

**АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ
СОВРЕМЕННОЙ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

УДК 821.161.1

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ТЕМА
И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПРИЁМ В РОМАНЕ В. ПЕЛЕВИНА
«ЛЮБОВЬ К ТРЁМ ЦУКЕРБРИНАМ»***А.Л. Бобылева***Аннотация**

В статье рассматривается влияние современных технологий и Интернета на роман Виктора Пелевина «Любовь к трём цукербринам». Анализ осуществляется на проблемно-тематическом, сюжетно-композиционном, стилевом уровнях с точки зрения включённости в современный компьютерный дискурс. Исследуются характер интертекстуальных связей, система образов и языковые особенности романа, специфика которых позволяет сделать вывод о том, что информационные технологии являются не только предметом художественного изображения, но и фактором воздействия на поэтику романа. Прослеживается, как современные виды интернет-коммуникаций влияют на повествовательную стратегию автора и рецепцию читателя.

Ключевые слова: Виктор Пелевин, киберпанк, Интернет, антиутопия, информационные технологии, постмодернизм, интертекстуальность.

Скорость развития новых информационных технологий изменила и скорость смены эпох, что наглядно демонстрирует перманентное сжатие исторического времени. И если в прежние века в одну эпоху могла произойти смена нескольких поколений, то сегодня, наоборот, одно поколение успевает пережить смену нескольких исторических эпох. Так, поколение, родившееся в первой половине XX в., частично застало аграрную эпоху, пережило индустриальную, вошло в постиндустриальную, а сегодня встраивается в систему информационного общества.

Один из крупнейших современных социологов Мануэль Кастельс цель своего труда «Информационная эпоха: экономика, общество и культура» видит именно в наблюдении и анализе процесса перехода в «информационную» эпоху. По мнению учёного, революция в информационной технологии является «отправным пунктом в анализе сложностей становления новой экономики, общества и культуры» [1, с. 29]. Такой взгляд на технические достижения заставляет относиться к новейшим информационным средствам не просто как к способу упрощения человеческой жизни, но и как к самореализующейся системе,

представляющей совершенно новое социально-политическое и культурное пространство.

Повсеместное проникновение информационных технологий в повседневную жизнь (внедрение программистского сленга, «компьютерной логики», формирование виртуальной культуры и компьютерной эстетики), а также ускорение исторического времени вводят человечество в состояние постоянного темпорального стресса, характеризующегося адаптацией к переменам и инновациям. Такое положение дел дало толчок к развитию нового направления гуманитарной мысли, рефлектирующей по поводу применения нового культурного кода в социально-гуманитарном познании; научные исследования начинают развиваться в сфере прогностического дискурса. При этом интерпретация роли информационных технологий в жизни человека зачастую носит отрицательный характер. Так, Ж. Бодрийяр видит в развитии современных технологий стремительно надвигающуюся угрозу: «Сегодня мы находимся на таком этапе нашей эволюции, на котором нам не дано знать, освободит ли нас, как на то надеются оптимисты, достигшая высшей степени сложности и совершенства техника от самой техники или же мы идём к катастрофе» [2, с. 21].

Не обходит стороной этот вопрос и художественная литература – наиболее чувствительная и восприимчивая форма культурной рефлексии. За последние десятилетия в сферу «компьютерного дискурса» включились такие русские писатели, как Б. Акунин («Квест»), В. Тучков («Смерть приходит по Интернету»), А. Матвеев («Третий знак киберкалипсиса», «Любовь для начинающих пользователей»), В. Пелевин («Принц Госплана», «S.N.U.F.F.») и др. В начале 80-х годов XX в. в литературе даже появляется новый жанр – *киберпанк*, призванный создавать пугающие технократические проекты будущего, где информационные технологии подавляют человеческую личность, а вездесущая инфосфера манифестирует новый строй.

К числу писателей, активно эксплуатирующих и трансформирующих этот жанр, принадлежит Виктор Пелевин. И это не удивительно, так как, несмотря на различное отношение критиков и литературоведов к его творчеству, все сходится во мнении, что в своей прозе Пелевин прежде всего «обживает стыки между реальностями» [3, с. 83], размывая при этом границы между миром иллюзорным и миром действительно существующим. В рамках такого метода вполне логично обращение писателя к информационным технологиям, в частности к компьютеру и Интернету, так как они способны не просто множить реальности, но и создавать реальности виртуальные, транслируя в сознание «принимающего» целые кибервселенные.

В связи с вышесказанным цель нашего исследования – выяснить, какие функции выполняют информационные технологии в качестве предмета художественного изображения, проследить влияние «компьютеризированной» эпохи на поэтику произведений Виктора Пелевина.

Нужно отметить, что вопрос о влиянии компьютерных технологий на литературный процесс в целом не раз обсуждался исследователями. В этом ключе рассматривались и произведения Пелевина. Так, например, Т.Н. Маркова в статье «Компьютерные технологии и компьютерные приёмы в новейшей прозе» проанализировала проявления компьютерного дискурса в повести Пелевина

«Принц Госплана», в рассказе «Акико» и в романе «Шлем ужаса» [4]. Ф.А. Катаев, в свою очередь, развил изложенные Марковой идеи, расширив материал исследования рассказом «Святочный киберпанк, или Рождественская ночь-117.DIR» [5].

Мы же в качестве материала исследования избрали последний на сегодняшний день роман Пелевина – «Любовь к трём цукербринам», получивший довольно разноречивые отклики как среди читателей, так и среди профессиональных критиков (см., например, [6–8]).

Общий тон повествования в романе задан уже самим названием. С одной стороны, оно отсылает нас к сказочной пьесе Карло Гоцци «Любовь к трём апельсинам», послужившей источником вдохновения для создания одноимённой оперы Сергея Прокофьева и пьесы Леонида Филатова. Лёгкий и весёлый сюжет первоисточника предвосхищает игровой характер пелевинского романа, что подтверждает и лаконичная аннотация: «О головокружительной, завораживающей и роковой страсти к трём цукербринам» (Л., с. 4). Хотя роман написан от первого лица с постоянными напоминаниями о документальности и подлинности истории, повествовательная концепция романа остаётся пародийно-игровой. Это подтверждает лингвистическая игра с заменой в названии слова *апельсины* на *цукербрины*, в котором автор иронически объединил фамилии основателя социальной сети *Facebook* М. Цукерберга и разработчика поисковой системы *Google* С. Брина. Авторский шуточный неологизм *цукербрины* достаточно полно отражает один из тематических векторов романа, который был раскрыт издательством «Эксмо» ещё до публикации: в пресс-службе корреспондентам сообщалось, что новая книга затронет не только бренды *Facebook* и *Google*, но и связанные с ними проблемы интернет-зависимости и информационного рабства (см., например, [9]).

Данный тематический вектор особенно тщательно проработан в той части книги, которая наиболее всего тяготеет к жанру киберпанка. При этом необходимо отметить, что роман имеет дробную структуру, её многосоставность описывается уже в первой главе под названием «Объяснения и оправдания»: «Эта странная книга содержит три повести (одна непропорционально длинная) – и объяснительный текст, соединяющий их в целое. Связующий материал (я назвал его “Киклоп”) можно рассматривать в качестве дополнительного рассказа...» (Л., с. 5).

В русле поставленной цели наибольший интерес для нас представляет второй повествовательный блок, жанр которого можно определить как антиутопия с превалированием элементов киберпанка. В соответствии с жанровыми особенностями хронотопа эта часть описывает будущее человечества – примерно XXIII – XXIV вв. Земля представляет собой неприглядное зрелище, больше похожее на свалку. Люди населяют жилые модули, прикреплённые к гравитационной базе на расстоянии более пяти километров от земли, так как «при высотах больше пяти километров не надо платить аренду за землю» (Л., с. 167). Жилые модули сравниваются с «ободранными пивными банками» и «посеребрившими от времени молочными пакетами» (Л., с. 166). Уже с первых страниц проявляется одно из характерных качеств антиутопии – спор с утопией, выраженный в уподоблении внешнего вида нового мира «кошмару монаха Кампанеллы, придумавшего когда-то город Солнца» (Л., с. 166).

Однако главный герой пелевинского романа Кеша абсолютно доволен новым миром: «Люди столько веков боролись за свою свободу и достоинство – и, говорят, победили. Значит, именно к этому заоблачному раю они и восходили последние десять тысяч лет?» (Л., с. 167). Со словом *свобода* у Кеши ассоциируется и собственное имя, потому что при рождении оно звучало как *Che*, невидимой нитью связывая героя с команданте Кубинской революции Эрнесто Че Геварой. Однако примечательно, что при русификации («локализации») свидетельства о рождении Система транскрибировала имя как *Ke*, а позже уже подобрала русское *Кеша*, словно блокируя таким образом для главного героя все мысли о возможности протеста и революции.

Кеша, как и все люди, живущие в капсулах, находится в состоянии почти постоянного сна, представляющего собой киберпространство, которое транслируется ему прямо в мозг при помощи вживлённого в него электрода. Его домом в киберпространстве является *фейсмон* – аналог *desktop*, то есть рабочего стола компьютера, на котором располагаются иконки программ и приложений. Только на *фейсстопе* всё воспринимается не просто трёхмерным, а с подключением всех пяти чувств, создавая иллюзию полного погружения. В качестве «обоев» рабочего стола у Кеши служит венецианская площадь с фонтаном, иконки персонифицированы. Так, справочную библиотеку представляет Борхес, кладёзь древней мудрости – Ксю Баба, а конспирологические учения – Анонимус в маске Гая Фокса.

Своеобразным навигатором по приложениям является так называемый помощник, который создаётся воображением хозяина данного киберпространства. Давним его прототипом является анимационная скрепка из программы *Microsoft Word*, у Кеши же это японская школьница в морском костюмчике – воплощение потаённых эротических фантазий героя. Кеша называет её *Little Sister* (Маленькая сестричка), что разоблачает внешнюю утопичность сразу в двух аспектах. Во-первых, *Little Sister* ассоциируется с Большим Братом Дж. Оруэлла; хотя их имена и антонимичны, однако можно предположить, что функция вездесущего наблюдения у них совпадает, что на ассоциативном уровне разрушает иллюзию свободы в виртуальном мире. Во-вторых, одноимённые персонажи есть в компьютерной игре *Bioshok*, действие которой разворачивается в городе, задуманном как утопия. В нём находят особое вещество, способное давать людям сверхспособности. Однако, когда вещества не хватает, а наркотическая зависимость от него растёт, корпорация запускает своеобразный «проект», создавая приюты, куда поступают сироты или отнятые у родителей девочки. Их и превращают в «маленьких сестричек», обученных собирать необходимое вещество из трупов. В определённой мере они символизируют невинность, которая была принесена в жертву ради утопии. У Пелевина *Little Sister* олицетворяет всё то, что было потеряно при отказе от реальности в пользу высоких технологий: нормальное детство, семейные отношения, традиционные человеческие ценности.

Не менее важны и другие интертекстуальные связи. В частности, одной из главных аллюзий является сюжетная отсылка к фильму «Матрица» (1999), где люди также существовали в специальных капсулах, сознанием пребывая в виртуальной реальности. Виктор Пелевин открыто заявляет о наследственности

сюжета, однако сразу выявляет и важнейшее отличие от фильма Вачовски, высказанное одним из «приложений» Кеши: «Да, друзья, можно сказать и так – мы подключены к матрице. Но мы отлично это знаем. Мало того, мы за подключение платим» (Л., с. 205).

Такое откровение является одной из трёх ступеней, раскрывающих описываемый мир с позиций идеальной антиутопии. Идеальной в том смысле, что из этой антиутопии нельзя сбежать, нет даже возможности восстать против системы или обойти её, как это пытались сделать канонические герои Замятина и Оруэлла. В рамках романа построение такой «райской тюрьмы» стало возможным именно благодаря высокотехнологичным разработкам в сфере информационных технологий. Создаваемые иллюзии настолько правдоподобны, а реальность настолько неприглядна, что у героев даже не возникает желания покинуть Систему. К тому же, в отличие от героев трилогии Вачовски, персонажи Пелевина сами выбирают жизнь в «матрице», и, по словам Анонимуса, «избранными, как Нео, в будущем станут все без исключения. Вот только подпольщиков среди них будет, хе-хе, маловато» (Л., с. 205).

И хотя в виртуальном мире жизнь регламентируется так же, как в «1984», с наказанием за «мыслепреступление» и фактически повсеместным наблюдением всех за всеми, в высокотехнологичную эпоху это приобретает совсем другой смысл. Несмотря на то что сами фейстопы не прозрачны, герой всегда может случайно «расшэрить» преступные мысли. А так как реальных преступлений почти не совершается, наказание осуществляется уже по одному факту воображения этого преступления. Само слово *расшэрить* происходит от английского *share* ('делиться'), употребляемого пользователями социальных сетей в случае распространения среди друзей какой-то информации или новостей. У Пелевина это слово включается в компьютерный «новояз», созданный в киберпространстве на основе интернет-сленга. При этом Кеша всячески пытается избежать случайного «расшэрения» мыслей, когда хочет в чём-то перехитрить Систему. Однако в то же время он, как и все герои, трепетно и уважительно относится к власти трёх цукербринов.

Именно в сущности трёх цукербринов кроется второй элемент, обуславливающий нерушимость выстроенной Системы. Библиотекарь Борхес объясняет, что термин *цукербрин* используется «для обозначения виртуального управленческого фокуса, не подчинённого конкретной человеческой воле» (Л., с. 221). Цукербрины являются примером трёхпартийной системы, когда консервативный, радикальный и либеральный «кандидаты» ежесекундно меняются в зависимости от того, как трансформируется «общественный сантмент» (Л., с. 222). В этом смысле цукербрины не являются людьми, цукербрины – это метод. А так как в управленческой системе не участвует какой-то конкретный человек, то система не кажется диктаторской. Как объясняет всё тот же Борхес, «тирания человека – всегда тирания личности. Тирания неизменно выполняемого закона, совместно принятого людьми – свобода» (Л., с. 222). Однако свобода – это всего лишь иллюзия, создаваемая вживлённой в мозг технологией. Понятия *свобода/несвобода* в принципе нивелируются в мире будущего, так как стирается личность, способная этой свободой пользоваться. Мир оказывается огромной

программой, которая использует людей лишь как операционные системы, прокачивая через их головы лишь необходимые мысли.

Кульминацией рассматриваемого повествовательного блока становится появление вирусного террориста, который объясняет Кеше суть работы Системы: «Мы с рождения подключены к информационному потоку, который промывает наши мозги с таким напором, что там не способна появиться ни одна случайная мысль. Системе незачем читать мысли. Ей гораздо проще прокачать через твою голову мысль, которую ты примешь за свою...» (Л., с. 318). Таким образом, программный код всего мира прописан заранее, из Системы невозможно выбраться, потому что герои и есть система, направленная, как ни странно, на самоуничтожение, что и происходит в конце этой части романа.

Цукербрины не являются высшей ступенью мировой иерархии, их происхождение объясняется Киклопом – внезапно обретшим просветление молодым человеком, способным проникать своим разумом в другие миры и пространства. Антагонистами Киклопа являются Птицы, считающие его создателем мира. Они ведут против него постоянную войну, используя человечество как оружие. Одной из их разработок является кремниевая цивилизация, незаметно колонизировавшая мир посредством информационных технологий (именно кремний служит полупроводником в производстве компьютерных микросхем). Кремниевые паразиты питаются человеческой энергией, которая вырабатывается при всплесках эмоций, вызываемых компьютерными иллюзиями (в частности, при просмотре порнографии, которая, согласно Киклопу, занимает треть интернет-трафика). Поэтому в будущем повсеместное распространение информационных технологий и привело к власти цукербринов.

Парадоксально, что противостояние Птиц и Киклопа описывается Пелевиным посредством ассоциаций с компьютерной игрой *Angry Birds*. Только из рогатки вместо круглых птичек в Киклопа (Древнего Вепря) запускаются люди, точнее, их сознание. При этом ироничное описание оборачивается исследованием вопросов богоборчества и причин несправедливости мира.

Компьютерный дискурс играет роль изобразительного средства и при описании метода работы Киклопа, который путешествует по мыслям других людей, словно переходя от одной странички в социальной сети к другой, а его способность описывать будущие миры напоминает использование гиперссылок, образующих бесконечный поток данных. Рассказ самого Киклопа, являющийся связующим звеном между повестями, по манере изложения похож на блог, для которого характерны псевдонаучный стиль изложения и компилятивные теории о современной картине мира. Одна из них – теория мультиверса, на основе которой Киклоп описывает жизнь как переход из одного вагона поезда в другой. При этом учитывается существование таких же параллельных (теневых) вагонов и поездов, в которые при желании можно переместиться, если конечная станция данного состава вас не устраивает. Такая картина мира сильно напоминает сеть Интернет, количество «вагонов» в которой на данный момент неимоверное множество.

Таким образом, постмодернистская игра со стилями и формами изложения превращает сам роман в элемент компьютерной сети. При этом описываемые информационные технологии не просто являются антуражем и изображением

предметов и явлений повседневности, они также вплетаются в самую поэтику романа, диктуя особый язык повествования.

Компьютерный «новояз», в свою очередь, служит как средством общения между героями, так и основным элементом связи между автором и читателем. Можно сказать, что в этом заключается определённая уловка романа, ведь если читатель ни разу не «загуглил» непонятные термины, значит, этот роман как раз для него и о нём, что заставляет воспринимать роман не просто как игру ради игры, но и как повод задуматься.

В этом ключе пугающе пророческим звучит недавнее заявление главы компании *Google* Эрика Шмидта: «Будет так много IP-адресов, так много устройств, датчиков, вещей, которые на вас надеты, вещей, с которыми вы взаимодействуете, что вы перестанете это даже ощущать. <...> Это будет частью вашего присутствия все время» (цит. по [10]). Безусловно, руководитель интернет-гиганта произносит эти слова с гордостью и благоговением, но прочитавший «Любовь к трём цукербринам» Пелевина наверняка задумается: а не пересест ли нам в таком случае на другой «поезд»?

Summary

A.L. Bobyleva. Information Technologies as the Subject and Artistic Method in V. Pelevin's Novel "Love for Three Tsukerbrins".

This paper considers the influence of modern technologies and the Internet on V. Pelevin's novel "Love for Three Tsukerbrins". The problematic and thematic field, composition and plot, stylistic characteristics are analyzed from the perspective of their involvement in the modern computer discourse. The type of intertextual links, system of images, and language peculiarities of the novel are studied. Their specificity enables the conclusion that information technologies do not only serve as the subject of artistic description, but also turn out to be the factor influencing the poetics of the novel. In addition, it is revealed that the modern types of Internet communications determine the author's narrative strategy and the reader's reception.

Keywords: Viktor Pelevin, cyberpunk, Internet, dystopia, information technologies, postmodernism, intertextuality.

Источники

Л. – Пелевин В.О. Любовь к трём цукербринам. – М.: Эксмо, 2014. – 448 с.

Литература

1. *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
2. *Бодрийяр Ж.* Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург: У-фактория, 2006. – 199 с.
3. *Генис А.А.* Поле чудес: Виктор Пелевин // *Генис А.А.* Иван Петрович умер: Статьи и расследования. – М.: Нов. лит. обозрение, 1999. – С. 82–92.
4. *Маркова Т.Н.* Компьютерные технологии и компьютерные приёмы в новейшей прозе. – М.: МГОУ, 2003. – 268 с.

5. Катаев Ф.А. Семантика и функции компьютерного дискурса в прозе Виктора Пелевина // Вестн. Перм. ун-та. Российская и зарубежная филология. – 2011. – № 2 (14). – С. 160–168.
6. Золотоносов М. Пелевин: бездарность как профессия // Город 812. – 2014. – № 31. – С. 36–38.
7. Муриков Г. Современная проза.«гу» // Сайт творчества Виктора Пелевина. – URL: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-murikov6/1.html>, свободный.
8. Бабицкая В. «Любовь к трём цукербринам» Виктора Пелевина: нас всех тошнит // Афиша. – 2014. – 12 сент. – URL: <http://vozduh.afisha.ru/books/nas-vseh-toshnit-lyubov-k-trem-cukerbriam-viktora-pelevina>, свободный.
9. Тупенко А. В сентябре выходит новый роман Виктора Пелевина // Metro. – 2014. – 31 июля. – URL: <http://www.metronews.ru/novosti/v-sentjabre-vyhodit-novyj-roman-viktora-pelevina>TrongE---wOoz7D4aS0aA6, свободный.
10. Климентьева Л. Google: Интернет исчезнет // Ведомости. – 2015. – 23 янв. – URL: <http://www.vedomosti.ru/tech/news/38571241/google-internet-ischeznet>, свободный.

Поступила в редакцию
26.01.15

Бобылева Анастасия Леонидовна – аспирант кафедры русской литературы и методики преподавания, Казанский (Приволжский) федеральный университет, г. Казань, Россия.

E-mail: nast39@yandex.ru