

Пыхтина Ю.Г.

Оренбургский государственный университет
E-mail: pyhtina-2008@mail.ru

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО В ЛИТЕРАТУРЕ: ТИПОЛОГИЯ, СТРУКТУРА, ФУНКЦИИ

Занимаясь типологическим исследованием художественного пространства в русской литературе, ранее мы выделили и описали социальную, психологическую и виртуальную модели как базовые, используемые в качестве основы для создания уникальных смешанных моделей. Литература дает нам многочисленные примеры совмещения и взаимопроникновения изображаемых пространств, от комбинации которых зависит и принцип построения сюжета, и жанр, и проблемно-тематическое, и идейное наполнение текста.

Поскольку анализ произведений со сложной пространственной структурой, выявление семантических разновидностей и функций переходных типов пространства в художественном тексте еще не были предметом специального исследования, данная работа является актуальной и перспективной.

Особый интерес для нас представляют способы преобразования действительности в текстах, в которых наблюдается пересечение реальной и виртуальной пространственных моделей. Анализ ряда произведений показал, что переход к воображаемой реальности часто осуществляется языковыми средствами (в основном метафорой и метонимией), в результате чего внешний мир предстает перед читателем в деформированном, искаженном, преобразованном авторской фантазией виде. Ситуация двоемирия создается также погружением персонажей в игровую реальность, которая целиком захватывая участников, замыкает их в иной, построенной по правилам игры сфере. Принципиальной особенностью новейшей литературы является моделирование так называемого киберпространства, имитирующего реальность с помощью новейших компьютерных технологий.

В ходе исследования нами были выявлены также функции смешанных пространственных моделей, среди них – создание особой фантастической ауры, передающей искаженное, деформированное мировосприятие автора; характеристика персонажей, сознательно или бессознательно уходящих в «инобытие» (например, игровое); организация сюжета, жанра и идейной основы художественного текста.

Предложенная в данной статье типология виртуального пространства – всего лишь один из возможных путей анализа произведений, в структуре которых наблюдается совмещение (пересечение, взаимопроникновение) реального и виртуального, в перспективе – исследование других форм иной реальности – мифологической, онейрической, зазеркальной, трансперсональной и т. п.

Ключевые слова: художественное пространство, пространственная модель, виртуальное пространство, воображаемая реальность, игровая реальность, кибернетическая реальность.

Моделируя действительность в художественном тексте, авторы, исходя из конкретных творческих задач, акцентируют внимание либо на изображении «объективно существующей» обжитой среды, на фоне которой разворачиваются социальные отношения (социальное пространство), либо на описании внутреннего мира персонажей, представляющего некий микрокосм (психологическое пространство), либо на конструировании вымышленной реальности, сознательно раздвигая границы художественной условности (фантастическое пространство). Однако «чистые» пространственные модели, в основном выполняющие жанроопределяющую функцию (ср. социальный, психологический, фантастический и т. п. романы), встречаются значительно реже, чем «смешанные», представляющие собой иногда

весьма причудливую комбинацию разных типов и видов пространств в рамках одного произведения. Классическим в этом отношении можно назвать роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита», в котором совмещаются социальное, мифологическое и фантастическое пространства – пересекаясь, они существенно углубляют проблемно-тематическое и идейное содержание текста.

Особый интерес для исследователей представляют произведения, сочетающие в своей структуре пространство реальное (географическое и социальное) и виртуальное, текстовыми локализаторами которого могут быть сновидения, грезы, видения, гипнотические состояния, эзотерические, игровые, компьютерные миры. Параллельные реальности описываются в литературе разных эпох, художественных

направлений, стилей и жанров и используются авторами для воссоздания иррациональной или таинственной атмосферы, фантастического фона, для передачи эмоционального состояния персонажей, мотивации их поступков и т. д.

Виртуальное пространство моделируется на основе вполне узнаваемых фрагментов объективной реальности, представленных, однако, в трансформированном, переходном, многомерном и условном состоянии. Подвергая реальное пространство парадоксальным метаморфозам, художники слова, как правило, заполняют виртуальный мир произведения визуальными, зрительными образами, которые выступают как микрообразы единого художественного пространства, но дают представление о каких-то иных, недоступных опыту, его видах.

Проанализировав ряд произведений, в структуре которых наблюдается пересечение реальной и виртуальной пространственных моделей, мы выделили три основных способа преобразования действительности:

– переход к воображаемой реальности осуществляется языковыми средствами (в основном метафорой и метонимией), в результате чего внешний мир предстает перед читателем в деформированном, искаженном, преобразованном авторской фантазией виде;

– ситуация двоимирия создается погружением персонажей в игровую реальность, которая целиком захватывая участников, замыкает их в иной, построенной по правилам игры сфере;

– основным принципом организации пространства становится моделирование так называемого киберпространства, имитирующего реальность с помощью новейших компьютерных технологий.

Схематически представим данную типологию на рисунке 1.

Одним из наиболее распространенных приемов, позволяющих продемонстрировать переход из мира реального в воображаемый, является метафоризация, например, таким способом моделируется городское пространство в поэзии Серебряного века. Реальный город представляется уродливым, энтропийным: «Пустынность улицы, не дышащей во сне... / Недвижные дома – как тысячи мо-

гил. / Там люди-трупы спят, вдвоем и одиноко» (В. Брюсов «Раньше утра»); он агрессивен и безумен: «Но за Вами неслись в истерической клятве / И люди, и зданья, и даже магазин. / Срывались с места фонарь и палатка, / Все бежало за Вами, хохоча и крича...» (В. Шершеневич «Городская охота»); он фантазмагоричен: «Раскрыты дневные гробницы, / Выходит за трупом труп» (В. Брюсов «Замкнутые»). Город – сон, мираж, бред, призрак, порожденный больным подсознанием: «И тени мертвых городов / Уныло бродят по равнине / Неостывающих песков, / Как вечный бред больной пустыни» (М. Волошин «Пустыня»).

Город перестает восприниматься как цивилизованный и пригодный для жизни. Все здесь губительно для человека – и климат: «...» «туман, с кровожадным лицом каннибала жевал невкусных людей...» (В. Маяковский «Еще Петербург»), и его зооморфный облик: «И, как кошмарный сон, виденъем беспощадным, / Чудовищем размеренно-громадным, / С стеклянным черепом, покрывшим шар земной, / Грядущий Город-дом являлся предо мной» (В. Брюсов «Замкнутые»), и пугающие звуки, отдающие эхом: «Схватил я дымный факел мой, / Бежал по городу бездумно... / <...> Мелькал по темным площадям, / Стучал по звонким серым плитам...» (В. Ходасевич «Схватил я дымный факел

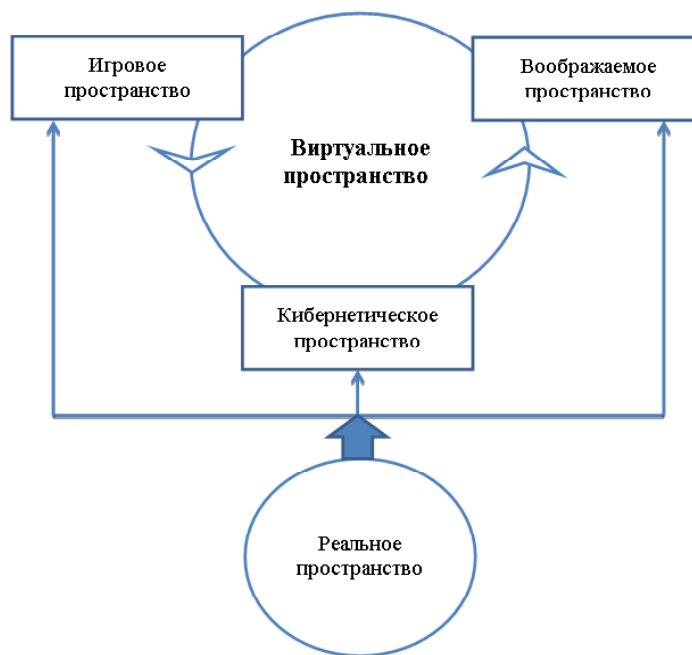


Рисунок 1 – Модель виртуального пространства в литературе

мой)), и безумный свет электрических фонарей: «Полусумрак вздрагивал. Фонари световыми топорами / Разрубили городскую тьму на улицы гулкие, / Как щепки, под неслышными ударами / Отлетали маленькие переулки» (В. Шершеневич «Полусумрак вздрагивал...»).

Созданный воображением, город в поэзии Серебряного века представляет собой особую реальность, смоделированную посредством отражения и преобразования действительности, но способную существовать, однако, лишь при наличии интерпретирующего субъекта, который может почувствовать ауру этой воображаемой реальности, контрастной реальности объективной.

Иным способом внутри обычного мира моделируется мир игровой. По определению Й. Хейзинги, «...игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь» [7, с. 56]. Наглядным примером такого погружения в иномирие могут послужить персонажи рассказа Л.Н. Андреева «Большой шлем», – захваченные карточным ритуалом, они полностью подчинили свою жизнь игре.

Автору важно показать не только трагическое одиночество и разобщенность игроков, которые, встречаясь постоянным составом в течение шести лет, совершенно ничего не знали друг о друге, но и силу иррационального (Случая, Рока) в жизни людей. Совмещая в рассказе два мира – реальный и виртуальный, Л.Н. Андреев умело прочерчивает между ними границу: «Для игры собирались у Прокопия Васильевича, так как во всей обширной квартире жили только они вдвоем с сестрой, – существовал еще большой белый кот, но он всегда спал на кресле, – а в комнатах царила необходимая для занятий тишина. <...> И они начинали. Высокая комната, уничтожавшая звук своей мягкой мебелью и портьерами, становилась совсем глухой». В замкнутый мир игры едва проникают слабые отголоски «тревожной и чуждой жизни», тогда как реальный мир – пространство предельно широкое – наполнен жестокостью и

страданиями: «Так играли они лето и зиму, весну и осень. Дряхлый мир покорно нес тяжелое ярмо бесконечного существования и то краснел от крови, то обливался слезами, оглашая свой путь в пространстве стонами больных, голодных и обиженных».

Во время игры партнеры сознательно избегают разговоров, не связанных с предметом их увлечения, недаром карты изображаются в отличие от них самих куда более живыми, обладающими «прихотливым нравом», «насмешливостью и непостоянством»: «хмуро улыбался пиковый король», «шестерки опять скалили свои широкие белые зубы» <...> двойки и тройки имели «дерзкий и насмешливый вид».

В рассказе «Большой шлем» Л.Н. Андреев, описывая эпизод из реальной жизни (неожиданную смерть во время игры одного из партнеров), идет к постановке вневременных проблем. Созданная писателем пространственная оппозиция «реальное – виртуальное» становится моделью для построения внепространственных категорий – жизни и смерти. Героям вдруг открывается невластность человека над судьбой и осознание этой истины заставляет их ужаснуться тому «бессмысленному, ужасному, непоправимому», что неизбежно должно случиться с каждым.

Современная литература дает нам множество вариантов изображения игровых компьютерных миров, в которые целиком погружаются персонажи-геймеры, на время игры выпадающие из пространства реального. Причем основная функция игры – сознательный уход в «иное бытие, нежели обыденная жизнь» – полностью сохраняется, меняется лишь антураж. Характерным является, например, подробное воссоздание происходящего на экране монитора в повести В. Пелевина «Принц Госплана»: «По коридору бежит маленькая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу «Up», она подпрыгнет вверх, прогнется, 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 нажать «Left» – влево. Вообще, ею можно управлять с помощью разных клавиш, но эти четыре – основные. <...> Цель игры – подняться до последнего уровня, где

ждет принцесса, но для этого нужно посвятить игре очень много времени. *Собственно говоря, чтобы добиться в игре успеха, надо забыть, что нажимаешь на кнопки, и стать этой фигуркой самому* (курсив наш – Ю.П.) – только тогда у нее появится степень проворства, необходимая, чтобы фехтовать, проскакивать через щелкающие в узких каменных коридорах разрезалки пополам, перепрыгивать дыры в полу и бежать по срывающимся вниз плитам, каждая из которых способна выдержать вес тела только секунду, хотя никакого веса у фигурки нет, как нет его, если вдуматься, и у срывающихся плит, как бы убедителен ни казался издаваемый ими при падении стук».

Особый интерес представляют произведения, в которых объективной реальности противопоставляется глобальное виртуальное пространство, одновременно выполняющее смысло-, жанро- и структурообразующую функции и являющееся едва ли не основным ключом к прочтению текста.

Так, В. Пелевин в романе «S.N.U.F.F.» (2011) описывая очередной проект будущего мироустройства, создает иллюзию полного вхождения в виртуальную реальность. Главным приемом моделирования пространства в романе является оппозиция *Оркланд* (обширная территория в Верхней Сибири, расположившаяся на месте Древней цивилизации, уничтоженной ядерным взрывом) – *Бизантиум* (офшар, висящий на антигравитационном приводе и представляющий собой огромный летающий город, куда перебралась элита человечества).

Если Оркклад представляет собой естественное физическое пространство с настоящими городами, деревнями, лесами, реками и т. п., то Бизантиум – всего лишь имитирует действительность: он полностью создан компьютерными технологиями. Здесь также есть города – Неаполь, Тоскана, Нью-Йорк и т. п. – с прекрасными парками, тенистыми аллеями и набережными. Однако все, что будоражит чувства и радует глаз, является симулякром: «Контурсы физической реальности почти всегда можно было определить прямо сквозь трехмерное наваждение: места, где возникала опасность ушибить голову или локоть, были отмечены зелеными габаритными огоньками. Судя по ним, реальность была довольно тесной. Города со-

стояли из нескольких площадей, площади были на самом деле круглыми залами с низким потолком, а то, что выглядело как улицы, оказывалось тесными туннелями. Кажется, исходное пространство везде походило на отключенный от генератора иллюзий неряшливый коридор, который Грым увидел в первый день на Биг Бизе. Но трехмерные проекторы превращали эти кривые технические норы в весьма убедительные проспекты с высокими старыми деревьями и сказочными дворцами. Иллюзия превосходила простой трехмерный мираж».

Антиномичность двух пространственных моделей (Оркланд-Бизантиум) подчеркивается введением двух персонажей-повествователей – орка Грыма, чьими глазами описывается киберпространство офшара и бизантийца Дамилолы, боевого летчика, снимающего снаффы в Оркланде, таким образом, повествование организуется через призму восприятия «чужаков».

Киберпространство Бизантиума поначалу приятно удивляет наивного Грыма, однако спустя некоторое время он начинает осознавать абсолютную иллюзорность окружающего: «И сразу сделалось так горько, что это новое восхитительное чувство, только что пронзившее его душу, оказалось таким же обманом, как и все остальное в жизни».

В то же время, пространство, описываемое Дамилолой, не менее виртуально, т. к. он воспринимает окружающий мир исключительно через объектив своей видеокamеры: «Когда я говорю «боевой летчик», это не значит, что я летаю в небе сам, всем своим толстым брюхом, как наши волосатые предки в своих керосиновых гондолах. Как и все продвинутые профессионалы нашего века, я работаю на дому. Я сижу рядом с контрольным маниту, согнув ноги в коленях и упершись грудью и животом в россыпь мягких подушек – в похожей позе ездят на скоростных мотоциклах. <...> На моем носу легкие очки со стереоскопическими маниту, в которых я вижу окружающее «Хеннелору» пространство так же, как если бы я вертел приделанной к камере головой».

Также как и Грым, Дамилола приходит к мысли, что видимая реальность вовсе не объективна: «Впрочем, где мы, пилоты-надомники, на самом деле? В своих тесных комнатах или в оркском небе? И где это небо – вокруг

моей «Хеннелоры» или в моем мозгу, куда его транслируют электронные удлинители глаз и ушей?». Следовательно, виртуальность представляет собой «продукт человеческого способа отражения и преобразования действительности».

Наконец, сам роман, – тоже феномен виртуальной реальности, поскольку, как отмечал Ж. Бодрийяр, в современном искусстве «процесс симуляции зашел так далеко, что утратилось само различие фантазии и реальности» [2, с. 19].

Необходимо отметить, что глобальное виртуальное пространство определяет жанровую специфику романа: перед нами своеобразный метажанр, в котором парадоксально сочетаются черты утопии (авторское определение жанра), рисующей идеальную модель государства, антиутопии, развенчивающей этот идеал, социально-политической сатиры, предметом обличения в которой является современная реальность, а также психологического романа, рассказывающего о личной драме героя-повествователя.

Таким образом, виртуальное пространство в русской литературе может моделироваться разными способами:

– воссозданием в тексте воображаемой реальности, вторичного, отраженного в сознании воспринимающего субъекта мира;

– погружением в игровую реальность, которая захватывает участников, замыкает их в иной, построенной по правилам игры сфере;

– изображением кибернетического пространства – мира, созданного средствами компьютерных технологий для имитации реальности.

Функции виртуального пространства также многообразны – от создания особой фантастической ауры, передающей искаженное, деформированное мировосприятие автора, и характеристики персонажей, сознательно или бессознательно уходящих в «инобытие» (например, игровое), до организации сюжета, жанра и идейной основы художественного текста.

Предложенная в данной статье типология виртуального пространства – всего лишь один из возможных путей анализа произведений, в структуре которых наблюдается совмещение (пересечение, взаимопроникновение) реального и виртуального, в перспективе – исследование других форм иной реальности – мифологической, онейрической, зазеркальной, трансперсональной и т. п.

11.01.2017

Список литературы:

1. Андреев, Л. Н. Собрание сочинений. в 6 т. / Леонид Николаевич Андреев. – М.: Худож. лит., 1990. – 1 т.: Рассказы, 1898–1903; 2 т.: Рассказы; Пьесы, 1904–1907.
2. Бодрийяр, Ж. Америка / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. Д. Калугина. – СПб.: Владимир Даль, 2000. – 206 с.
3. Брюсов, В.Я. Собрание сочинений: в 7 т. / Валерий Яковлевич Брюсов; вступ. статья П.Г. Антокольского; подг. текста Н.С. Ашукина и др.; примеч. Н.С. Ашукина]. – М.: Худож. лит., 1973. – 1.: Стихотворения. Поэмы, 1982–1909.
4. Волошин, М.А. Стихотворения / Максимилиан Александрович Волошин; вступ. статья С.С. Наровчатова; сост., подгот. текста и примеч. Л.А. Евстигнеевой. – Л.: Л.О. изд-ва «Советский писатель», 1982. – 464 с. (Серия «Библиотека поэта»).
5. Маяковский, В.В. Полное собрание сочинений: в 13 т. / Владимир Владимирович Маяковский; подгот. текста и примеч. В.А. Арутюновой и З.С. Паперного; ред. А. Февральский. – АН СССР. Ин-т мировой лит. им. А.М. Горького. – М.: Худож. лит., 1955–1961. – 1 т.: Стихотворения, трагедия, поэмы и статьи 1912–1917 годов; 4 т.: Стихотворения 1922 г., поэмы, агитлублики и очерки 1922–1923 гг.
6. Пелевин, В.О. S. N. U. F. F. / Виктор Олегович Пелевин. – М.: Эксмо, 2013. – 480 с.
7. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга; пер. с нидерланд. В. Ошиса. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 539 с.
7. Ходасевич, В.Ф. Собрание сочинений: в 8 т. / Владислав Фелицианович Ходасевич; сост., подг. текста, коммент. Дж. Малмстада и Р. Хьюза; вступ. статья Дж. Малмстада. – М.: Русский путь, 2009. – 1 т.: Полное собрание стихотворений.
8. Шершеневич, В.Г. Стихотворения и поэмы / Вадим Габриэлевич Шершеневич; сост., подг. текста, вступ. статья, примеч. А. Кобринского]. – СПб.: «Академический проект», 2000. – 368 с. (Новая библиотека поэта).

Сведения об авторе:

Пыхтина Юлиана Григорьевна, заведующий кафедрой русской филологии и методики преподавания русского языка Оренбургского государственного университета, доктор филологических наук, доцент
460018, г. Оренбург, пр-т Победы, 13, т. (3532) 372436, ауд. 1106, e-mail: pyhtina-2008@mail.ru