

ляет «лишнему человеку» надежду. Вначале им «овладело» беспокойство, хоть что-то тронуло его душу. Это была тень убитого им друга. Ведь беспокойство – это уже не признак пустоты и уверенности, что жизнь готова и решена.

Напомним важные детали сна Татьяны. В один из крещенских вечеров, в которые девушки привыкли ворожить, Татьяна положила под подушку «девичье зеркало», сняла «шелковый поясок». Ей приснился сон, в котором ее окружают чудовища, среди которых «герой нашего романа» [3]. «Рога и пальцы костяные, / Все указуют на нее, / И все кричат: мое! Мое!» [3]. «Мое!» – сказал Евгений грозно. «Мое» – это слово, которое показывает всю сущность Онегина. Даже влюбляясь в Татьяну, «мое» остается с ним. Татьяна замужем, но Евгений готов вмешаться в чужую судьбу, чтобы осчастливить себя.

Евгений, даже влюбляясь, остается несчастен, с ним остается он сам, но все-таки, герой достиг нового жизненного этапа. Он меняется, это признак движения. Образ героя не завершен. Мы прощаемся с ним, не зная, что произойдет в его жизни дальше. Возможно, автор, говоря о лишнем человеке, дает «лишнему человеку» надежду.



## ЛИТЕРАТУРА

1. Байрон, Дж. Г. Паломничество Чайльд-Гарольда / Дж. Г. Байрон. – М.: Прозвещение, 1994. – 560 с.
2. Бочаров, С. Г. Форма плана: некоторые вопросы поэтики Пушкина / С. Г. Бочаров // Вопросы литературы. – 1967. – № 12 – С. 116.
3. Пушкин, А. С. Евгений Онегин : роман в стихах [Электронный ресурс] / А. С. Пушкин // Русская электронная библиотека. – Режим доступа: <https://rvb.ru/pushkin/text/04onegin/01onegin/0836.htm>. – Дата доступа: 19.09.2018.

*Сержант Н. Л. (Минск, Беларусь)*

## III ОЭТИКА ОБРАЗА В ЛИТЕРАТУРЕ КИБЕРПАНКА

В эпоху бурного развития техногенной цивилизации XX–XXI вв., широкого внедрения передовых технологий в политическое, военное и культурное состояние социума увеличился интерес к машинной метафорике и в художественном дискурсе. Литературные тексты, манифесты и научные трактаты, обращающиеся к данной проблеме, часто используют различные метафоры, описывая геополитические и социальные процессы в технических терминах. Символические репрезентации техники отражают и прогнозируют тенденции развития техногенной культуры, воплощают страхи и ожидания, связанные с техникой, проецируя их на технические образы в литературе, кинематографе, массовой культуре. Метафора машины (государство-машина, человек-автомат, человек-робот, судебный механизм и др.), нередко выступавшая как инструмент критики механистической сущности технократических, тоталитарных режимов и антиутопической и дистопийной традиции, могла служить и способом художественной репрезентации идеалов технически совершенного общества будущего (в футуризме, научной фантастике, конструктивизме), что говорит о ее универсальности. В обоих случаях эстетика машинной цивилизации предполагала создание нового образа человека и мира, а также рассмотрение широкого круга вопросов, связанных с понятиями свободы, государства, личности, власти, насилия, прогресса.

Наиболее ярко образы человека-машины и мира высокотехнологичной цивилизации постиндустриального общества получили в литературе киберпанка – жанре постмодернистской фантастики 1980–90-х гг., существенно повлиявшем на современную массовую культуру (кинематограф, многочисленные компьютерные и ро-

левые игры, комиксы, музыку, анимацию). И хотя сегодня образы киберпанка – это во многом образы из кино и видеоигр, жанр впервые оформляется именно в литературе. Классикой жанра принято считать произведения мэтров-отцов киберпанка: «Нейромант» (1984) У. Гибсона, «Схизматрица» (1985) Б. Стерлинга, «Закал» (1985) Дж. Ширли, «Вакуумные цветы. Путь прилива» (1991) М. Суэвника, «Лавина» (1992) Н. Стивенсона, а также некоторые другие, созданные в первое десятилетие 2000-х авторами, которых чаще рассматривают в русле посткиберпанка (например, «Река Богов» Й. Макдональда, «Игра в имитацию», «Альтернативная история» Р. Рюкера).

В отличие от предыдущей литературной традиции (антиутопии и научной фантастики), киберпанк четко ориентирован на представление мира высоких цифровых, компьютерных, биотехнологий и человека, сознание и тело которого полностью детерминированы этими технологиями. Техническая доминанта отражена в названии жанра приставкой «кибер» и указывает на проблематику, связанную с формированием нового образа человека-машины и мира-киберпространства. Более того, именно с киберпанка художественные течения посткиберпанка стали определяться образом технологий: стимпанк (технологии парового двигателя), дизельпанк (дизельного двигателя внутреннего сгорания), биопанк, или генпанк (генной инженерии и биологического оружия), гринпанк (чистых технологий в гармонии с природой), нанопанк (нанотехнологий) и другие. Основа «панк» в термине маркирует агрессию, бунтарский дух и характерный образ маргинала-отшельника, хакера, одиночки-бунтаря, бросающего вызов высокотехнологичной системе, миру-мегакорпорации. Авторы первых киберпанковых произведений охотно называли себя «технопанками», «писатели в зеркальных очках». Позже Б. Стерлинг даже подготовил антологию с рабочим названием «Манифест зеркальных очков» (*The Mirrorshades Manifesto*) [8], а У. Гибсон признавался, что на него повлияла «предпанковая» культура и литература битников и выступления культового панк-музыканта Лу Рида» [6]. Эстетика «панка» в презентации образа героя в литературе киберпанка хорошо выражена и в критерии литератора-редактора Г. Доуза: «High tech. Low life» («Высокие технологии, низкий уровень жизни»). Вторая часть критерия имеет в виду не только бедность, но и незащищенность, бесправие, бесперспективность и намекает на контраст между технологиями будущего и образами героев: изгоев, бродяг, преступников и авантюристов [7].

Ключевая особенность образа героя в литературе киберпанка всё же определена тем, что маркировано приставкой «кибер» – завораживающим образом киборга, обладающего различного рода трансформациями, расширяющими возможности тела человека благодаря слиянию машинного и биологического начал.

Образ киборга становится одним из самых влиятельных технических образов уже в 1970-е гг. Киборги фигурируют в сериалах (*Star Track*), комиксах (антология «Изумительные истории» издательства Марвелл) и литературе (произведения А. Азимова и Ф. Дика). Однако окончательное закрепление образ получает в 80-е гг. в кинематографе («Бегущий по лезвию бритвы» (1982), «Терминатор» (1984), «Робокоп» (1987)) и литературе киберпанка. Элиза Спаркс тогда определяет киборга как «вид научной фантастики, изображающей мир ближайшего будущего, в котором доминируют информационные технологии, в особенности то, каким образом техника интегрируется в человеческое тело» [10].

Технология киборгизации, изображаемая в литературе киберпанка непосредственно связана с проблемой соотношения техники и власти. Новые технологии формируют социальные страты, существование которых невозможно без технологического вмешательства в организм человека. Слияния человеческой плоти и техники

(оживление протезов, имплантантов, биохимия и т.д.) делают героев более конкурентоспособными в битве за власть. Но в результате герои становятся зависимыми от корпораций-производителей кибернетической продукции, продавцов, медиков, клиентов, становясь жертвами «техноколониализма тела» [4, с. 338]. «*А кто же я еще, Ральфи? Отличный кусок мяса, битком набитый имплантированными чипами памяти, в которых ты хранишь свое грязное белье, пока нанимаешь киллеров для меня*» [2], – говорит о себе Джонни Мнемоник, герой одноименного рассказа У. Гибсона. Превратившись в киборга, Джонни уже не принадлежит себе, став собственностью очередного клиента. Герои-киборги во вселенной киберпанка – это товары в контексте рыночных отношений, чья цена зависит от качества составных частей тела и эффективности. Погоня героев за постоянными модификациями собственного тела – это зловещая, антиутопическая карикатура на западный консьюмеризм; тело теряет индивидуальность и человеческий облик, нивелируясь до совокупности механизмов и брендов: у сестры героя «Нейроманта» Молли «глаза – дорогие трансплантанты от «Никон» цвета морской волны» [3]. Отставание же в гонке за передовыми технологиями модификация тела грозит падением и смертью: «*Стоит лишь прекратить вертеться и шуршать – и канешь без следа в безвестность, начнешь двигаться чуть быстрее – и порвешь непрочную пленку поверхностного натяжения черного рынка...*» [3]. Технологии киборгизации, как и все новые технологии в целом, также усиливает расслоение общества, поскольку доступ к биомедицинским новшествам имеют лишь материально обеспеченные люди. Киборгизация в мире киберпанка – своего рода наркотическая зависимость; герои попадают в замкнутый круг: для того, чтобы достичь благосостояния, нужны новые сверхтехнологичные модификации тела, осуществить которые возможно только путем дорогостоящих операций. Героиня романов У. Гибсона Молли, бывшая «марионетка» (программируемая проститутка) путем дорогостоящих операций превратила себя в «уличного самурая»,<sup>1</sup> чтобы избежать ненавистной работы и обрести более выгодную профессию. Однако данные модификации по сути не меняют ее жизненную стратегию – героиня также продает свое тело, только на другом уровне и в иной сфере.

Пользуясь терминологией трансгуманистов, можно говорить о том, что технологии киборгизации породили так называемые «телесные трансгрессии», т.е. «нестественные действия, вынуждающие нас пересмотреть наши взгляды на секс, пол и человеческую природу» [9, р. 65]. Модификации тела кардинально трансформируют категории гендера, пола, возраста. Наиболее явно трансгрессии пола и секса представлены в романе Й. Макдональда «Река богов». В футуристическом обществе Индии существует каста бесполовых «постгендерных» людей-нютов. Герой-нют по имени Тал реализует идеал философии трансгендеров, хирургическим путем преодолевая бинарные оппозиции мужского и женского, гомо- и гетеросексуального: «*Мне захотелось сделать Шаг-В-Страну, потому что надоело участвовать в идиотской игре. Игре в мужчину и женщину*» [5]. Тал не обладает половыми органами, заменяя секс программированием эмоций посредством нервных клавиш на коже. Импланты дают Талу *новый набор психологических императивов, не связанных с репродуктивным поведением*. В тотально технологизированном мире люди испытывают ужас перед естественными биологическими процессами и чувствами: отказываясь от пола и нормальных человеческих отношений, герой-киборг оберегает себя от фрустраций, связанных с проблемой взаимоотношения полов. Свобода от эмоциональной зависи-

<sup>1</sup> От англ. *cybernetic organism* – кибернетический организм.

<sup>1</sup> Телохранитель и наемный убийца в криминальном мире романа У. Гибсона

мости и гендерных ограничений как следствие гедонистической, консьюмеристской идеологии выражается в карикатурной редукции эротического опыта до нажатия «нервных клавиш» [5].

Трансгрессиям подвергаются и критерии женской привлекательности. Во вселенной киберпанка сексуально привлекательно лишь тело киборга, тело, модифицированное с помощью биохимии, имплантационных конструктов, пластической хирургии и протезов. Так, в романе Гибсона «Нейромант» идеалом новой постчеловеческой сексуальности становится наемница Молли, чье тело оснащено множеством имплантантов: лезвиями в ногтях, которые могут быть использованы как оружие, улучшенной рефлексной системой и замаскированными под очки глазными линзами широкого волнового диапазона. Техноэротизм проявляется и в восприятии Келсом Молли, который мысленно сопоставляет «очертания ее бедер с функциональной элегантностью обводов фюзеляжей военных самолетов» [3].

Таким образом, агрессия, секс и технология – основополагающие категории киберпанковского образа, которые неразрывно связаны друг с другом: технологии определяют специфику, обозначенную приставкой «кибер», в то время как агрессия и секс детерминируются маргинальным компонентом «панк». Образ киборга модифицирует как биологические, так и социокультурные характеристики человека: технология киборгизации осуществляет «техноколонизацию тела», т.е. подчинение индивида в рамках властных отношений путем непосредственно хирургического проникновения в тело. Власть приобретает максимально интимный характер, буквально проникая под кожу человека.



## ЛИТЕРАТУРА

1. Гибсон, У. Граф Ноль [Электронный ресурс] / У. Гибсон. – Режим доступа: <http://lib.ru>. – Дата доступа: 20.09.2018.
2. Гибсон, У. Джонни Мнемоник [Электронный ресурс] / У. Гибсон. – Режим доступа: <http://lib.ru>. – Дата доступа: 20.09.2018.
3. Гибсон, У. Нейромант [Электронный ресурс] / У. Гибсон. – Режим доступа: <http://lib.ru>. – Дата доступа: 20.09.2018.
4. Дери, М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков / М. Дери. – Екатеринбург : Ультра. Культура; М. : АСТ МОСКВА, 2006. – 480 с.
5. Макдональд, Й. Река Бог в [Электронный ресурс] / Й. Макдональд. – Режим доступа: <http://lib.ru>. – Дата доступа: 20.09.2018.
6. Машуков, С. Наркотики, импланты и хакерские войны: краткий гид по киберпанку [Электронный ресурс] / С. Машуков. – Режим доступа: <https://www.the-village.ru/village/weekend/weekend-guide/286442-убегание>. – Дата доступа: 20.09.2018.
7. Мойжес, П. Своя эстетика: что такое киберпанк и почему он стал так популярен [Электронный ресурс] / П. Мойжес. – Режим доступа: <https://dtf.ru/read/14835-svoaya-estetika-cto-takoe-kiberpank-i-pochemu-on-stal-tak-populyaren>. – Дата доступа: 20.09.2018.
8. Суэвник, М. Постмодернизм в фантастике: руководство пользователя [Электронный ресурс] / М. Суэвник. – Режим доступа: [https://royallib.com/book/suenvik\\_maykl/postmodernizm\\_v\\_fantastike\\_rukovodstvo\\_polzovatelya.html](https://royallib.com/book/suenvik_maykl/postmodernizm_v_fantastike_rukovodstvo_polzovatelya.html). – Дата доступа: 20.09.2018.
9. Balsamo, A. Feminism and Cultural Studies / A. Balsamo // Journal of the Midwest Modern Language Association. 24. – № 1. – Spring 1991. – P. 50–73.
10. Sparks, K. Elisa. Cyberpunk Notes [Electronic resource] / K. Elisa Sparks. – Mode of access: <http://virtual.clemson.edu/groups/dial/sfclass/cpnotes.html>. – Date of access: 20.10.2018.