

УДК 811.1111

Н. В. Глінка, В. М. Гавриленко,

Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут», м. Київ

ЖАНР «КІБЕРПАНК» В АМЕРИКАНСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРІ: ПРИЧИНИ ВИНИКНЕННЯ ТА МОВНО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ

У статті подаються висновки дослідження з приводу визначення культурних обставин, за яких сформувався літературний жанр «кіберпанк», який є явищем сучасної американської літератури. У нашому дослідженні ми розглядаємо лінгвістичні основи жанру, історичні обставини його існування. Однією з головних цілей, які ми маємо на меті досягти в ході нашої роботи є виявлення головних лексикологічних і стилістичних особливостей текстів жанру «кіберпанк». Ми також маємо на меті визначити основні загальні особливості текстів, які відносяться до цього жанру, а також визначити його основні тематики.

Ключові слова: віртуальна реальність, постмодерна література, неологізми, метафора

THE CYBERPUNK GENRE IN AMERICAN LITERATURE: THE REASONS OF APPEARING, ITS STYLISTIC AND LINGUISTIC PECULIARITIES

The article gives the observation of the cultural circumstances under which such literal genre as cyberpunk was invented which is the creation of American literal tradition. The analysis of the genre was performed from several points of view with applying of various methods i.e. onthological analysis, morphological analysis and stylistic analysis. In our work we thoroughly investigate the cultural and literature predecessors of this genre and how it is fitted in the system of science fiction genres. Special attention has been paid to distinguishing the main topics of such texts which differentiate them from the other texts of scientific literature. We have also tried to reflect the way these texts possess strong connection to the achievements of scientific-technological revolution, especially in the sphere of computing technology. In our research we observe the linguistic basis of the genre. One of the main goals that we pursue in our work is the distinguishing of the main lexicological and stylistic features of the cyberpunk texts – the peculiarities of metaphors' creation, the specific features of IT neologisms creation (the usage of specific prefixes and suffixes). We also have paid certain attention to the way cyberpunk texts have influenced the modern literature process, especially the authors who have worked in the sphere of so-called counter-culture

Key words: virtual reality, post-modern literature, neologisms, metaphor.

ЖАНР «КИБЕРПАНК» В АМЕРИКАНСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ: ПРИЧИНЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ, ЯЗЫКОВЫЕ И СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

В статье подаются выводы исследования по определению культурных условий, при которых сформировался литературный жанр «киберпанк», который является феноменом современной американской литературы. В нашем исследовании мы рассматриваем лингвистические основы жанра, исторические обстоятельства его существования. Одной из главных целей, которые мы хотим достичь в ходе нашей работе является выявление главных лексикологических и стилитических особенностей текстов жанра «киберпанк». Мы также хотим определить основные общие особенности текстов, относящихся к этому жанру, а также определить его основные тематики.

Ключевые слова: виртуальная реальность, литература период пост-модернизм, неологизмы, метафора.

Постановка проблеми: Актуальність даного дослідження зумовлена майже повною відсутністю в українських мовознавчих та літературознавчих студіях наукових досліджень текстів жанру кіберпанк. Багатогранність і новизна феномену віртуальної реальності спричинили глибокий науковий інтерес та спонукали до дослідження цього явища в онтологічному та лінгвістичному аспектах. Найбільш детально віртуальна реальність описувалась і використовувалась як декорація для основного місця дії в текстах жанру кіберпанк; дослідження даних текстів розпочались в 80-х роках 20 століття і тривають досі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій: Дослідженням текстів жанру кіберпанк і феномену віртуальної реальності в цілому займаються такі вчені як В. В. Афанасьєва, Л. Н. Синельникова (остання приділяє особливу увагу лексикологічному аспекту текстів даного жанру), а також Ніл Уайтхед, який вивчав специфіку маніфестації особистості у віртуальному просторі.

Мета і завдання дослідження: На нашу думку, найгрунтовніших результатів можна досягти за рахунок застосування лексикологічного і онтологічного аналізу. Метою застосування цих методів є виокремлення основних лінгвістичних та

екзистенціальних особливостей кіберпанкових текстів: економія мовних засобів, інтенсивне використання афіксальних і не-морфологічних новоутворів (неологізмів), які використовуються для опису реалій, притаманних лише текстам даного жанру, мовне відображення повної або часткової втрати тілесності, механістичність використовуваних метафор. Завдання, які ми ставимо перед собою в ході дослідження, наступні: 1) дослідити витoki жанру кіберпанк як підвиду наукової фантастики; 2) визначити характерні стилістичні і лексикологічні особливості тексту жанру кіберпанк; 3) виділити основні риси текстів даного жанру. Основою нашого дослідження стали оригінали текстів даного жанру – «Neuromancer» і «Burning Chrome» Уільяма Гібсона, «Ribofunk» авторства Пола ді Філіппо.

Думки стосовно існування віртуальної реальності змусили вчених відмовитись від класичних дихотомічних ідей про існування, і побудувати пост-некласичну картину поліонтичного, багатошарового світу, у якому не-буття співвідносне з безкінечним ланцюгом станів з різним рівнем об'єктивації в реальному світі. Ретельні дослідження феномена віртуальної реальності дають нам можливість ще раз детально обдумати і проаналізувати не лише продукти цифрових технологій, а й те, як вони нині пов'язані з культурою, мистецтвом, релігією, міфологією, наукою тощо. Без перебільшень можна зробити припущення, що віртуальна реальність є формою існування.

На думку дослідниці В. Афанасьєвої, сучасна особистість – це та, яка тягнє до існування в рамках певного соціуму, певного колективу [1, с.60]. Сучасні психологи і соціологи припускають, що наше бажання приєднатись до Всесвітньої павутини закладене на генетичному рівні. На сьогодні вже відомо, що мережеві соціальні структури заново пробуджують генетичну пам'ять про примітивні суспільства, про відсутність соціальної і майнової ієрархії, привілеїв, соціального розшарування. Беручи це до уваги ми можемо зробити припущення, що віртуальна реальність, і зокрема – Інтернет, може розглядатись як модель, яка «відновлює» певні специфічні риси примітивного соціуму, адже його вищезазначені ознаки цілком відповідають всім догмам мережевої етики і існуючій структурі Інтернету. Значне розширення мережі Веб і створення так званих «електронних ком'юніті» можна розглядати як реакцію на ізоляцію суб'єкта сучасного суспільства. Інтернет компенсує процес атомізації суспільства, перезапускає генетичну пам'ять про примітивний соціум, і таким чином повертає людський індивід у умови майже ідеального демократичного колективного суспільства [11, р. 182].

Навіть зараз епоха користування цифровими технологіями сформувала чітко оформлені лінгвістичні і біхевиористичні субкультури. До них належать власне розробники цифрових технологій; у них є власна філософія, певний стиль поведінки та власна «мова», яка характеризується використанням вузькоспеціалізованих термінів, вживання коротких, простих речень з чітко визначеною структурою, використання неологізмів, створених за допомогою афіксації (використання афіксів, які позначають певну приналежність до світу високих технологій чи віртуальної реальності). Носіями ж спеціальної субкультури була так звана маргінальна «богема» віртуального простору – кіберпанки [3].

Слово «Кіберпанк», як прийнято вважати, придумав і вперше використав письменник-аматор Брюс Бетке – в 1980 році була надрукована його маловідома розповідь з одноіменною назвою. Майкл Суєнвік у своєму знаменитому есе *A User's Guide to the Postmoderns* («Постмодернізм у фантастиці: інструкція користувача») називає в якості предтечі даного жанру навіть Олафа Степлдона. Він також вказує на явні зв'язки між роботами кіберпанкерів і працями Альфреда ван Вогта і Чарльза Харнесса, а також наголошує на значенні ранніх книг Семюела Ділені і Роджера Желязни.

В 1993 році журнал *Wired* (який до того моменту видав лише три номери) надрукував невеликий нарис Пола Саффо під назвою «Кіберпанк мертвай» (*Cyberpunk R.I.P.*). Але не дивлячись на похмурий заголовок, насправді ж нарис був досить оптимістичним. Автор побачив прямі аналогії між подіями 30-літньої давнини і сучасністю. В 50-і роки ХХ століття книги «молодих бунтарів» і нечисленних бітників – Джека Керуака, Уільяма Берроуза та інших – стали предтечами більш масового руху хіпі. Тепер же ажіотаж викликали книги письменників-кіберпанків (Уільям Гібсон, Брюс Стерлінг, Руді Рюкер, Пол ді Філіппо), і Саффо робив припущення, що і кіберпанк може стати базою для потужного контркультурного руху. У критика не було жодних сумнівів стосовно того, що хвиля текстів кіберпанку вже стала невід'ємною частиною американської культури [10].

Кіберпанк як культурний феномен маргінальної природи надає екзистенції нового середовища. Сучасна людська істота рухається у сторону можливого зближення звичайного повсякденного життя і технологічного середовища. На сьогоднішній день комунікаційні гаджети є власне зовнішніми розширеннями людського тіла, і ці «розширення» стають активними компонентами людської тілесності. Саме тому на сьогоднішній день філософська категорія тілесності становить особливий інтерес в рамках аналізу стану сучасної цивілізації. Завданням лінгвістів є дослідження вербальної репрезентації тілесності (або її втрати) в текстах і письмових (чи усних) повідомленнях, які реалізуються в рамках віртуальної реальності в визначений часовий період [8].

Багато критиків розглядають літературу кіберпанку як точку «розриву», коли література стає власне «літературним актом»: розчленування і подальша переробка текстів попередників і навмисні спроби конструювання чогось нового. За рахунок наявності великої кількості біблійних алюзій, а також трансформованих і перероблених алюзій на класичні роботи, за рахунок побудови зв'язку між технократичною реальністю і мистецтвом разом з повним зануренням в, здавалось би, зовсім не-літературну сферу, такі роботи як «Burning Chrome» і «Ribofunk» перекреслюють типові літературні устої і ламають правила жанрової цілісності в ключі, притаманному роботам періоду постмодернізму [9, р. 156].

До основних стилістичних і мовних особливостей жанру кіберпанк ми відносимо вербальну маніфестацію людської тілесності в рамках віртуального простору (або часткову її втрату), механістичність використовуваних метафор, використання коротких простих речень, використання неологізмів, більшість з яких утворена афіксальним способом.

І якщо постмодернізм характеризується трансгресивним, експліцитним потенціалом до порушення правил всередині і між жанрами, дисциплінами, статями і тілами, то можна зробити досить точне припущення, що тексти жанру кіберпанк можна вписати в постмодерний дискурс. Однак, нинішня межа між тілом, яке зображується в тексті як цілісне, індивідуальне, наділене статтю тіло, і фізичним тілом індивіда є досить суттєвою – в першу чергу розглядається тіло в рамках віртуальної реальності, а не його реальний фізичний аспект.

Під час нашого дослідження ми дійшли висновку, що аналіз вербальної репрезентації тілесності в текстах жанру кіберпанк повинен проводитись в двох напрямках, адже ця категорія подається в них у двох різних аспектах.

Перший спосіб – мовне зображення людини, вже позбавленої фізичного тіла, або в процесі позбавлення його. Свідомість людини, її особистість, передається до віртуального простору і зберігається у формі бінарного коду. Такий тип тілесності ми бачимо в творі «Neuromancer» Уільяма Гібсона. Компаньйоном головного героя, Кейса, є МакКой Пейлі (McCoyle Payley) на прізвище «Dixie Flatline». Dixie більше не є людською істотою в повному розумінні цього слова – його свідомість перенесена на конструкт ROM. «*Wait a sec. – Case said. «Are you sentient, or not?» – «Well, it feels like I am, kid, but I'm really just a bunch of ROM. It's one of them, ah, philosophical questions, I guess»* [7, р. 103–104]. Dixie переживає

своє існування, як результат функціонування певного алгоритму. Говорячи про онтологічний аспект, ми можемо зробити висновок, що така форма часткового існування не є задовільною. В кінці їх пригоди Діксі просить Кейса стерти його «свідомість». Відсутність фізичної взаємодії з оточуючим світом переживається як тягар, а не позбавлення від смерті.

Інший випадок ми можемо спостерігати на прикладі ще одного персонажа роману, Армітажа. В його випадку змодельована машиною свідомість була поміщена в людське тіло (в якому була пошкоджена початкова свідомість). В такому випадку свідомість працює не як власне людська свідомість, а як програма. А програма не може осягнути змісту категорії тілесності, вона не переживає своє тіло і не аналізує його в місці поруч з іншими тілами, хоча їх і об'єднує органічне походження. Цей факт підкреслюється Гібсоном за допомогою використання технічних термінів і використання метафор, які також містять лексичні одиниці технічної сфери, і таким чином позбавляють художні засоби «життєвого» аспекти.

«...it had allowed him to accept Armitage's flatness and lack of feeling. He'd always imagined it as a gradual and willing accommodation of the machine, the system, the parent organism» [7, p. 151], «Armitage smiled, a smile that meant as much as the twitch of some insect's antenna» [7, p. 204].

Також ми бачимо використання механістичних метафор на сторінках повісті Гібсона «Burning Chrome». Використання метафор такого типу повністю вписується в концепцію постмодернізму, де ми бачимо стійкий зв'язок між розвитком мистецтва та науково-технічним прогресом. І література служить відображенням цього прогресу. Також використання метафор з такими елементами служить для підкреслення задіяності людини в віртуальному просторі, її відірваності від живого, органічного світу. Це ми можемо побачити, розглянувши наступні приклади з тексту:

«That meant we were clearing fiberoptic lines with the cybernetic equivalent of a fire siren, but in the simulation matrix we seemed to rush straight for Chrome's data base» [6].

«...rustling data and credit in the crowded matrix, monochrome non-space where the only stars are dense concentrations of information, and high above it all bum corporate galaxies and the cold spiral arms of military systems»

«He looks like a recomb DNA project aimed at tailoring people for highspeed burrowing...»[6].

«It feels like we're surfing the crest of the invading program, hanging ten above the seething glitch systems as they mutate.

We're sentient patches of oil swept along down corridors of shadow.»

«Ice walls flick away like supersonic butterflies made of shade»

«The matrix folds itself around me like an origami trick»

Іншим аспектом вторгнення в людську тілесність, вираженим у текстах жанру кіберпанк, є застосування різноманітних «розширень» – біоімплантів, трансформація тіла за допомогою комп'ютерних імплантів (таких як троди, роз'єми (*trodes, sockets*) позаду шиї, які використовуються для входження в так звану Матрицю (ми також маємо зазначити, що нині широко розповсюджений термін «Матриця» був вперше запропонований не спеціалістами в сфері ІТ, а в творі «Neuromancer» У. Гібсона). Переважна кількість назв таких імплантів є неологізмами, які були придумані авторами. Як правило, вони утворювались морфологічними методами – афіксацією; наприклад, токсин, який вразив нервову систему Кейса, називався *мікотоксин*, в якому частинка «*міко*» вказує на його грибову природу. Процедура, під час якої вживлялись імпланти, називалась *body augmentation*. Проходження цієї процедури часто відбивало зміну соціального статусу в кіберпанковому суспільстві. Це ми яскраво бачимо на прикладі оповідань збірки «Ribofunk»: люди, чиї тіла були *non-augmented* розглядались як нижчі прошарки суспільства [5].

Типовими суфіксами, які використовувались для творення неологізмів були префікси «*giga*», «*mega*» – для підкреслення величини розміру, і «*micro*», «*nano*», які навпаки використовувались для виділення маленьких розмірів: *Somewhere we have microseconds, maybe time left to pull out* [6]. Темп технологічної та інтелектуальної еволюції прискорюється, а отже збільшується потреба в нових лексичних одиницях. Префікс «*nano*» стає надзвичайно популярним; лінгвісти вважають його «першою ластівкою» нової хвилі технізації, невід'ємної частини нанотехнологічного дискурсу [4, p. 189]. Так званий нанопанк може розглядатись як піджанр кіберпанку. Його найяскравішим представником вважають американця Пола ді Філіппо з його роботою «Ribofunk». Наногори, нанодолини, наноморя і наноріки, заповнені наномонстрами стають вже не фантазією авторів, а фіксацією реальності, яку не можна побачити звичайними засобами [2, с. 10].

Висновки: В даній роботі досліджувались теоретичні основи існування жанру кіберпанк, його основні тематичні напрямки, мовні і стилістичні особливості його текстів. Центральною тематикою робіт у даному жанрі є взаємодія людини (або певних аспектів її буття) з віртуальним простором. Нами також досліджувались мовно-стилістичні особливості даного жанру, серед яких ми виділили наступні: широке використання механістичних метафор, вербальне зображення тілесності людини (повної або часткової), екстенсивне вживання неологізмів (більшість з яких утворена способом афіксації), вживання сухої, «механізованої» мови, використання коротких простих речень.

Література:

1. Афанасьева В. В. Homo Virtualis: психологические характеристики. / В. В. Афанасьева. // Известия Саратовского университета. Т. 10. Серия Философия. Психология. Педагогика, 2010. – вып. 2. – С. 59–64.
2. Вишневецкая, Г. М. Стандартизация терминологии в области нанотехнологий (на материале английского языка) / Г. М. Вишневецкая, С. Л. Фокина // Вестник Челябинского государственного университета. – 2012. – № 21. – С. 275.
3. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – СПб., 2000.
4. Синельникова, Л. Н. Нанолінгвістика: возможности обновления интерпретаций / Л. Н. Синельникова // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации» – Том 25 (64). – № 2. – С. 186–193.
5. Di Filippo, Paul. Ribofunk. E-reads (May, 3. 2013) – 214 p.
6. Gibson, William. Burning Chrome / [Електронний ресурс] – Режим доступу : http://flawedart.net/courses/articles/Gibson_Burning_Chrome.pdf
7. Gibson, William. Neuromancer. Ace, 1984. 1 edition – 271 p.
8. Kurzweil R. How to Create a Mind: The Secret of Human Thought Revealed. New York : Viking Books, 2012.
9. Lindsay, Cecile. Tearing the Body: Modern Self and Postmodern Corporality in Les Chants de Maldoror». Source: Nineteenth-Century French Studies, Vol. 22, No. 1/2 (Fall–Winter 1993–1994), pp. 150–171.
10. Saffo, Paul. RIP Cyberpunk / [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.wired.com/1993/04/1-4-cyberpunk/>
11. Whitehead N.L., Wesch M. Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology. Colorado: University Press of Colorado, 2012. – P. 177–198.