

UDC 82.09:821.161.1

THE STRUCTURE OF VIRTUAL SPACE IN VICTOR PELEVIN'S NOVEL «S.N.U.F.F.»

I. Pykhtina, Candidate of Education, Associate Professor
Orenburg State University, Russia

Basing on the novel of V. Pelevin «S.N.U.F.F.» one of the most productive spatial models in the modern literature – a virtual space is considered. «Virtuality» is treated as the universal characteristic of any text, despite of its art and aesthetic features. The developed model of analysis illustrates a new approach to the study of the spatial structure of the literary work.

Keywords: art space, spatial models, virtual space, V. Pelevin.

Conference participant, National championship
in scientific analytics, Open European and Asian research
analytics championship

Понятие «виртуальное пространство» стало весьма распространенным в современном литературоведении. Причем каждый исследователь вкладывает в него свой собственный смысл – от «искусственно моделируемого динамического континуума, возникающего в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевого искусства» [2] и «текстовой локализации виртуального антуража компьютерных игр» [5, с. 44] до изображения мира снов, фантазий, грез персонажей и состояния души в целом [3, с. 5]. Все большую популярность получает точка зрения ученых, считающих виртуальным любое отраженное в сознании и как следствие в художественном тексте объективное пространство, поскольку само это отражение опосредовано индивидуальным восприятием окружающей действительности. Эта радикальная концепция позволяет трактовать «виртуальность» как универсальную характеристику любого текста, независимо от его идейно-тематической направленности, жанровой и стилевой принадлежности.

Особый интерес представляют произведения новейшей литературы, в которых сближаются все виды виртуальности. Например, В. Пелевин в романе «S.N.U.F.F.» (2011) [4] моделирует глобальное виртуальное пространство, которое становится едва ли не единственным ключом к пониманию и интерпретации произведения, играя в нем одновременно и

смысло-, и жанро-, и структурообразующую роль.

Предлагая очередной проект будущего мироустройства, автор создает иллюзию полного вхождения в виртуальную реальность.

На месте уничтоженной ядерным взрывом Древней цивилизации расположился Оркланд (Уркаган, Уркаина) – достаточно обширная территория в Верхней Сибири. Столицей Оркланда является Оркская Слава, большую часть которой занимают трущобы, застроенные «облезлыми бетонными трехэтажками времен поздних Проросов», с грязными улицами и скудной растительностью. Два других района города – Желтая Зона и Зеленая Зона – пространственно практически не определены, известно только, что в одной из них живут «номенклатурные нетерпильцы и другая творческая интеллигенция», в другой, «экстерриториальной», богатые орки, государственные чиновники и некоторые византийцы.

Над Оркской Славой, висит на антигравитационном приводе офшар Бизантиум (Биг Биз), огромный летающий город, куда перебралась элита человечества. В отличие от Оркланда, который представлен как естественное физическое пространство со всеми свойственными ему атрибутами (настоящими городами, деревьями, лесами, реками и т.п.), Бизантиум – глобальное виртуальное пространство, созданное компьютерными технологиями. Территория Биг

UDC 82.09:821.161.1

СТРУКТУРА ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В РОМАНЕ ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА «S.N.U.F.F.»

Пыхтина Ю.Г., канд. пед. наук, доцент
Оренбургский государственный университет, Россия

На материале романа В. Пелевина «S.N.U.F.F.» рассматривается одна из наиболее продуктивных пространственных моделей в современной литературе – виртуальное пространство. «Виртуальность» трактуется как универсальная характеристика любого текста, независимо от его художественно-эстетических особенностей. Разработанная модель анализа иллюстрирует новый подход к исследованию пространственной структуры литературного произведения.

Ключевые слова: художественное пространство, пространственные модели, виртуальное пространство, В. Пелевин.

Участник конференции, Национального первенства по научной аналитике, Открытого Европейско-Азиатского первенства по научной аналитике

Биза четко структурирована: верхняя поверхность офшара, наиболее «натуральная» часть города, принадлежит старым порноактерам и «ребятам из Резерва Маниту», в нижней обосновались «глобальные урки», которым посчастливилось переселиться в «Лондон» из Оркланда, центральную часть занимают представители среднего класса, имеющие в зависимости от уровня доходов вид на Неаполь, Тоскану, Нью-Йорк и т.п. (см. рисунок 1).

Бизантиум, будучи всего лишь имитацией эмпирической действительности, тем не менее визуально выглядит реальным: из окон квартир можно увидеть прекрасный пейзаж или строгую архитектуру какого-нибудь древнего города: «Дом Бернара Анри стоял на возвышенности. Из окон открывался удивительный вид – насколько хватало глаз, во все стороны тянулись причудливо нарезанные поля и желто-зеленые холмы, поросшие кипарисами. Кое-где белели старые дома. На полях лежали большие цилиндрические кругляши, скатанные из выжженного солнцем сена. Еще была видна река, далекие синие горы и небо, где плыли безмятежные облака-гиганты. Лето, которому совсем чуть-чуть не хватало до вечности. От этой красоты Грымму в голову то и дело приходили стихи, но он ленился их записывать – таким покоем веяло от мира в окне»; есть здесь и ресторанчики, кажущиеся уютными из-за 3D-подсветки, и парки с множеством

тенистых аллей, ведущих к берегу моря; можно даже ощутить дуновение ветерка или насладиться свежестью морского воздуха. Однако все, что здесь радует глаз и будоражит чувства, оказывается симулякр (рис. 1).

«*Контуры 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 состояли 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.*

Изображая параллельно Оркланд и Бизантиум, В. Пелевин, на первый взгляд, использует традиционное для утопии (авторское определение жанра) противопоставление реального и идеального. Однако анализ пространственной структуры романа позволяет увидеть более глубокие смыслы этого противопоставления. Действительно, основным способом сюжетной организации произведения является ан-

тиномичность, которая проявляется в смысловом столкновении противоположных оценок (цивилизованного и примитивного, прекрасного и безобразного, гармоничного и хаотичного, естественного и искусственного, натурального и суррогатного и т.п.). В то же время иронический контекст актуализирует пародийность повествования. Причем, объектом пародии становится как идеал, так и антиидеал. Кроме того, в романе не наблюдается свойственного утопии/антиутопии временного разрыва с привычной средой, поскольку созданный автором единый виртуальный Бизантиум-Оркланд представляет собой хоть и утрированную, но в целом узнаваемую российскую действительность.

Восприятию пространства романа как виртуального способствует прием двойного видения окружающего – глазами Дамилолы и глазами Грыма, а их оценки зависят исключительно от типа культуры, которую они представляют.

Дамилола, боевой летчик, снимающий оркских «дикарей» для снаффов по заказу корпорации CINEWS INC, комментирует все, что попадает в поле зрения его камеры, как истинный бизантиец. Следя за Грымом, который в данном случае является для него гидом по Оркланду, он ищет доказательства полной деградации оркской цивилизации: «*Местность была довольно депрессивной. Вернее, с одной стороны от дороги она была даже живописной, насколько это слово применимо к Оркланду – там*

были конопляные и банановые плантации, речка и пара вонючих оркских деревень. А с другой стороны начинались самые мрачные джунгли Оркланда. С презрением описывает он и столицу Оркланда: «*Кто-то из древних сомелье сравнил Славу с пятном, которое остается на стене от долго живших за шкафом тараканов. Очень точное описание – ни прибавить, ни убавить*». Для подтверждения веками сложившейся в Биг Бизе идеологии – оркское, значит примитивное, грязное, вонючее – Дамилола записывает разговор Грыма с дядей, в котором дается уничижительная характеристика «своего» пространства: «*Эх... Да с чего мы вдруг сделаем что-то красивое и полезное, если... Дядя Жлыг широко повел рукой, словно приводя в качестве последнего довода панораму окружающего мира. Аргумент был, конечно, железобетонный.* Особенное удовольствие он испытывает, «*когда удается на одном крупном плане так корректно, но четко показать всю агрессивно-мрачную суть оркского племени.*

Противоположную оценку дает Дамилола Бизантиуму, который, по его словам, «*лучшее, что есть в этом мире*». Однако одический пафос то и дело сменяется ироническим и даже саркастическим: Дамилола прекрасно понимает, что окружающее – «*чистейшая травестия и карнавал*» и «*сладких капель меда на жизненном пути не так уж много*». Комфортная, сытая и счастливая жизнь такая же иллюзия, как и все в этой визуальной культуре. Рассуждения Дамилолы по поводу государственного, политического, религиозного и социального устройства нового мира становятся особенно едкими, когда речь заходит о личной жизни бизантийцев: «*Когда в воскресенье мы, свободные люди нового века, приходим в храм, чтобы посмотреть свежий снаф, мы каждый раз лицом к лицу сталкиваемся с бесконечным лицемерием, пропитавшим нашу мораль. Лицемерием объемным, выуклым и цветным. Так захотел Маниту. <...> вместо цветка вам показывают раздутую имплантатами высокобюджетную грудь, которой по всем законам природы уже полвека как пора распасться на силикон и*

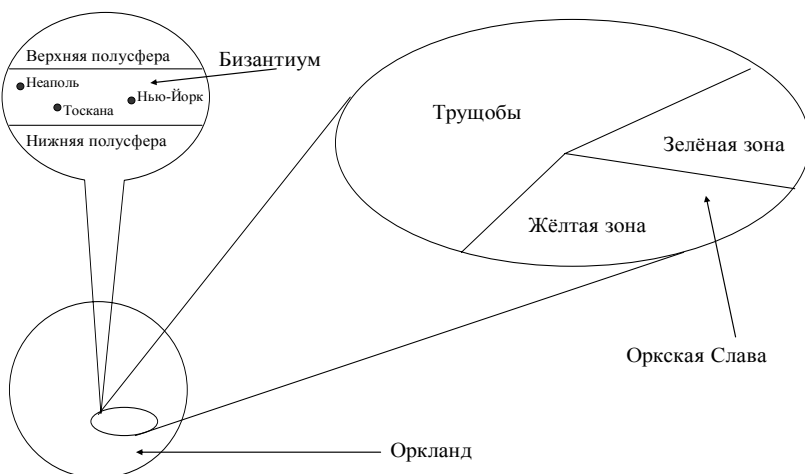


Рис. 1. Структура виртуального пространства в романе В. Пелевина «S.N.U.F.F.».

протеины. А затем извиняются, что все остальные лепестки все еще в повязках после пластики. И ожидают от вас приступа вакхической любви к жизни».

Удивительно, но в этом насквозь лживом «идеальном пространстве» наиболее человеческой оказывается настроенная на максимальную духовность кукла Кая, «цветок жизни» и «главная инвестиция» Дамилолы. Споры с ней, пробудив в первоклассном боевом летчике желание понять, чем «дочь рисоварки» отличается от человека, и разобраться в самом себе (а рефлексия совершенно отсутствует у людей «эры пресыщения»!) приводят к разоблачению утопической мечты Дамилолы: купленная в кредит за огромные деньги сура Кая, с которой он связывал надежду на личное счастье, предпочла «грязного орка» и сбежала с ним в неведомый и недоступный мир.

Большая часть событий в романе показана через объектив летной камеры Дамилолы. Следя за Грымом, оператор-рассказчик виртуально сливается с ним, то критически оценивая его мысли и поступки с позиции человека высшей культуры, то неожиданно для себя принимая его психологию и идеологию: *«Моя попытка увидеть мир глазами юного орка может показаться кое-кому неубедительной – особенно в той части, где я описываю его чувства и мысли. Согласен, стремление цивилизованного человека погрузиться в смутные состояния оркской души выглядит подозрительно и фальшиво. Однако я не пытаюсь нарисовать внутренний портрет орка в его тотальности».* В то же время в ряде эпизодов пространственная точка зрения смещается, это заметно даже на грамматическом уровне – повествование с первого лица переходит на третье. Именно в этих редких случаях несовпадения пространственных позиций рассказчика и персонажа кажутся особенно заметными различия в их мировосприятии. Если Дамилола, выросший в визуальной информационной вселенной, прекрасно чувствовал себя в тесных боксах и коридорах, имитирующих дома, парки и набережные, потому что имел *«легкое и подвижное воображение,*

постоянно готовое воспламениться и увести сознание в искусственный мир радости и экстаза», то Грым, дитя «примитивно-естественной среды», так и не смог привыкнуть к «цивилизации». Быстро пресытившись путешествиями в *«фантастически красивые места, которые раньше видел только в «Свободной Энциклопедии» или на маниту»*, он понял, *«что наваждение может быть каким угодно, и цена ему грош».* Вот тут-то в момент сильнейшего разочарования в фальшивом рае судьба дарит Грымму неожиданно щедрый подарок – любовь Каи. Так, разоблачив одну утопию, автор «подкладывает» читателю другую: несколькими штрихами нарисовав идеальную землю, куда сбежали влюбленные, он настойчиво поддерживает мечту о все-таки возможном новоутопическом проекте.

Таким образом, анализ романа В.Пелевина «S.N.U.F.F.» позволил нам сделать следующие выводы:

1. Художественное пространство играет в романе структурообразующую роль. Автор моделирует трижды виртуальную реальность. Во-первых, виртуальным является пространство офшара Бизантиума, каким оно представляется Грымму. Кибернетическое пространство, созданное техническими средствами, живущее по собственным, отличающимся от привычных, законам, сначала приятно удивляет наивного орка, а впоследствии, когда приходит осознание абсолютной иллюзорности окружающего мира, разочаровывает: *«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».* Во-вторых, не менее виртуальна реальность, описанная Дамилолой, который воспринимает «мир как игровую среду, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее» [3, с. 30]: *«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». Как мы уже отмечали, основные события романа даны через призму восприятия находящегося в виртуальной реальности пользователя – боевого летчика, который иногда задумывается над тем, что есть реальность: *«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» [3, с. 24]. И наконец, в-третьих, художественной вымысел, т.е. 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» [1, с. 19].

2. Глобальное виртуальное пространство определяет жанровую специфику романа: перед нами своеобразный метажанр, в котором парадоксально сочетаются черты утопии, 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.

3. Предложенная нами интерпретация романа всего лишь попытка приблизится к разгадке творимой Пелевиным виртуальной реальности, однако, если верить автору, то никакой реальности вовсе не существует: *«Наше сознание всегда опирается на материю, а материя существует только в нашем сознании. Реальность не сводится ни к одному, ни к другому...».*

References:

1. Бодрийар Ж. Америка / Пер. с франц. Д. Калугина. – СПб.: Владимир Даль, 2000. – 206 с.

2. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства [Электронный ресурс]. <http://www.intelros.ru/readroom/yestetika-vchera-segodnya-vseгда/vyp2-2006/7911-virtualnaya-realnost-kak-fenomen-sovremennogo-iskusstva.html> (дата обращения: 22.06.13).

3. Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: Дис. ... канд. филос. наук. 09.00.01 – Онтология и теория познания. – Омск, 2004. – 165 с.

4. Пелевин В. О. S. N. U. F. F. – М.: Эксмо, 2011. – 480 с.

5. Прокофьева В.Ю., Пыхтина Ю.Г. Анализ художественного текста в аспекте его пространственных характеристик: практикум для студентов-филологов. – Оренбург: ИПК ГОУ ОГУ, 2009. – 99 с.

5. Прокофьева В.Ю., Пыхтина Ю.Г. Анализ художественного текста в аспекте его пространственных характеристик: практикум для студентов-филологов. – Оренбург: ИПК ГОУ ОГУ, 2009. – 99 с.

TOP ARTICLES OF 2013

in the field of Philological sciences

| | |
|-----------------------------------|---|
| Alexandra Zalevskaya | ПРИНЦИПЫ НАВИГАЦИИ В ЖИВОМ ПОЛИКОДОВОМ ГИПЕРТЕКСТЕ |
| Eugenia Mincu | АФФИКСИДЫ В НЕОЛОГИЗАЦИИ МЕДИЦИНСКОГО ЯЗЫКА |
| Hamze Dimitrina | КОГНИТИВНО-ПРАГМАТИЧЕСКИЙ СПЕКТР ПАРОДИИ |
| Iryna Kobyakova | VERBALIZATION OF HUMOUROUS TEXTS |
| Iuliana Pykhtina | СТРУКТУРА ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В РОМАНЕ ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА "S.N.U.F.F." |
| Larisa Taranenko | DIFFERENTIATION OF SMALL FOLKLORE TEXTS ACCORDING TO THEIR LENGTH |
| Leila Mirzoyeva | К ПРОБЛЕМЕ КУЛЬТУРНЫХ ИМПЛИКАЦИЙ В ПЕРЕВОДЕ: КОНЦЕПТ «ДОЛГ» В РУССКОМ И В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ |
| Liliia Shutova | УКРАИНСКИЙ ЯЗЫК НА ПУТИ К ГЕНДЕРНОЙ ТОЛЕРАНТНОСТИ |
| Liliya Doncheva | INTERACTIVE TEACHING METHODS IN SECOND LANGUAGE ACQUISITION WITH SPORTS STUDENTS |
| Liudmila Araeva, Artur Chepkasoff | ГРАФИКА ТЕКСТА СПИЧРАЙТЕРА КАК ДЕТЕРМИНАНТА ЭФФЕКТИВНОЙ РЕЧИ СПИКЕРА |
| Lyudmila Yekshembeyeva | О ТРАНСФОРМАЦИИ КОНЦЕПТА "ВЕЛИКИЙ ШЕЛКОВЫЙ ПУТЬ" |
| Mariana Balasanian | О ВОПРОСЕ ГЕНДЕРА В ЯЗЫКЕ |
| Olga Ikonnikova | THE SALISHAN LANGUAGE GROUP AS A REPRESENTATIVE OF THE ARCHAIC LANGUAGE TYPE |
| Olha Shumenko | SEMANTIC EVOLUTION OF QUANTITATIVE WORDS |
| Sabina Ayazbekova | КОСМОГОНИЧЕСКАЯ И ЭСХАТОЛОГИЧЕСКАЯ МИФОЛОГИЯ: КОНЦЕПТ УСТНОЙ ИСТОРИИ |
| Uliana Barkar | ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧИСЛА "2" И ЕГО РЕАЛИЗАЦИЯ В НЕМЕЦКОМ И УКРАИНСКОМ ЯЗЫКАХ |
| Valentin Li | АКТУАЛИЗАЦИЯ ПРОПОЗИЦИОНАЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ СЛОВА (К ПРОБЛЕМЕ ОНТОЛОГИИ ПОНЯТИЯ СЛОВЕСНОЙ КУЛЬТУРЫ) |
| Yaroslav Redkva | HISTORICAL OIKONYMY OF THE WESTERN UKRAINE IN COMMON SLAVIC CONTEXT (AS EXEMPLIFIED BY THE EVOLUTION OF TOPOFORMANT *-I?PE // *-ISKO IN SLAVIC LANGUAGES) |