

ўласнай міфатворчасці (сюжэт класічнага міфа трансфармуецца ў залежнасці ад гістарычных абставін і нацыянальнай спецыфікі беларускай літаратуры).

Бібліяграфічны спіс

1. Рублеўская Л. І. Ночы на Плябанскіх млынах : раман, аповесці, апавяданні. – Мінск : Маст. літ., 2013.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ ЧЕЛОВЕКА И МИРА В ЛИТЕРАТУРЕ КИБЕРПАНКА

Н. Л. Сержант

*Кандидат филологических наук, доцент,
УО «Белорусский государственный
педагогический университет
им. Максима Танка»,
г. Минск, Беларусь*

Summary. The article presents the ways of representing the artistic world and a person in cyberpunk literature. The genre and image of the hero is determined. The example of the works of William Gibson, N. Stevenson reveals the artistic specificity of cyberspace / virtual reality and the form of artificial intelligence, that constitute the essence of the model of the world in cyberpunk.

Keywords: cyberpunk; cyborg; cyberspace; virtual reality; artificial intelligence.

В литературе киберпанка, представленной, в первую очередь, произведениями американских классиков жанра «Нейромант» У. Гибсона, «Схизматрица» Б. Стерпинга, «Закат» Дж. Ширли, «Вакуумные цветы. Путь прилива» М. Суэнвика, «Лавина» Н. Стивенсона, выстраивается определенная картина мира и человека, подчиненная высоким цифровым, компьютерным, биологическим технологиям. Образ человека, его сознание и тело полностью детерминируются этими технологиями. Техническая доминанта отражена в названии жанра приставкой «кибер» и указывает на проблематику, связанную с формированием нового образа человека-машины и мира-киберпространства, постфикс «панк» отражает суть маргинальной жизни типичного героя-киберпанка: аутсайдера, авантюриста, преступника, бросающего вызов миру. Главными образами литературы киберпанка часто становятся компьютерные хакеры, олицетворяющие идею борьбы одиночки против несправедливости, или бесправные, аморальные изгои, оказавшиеся в чрезвычайной ситуации. Героя романа Гибсона «Нейромант», Кейса, хакера, работающего на мафию, можно считать прототипом многих подобных киберпанк-героев. Кейс (в переводе с английского «оболочка», «корпус, футляр», что определяет его суть – отсут-

ствие своего «внутреннего содержимого») после травмы получает уникальную возможность излечиться и с помощью новых владельцев-компаньонов участвует в очередной авантюрной операции.

Используя приемы фантастики, писатели-киберпанки изображают мир ближайшего свертехнологичного будущего и формируют образ человека-киборга. В рамках современной культуры киборгизация давно получила статус технологии с определенным идеологическим и философским обоснованием. Сегодня не вызывают большого удивления различные технические возможности совершенствования тела человека: реальное протезирование, которое заменяет человеку недостающую конечность, фармацевтические открытия, помогающие человечеству улучшить качество жизни и продлить её. Образ киборга в литературе киберпанка был порожден стремлением авторов запечатлеть, как «техника интегрируется в человеческое тело...» [3]. В романах Гибсона, Стерлинга, других авторов герои существуют благодаря технологическим вмешательствам в их организмы: вживлению протезов, имплантов, оптических приспособлений, биохимии, улучшаются рефлексы и выносливость, что делает героев неуязвимыми и конкурентными в сложном мире киберпространства. И многие из них напоминают «кусочек мяса, битком набитый имплантированными чипами...» [1]. Бесконечные модификации собственных тел уничтожают личности, «нутро», оставляя совершенную оболочку («кейс»), постепенно превращая их в своего рода сплав механизмов и брендов, что является явной сатирой на современный консьюмеризм постиндустриального общества, заимствованный киберпанком от предшествующей традиции жанра антиутопии.

Художественная модель мира в произведениях киберпанка как правило представлена характерными элементами, повторяющимися в ряде произведений: киберпространство/виртуальная реальность, искусственный интеллект, криминальные синдикаты, транснациональные корпорации, заменяющие традиционные государства. Киберпространство/виртуальная реальность чаще всего изображается как глобальная Сеть (компьютерная), размывающая границы между реальностью и виртуальностью, управляющая всем и всеми. Это наиболее яркий технический символ киберпанка, формирующий образ мира в большинстве произведений. Виртуальная реальность («Матрица» У. Гибсона, «Метавселенная» Н. Стивенсона, «Поливерсум» Й. Макдональда, «Система Пэт Кэддигэн») как иллюзорный мир, порождаемый цифровыми технологиями, является местом действия в романах. Первое описание виртуальной реальности встречается в романах родоначальника жанра У. Гибсона. Матрица Гибсона – абстрактный образ, напоминающий светящуюся неоновую решетку, объединяющую трехмерные геометрические объекты, которые символизируют данные. Более приближенное к современным технологиям описание представлено в романе Н. Стивенсона «Лавина» [5]. Метавселенная Стивенсона – это трехмерная

симуляция города, с улицами, кварталами и транспортом. Однако Метавселенная также является галлюцинацией, проецируемой компьютером в очки и наушники пользователя. Технологическое устранение границы физического и виртуального миров как инструмент управления умами подчеркнуто тем, что герой романа использует для распространения своей власти метавирус «Лавина», уничтожающий различие компьютерного и биологического кода. В физическом мире «Лавина» представлена в виде наркотика, а в Метавселенной – в виде компьютерного вируса, «взламывающего» разум пользователя и делающего его податливым для внушения. «Галлюцинация», таким образом, становится ключевым определением реальности информационной эпохи, представленной в романе Стивенсона и ряде других произведений. Писатели показывают, как практически любая сфера жизни, затрагиваемая технологиями виртуальной реальности, обретает символический характер. Цифровые технологии превращаются в структуру всякого человеческого действия, что ведет к полному порабощению виртуальными технологиями реального мира.

Аналогично изображаются программы искусственного интеллекта. Образы искусственного разума (например, «Белое Безмолвие» в романе У. Гибсона) не имеют визуального облика, не обладают физической оболочкой, являясь словно призраками. Искусственный разум принимает множество разнообразных обликов: он может принять облик реальных, умерших или сфабрикованных персонажей, или же просто проникнуть в человеческое тело как объект, управляемый компьютером. «Зимнее Безмолвие», используя воспоминания Кейса, является к герою в виде его знакомого, торговца Финна: «Воспоминания, понимаешь? Я просканировал тебя, скомпоновал из этого модель, а теперь, уже вместе с этим образом, посылаю в твою голову» [2]. В изображении искусственного разума может проявляться тенденция мистификации техники. Искусственные разумы прямо уподобляются архаическим божествам. В романе Й. Макдональда «Река Богов» они обретают имена и воплощения индуистских божеств как мелкие служебные программы: Шива контролирует интранет, Кришна следит за трафиком, Индра управляет электромагнитным оружием [4]. Сверхразум носит имя индуистского бога-творца Брахмы и фактически является порождением и олицетворением международного финансового рынка.

Специфика новой информационной среды и возможности новых технологий позволяют искусственному разуму обретать божественные качества: всезнание и всеприсутствие, гарантирующие тотальную власть. Специфическая магическая способность воплощаться в виде множества сущностей (личностей, программ и т. д.) одновременно, – отражает неуловимый характер современной сетевой культуры и медиа-пространства, которые и служат зачастую первообразом художественной модели мира в литературе киберпанка. Так, изображая мир и человека в пространстве виртуальной реальности киберпанка, писатели не только прогнозируют

будущее, но и проецируют реальность медиа-пространства постиндустриального общества, в котором уже сегодня нельзя избежать информационного воздействия, и которое становится универсальным средством подчинения человека в «реальном» мире.

Библиографический список

1. Гибсон У. Джонни Мнемоник. URL: <http://lib.ru> (дата обращения: 20.09.2018).
2. Гибсон У. Нейромант. URL: <http://lib.ru> (дата обращения: 20.09.2018).
3. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. – Екатеринбург : Ультра. Культура; М. : АСТ МОСКВА, 2008. – 480 с.
4. Макдональд Й. Река Богов. URL: <http://lib.ru> (дата обращения: 20.09.2018).
5. Стивенсон Н. Лавина. URL: <http://lib.ru> (дата обращения: 20.09.2018).



РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ