP адрес 211.56.67.4, Master Card 5101 2486 0000 4051? Думаешь, не выясним?» [там же: 317–318]. Пелевин выстраивает здесь определенный смысловой перевертыш: объектом наблюдения становится не виртуальная Акико, а сам ЙЦУКЕН, который оказывается совершенно «обнаженным» в информационном плане перед владельцами платного порносайта.

Обращение Пелевина к тематике, связанной с порносайтом, отсылает нас, как ни странно, к размышлениям о самой природе и философии интернета. В функционировании интернета, в поведении его потребителя современные исследователи усматривают механизмы, родственные воздействию порнографии. В основе сходства лежит явление, называемое Бодрийяром «соблазном»: порнография «привносит дополнительное измерение в пространство пола, делает его реальней реального» [Бодрийяр 2000: 318]. В статье А.Горных и А.Усмановой, посвященной эстетике интернета, формулируется идея о визуальном потреблении, «которое строится по порнографической модели» [Горных, Усманова 2009: 269], – потреблении, основанном на «специфическом постмодернистском рассеянном возбуждении, программой и следом которого является эстетическая поверхность интернета» [там же: 270]. Суть этой модели в том, что целью является не просмотр какой-то одной новости, одного изображения, а состояние постоянного

предпросмотра, когда каждая последующая ссылка является лишь возможностью следующей ссылки, бесконечной гипертекстовой телепортации от одного информационного объекта к другому. Манера поведения посетителя порнографического сайта, без конца кликающего на новых и новых картинках (не задерживая свой взгляд ни на одной из них), со временем реализовалась во всем интернете, повлияв на композиционную организацию сетевых ресурсов. Пользователю интересна не сама гиперссылка, по которой он кликает, а возможность клика по следующей гиперссылке.

В романе «Шлем ужаса» (2005) автор обнаруживает глубокое понимание природы Интернета. Компьютерные приемы, найденные Пелевиным в более ранних текстах, развиваются здесь в полной мере. На этот раз писатель обращается к структуре чата (chatroom). Сам автор в подзаголовке определяет жанр своей книги как «креатифф» (слово из интернет-сленга). Обращение к интернет-эстетике продиктовано темой произведения. «Шлем ужаса» – «часть международного проекта “Мифы” британского издательства Canongate, заказавшего нескольким современным писателям – Пелевину, Умберто Эко, Маргарет Этвуд – сочинить романские версии известных мифов» [Данилкин 2005]. Пелевин выбирает миф о Минотавре в лабиринте – и метафорически интерпретирует его через лабиринт всемирной сети.

У героев, как в чате, нет имен – только ники (интернет-имена): Ariadna, Organizm (-, Romeo-y-Cohiba, Nutscracker, Monstradamus, Isolda, UGLI 666, Sliff\_zoSSchitan). Более того, персонажи романа говорят так, как говорят между собой обитатели интернета, их речь максимально приближена к разговорной, а один из них вообще пишет в чате «по-албански»: «Кажется, так это называется у сетевых эстетов. По албанским стилистическим принципам нельзя два раза одинаково писать одно и то же слово. Иначе сошлют в Бобруйск» [Пелевин 2005: 42-43]. Сегменты текста обозначаются интернет-символами, «смайлами» :-), :-)), :-))) и т.д. Но, в отличие от «Принца Госплана», подобное обозначение главок не несет ярко выраженной смысловой нагрузки, а выполняет лишь декоративную функцию. Здесь автору важнее более глубокое погружение в природу компьютерных миров. Критик Л.Данилкин вполне точно определил коллизию романа, сказав, что он «похож на сценарий реалити-шоу – группа незнакомых друг с другом подопытных пытается судить о внешнем мире по намекам невидимого режиссера» [Данилкин 2005].

Но где находится этот внешний мир? Каждого персонажа романа за дверью его комнаты ждет свой собственный лабиринт, существующий автономно и не соединяющийся с другими. А.Генис описал этот мир так: «Для Пелевина окружающий мир – это череда искусственных конструкций, где мы вынуждены блуждать в напрасных поисках сырой, изначальной действительности. Все эти миры не являются истинными, но и ложными их назвать нельзя, во всяком случае, до тех пор, пока кто-нибудь в них верит» [Генис 1997: 231]. Герои созданного Пелевиным «креатиффа» не могут встретиться, ведь для каждого существует только его лабиринт. Каждый персонаж романа является определенной частью Шлема ужаса (последний, в свою очередь, – моделью человеческого сознания). Тесей (появления которого ожидают персонажи), чтобы победить Минотавра, должен надеть этот Шлем. Но, надев его, он сам становится минотавром. Герои, общаясь между собой в чате, приходят к выводу о том, что все это происходит только в воображении каждого из них, при этом самих героев тоже не существует. Реальность, изображенная в романе, настолько алогична, что полностью отрицает линейный детерминизм объективного мира, свиваясь в бесконечную спираль.

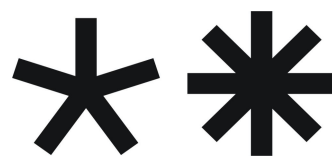
И поскольку реального мира не существует, герои не могут понять всей абсурдности окружающего их виртуального пространства. Так же, как Саша Лапин из «Принца Госплана» забывает себя, перевоплощаясь в принца, так же, как персонажи «Святочного киберпанка...» не понимают, что они всего лишь куклы, действующие по указке взбесившегося компьютера, так и ЙЦУКЕН не понимает, что объектом насилия является не виртуальная Акико, а он сам. Мир виртуальной реальности, мир симулякров в «Шлеме ужаса» представляется не просто первичным, но единственно возможным.

В «Шлеме ужаса» используются приемы мифологизации и мистификации компьютерной реальности, найденные Пелевиным еще в «Принце Госплана». Здесь тоже можно обнаружить руническое начертание. Ключ к пониманию текста лежит в заглавии: «Шлем ужаса» – это рунический знак “эгисхьяльмар” (исл. «aegishjalmar»), знак дракона Фафнира, образованный из четырех сложенных вместе рун альгиз [MacLeod, Mees 2006: 252] (рис. 2).

Рис. 2



Рис. 3



Данилкин справедливо замечает, что «нордическая тема <...> подавлена в романе греческой – мифом о человеке с крупнорогатой головой, которая на самом деле, по Пелевину, – шлем ужаса» [Данилкин 2005]. Однако отсылка к нордическим символам, заложенная в заглавии романа, то и дело всплывает либо на уровне подстрочника, либо в зашифрованном виде. В тексте нет прямого указания на такое начертание эгисхьяльмара. Зато есть астериск: «На мыле, туалетной бумаге и прочих предметах из ванной стоит символ, похожий на обозначение сноски, – звездочка. По-английски asterisk» [Пелевин 2005: 36]. Астериск и в самом деле является типографским термином для обозначения сноски: «Астериск – (от греч. Астров – звезда) – диакритический знак в виде звездочки (\*), указывающий на наличие сноски или примечания» [Рос. гуманитар. энциклопедический словарь 2002: 132]. Звездочка может быть пяти- и шестиконечной (рис. 3). Однако здесь символ отсылает прежде всего к чату. При общении в чатах знак звездочки употребляется довольно часто: под этим знаком помещают некое суммарное, освобожденное от ненужных добавочных смыслов (ведь речь собеседников предельно свободна) высказывание. То есть звездочкой помечается не слово, требующее пояснения, а наоборот – слово, восстанавливающее истинность высказывания. Однако сам Пелевин в тексте романа дает знаку астериска совершенно другое объяснение: «UGLI 666: Что такое “Астерий”? Monstradamus: “Звездный” на латыни. Астерий, сын Миноса и Пасифаи, получеловек-полузверь с Крита. Лучше известен как Минотавр» [Пелевин 2005: 37]. Здесь заключена двойная отсылка: с одной стороны, к рассказу Х.Л.Борхеса «Дом Астерия», с другой – к книге античного писателя Аполлодора «Мифологическая библиотека». Осмысление Пелевиным мифа о Минотавре близко идее борхесовского лабиринта. Дом Астерия (собственно лабиринт) является метафорой всего мира: «Дом подобен миру, вернее сказать, он и есть мир» [Борхес 2002]. К слову сказать, Виктор Пелевин – один из кандидатов на статус «русского Борхеса» [Генис 1994].

Знак астериска начертан в романе на множестве вещей. В одном из снов, которые видит персонаж романа Агадна, астериск изображается на лбу – традиционном месте нанесения знака эгисхьяльмар: «Перед аркой на земле стояла бронзовая голова размером, наверное, с грузовик. К ее уху была приставлена лестница-стремянка, а на лбу была золотая звездочка...» [Пелевин 2005: 185-186]. То есть астериск – это северный (рунический) символ Шлема ужаса, слившийся с южной (греческой) мифологией. Название «Шлем

ужаса» отсылает к эгисхьяльмару, а поскольку он является обозначением сноски, текст как будто бы каждый раз прирастает гиперссылкой. Это позволяет представить знак как подобие большой гиперссылки, но одновременно указывает на истинность высказывания. «Роман – не просто про мозг, он и сам – двигатель, вырабатывающий смыслы, и я не уверен, что его ресурс чем-либо ограничен», – справедливо полагает критик Данилкин [Данилкин 2005].

Продолжая мысль Данилкина, мы можем сказать, что для Пелевина «двигателем, вырабатывающим смыслы» является мир компьютерной реальности. Последовательно проанализированные нами опыты Пелевина по введению явлений и процессов компьютерного мира в художественный текст показывают, что компьютерные приемы у Пелевина – отнюдь не антураж. Они прямо формируют поэтику текста.

Во-первых, влияют на структуру художественного пространства, в результате чего, к примеру, формируется особый хронотоп: многоуровневый, как в повести-компьютерной игре «Принц Госплана», или виртуально-иллюзорный, как в романе-чате «Шлем ужаса». Во-вторых, компьютерный дискурс обновляет фабулы традиционных жанров: например, святочной истории – когда чудо совершается компьютерным вирусом (рассказ «Святочный киберпанк, или рождественская ночь-117.DIR»). В-третьих (и это, быть может, главное для Пелевина), привлечение компьютерных миров становится для писателя удобной универсальной метафорой иной, виртуальной, материально не существующей реальности, которую он неустанно описывает в текстах как единственно подлинную.

Иллюзорность реальности – одна из основных тем Пелевина. Об этом пишут многие критики: «Пелевин свято верует (не без пленительного плутовства) в тотальную иллюзорность реальности, в которой мы живем, а точнее, полагаем, что живем. Он то и дело обворожительно моделирует другие миры и рассказывает альтернативные версии жутковатой российской истории» [Пригодич 2003]. Компьютер, интернет и являются формами отсылки к другим мирам. Примечательно, что Пелевин намеренно мистифицирует компьютерные технологии, сближая их то с магическими практиками, то с мифом, то с иным экзотическим миром.

Комбинируя традиционные художественные стратегии и структурные элементы виртуальной киберсреды, Пелевин тем самым обновляет художественный язык современной литературы (вектор этого обновления пока мало исследован литературоведением и критикой). И, что немало-

важно, автор через этот язык ищет пути к сердцам и умам читателей нового, компьютерного, века.

### Примечания

<sup>1</sup>Обозначенной проблеме, кроме уже упомянутых работ, посвящены книга С.Кузнецова [Кузнецов 2004], диссертации Е.Горного [Gorny 2006] и А.Долгополова [Долгополов 2005], глава «Сетевая литература и Мануалы» в книге Т.М.Колядич [Колядич 2010], сборник статей [Control+Shift: публичное и личное в русском Интернете 2009]. Существуют также проект научной группы университетов Рура и Бохума о культурной идентичности в русскоязычном Интернете «Russian-cyberspace» (russian-cyberspace.org), русский интернет-портал «Сетевая словесность» (www.netslova.ru) и др.

<sup>2</sup>Основные направления изучения творчества Пелевина – это исследования, посвященные проявлениям эстетики постмодернизма в авторской поэтике (кандидатская диссертация А.С.Гавенко «Вторичный текст как компонент художественного текста: на материале романа В.Пелевина “Generation П”», докторская диссертация О.Н.Алтуховой «Ономастический контекст в постмодернистской литературе: на материале произведений В.Пелевина» и др.); исследования авторской философии (кандидатские диссертации О.В.Жариновой «Поэтико-философский аспект произведений Виктора Пелевина “Омон Ра” и “Generation П”» и «Поэтико-философские аспекты воплощения “виртуальной реальности” в романе “Generation П”» К.В.Шульги); работы о поэтике Пелевина (кандидатская диссертация Ю.В.Пальчик «Взаимодействие эпических жанров в прозе Виктора Пелевина», докторская диссертация Т.Н.Марковой «Формотворческие тенденции в прозе конца XX века: В.Маканин, Л.Петрушевская, В.Пелевин» и др.). Нельзя не отметить также книгу О.В.Богдановой, С.А.Кибальника и Л.В.Сафроновой «Литературные стратегии Виктора Пелевина» [Богданова, Кибальник, Сафронов 2008].

### Список литературы

*Бодрийяр Ж.* Соблазн. М.: AdMarginem, 2000. 318 с.

*Бодрийяр Ж.* Пароли. От фрагмента к фрагменту. Екатеринбург: У-фактория, 2006. 199 с.

*Богданова О.В., Кибальника С.А., Сафроновой Л.В.* Литературные стратегии Виктора Пелевина. СПб: Библиополис, 2008. 184 с.

*Борхес Х.Л.* Дом Астерия. 2002. URL: <http://www.serann.ru/t/t278.html> (дата обращения: 06.03.2011).

*Генис А.* Борхес и реальность // Новый мир. 1994. №12. URL: [http://magazines.russ.ru/novyi\\_mi/1994/12/genis.html](http://magazines.russ.ru/novyi_mi/1994/12/genis.html) (дата обращения: 12.03.2011).

*Генис А.* Поле чудес: Виктор Пелевин // Звезда. 1997. №12. С.230–233.

*Горных А., Усманова А.* Эстетика Интернета и визуальное потребление: к вопросу о сущности и специфике Рунета // Control+Shift: публичное и личное в русском Интернете: сб.ст. М.: Новое лит. обозрение, 2009. С.261–284.

*Данилкин Л.* Рецензия на книгу В.Пелевина «Шлем ужаса» // Афиша. 2005. 18 октября. URL: <http://www.afisha.ru/personalpage/191552/review/151141/> (дата обращения: 24.01.2011).

*Долгополов А.Ю.* Формирование литературного процесса в российском Интернете: структура, особенности организации и функционирования: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10. Тольятти, 2005. 168 с.

*Кастельс М.* Галактика интернет. Екатеринбург: У-фактория. 2004. 328 с.

*Колядич Т.М.* От Аксенова до Глуховского. Русский эксперимент. Экстремальный путеводитель по современной русской литературе. М.: Олимп, 2010. 349 с.

*Кузнецов С.* Киберпанк и его создатель // Иностран. лит. 1998. №12. С.239–241.

*Кузнецов С.* Ощупывая слона: заметки по истории русского Интернета. М.: Новое лит. обозрение, 2004. 256 с.

*Липовецкий М.* Голубое сало поколения, или Два мифа об одном кризисе // Знамя. 1999. №11. С.207–215.

*Липовецкий М.* Перформансы насилия: “Новая драма” и границы литературоведения // Новое лит. обозрение. 2008. №89. С.192–200.

*Маркова Т.Н.* Компьютерные технологии и компьютерные приемы в новейшей прозе // Филол. класс. 2009. №21. С.17–19.

*Николаева С.Ю.* Пасхальный текст в русской литературе XIX века: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01. М., 2004. 218 с.

Новая российская энциклопедия: в 12 т. / под общ. ред. А.Д.Некипелова. М.: Энциклопедия, изд. дом «Инфра-М». 2009. Т. VI(1). 479 с.

*Пелевин В.* Гадание на рунах или рунический оракул Ральфа Блума. 1990. URL: <http://pelevin.nov.ru/rass/pe-runy/1.html> (дата обращения: 22.01.2011).

*Пелевин В.* Акико // В.Пелевин. ДПП (нн). М.: Эксмо, 2003. 384 с.

*Пелевин В.* Принц Госплана // Пелевин В. Желтая стрела. М.: Вагриус, 1998. 431 с.

*Пелевин В.* Святочный киберпанк, или рождественская ночь-117.DIR. 1996. URL:



<http://pelevin.nov.ru/rass/pe-kiber/1.html> (дата обращения: 23.01.2011)

Пелевин В. Шлем ужаса. М.: Открытый мир, 2005. 224 с.

Пелевин В. Empire V. 2006. URL: <http://pelevin.nov.ru/romans/pe-empire/16.html> (дата обращения: 08.03.2011)

Пригодич В. Новый Пелевин, старый Лао-цзы, или Вечный путь // «Лебедь». (Бостон). 2003. № 342. 28 сент. URL: <http://www.lebed.com/2003/art3485.htm> (дата обращения 03.02.2011).

Пронина Е. Фрактальная логика Пелевина // Вопр. лит. 2003. №4. С.5–30.

Российский гуманитарный энциклопедический словарь: в 3 т. / гл. ред. А.И.Павлова. М.: Владос, 2002. Т.1. 688 с.

Сидорова А. Коммуникативные стратегии и культурные практики в поле литературы. Барнаул: Изд-во АлтГТУ, 2009. 214 с.

Энттейн М. Знак\_пробела. О будущем гуманитарных наук. М.: Новое лит. обозрение, 2004. 864 с.

Control+Shift: публичное и личное в русском Интернете. М.: Новое лит. обозрение, 2009. 336 с.

Gorny E. A creative history of the Russian Internet. London: Goldsmiths College, University of London, 2006. 388 p.

MacLeod M., Mees B. Runic Amulets and Magic Objects. Virginia, Woodbridge: The Boydell Press, 2006. 278 p.

## SEMANTICS AND FUNCTIONS OF COMPUTER DISCOURSE IN PROSE BY VICTOR PELEVIN

**Philipp A. Kataev**

Post-graduate Student of Modern Russian Literature Department  
Perm State Pedagogical University

The article is devoted to an insufficiently studied problem of interaction of literary and computer discourses, particularly how computer and Internet technologies influence the literary text. The object of the research is Victor Pelevin's prose of the 1990-2000-s. in its evolution from the story "The Prince of Gosplan" (1991) to the novel "The Helmet of Horror" (2005). In the article the author traces the way the computer discourse influences different levels of the poetics of the writer: the genre, plot and system of characters.

**Key words:** poetics of Modern prose; Victor Pelevin; computer discourse; Internet; cyberpunk; chat; video game; mystification; counterplot.