

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра новейшей русской литературы

Выпускная квалификационная работа

**КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР В СОВРЕМЕННОЙ РУССКОЙ
ЛИТЕРАТУРЕ (В. ПЕЛЕВИН, Л. ЭЛТАНГ, А. ИВАНОВ)**

Работу выполнила:
студентка 252 группы
направления подготовки
44.03.05 Педагогическое
образование, профиль
«Русский язык и литература»
Конькова Софья Викторовна

(подпись)

«Допущена к защите в ГЭК»

Зав. кафедрой

(подпись)

« ____ » _____ 20__ г.

Руководитель:
доктор филологических наук,
профессор кафедры
новейшей русской литературы
Абашева Марина Петровна

(подпись)

ПЕРМЬ
2017

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Виртуальная реальность в романе В.Пелевина «Шлем ужаса»	11
Глава 2. Виртуальная реальность в романе Л. Элтанг «Побег куманики» ...	32
Глава 3. Виртуальная реальность в романе А. Иванова «Комьюнити»	49
Заключение	64
Конспект занятия для элективного курса в 11 классе.....	68
Список литературы.....	77

Введение

Актуальность темы исследования.

В эпоху технологической революции, развития Интернета тема виртуальной реальности – вымышленной, но воспринимаемой как реальный мир – часто становится предметом осмысления и изображения современными писателями. Эта тема популярна в современной литературе – как русской, так и зарубежной. Помимо исследуемых в настоящей работе текстов, образы виртуальной реальности воплощаются в таких произведениях, как «Киберпространство» (1984) У. Гибсона, «Древо жизни» (1991) В. Кузьменко, «Лавина» (1992) Н. Стивенсона, «Доннерджек» (1997) Р. Желязны, «Глубина» (1997) С. Лукьяненко и т.д. Явление существует, и в первую очередь следует разобраться в понимании термина.

По определению Г.И. Рузавина в «Новой философской энциклопедии», виртуальность – это объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях¹. Согласно «Философскому словарю» Дидье Жюлиа, виртуальность (от лат. *virtus* — возможность) - сила, стремящаяся реализоваться. То, что виртуально или наличествует «в возможности», противостоит тому, что актуально или наличествует «в реальности»; но виртуальность как «склонность» к реализации предполагает нечто большее, чем просто логическая возможность². В определении Ж. Делеза виртуальность - это *«нечто невозможное, или поле несуществующих в реальности объектов, которое, тем не менее, может быть*

¹ Рузавин Г. И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. — 2-е изд., испр. и допол. — М.: Мысль, 2010, с. 39.

² Жюлиа Д. Виртуальность. //Д. Жюлиа — М.: Международные отношения, 2000, с. 47.

конституировано, скажем, на экране компьютера, и в таком случае оно становится реально воспринимаемым»³.

Выход повествования за границы общего понимания реальности создает определенный «топос», особое пространство, это потенциальная сфера, а не действительная реальность. Квинтэссенция мыслительного конструкта и существующей среды образует возможный, утопический мир, которого не существует. Этот мир не является частью реальности, но, несмотря на это, он существует в момент своего выражения⁴.

Таким образом, понятие виртуальности в целом нужно рассматривать шире, чем то, что обычно подразумевают под ним, говоря о виртуальности в пространстве интернета и компьютера. И в современной русской прозе проблематика бытования компьютерных технологий часто связана с проблемами фикционального моделирования. В ситуации постмодернизма, поэтика которого тяготеет и к условности, и к фантастике, эта проблематика получает активное развитие. Настоящее исследование посвящено разработке темы виртуальности и связанного с ней моделирования реальности в книгах А. Иванова «Комьюнити» (2012 г.) Е. Элтанг «Побег куманики» (2006 г.) и В. Пелевина «Шлем ужаса» (2005 г.).

История вопроса.

Тема виртуальной реальности в современной русской литературе начала разрабатываться достаточно давно. Имеются исследования даже в литературе XIX века: А. Ухандеев в статье «Виртуальная реальность в русской литератур 19 века» приводит примеры того, как раскрывается представленная тема в творчестве Н. Лескова, А. Герцена, Н. Гоголя, И.

³ Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Цифровой жук. № 2. 1998, с. 19.

⁴ Заморкин А.А. Социально-философские подходы к изучению феномена виртуальной коммуникации/ Теория и практика общественного развития, 2014, [Электронный ресурс] - <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-filosofskie-podhody-k-izucheniyu-fenomena-virtualnoy-kommunikatsii>.
Дата обращения: 10.06.2017

Гончарова. Автор использует определение В. Афанасьева: «*Виртуальная реальность – это ситуация, когда изолируются обычные раздражители и заменяются искусственными*»⁵. В данном случае тема виртуальной реальности понимается как противопоставленный реальному миру воображаемый мир: так, виртуальным считается мир героя «Шинели» Башмачкина на основании того, что его ценности созданы искусственно и потому его мир – не реален. Сюда же он относит алкогольный эскапизм Венечки Ерофеева из поэмы В. Ерофеева «Москва-Петушки» и слова Крупова из рассказа Герцена «Доктор Крупов» о том, что все люди больны, сошли с ума. Таким образом, в статье Ухандеева виртуальная реальность рассматривается как любая реальность, противопоставленная реальному, объективному положению вещей.

В книге М. П. Абашевой и Ф.А. Катаева «Русская проза в эпоху Интернета: трансформации в поэтике» виртуальная реальность рассматривается именно в связи с интернет-пространством, раскрывается влияние интернета на литературу и создаваемое интернетом новое миропонимание⁶. Авторы используют термин «сетература» для обозначения литературного искусства, адаптированного под интернет-среду. Они отмечают: «Интернет влияет на литературу, стимулируя два направления творческих поисков. С одной стороны, это поиск новых технологий, новой природы художественного текста, отличного по поэтике от бумажного. С другой – оснащение поэтики словесных текстов новыми образами виртуальной реальности и приемами интернет-технологий»⁴. Также в работе говорится об освоении приемов, определенных интернет-технологиями, интернет-дискурсом, выделяются три наиболее частотные стратегии: заимствование структур компьютерной игры, сетевых блогов и образа Сети в целом – как отдельного универсума.

⁵ Ухандеев А. Виртуальная реальность в русской литературе 19 века // Топос. 17.06.2013, с. 25-26.

⁶ Абашева М.П., Катаев Ф. Русская проза в эпоху интернета: трансформации в поэтике, диссертация кандидата филологических наук / Пермь, ПГГПУ. 2012, с. 43-62.

В статье А. Помпеева «Виртуальная реальность в современной культуре» тема рассматривается в контексте культурологической проблематики. Виртуальная реальность в современном понимании – это прежде всего *технология*. Автор говорит о формировании особой киберкультуры (интеллектуального течения, чье возникновение было определено развитием компьютерных и сетевых технологий), всплеск общественного интереса к которой приходится на начало 1990-х годов. Важным фактором влияния интернета на литературу автор называет гипертекст («ветвящийся» текст). *Гипертекст* как средство массовой коммуникации в виртуальной среде, открывает новые изменения в текстовом пространстве, его принципиальная новизна состоит в его нелинейности – возможность движения от одной ссылки к другой, что создает ощущение многомерности пространства⁷.

Говоря о понятии виртуальности, нельзя не связать ее с категорией воображаемого. Отчасти это понятие коррелирует с виртуальностью как таковой, так как и виртуальность в широком понимании, и компьютерный мир, и человеческое воображение можно объединить по принципу нереальности.

Воображаемое — термин из психоаналитической теории Ж. Лакана. Понятие Воображаемого, наряду с Символическим и Реальным составляет один из элементов, выделенных Лаканом в его попытке провести различие между элементарными регистрами, составляющими измерения человеческого существования⁸.

Новизна исследования заключается в том, что в нем впервые системно и пристально рассматривается категория виртуальной реальности, ее художественная реализация в трех произведениях современной русской

⁷ Помпеев А. Виртуальная реальность в современной культуре // Аналитика культурологии. № 2 (6) 2006, с. 32.

⁸ Alan Sheridan. Translator's Note/ Jacques Lacan, /The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis (London 1994) p. 279

литературы. Нам важно определить, как эта категория влияет на формирование художественного мира автора, на особенности поэтики.

Поскольку понятие виртуальной реальности в каждом из произведений определяется по-своему, это исследование представляет собой попытку выявить общие черты и различия в структуре виртуального пространства каждого произведения. Так, в книге А. Иванова «Комьюнити» виртуальный мир представлен неким компьютерным вирусом, виртуальной чумой, которая выходит из виртуального мира в реальный. В книге Е. Элтанг «Побег куманики» виртуальность строится в повествовательных стратегиях: это и несколько сюжетных пластов, объединенных общими героями - и дневник главного героя, и письма героев друг к другу - через которые мы узнаем об их взаимоотношениях. В книге В. Пелевина «Шлем ужаса» виртуальность понимается в прямом смысле как интернет-чат, в котором и происходят все диалоги героев, из них и состоит книга. Место, в котором находятся герои и которое они подробно описывают, тоже, судя по всему, является виртуальным, так как оно лишено пространственно-временной конкретики и напоминает компьютерную игру.

По теме исследования существуют статьи литературных критиков⁹, в которых обсуждается тема виртуальности в данных произведениях, подробнее о них будет сказано в первой главе.

Цель исследования – проанализировать, каким образом и на каких уровнях формируется и репрезентируется в данных произведениях виртуальное (то есть, не существующее в реальном мире) пространство, как

⁹ Верницкий А. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре/ Верницкий А.// Новое литературное обозрение, 2006, №80, с. 27, Решетняк М. Мифологическая основа романа В. Пелевина «Шлем Ужаса» [Электронный ресурс], - <http://pelevin.nov.ru/stati/o-myth/1.html>, Дата обращения: 10.06.2017, Бавильский Д. Вы слышите их? «Шлем ужаса» Виктора Пелевина: книга и спектакль/ интернет-газета «Взгляд» [Электронный ресурс], - <http://vz.ru/culture/2005/12/13/15575.html>. Дата обращения: 10.06.2017.

оно влияет на художественные концепции авторов, как воплощается в поэтике.

Если учитывать, что с онтологической точки зрения виртуальность подразумевает наличие некоторых причин или начал, обуславливающих определенное возможное состояние бытия, не реализованное в актуальности¹⁰, то в данных произведениях можно выделить четыре аспекта виртуального: категория виртуального пространства (хронотоп); структура нарратива; категория воображаемого; поэтика произведения.

Таким образом, тема виртуальной реальности рассматривается в работе на разных уровнях: пространственно-временном, образном, стилистическом и идейно-смысловом.

Для достижения поставленных целей необходимо решить следующие **задачи**:

1. Дать краткую характеристику понятию виртуальности.
2. Кратко рассмотреть, как оцениваются эти произведения критиками с точки зрения изучаемого вопроса.
3. Рассмотреть особенности виртуального в исследуемой книге на уровне хронотопа, а также категорию воображаемого.
4. Изучить структуру произведения и образы персонажей.
5. Исследовать стилистический уровень произведения, а также интертекстуальные отсылки.

Объектом исследования в работе стали книги А. Иванова «Комьюнити» (2012 г.), Е. Элтанг «Побег куманики» (2006 г.), В.Пелевина «Шлем ужаса» (2005 г.).

¹⁰ Рузавин Г. И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; 2-е изд., — М.: Мысль, 2010, с. 39.

Предмет исследования – аспект виртуального в книгах А. Иванова «Комьюнити», Е. Элтанг «Побег куманики», В.Пелевина «Шлем ужаса».

Методы исследования, используемые в работе, – нарратологический, структурно-семиотический, мотивный.

С помощью *нарратологического метода*, опираясь на нарратологию Шмидта, мы исследуем коммуникативную природу произведения. В частности, в книге «Комьюнити» важными элементами являются информационные отсылки к историческим фактам, когда главный герой ищет информацию о чуме. Они включены в повествовательную структуру текста. В книге «Побег куманики» важен анализ повествования от лица разных нарраторов, так как переписка героев и составляет картину мира произведения. В романе Пелевина коммуникация героев тоже выстроена как чат-переписка, а позиция автора не выявлена словесно. Таким образом, изощренная нарративная структура всякий раз сопутствует воссозданию виртуальной реальности.

Структурно-семиотический подход помогает проанализировать структуру произведения, выделить элементы, из которых оно состоит и уровни, на которых рассматривается тема виртуальности, а также определить значение этих элементов в структуре произведения и смысловой картине.

Мотивный анализ позволяет проследить, каким образом проявляется тема виртуальной реальности в каждом из этих произведений, и какие сопутствующие мотивы чаще всего ее сопровождают. В данном случае важнейшим элементом является категория воображаемого, которая в каждом конкретном случае сопровождается разными мотивными комплексами.

Таким образом, в работе представлена попытка рассмотрения темы и проблемы виртуальной реальности в современной русской литературе на примере произведений А. Иванова, Е. Элтанг, В. Пелевина. Можно

предположить, что виртуальная реальность рассматривается в литературе на разных уровнях, в наиболее частотном понимании она представляется как непосредственный продукт пространства Интернета. В более широком понимании виртуальная реальность представляет собой особую субъективную картину мира, где важную роль играет категория воображаемого, так как границы между реальным и вымышленным зачастую стерты. Средства, используемые для создания этой картины мира, мы также рассматриваем в работе. Тема виртуальной реальности имеет широкое поле для исследования в этих и других аспектах.

Глава 1.

Виртуальная реальность в романе В.Пелевина «Шлем ужаса»

«Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре» — седьмой роман современного российского писателя-постмодерниста Виктора Пелевина, созданный по заказу британского издательства «Canongate» в рамках международного проекта «Мифы» и изданный в 2005 году сотысячным тиражом.

Критики оценили роман высоко. В частности, Л. Данилкин отмечает такие положительные стороны, как красочность, подчеркнутый символизм. Критик обращает внимание на проблематику наличия или отсутствия свободного выбора у героев, т.к. в романе герои находятся в ситуации дилеммы между предопределенностью и свободным выбором человека¹¹. Этот аспект, несомненно, связан с проблематикой воспроизведения виртуальной реальности писателем. Другие критики (П. Басинский, А. Верницкий) сравнивают роман с таким жанром, как моралите: диалог персонажей в чате символизирует взаимодействие разных сторон личности¹². Не все критики хвалят роман. Некоторые говорят, что писатель утратил свой стиль, а идея чудовища в лабиринте недостаточно оригинальна¹³.

Более подробно на оценках критиков мы остановимся далее. В настоящей главе нам предстоит дать краткую характеристику понятию виртуальности, кратко рассмотреть, как оценивается книга «Шлем ужаса» критиками, рассмотреть особенности виртуального в исследуемой книге, изучить структуру произведения и образы персонажей, исследовать мифологические мотивы в книге.

1.1. Модель мира и хронотоп

¹¹ Данилкин Л. Шлем ужаса/ Л.Данилкин//, Афиша, 18 октября 2005, с. 13.

¹² Верницкий А. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре/ Верницкий А.// Новое литературное обозрение, 2006, №80, с. 27

¹³ Басинский П. Ужас «Шлема»/ П.Басинский// Литературная газета, 12 марта 2006, №48, с. 14-15.

В романе «Шлем ужаса» действие происходит в виртуальном чате, который является единственным средством связи между персонажами. Каждый из восьми героев неизвестным образом попал в одну из однотипных комнат с монитором и клавиатурой.

Повествование начинается с первой фразы пользователя **Ariadna** в виртуальном чате: «Построю лабиринт, в котором смогу затеряться с теми, кто захочет меня найти»¹⁴. Позднее в чате появляются другие пользователи – **Monstradamus**, **Nutcracker**, **Romeo-y-Cohiba**, **Organizm**[-:.

Пытаясь понять, где они находятся, герои описывают пространство своих комнат и приходят к выводу, что оказались в одинаковых комнатах с одним лишь средством связи – монитором на стене и клавиатурой. Вот как они описывает его **Romeo-y-Cohiba**: *«Я нахожусь в комнате. Или в камере, не знаю, как правильнее. Она небольшая. Зеленые стены, на потолке белый плафон. У стены кровать. У другой стены – стол с клавишной доской, на которой я в настоящий момент печатаю. <...> В комнате две двери, одна из странного черно-зеленого металла, она закрыта. В ее центре какой-то выступ. Другая дверь – деревянная, белого цвета, ведет в ванную. Она открыта»* (ШУ, с. 5)

Таким образом, первоначально общее пространство, в котором находятся герои, одинаково для всех. Оно минималистично и универсально. Однако одни и те же герои видят его по-разному. Например, эмблему, которая находится на двери. **Nutcracker**: *«Это фигура, похожая на прямоугольник, у которого верхняя и нижняя стороны вогнуты внутрь, а бока выгнуты наружу»*. **Organizm**(-: *«Похоже на летучую мышь. Или эмблему Бэтмана»*. **Romeo-y-Cohiba**: *«А по-моему, это обоюдоострый топор»*. Герои пытаются понять обстановку, которая их окружает, и вскоре, судя по историческим деталям, приходят к выводу, что обстановка

¹⁴ Пелевин В. «Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре»/В.Пелевин. – М. Эксмо, 2010 (Далее в тексте при ссылках на это издание применяется аббревиатура ШУ и указывается номер страницы)

напоминает Древнюю Грецию. **Nutcracker:** *«Это не халатик. Это хитон. Так одевались древние греки, поэтому насчет эпитета спорить не стану. Нижнего белья они, кажется, тоже не носили»*. Любопытно, что уже скоро персонажи не сомневаются в том, что происходящее с ними имеет отношение к Греции. **Organizm(-:** *«Спустили оладьи с вареньем. Очень неплохо для Древней Греции. Я хотел бы спокойно поесть, так что делаю паузу»*. (ШУ, с. 7)

Таким образом, мы видим, что комната вполне оборудована для нужд персонажей, кто-то регулярно спускает им еду. На этом этапе уже можно предположить, что есть какая-то «воля свыше», которая поместила персонажей в это помещение. Но пока это более всего напоминает социальный эксперимент: создается отчетливое ощущение, что этот «кто-то» наблюдает за героями, обеспечивает их необходимым, а также слышит их просьбы – например, вышеупомянутое получение пищи происходит после того, как **Organizm(-:** **сообщает о том, что ему нужна пища:** *«Есть хочется. Эй, модераторы, можно пожрать чего-нибудь?»* (ШУ, с. 11)

Любопытно, что герои практически сразу начинают называть «силу свыше» модератором. Как справедливо заметил Лев Данилкин в газете «Афиша», «у мира-лабиринта всегда есть хозяин — которого существа называют «бог», «Минотавр», «администратор», «политтехнолог», «профессор Павлов», «маг», «program vendor», «Bull Gates», — владеющий технологией подмены свободы выбора фальшивой «интерактивностью»¹⁵. Этот «кто-то» определяет обстановку, он же отвечает за то, что находится у них за дверями, он же спускает им пищу и даже определяет их никнеймы – сетевые псевдонимы. Таким образом, общее и одинаковое для всех

¹⁵ Данилкин Л. Шлем ужаса/Л.Данилкин// Афиша, 18 октября 2005, с. 13.

персонажей пространство — комната, где находятся герои — определяется неким высшим сознанием.

Книга «Шлем ужаса» полностью написана в форме интернет-чата и состоит из реплик персонажей, которые общаются между собой в этом чате. Следует заметить, что в печатном издании жанр не обозначен. Тем не менее, на официальном сайте творчества Виктора Пелевина pelevin.nov.ru текст книги опубликован в разделе «Романы», подобное жанровое определение присутствует также в некоторых обзорных статьях посвященных произведению¹⁶.

В некоторых рецензиях и критических обзорах по отношению к тексту используются термины пьеса¹⁷ драматическая повесть¹⁸. Таким образом, жанровая принадлежность произведения не воспринимается однозначно, так как для романа книга недостаточно велика по объему, а форма, в которой она написана, своеобразна и необычна для привычных жанров пьесы и повести.

Пелевин в интервью говорит о жанре так: «Я бы остерегся называть «Шлем ужаса» романом, это нечто достаточно внежанровое, ближе к пьесе — пересказ мифа о Минотавре в форме интернет-чата»¹⁹.

Российский журналист, писатель и литературный критик Лев Данилкин в журнале «Афиша» в рецензии на «Шлем ужаса» дает книге неоднозначную оценку. По его мнению, несмотря на подчеркнутый символизм, сюжет действительно содержит в себе большое количество красочных деталей и

¹⁶ Мифы народов мира перескажут на 28 языках/ Lenta.ru [Электронный ресурс], - <https://lenta.ru/news/2005/10/21/myths>. Дата обращения: 11.06.2017.

¹⁷ История России — это просто история моды/ Газета.Ru [Электронный ресурс], - <http://pelevin.nov.ru/interview/o-gaz/1.html>. Дата обращения: 12.06.2017.

¹⁸ Верницкий А. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре/ Верницкий А.// Новое литературное обозрение, 2006, №80, с. 27.

¹⁹ История России — это просто история моды/ Газета.Ru [Электронный ресурс], - <http://pelevin.nov.ru/interview/o-gaz/1.html>. Дата обращения: 10.06.2017

зарисовок. *«Может показаться, что «Шлем ужаса», где все происходит в голове, — чистый роман идей, голая схема; на самом деле в нем не меньше пейзажей, лирических отступлений и красочных портретов, чем в психологическом романе XIX века, — просто весь этот материал здесь спрессован, заархивирован»²⁰.*

Критик обращает внимание и на структуру романа, ее сходство с лабиринтом реальным. Он подчеркивает и геометрическую упорядоченность книги, «совершенную форму», в которую Пелевин поместил сюжет: *«Шлем ужаса» — роман о лабиринте, скроенный по схеме лабиринта и пленяющий своей пропорциональностью. <...> Пелевин не столько написал его, сколько вписал в божественную форму»²⁰.*

Главная особенность «Шлема», по мнению Данилкина, состоит в том, что Пелевин не просто развел миф о лабиринте по разным понятиям, сыграв очередную свою фантазию бля-минор для волны с подъездом — «смешную», «объясняющую все», «дико точную»: ему удалось создать безупречную вещь»²⁰.

Таким образом, время и пространство в романе чисто символичны, единственно объективным для героев оказывается пространство чата и та комната, в которой они находятся. Это пространство функционально, оно напоминает компьютерную игру, как и все происходящее с героями.

Стоит сделать оговорку, что в данном случае нет хоть сколько-нибудь четкой границы между реальным пространством и виртуальным, поэтому говоря о хронотопе, мы подразумеваем то, что происходит с героями в той реальности, которую они сами понимают как объективную.

²⁰ Данилкин Л. Шлем ужаса/ Л.Данилкин//Афиша, 18 октября 2005, с. 13.

1.2 Статус виртуальной реальности

Мир Интернета становится для Пелевина формой отсылки к принципиально другим мирам. Поэтому природа его персонажей двойственна: исследователи отмечают, что они одновременно являются и людьми, и деталями механизма порождающего иллюзию реальности²¹.

Если учитывать, что с онтологической точки зрения виртуальность подразумевает наличие некоторых причин или начал, обуславливающих определенное возможное состояние бытия, не реализованное в актуальности²², то в книге «Шлем ужаса» можно выделить четыре аспекта виртуального:

1. Общее и одинаковое для всех персонажей пространство – комната, где находятся герои, одинаковая для всех.
2. Само пространство виртуального чата, в котором герои обмениваются сообщениями.
3. Индивидуальное виртуальное пространство каждого отдельного участника, находящееся за дверью комнаты.
4. Сны персонажа Ариадны, которые и подводят героев к мысли о том, что они стали участниками мифа о Тесее и Минотавре.

Первый аспект мы рассмотрели в предыдущем параграфе. Что касается второго аспекта – пространство виртуального чата объединяет героев и дает им возможность обмениваться информацией, хотя и недостаточно свободно.

Пространство виртуального чата, где и происходит коммуникация героев, наделено определенными чертами интеллектуального сознания: оно автоматически исправляет ошибки героев, а также вносит определенную

²¹ Абашева М.П., Катаев Ф.А. Русская проза в эпоху Интернета: трансформации в поэтике и авторская идентичность: монография - Пермь: ПГГПУ, 2013, с. 42-63.

²² Рузавин Г. И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. — 2-е изд., испр. и допол. — М.: Мысль, 2010, с. 39.

«цензуру»: запрещает героям обмениваться информацией о своей реальной жизни:

[Romeo-y-Cohiba] <...> И что это за иксы?
[Nutcracker] Они не первый раз высказывают. Это цензура. За нашим разговором кто-то следит. И ему не нравится, когда мы пытаемся обмениваться информацией о том, кто мы на самом деле, или начинаем ругаться.

Здесь, как мы видим, появляется мотив виртуальной анонимности – человек, сидящий по ту сторону монитора, может оказаться кем угодно, и нет достоверной возможности узнать, кто он такой на самом деле. Здесь этот мотив доведен до предела – герои вообще не имеют возможности рассказывать друг другу, кем они являются в реальной жизни. Таким образом, на первый план выходит именно пространство чата, так как только здесь и происходит «жизнь» героев в этот момент и их коммуникация.

Любопытна своеобразная ирония автора, который сравнивает в какой-то момент виртуальное пространство с загробным миром, а людей, живущих виртуальной жизнью, с мертвыми:

[Organizm(-)] А вдруг мы просто умерли?
[Nutcracker] Без паники. Мертвые не сидят у мониторов.
[Organizm(-)] Это, кстати, не факт. Может, это единственное, чем они в состоянии заниматься (ШУ, с. 35).

В финале книги в чате появляются странные сообщения, которые либо принадлежат самим пользователям, либо являются своеобразным «глюком» чата, либо же принадлежат тому самому «высшему сознанию». Эти сообщения одинаковы (или почти одинаковы) и исходят от разных пользователей:

[Monstradamus] PRE PASIPHAE HUM HUM MINOSAUR
[IsoldA] PRE PASIPHAE HUM HUM MINOSAUR
[Nutcracker] PRE PASIPHAE HUM HUM MINOSAUR
[Organizm(-:)] PRE PASIPHAE HUM HUM MINOSAUR
[Sliff_zoSSchitan] PRE PASIPHAE HAX HAX MINOSAUR (ШУ, с. 221)

Нам удалось перевести начало фразы с греческого: «Предварительно каждого hum hum Minosaur». Если попытаться понять общий смысл, то можно предположить, что это могло бы переводиться как «Сначала Минотавр съест каждого».

Таким образом, пространство виртуального чата также подчиняется определенным законам и управляется кем-то свыше, что подтверждается наличием «цензуры» и невозможностью пользователей рассказать о своей реальной жизни.

1.3 Структура повествования

Как уже было сказано ранее, повествование происходит в форме интернет- чата, поэтому повествование ведется в форме диалога между персонажами. Всего их восемь: 'M'onstradamus, 'I'soldA, 'N'utscracker, 'O'rganizm(-:, 'T'heseus (TheZeus), 'A'riadna, 'U'GLI 666, 'R'omeo-y-Cohiba, 'S'artrik (или Sliff_zoSSchitan)

Как только герои начинают общаться в чате, они сами впервые видят свои имена, которые автоматически появляются при отправке сообщения. То есть, герои не придумывали себе имен, не регистрировались в чате.

[Romeo-y-Cohiba] Почему у вас такие имена – Организм, Щелкунчик?
[Nutcracker] А почему у тебя такое имя, Ромео? У тебя правда серьезная кохиба?

[Romeo-y-Cohiba] Не знаю, смотря с чьей сравнивать. А что касается

имени, его не я придумал. Оно само появляется на экране, когда я отправляю сообщение (ШУ, с. 11).

Позднее мы узнаем, что имена персонажей так или иначе связаны с их личностями, хотя это не всегда очевидно и для самих персонажей, да и толкование этих имен так же неоднозначно, как и все остальные детали в книге.

[UGLI 666]Имя у меня за грехи. И твое у тебя тоже.

[Organizm(-)]Знаешь, что значит «UGLI»? Это не от слова ugly, как ты, наверно, подумала. Это «Universal Gate for Logic Implementation». Универсальный логический элемент, я это со школы помню. (ШУ, с.12).

Важнейшим элементом картины мира текста является индивидуальное виртуальное пространство каждого отдельного участника, находящееся за дверью комнаты. Примечательно, что дверь открывается только после того, как герои обращаются к вышеупомянутому «Модератору» с просьбой открыть их:

[Monstradamus]Кстати. Если модераторы могут выполнять наши пожелания, почему бы нам не попросить их открыть дверь?

[Organizm(-)]Эксперимент. Двери, откройтесь!

На этом моменте возникает мысль: действительно ли есть некто, открывающий двери (и управляющий всем остальным), или же все пространство управляется мыслью самих участников?

[Organizm(-)]Значит, так, я вроде понял. Когда дверь открыта, сверху выдвигается рычаг в виде ноги с копытом.

[Nutscracker]Чтобы дверь закрылась, надо на него нажать. А чтобы открылась, надо надавить на топор в центре. Тогда каждый сможет открывать, когда захочет. (ШУ, с. 12)

Открыв дверь, каждый персонаж видит свое индивидуальное пространство. У Изольды и Ромео это парк, похожий на лабиринт, в котором есть фонтаны и статуи. Он описывается так:

[Isolda]Моя дверь выходит в парк. Прямо от нее начинается аллея. По сторонам кусты, а над ними кое-где верхушки деревьев. ... Деревья и фонтан с бронзовыми фигурами зверей. Сначала заяц и черепаха. Они сидели друг против друга, подняв головы к небу. Их пасти были открыты, и оттуда вверх били длинные тонкие струи. <...>Лиса сидела на задних лапах, подняв к вороне морду и как бы пыталась достать ее струей, бьющей из горла, но не хватало высоты. А у вороны были задраны крылья и раскрыт клюв, откуда вниз била другая струя, словно от вида лисы ее тошнило (ШУ, с. 14).

[Romeo-y-Cohiba]У меня скорее что-то вроде коридора между кустами, аллеей я бы это не назвал. И он сразу же начинает петлять, поэтому ничего не видно, кроме листьев. Большие всего похоже на узкий проход, аккуратно выстриженный в кустарнике каким-то комбайном. ... В одном месте в лабиринте есть скамейка. Самая обычная, как в парках. Я залез на нее, встал на спинку, и мои глаза оказались вровень с верхним краем кустов. Стала видна бьющая вверх струя воды, а с другой стороны, далеко-далеко – какая-то темная, словно покрытая копотью крыша. Крышу разглядеть было трудно из-за расстояния, а струя была очень странная – вверх била одна, тонкая, а вниз падало несколько. Возможно, оптический эффект (ШУ, с. 15).

Сравнив описания, герои приходят к выводу о том, что находятся рядом, однако в финале мы увидим, что это не совсем так. Стилистика

описания очень красочна, поэтому и читатель, и другие персонажи чата легко могут себе представить описанную картину. Структура описанного пространства парка напоминает компьютерную игру с хорошей визуальной составляющей, имеющую определенный алгоритм. Персонажи могут сами делать выбор и определять свои действия, однако, диапазон выбора ограничен замыслом создателя игры, хотя это сразу и не очевидно. Герои пытаются встретиться в здании, которое находится в парке:

[IsoldA] Справа от фонтана стоит одноэтажное здание. Похоже на павильон, в котором хранят садовые инструменты, только очень большой. Его задняя часть уходит в стену кустов. Но амуров на нем я не видела. (ШУ, с. 20).

Позднее мы видим, что в этом здании персонажи увидят совершенно разные картины. Возможно, таким образом автор хочет показать «зеркальность» виртуального мира персонажей – внешне парк для героев одинаков, но в определенный момент топос «раздваивается» и приобретает индивидуальные черты для каждого персонажа.

[Romeo-y-Cohiba] Я наугад пошел сквозь эту затхлую скрипящую темноту и сразу же потерял ориентацию. <...> Одна из дверей вывела меня в большую комнату, где горел свет. Она была пустой и пыльной, без окон. Ее делила пополам решетка из стальных прутьев, таких толстых, что они смогли бы удержать и слона. (ШУ, с. 25)

В комнате Ромео видит фреску с изображением девушки. В стене он находит отверстие, где натывается на человека. После этого он находит определенный механизм с рычагом, после поворота которого появляется слезоточивый газ.

[IsoldA] Кажется, я попала на этот аттракцион с другой стороны. Когда гигант с маской солнца исчез, я пошла к павильону. Его дверь была

заперта. <...> В середине комнаты стояло большее стальное кольцо до самого потолка, к которому по периметру была приделана нейлоновая сетка. (ШУ, с. 28)

За сеткой на стене Изольда видит роспись, на которой изображены скалы, похожие на Гранд-Каньон, на одной из скал стоит Роллс-Ройс в облаке пыли. Затем в стене появляется отверстие: «Я наклонилась, чтобы заглянуть внутрь, но, как только мое лицо оказалось рядом с отверстием, что-то толкнуло меня в щеку и раздался дикий вопль. Я отскочила, потеряла равновесие и упала с помоста на пол». (ШУ, с. 29)

Таким образом, мы можем предположить, что Ромео и Изольда оказываются в разных помещениях, разделенных стеной. Данная ситуация позволяет предположить, что изначально герои и не должны были встречаться, хотя и находились поблизости друг от друга. В этом фрагменте отчетливо проявляется неоднородность, нелинейность топоса: мы не знаем, насколько близко или далеко друг от друга находятся персонажи, их местоположение в пространстве и близость друг от друга определяется желанием «высшего разума», который и «программирует» само пространство и все, что в нем происходит.

Когда герои описывают свои ощущения и впечатления от тех или иных вещей, появляется мысль, что они опять же могут быть им навязаны, так как нет предпосылок, откуда они могли появиться. Например, когда Ромео приходит в помещение, его охватывает апатия: *«Меня охватила апатия. Захотелось упасть на пол, закрыть глаза и забыть обо всем на свете»* (ШУ, с. 25).

Позднее он пишет Изольде: *«Словно те мысли, которые не связаны с тобой, – это тяжелые гири, и как только ум берется за них, его работа делается непосильной. Зато все, что касается тебя, – легкое и счастливое,*

как пузырьки газа в шампанском. Об этом хочется думать и думать...» (ШУ, с. 26)

Можно предположить, что персонажами управляет та же «высшая сила» о которой говорилось в начале. Персонаж Щелкунчик достаточно объясняет это так:

[Nutscracker] Главная проблема как раз в том, чтобы избавиться от свободы выбора, жестко подвести к нужному решению, сохранив уверенность, что выбор свободный. <...> Поэтому мы говорим, что технологии редактирования бывают внешние и внутренние. Хотя четкой границы между ними нет (ШУ, с. 41).

Герои сами понимают, что их чувства и ощущения могут быть им навязаны извне. Остается главный вопрос – кем же они навязаны? Это зависит от того, как воспринимать саму концепцию романа. Как мы уже сказали, она настолько неоднозначна, что вариантов ответа на этот вопрос может быть много. «Шлем» — беседа тех, кто живет в голове, но даже и в этом диковинном пространстве Пелевин разыгрывает чуть ли не детективный сюжет об убийстве Минотавра. Данилкин остроумно замечает: «Отличие пелевинского криминального романа от классического герметичного детектива состоит в том, что X, неизвестное, здесь не один — а все: XXXXXXXXX»²³.

У других персонажей чата тоже есть свои «миры» за дверью: у персонажа УГЛИ 666, например, там готический собор.

²³ Данилкин Л. Шлем ужаса/Л.Данилкин//Афиша, 18 октября 2005, с. 13.

Персонаж УГЛИ 666 очевидно представляет собой христианскую мораль, религиозное мировоззрение, которое вступает в противоречие с рационалистическим подходом остальных участников. На входе в лабиринт она видит надпись на латыни «HVNC MVNDVM TIPICE LABERINTHVS DENOTAT ISTE: INTRANTI LARGUS, REDEUNTI SET NIMIS ARTVS SIC MVNDO CAPTVS, VICIORVM MOLLE GRAVATVS VIX VALET AD VTTE DOCTRINAM QVISQVE REDIRE» (ШУ, с. 31), перевод этой фразы дает персонаж **Monstradamus** – *«лабиринт представляет мир, в котором мы живем, широкий у входа, но узкий у выхода. Тот, кто запутался в радостях этого мира и отягощен его грехами, может вновь обрести доктрину жизни лишь с усилиями»* (ШУ, с. 32)

Персонаж УГЛИ 666 неоднократно говорит о «грехе», «богохульстве» - типично религиозных мотивах, которые ставятся под сомнение другими персонажами. Такое отчетливое разделение мировоззрений и их диалог вызывает мысли о том, что все это может происходить в голове у одного человека и просто представлять собой разные стороны его личности.

У персонажа **[Organizm(-)]** за дверью находится заставка скрин-сэйвер, компьютерная заставка в виде лабиринта с кирпичными стенами: *«... у меня таких скрин-сэйверов два. <...> Камни-перевертыши тоже есть, это такие тумбы из серой пластмассы. <...> Если коснуться такого камня, лабиринт подвисает – гаснет свет, и над камнем-перевертышем зажигается табло: «This program has performed an illegal operation and will be shut down. If the problem persists, contact the program vendor»* (ШУ, с. 34).

Таким образом, «зависающая» программа требует обратиться к поставщику – далее Организм говорит, что ему слышатся голоса: *«I'm the vendor, I'm the vendor. What will you do? What can you do?»*(ШУ, с. 35) - в нашем переводе с английского языка это значит: *«Я поставщик, я поставщик. Что ты будешь делать? Что ты можешь сделать?»* Причем, при попытке

сломать перегородки лабиринта скрин-сэйвер сразу зависает и начинаются голоса. Возможно, что это также трактуется как нежелание «высшего разума» позволить «пользователю» менять что-то в «программе». Организм и сам говорит: «Лучше ничего не трогать». Здесь мы также отчетливо видим мотив управляемости, предопределенности выбора.

У персонажа Щелкунчик виртуальное пространство представлено комнатой с кассетами: **[Nutscracker]** *«У меня там что-то вроде монтажной комнаты на телевидении. <...> На стене висит дикого вида плакат. На нем изображена собака в пустой белой комнате».* (ШУ, с. 37)

Далее следует описание собаки Павлова, изображенной на плакате? – еще один элемент управляемой системы, метафора управления выбором. И путь, по которому движется выбор, тоже представлен: персонаж видит набор кассет, на которых *«телеобращение персонажа, который предлагает себя в Тесею. <...> Он обещает справиться с Минотавром и вывести всех из лабиринта. Перед этим, ясное дело, он излагает свое видение того, что такое лабиринт и кто такой Минотавр»* (ШУ, с. 38). Плакат с собакой Павлова неслучаен, на первый взгляд. Но затем мы видим, что один из «кандидатов» произносит интересные слова: *«Minotaure! Minotaure, c'est toi!! Tu es Minotaure!!!».* (ШУ, с. 38) В переводе – «Минотавр – это ты». Следует ли доверять его словам, остается вопросом, учитывая мотив «собаки Павлова». Не является ли это таким же предопределенным выбором, навязанным мнением? Еще один «кандидат» высказывает другую мысль: *«Какой-то американец говорил, что лабиринт – это Интернет. Что в нем живет некая сущность, которая врывается в сознание. Это и есть Минотавр, который на самом деле не человекобык, а человекопаук. <...> Оказывается, «Минотавр» – это политически корректный вариант имени «Астериск»* (ШУ, с. 39).

У Монстрадамуса есть коридор длиной в несколько метров, заканчивающийся глухой бетонной стеной. *«Возле стены, прямо под печатью, стоит стол. У стола табурет. На столе чистый лист бумаги, карандаш и пистолет с одним патроном»* (ШУ, с. 47). В этом фрагменте мы видим мотив безысходности, тупика. Пистолет с одним патроном – это тот самый предопределенный выбор, точнее, предложение этого выбора без других вариантов. Однако, окончательный выбор все же остается за героем – возможно, именно в этом и есть смысл мотива «предопределенности» - в том, что выбор, на самом деле, есть всегда.

У Ариадны за дверью находится спальня. За окном «какие-то ветки», в комнате – снотворное. Кроме того, кто-то приходит и меняет простыни, как только Ариадна выходит из комнаты. Очевидно, что мотив сна связан со снами Ариадны, с помощью которых мы больше узнаем о происходящем.

Таким образом, индивидуальное пространство каждого из героев характеризует его с той или иной стороны, что еще подтверждает наличие некоего «высшего разума», управляющего этой реальностью, в которой существуют герои.

1.4 Фантомы виртуальной реальности

Несомненно, очень важным элементом повествования являются сны персонажа Ариадны. Говоря об этом, нельзя не сказать и о мифологической составляющей этой книги, ведь она и была написана как современное переложение древнего мифа. Ариадна в греческой мифологии - дочь критского царя Миноса и Пасифаи, внучка солнца Гелиоса²⁴. В оригинальном мифе именно Ариадна помогла Тесею найти выход из лабиринта. Поэтому

²⁴ Ариадна/ Мифология. Энциклопедия./ под ред. Е.М. Мелетинский. - М.: РОСМЭН, 2003, с. 31.

справедливо предположить, что в книге ее персонаж также призван внести ясность в повествование и указать героям нужный путь.

Именно Ариадна начинает чат своим сообщением, позднее она рассказывает каждый свой сон. В первом сне Ариадна рассказывает о древнем городе, в котором не было никого, кроме изредка мелькающего карлика в серых лохмотьях и широкополой шляпе с круглым верхом. *«Стоило мне его увидеть, как он шмыгал за угол, словно чувствуя спиной мой взгляд. <...> Я стала приспосабливаться к этому ритму, стараясь разглядеть карлика получше»* (ШУ, с. 24). На этом этапе опять же появляется мысль о том, что все происходящее является компьютерной программой – заданный ритм движения, определенная закономерность.

Именно здесь появляется и образ того, кто стоит за всем происходящим: *«Он сказал, что господин, которому он служит, – создатель всего, что я вижу вокруг, и многого другого. <...> Его имя было Астериск. <...> С тех пор – или до тех пор – люди должны платить Астериску дань, посылая ему тех, кто вступит в игру и умрет на его арене»* (ШУ, с. 26). Образ всемогущего Астериска не поясняется. Но есть основания предположить, что мотив смерти Астериска в прошлом или в будущем связан с буддистскими отсылками Пелевина к перерождению, как это уже было упомянуто в рецензии Алексея Верницкого: *«...персонажами являются разные грани одной личности, а описываемый в ней промежуток времени — это время перед рождением человека»*²⁵.

Монстрадамус дает краткую информацию о нем: *«Астерий, сын Миноса и Пасифаи, получеловек-полузверь с Крита. Лучше известен как Минотавр»* (ШУ, с. 28).

²⁵ Верницкий А. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре/ Верницкий А.// Новое литературное обозрение, 2006, №80, с. 27.

Обратимся к словарю Даля: Астериск - м. церк. греч. звезда, поставляемая на дискосе(в Православной церкви и в Католических церквях византийского обряда один из литургических сосудов), в церкви, в воспоминание звезды, явившейся над вертепом Вифлеемским в Рождество Христово²⁶.

Кроме того: **Астериск** — знак звездочки в типографике. **Asterisk IP-PBX** — компьютерное приложение, сервер IP-телефонии.

Астериск, таким образом, – создатель мира, который мы видим в книге и «многого другого», чего именно – не поясняется. Однако, далее карлик советует Ариадне не расстраиваться, потому что *«Астериск приносит себе в жертву тех, кто родился, и умереть на его арене – общая судьба всех без исключения»* (ШУ, с. 27). После этого Ариадна видит самого Астериска – *«Он был высокий, как скала, и в первый момент показался мне непомерно разросшимся грибом с черно-зеленой металлической шляпкой. <...> А на голове у него был бронзовый шлем, похожий на маску гладиатора»* Здесь мы снова видим мотив двойственности – два карлика сопровождают Астериска, два рога на его шлеме, а также – топор с двумя лезвиями, двойная клюшка. В предыдущем разделе мы упоминали двух каноников из храма УГЛИ 666. В "Словаре символов" двойственность означает объединение противоположностей в мире явлений, мужского и женского, Солнца и Луны, света и тьмы, инь и ян.²⁷

Здесь появляется идея о том, что «высший разум» – Астериск – является одновременно и Минотавром. То есть появляются основания говорить о том, что «монстра» создает само сознание, и одновременно оно и

²⁶ Даль В.И. Астериск/ Толковый словарь живого великорусского языка/ В.И. Даль – М.: Дрофа, 2011, с.32.

²⁷ Трессидер Д. Двойственность// Словарь символов/ Д. Трессидер / [Электронный ресурс], <http://www.dic.academic.ru/library.nst/simvol/> Дата обращения: 10.06. 2017

является этим монстром. Именно Астериск является носителем Шлема ужаса. Об этом артефакте тоже рассказывается во сне Ариадны: *«У деталей были странные названия: фронтальный сачок, решетка сейчас, лабиринт-сепаратор, рога изобилия, зеркало Тарковского и так далее. Самой большой деталью была решетка сейчас – фронтальный сачок. <...> Прошлое находится в верхней части шлема, а будущее – в нижней»* (ШУ, с. 115).

На этом моменте греческая мифология стыкуется со скандинавской. Шлем ужаса - так называется гальдрастаф (или Эгисхьяльм), древнеирландский рунический символ — разветвляющийся крест. *«Согласно Северному мифу, — пишет исследователь Э.Торрсон, — обладание этим «шлемом» приносит способность вселять парализующий ужас в сердца врагов и наделяет владельца другими магическими силами»*²⁸. Нордическая тема, однако ж, подавлена в романе греческой — мифом о человеке с крупнорогатой головой, которая на самом деле, по Пелевину, — шлем ужаса²⁹.

В книге этот артефакт выполняет роль некоего интерактивного шлема, который отвечает за формирование и прошлого, и будущего, и ощущений человека.

Вопрос, который мучает героев на протяжении всего повествования, — чей же разум формирует происходящее в шлеме? Астерикса или их собственный? Изначально и читатель, и герои думают, что все происходящее — проекция сознания Астерикса, но чем дальше развивается сюжет, тем яснее становится мысль автора о том, что именно собственное сознание человека формирует то, что он видит. Как замечает персонаж Sliff_zoSSchitan: *«Все сделано изтово, кто смотрит. Потому что издругово это сделать нельзя»*,

²⁸ Торрсон Э. Северная магия: мистерии германских народов/ Э.Торрсон - М.: София, 1997, с. 87-88.

²⁹ Данилкин Л. Шлем ужаса/Л.Данилкин//Афиша, 18 октября 2005, с. 13.

«Тисей смотрит в зеркало а Минатавр это то что он видит патамучто на нем шлем ужаса», «Он видит эту бронзовую морду с рогами потому что глядит на себя в зеркало через дырочки в бронзе. Без Тисея нет Минатавра» (ШУ, с. 170).

Sliff_zoSSchitan кардинально отличается от остальных персонажей чата. Во-первых, тем, что он почти не участвует в разговоре, только изредка вставляет свои реплики. Во-вторых, его речь сильно отличается от речи остальных, имитируя так называемый «албанский язык», распространенный в интернете. Можно предположить, что только его персонаж является основным, а остальные, как он и сам замечает, - ненастоящие:

Sliff_zoSSchitan сам говорит, что он сам – и есть Тесей, а другие персонажи - просто детали шлема ужаса, потому он с ними почти не разговаривает.

Слова в финале книги доказывают эту теорию: Sliff_zoSSchitan спрашивает Monstradamus`а, с кем все это происходит, и тот отвечает ему – *«С тобой»* (ШУ, с. 211).

Таким образом, есть основание предположить, что личность персонажа **Sliff_zoSSchitan** является главной, остальные же – плод его воображения, детали шлема ужаса. Конечно же, эта точка зрения не является единственной, так как роман может трактоваться по-разному. Однако, эта версия имеет много подтверждений и дает ответы на вопросы, поставленные в книге. Главный из этих вопросов: что считать реальным, а что – иллюзией? И кто создает для человека эти иллюзии? Исходя из полученных выводов, можно сказать, что реальность создается в голове того, кто смотрит. На вопрос о том, что считать реальностью, а что – иллюзией, Пелевин не дает однозначного ответа. Можно сказать лишь то, что личность смотрящего определяет и пространство действия, и его «монстра», одновременно являясь

этим самым «монстром» - Минотавром. Данное исследование является попыткой проанализировать художественный смысл, виртуальную составляющую и философскую концепцию романа.

Глава 2.

Виртуальная реальность в романе Л. Элтанг «Побег куманики»

Роман Лены Элтанг «Побег куманики» вышел 2006 году в издательстве «Амфора». «Побег куманики» - первый роман писательницы, он вошел в «краткий список» премии Андрея Белого, «краткий список» премии «Национальный бестселлер» и «длинный список» Национальной литературной премии «Большая книга» сезона 2006—2007 года.

Критика оценила роман положительно. Его сравнивают с произведениями Достоевского и Борхеса³⁰, отмечают необычную криптодетективную линию и удивительную смесь жанров³¹.

В данной главе будет рассмотрена структура романа, в частности, взаимодействие фрагментов, включающих дневниковые записи героев, их письма и записки. Рассматривается прежде всего дневник главного героя, который он ведет в интернете. Для нас важен вопрос о соотношении реального (для героев) плана повествования и виртуального пространства, что включает в себя не только дневник, но и категорию воображаемого.

2.1. Модель мира и хронотоп

Структурно роман достаточно сложен, он состоит из трех частей (Часть первая - «Ангел на песке», Часть вторая - «Стеклянный ангел», Часть третья - «Каменный ангел»), роман включает в себя несколько сюжетных линий и множество персонажей, которых, на первый взгляд, ничто не связывает друг с другом. Однако по ходу повествования мы узнаем, что эти персонажи

³⁰ Топоров В.: Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг "Побег куманики" / Амфора [Электронный ресурс], - http://www.fram.amphora.ru/press/id_1092. Дата обращения: 10.06.2017.

³¹ Трунченков Д. Лена Элтанг. Побег куманики / Прочтение [Электронный ресурс], - <http://prochтение.ru/reviews/23331>. Дата обращения: 10.06 2017.

позднее окажутся втянутыми в общую историю, а также все они так или иначе связаны с главным героем – Морасом.

Структура романа состоит из дневниковых записей героя (Мораса), писем других персонажей друг к другу, из записок, заметок. Кроме того, имеются исторические отсылки, которые получают развитие в линии археологических раскопок. Стилистика письма героев имеет значительные отличия. Здесь есть и иностранные заимствования, и научные термины, и яркие метафоры: *«слабые колени под нейлоном цвета cafe con hielo, их бы царю солomonу показывать, вышитый подол подымать, вступая в сияющее стеклянное озеро, но дородная дора не шеба, она не ошибается»*³² (ПК, с. 43)

Кроме того, стоит отметить своеобразное оформление письма Мораса – отсутствие заглавных букв и точек в конце предложений. Однако, это касается только его записей. Остальные персонажи пишут более традиционно: *«Мальтийские рукописи я должен разобрать за три недели. Я и за трижды три не успею. Коллеге Соллерсу достаточно трех дней, чтобы настроить ловкий отчетец для Christie's, а у меня на такую работу уходят недели»* (ПК, с. 11) - это уже записи профессора Оскара Тео Форжа. Здесь мы видим совершенно другой стиль письма, однако, есть та же склонность к употреблению иностранных выражений без перевода там, где их без труда можно было бы заменить русскими переводными аналогами.

Однако, если присмотреться, стиль письма оказывается не так уж и различен. Далее мы тоже видим записи профессора Оскара Тео Форжа, и в них наблюдаются схожие с записями Мораса мотивы: отвлеченные метафоры, стилистика рассуждения, все те же иностранные заимствования.

³² Элпанг Л. Побег куманики /Л. Элпанг. – М.: АСТ. – 2009. (Далее в тексте при ссылках на это издание применяется аббревиатура ПК и указывается номер страницы)

А вот записи доктора Йонатана Йорка поначалу отличаются по стилистике от записей Мораса и Оскара Тео Форжа:

Венский университет, где мы с вами имеем честь преподавать, числит в своих рядах девять нобелевских лауреатов в области медицины, я мог бы стать десятым, но политика Вашей клиники, а также равнодушие и зависть моих коллег не позволяют мне завершить исследования (ПК, с. 24).

Здесь уже нет той подчеркнутой метафоричности в стиле, его речь более сухая и правильная. Однако, это впечатление ошибочно. Далее мы видим переписку доктора Йонатана Йорка со своим любовником Чанчалом, и в ней возвращается та самая привычная описательная стилистика с оттенком рассуждения, метафоричность и телесность:

Дитя мое, Чанчал. <...> Впрочем, я не слишком-то загораю и в горах — ты, верно, помнишь те две недели в Целль-ам-Зее? <...> Твоя шафрановая кожа ария и моя кремовая — арийца. Это так же красиво, как красные быстрые трамваи в пустынном заснеженном городе (ПК, с. 65)

Таким образом, из фрагментов записей, принадлежащих разным людям и поначалу имеющих разный стиль, складывается достаточно четкая по стилю картина, дающая повод думать о том, что все эти фрагменты на самом деле принадлежат одному и тому же человеку. Данная гипотеза получит подтверждение позднее.

Большинство информации о происходящем мы получаем из переписки героев, их писем, записок и дневников. В письмах герои раскрываются, делятся переживаниями друг с другом, а также сообщают о происходящем.

Значительную часть сюжета составляют дневниковые записи самого Мораса, которые по своей структуре значительно отличаются от писем и записок прочих героев. В дневнике Мораса чередуются воспоминания и размышления о больнице и врачах с повествованием об обычной жизни - он

то учится в испанском университете, то подрабатывает в интернет-кафе, то срывается на Мальту на встречу с виртуальным любовником. Эта неопределенность оставляет простор для размышлений читателя – является ли Морас постоянным пациентом психиатрической клиники, или же попадает туда лишь время от времени. В первом случае его истории о жизни являются лишь вымыслом, во втором же случае это может быть реально происходящими с ним событиями. Автор не дает четкого объяснения, зато оставляет почву для размышлений: *«я еще в больнице заметил, что врачи относятся к тебе с нежностью, когда знают, что ты выздоровеешь, <...> ты уже не просто estado desesperado, <...> ты еще не равен им, но ты уже нечто другое <...> на меня-то они смотрели иначе — это я хорошо помню, хотя многое начисто забыл»* (ПК, с. 39).

Эти слова можно воспринимать как первый намек на то, что Морас находится в клинике постоянно и вряд ли когда-либо покинет ее. В таком случае все описанные им истории являются лишь плодами воображения. Однако и об этом мы не можем говорить с уверенностью.

В. Топоров в статье «Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг «Побег куманики» высказывает предположение насчет реальности происходящих с Морасом событий: *«Время от времени, в ходе ремиссий, его выписывают – и он работает официантом, уборщиком и т. п. и даже предпринимает путешествие на Мальту, где становится свидетелем и участником разыгрывающейся там драмы, – но после очередного срыва его вновь помещают в «желтый дом»*³³.

Автор статьи критикует композицию, повторы, неубедительную мотивировку и «гнетущую малособытийность». *«Одни и те же фразы*

³³ Топоров В.: Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг "Побег куманики" / Амфора [Электронный ресурс], - http://www.fram.amphora.ru/press/id_1092. Дата обращения: 10.06.17.

повторяются так часто, что натянутая мотивировка (дескать, всех персонажей придумал главный герой, а потому и любимые словечки у них совпадают) перестает казаться достаточным оправданием»⁶.

Наиболее ярко выделяется мистическая детективная линия, связанная с загадочными событиями на археологических раскопках. В. Топоров выделяет криптодетективную линию романа вокруг ученых-кладоискателей, которые, однако, ищут не клад, а истину. Сложность и нелинейность структуры романа подчеркивается тем, что помимо большого количества сюжетных линий есть также множество писем, записок, фрагментов дневников, из которых мы далеко не сразу узнаем суть происходящего³⁴.

Профессор Оскар Тео Форж появляется первым из всех второстепенных героев. В начале повествования он находится в Лондоне и занимается исследованием мальтийских рукописей об артефактах и первоматерии, принадлежащих средневековому алхимику Иоанну Мальтийскому.

Доктор Йонатан Йорк появляется следующим. Он покидает клинику, где основал и прославил фармацевтическую лабораторию, из-за размолвок с коллегами. В письме своему любовнику Чанчалу он пишет о том, что обратился к археологии, хотя она ему совершенно не близка. Таким образом, перед нами начинает складываться картина – герои скоро встретятся, сюжетные линии соединятся в одну.

Следующей появляется Джоан Фелис Жорди – ее роль в структуре романа оказывается принципиально важной для понимания книги. Она преподает в университете, где учился Морас, и пишет письма некоему НН, который является старшим братом Мораса и который поместил его в клинику. Примечательно, что НН ни разу не ответил на письма, мы узнаем о нем только из уст других персонажей.

³⁴ Топоров В.: Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг "Побег куманики" / Амфора [Электронный ресурс], - http://www.fram.amphora.ru/press/id_1092. Дата обращения: 10.06.17.

Эжен Лева – еще один загадочный персонаж. Он является специалистом по французской салонной фотографии и охотится за редкими снимками. В своих письмах к жене он рассказывает о своих страхах, делится воспоминаниями об их общем прошлом. Эжен Лева также чужд археологии, как и Йонатан Йорк, однако, благодаря стечению обстоятельств, он отправляется на Мальту: *«Я просто не знал, куда деваться! Когда я встретил доктора Жакоба, отсиживаясь в переполненном Регенте, оттого что не хотелось идти домой, и он намекнул мне про работу, я даже рассмеялся»* (ПК, с. 31). В этом отрывке мы видим, что герой совершенно не собирался отправляться на Мальту, но обстоятельства ведут его именно туда. С какой целью, мы скажем позднее.

Петра Грофф появляется в романе после загадочного несчастного случая, когда подругу профессора Тео Форжа - Надью – убило стрелой из самострела. Петра работает в полиции и ведет дело об убийстве, пытаясь выяснить правду, когда все остальные полицейские убеждены, что это был несчастный случай и не более.

Фиона Расселл фигурирует в романе с самого начала сюжетной линии о раскопках, но ее письма появляются только во второй части книги. Фиона – руководитель экспедиции, и она, также как Оскар Тео Форж, много размышляет о скандинавской мифологии и символике артефактов, о рунах и скрытых смыслах событий.

Густоп Земерож – студент, приехавший на раскопки вместе с экспедицией. Густоп мечтает получить аспирантский грант и отправляется на раскопки затем, чтобы сделать открытие и написать статью, *«способную перевернуть археологический космос»* (ПК, с. 78) . Он пишет письма Фионе Расселл, и письма эти появляются в конце второй части.

Третья часть начинается с писем Магды к своей подруге Patricia Leie, которую она называет «Чесночок». Магда и Чесночок появляются и ранее, но

только в дневниковых записях Мораса. В третьей же части они оказываются связаны с уже известными нам героями археологических раскопок, в частности, Магда оказывается свидетелем смерти профессора Тео Форжа, с которым в одной комнате находилась Петра Грофф. Стоит отметить, что письмо Магды появилось в книге всего один раз, в отличие от других персонажей, письма которых мы встречаем постоянно.

Обратим внимание на то, что всего сюжетных линий в романе три:

- Мистическая линия археологических раскопок (если не брать личную линию судьбы каждого из персонажей)
- Линия жизни Мораса в его дневниковых записях
- Письма Джоан Фелис Жорди, которые, судя по всему, имеют наибольшее отношение к реальной действительности, но им уделяется весьма немного романного времени.

Таким образом, автору удастся создать ощущение одновременности повествования, однако, не создавая одного определенного нарратора: структура организована так, что все каждый конкретный фрагмент независим от другого, части равноправны, хотя и неодинаковы по размеру. Пространство может быть описано по-разному, в зависимости от того, что именно описывает герой: больничную палату или съемную квартиру, археологические раскопки и т.д. Можно отметить такие особенности, как внимание к деталям, использование метафор:

«Поднос с бутылкой и засохшим лимоном на тарелочке так и стоял в коридоре, когда вызвали полицию. <...> Окна были нараспашку, и в номере гулял зимний ветер с моря» (ПК, с. 167).

Дневниковым записям Мораса уделяется больше места, чем записям других героев. Можно сказать, что модель повествования фрагментарная, романное время последовательно: сначала герои пишут, как они собираются

в экспедицию, затем мы читаем о том, что происходит с ними в этой экспедиции.

В некоторых записях стоит дата, а в других стоит помета «без даты» и вообще отсутствует понятие времени и пространства, и сложно связать их с каким-то конкретным местом и временем.

Можно сказать, что модель мира выстраивается с помощью переписки героев, однако, в отличие от «Шлему ужаса», здесь важно обратить внимания на то, как неожиданно пересекаются жизненные линии персонажей, которые изначально кажутся не связанными друг с другом. Мир здесь должен рассматриваться как внутреннее ощущение героев, которое дается в их рассуждениях о происходящем.

2.2. Статус виртуальной реальности

Роман Л. Элтанг является представителем постмодернизма и содержит в себе черты мистического детектива. Концовка не позволяет однозначно трактовать смысл, так как нет четкого разделения между фантазиями главного героя (Мораса) и реальной для него объективной действительностью. В этом смысле можно говорить о виртуальности в контексте созданных воображением героя сюжетов.

Применительно к литературе термин «виртуальность» появился в философии XIII века в трудах Фомы Аквинского. Томистская антропология полагает, что человек является единством тела и души («После разрушения сочетания души и тела потенции второго рода составляющие начало отправления чувственной и вегетативной частей души не могут сохраняться, но остаются в душе виртуально, как в своем первоначале или корне»)³⁵

Повествование изначально идет в разных направлениях, но постепенно сюжетные линии объединяются в одну, так как оказываются сплетены в

³⁵ Боргош Ю. Фома Аквинский/ Ю. Боргош/ 2-е изд. - М.: Мысль, 1975. - 182 с.

сознании главного героя. Мистический детектив сплетается с типично-дневниковыми записями главного героя, где тот повествует о своей жизни и взаимоотношениях с друзьями, знакомыми, описывает окружающую жизнь в свойственном ему стиле.

Дмитрий Трунченков на сайте Prochtenie.ru в рецензии на книгу «Лена Элтанг. Побег куманики» обращает внимание прежде всего на особенность книги – дневник главного героя, который публиковался в сети в 2004-2006 году и представлял собой *«нечто среднее между средним интернет-дневником и средним худ. текстом»*³⁶.

Д. Трунченков сравнивает дневник Мораса/Мозеса с ревизором, *«посещающим передовые производства и исправно читающим все стенные газеты, — стенные газеты приводились бы в тексте целиком и хотя и были бы выдуманы от начала и до конца, но выдуманы так, что их ни за что нельзя бы было отличить от настоящих»*². Так видит автор структурную роль дневника главного героя в романе.

Действительно, дневниковые записи героя играют важную роль в романе, так как благодаря им раскрывается образ самого персонажа и, кроме того, именно в дневниках создается тот самый виртуальный мир, о котором нельзя сказать точно, является ли он плодом воображения героя, или же все действительно это разрозненные фрагменты из реальной жизни героя.

Характеризуя роль дневника Мораса в романе, Л. Элтанг в интервью интернет-газете «Взгляд» выделяет ему совершенно особую позицию: *«Дневник Мораса и подобные ему – это чтение, живущее вне законов*

³⁶ Трунченков Д. Лена Элтанг. Побег куманики/ Прочтение [Электронный ресурс], <http://prochtenie.ru/reviews/23331>. Дата обращения: 10.06.2017.

жанра, по своим правилам цветения и увядания и в особой экологической нише»³⁷.

На вопрос о том, действительно ли часть романа «Побег куманики» была написана на корабле, автор отвечает, что взяла за основу хорошо известные ей места: *«я хорошо знаю Барселону и Мальту, так что, выбирая места на земле, о которых пишет Морас, я думала недолго, взяла одно из любимых и одно отвратительное»*³⁷. Виртуальные миры в романе, как мы видим, создаются на основе реальных мест и событий (знакомых автору).

Таким образом, автор обращает внимание на особую роль «романа в романе» - дневника Мораса. Также Л. Элтанг признается, что писать такой дневник можно было сколько угодно, и она *«с трудом заставила себя прервать дозволенные речи и отдать рукопись в издательство»*³⁷.

Как известно, в книге нет четкого объяснения, где же заканчиваются фантазии Мораса и начинается реальность – собственно, это и есть сердцевина виртуальности, которую сложно отличить от реальных событий. Точно так же нельзя сказать, являются ли второстепенные персонажи книги настоящими в фикциональной реальности романа, или же все они – плод воображения Мораса.

Виктор Топоров делает оговорку относительно этой двойственности смыслов: *«Не исключено, впрочем, что и вся его жизнь «на воле» – не более чем развернутая (в том числе на страницах «Живого журнала», который он ведет в Сети) фантазия, а на самом деле он упрятан в психушку навеки»*³⁸.

Кроме того, важнейшим аспектом можно считать письма героев друг другу, их записки, в которых мы можем проследить их взаимоотношения, их эмоции, читатель видит происходящее их глазами.

³⁷ Дейч Д. Лена Элтанг: «Внутри коровы...» /Взгляд [Электронный ресурс], - <https://vz.ru/culture/2008/2/7/143122.html>

³⁸ Топоров В.: Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг "Побег куманики" / Амфора [Электронный ресурс], - http://www.fram.amphora.ru/press/id_1092. Дата обращения: 10.06.2017.

Вставки, состоящие из исторических отсылок, образующие контекст археологической экспедиции, можно назвать метатекстом. Французский философ Жан-Франсуа Лиотар и американский литературовед Фредерик Джеймсон разработали теорию «нарратива», «метатекста». По Лиотару, «под постмодернизмом следует понимать недоверие к метарассказам»⁴². «Метатекст» (а также его производные: «метаповествование», «метарассказ», «метадискурс») Лиотар понимает как любые «объяснительные системы», которые, по его мнению, организуют буржуазное общество и служат для него средством самооправдания: религия, история, наука, психология, искусство.

39

По Н. А. Носову, независимо от реализации виртуальной реальности, в ней можно выделить следующие свойства⁴⁰:

- порождённость (виртуальная реальность производится другой, внешней к ней реальностью),
- актуальность (существует актуально, в момент наблюдения, «здесь и сейчас»),
- автономность (имеет свои законы бытия, времени и пространства);
- интерактивность (может взаимодействовать с другими реальностями, тем не менее, обладая независимостью).

В данном случае можно сказать, что виртуальная реальность, созданная героем с помощью дневника, порождена его фантазиями либо воспоминаниями. Она актуальна, так как существует в настоящий момент, в момент ее восприятия читателем и написания автором (Мозесом), то же относится и письмам/запискам других героев. Кроме того, автор не дает

³⁹ Лиотар Ж. Состояние постмодерна (1979). Перевод с французского: Н. А. Шматко, Институт экспериментальной социологии, Москва; АЛТЕЙЯ, с. 193.

⁴⁰ Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект. Автореферат диссертации. — М.: Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, с. 35-42.

никаких других данных относительно времени происходящего, опровергающих ее актуальность.

Эта реальность автономна. Каждая история, рассказанная в дневнике главного героя, Мозеса, а также все, что описывают другие герои в своих письмах, заметках и дневниковых записях, включая историю археологической экспедиции от начала до конца и записи Мораса о своей жизни, обладают своим собственным хронотопом, своим особым пространством. Они лишь частично связаны с историями других героев, которые они описывают в своих записях.

Исходя из предыдущего пункта, можно говорить и об интерактивности как о взаимосвязи описываемых героями историй, которые, с одной стороны, независимы друг от друга, но в то же время читатель неожиданно обнаруживает, что эти реальности пересекаются. Например, в воспоминаниях героя о какой-либо ситуации всплывает другой герой, о котором изначально не говорилось в контексте этой ситуации, либо данный герой появляется там совершенно в другой роли, нежели та, в которой читатель мог его представить, исходя из его же собственных предыдущих историй.

В романе большое количество действующих лиц, что значительно усложняет процесс анализа сюжета. Однако, у нас есть достаточно информации о каждом из персонажей – в письмах и дневниках герои упоминают друг друга, рассказывают о своих впечатлениях и дают характеристику друг другу. Петра Грофф в своем дневнике описывает Густопа Земерожа: *«... даже устроился в местный архив переводить какие-то документы, он знает чертову уйму языков. Шустрый парень, кстати, был бы совсем хорош, если бы каждую минуту не доставал расческу из кармана и не поглядывал озабоченно во все отражающие поверхности»* (ПК, с. 195).

В этом фрагменте текста содержится важная деталь. Если отталкиваться от гипотезы, что все эти персонажи археологической экспедиции придуманы Морасом, существуют в его воображении, то знание Густопом нескольких языков приближает его к образу самого Мораса. Мы можем предположить, что всех своих выдуманных персонажей Морас наделяет какими-то чертами, принадлежащими ему самому. Так, например, профессор Оскар Тео Форж и Фиона Расселл часто говорят цитатами, как и сам Морас.

Нельзя не отметить еще одну важную деталь – в воспоминаниях Фионы фигурирует некая девочка Пия, с которой она лежала в больнице: *«...но белка была у девочки Пии в соседней палате, и ей пришлось отдать за картинку – страшно подумать – связанную мамой белоснежную шапочку с помпоном»* (ПК, с. 205). Правда, мы узнаем об этом из дневника Петры Грофф, в котором она рассказывает о встрече с Фионой. Морас в своем дневнике также упоминает, что когда-то был знаком с девочкой Пией, которая тоже лежала в больнице.

На основании этого анализа можно предположить, что герои имеют одни и те же детали в воспоминаниях из-за того, что второстепенные герои порождены воображением главного героя. Виртуальная реальность же присутствует здесь и как дневник героя, который он ведет в интернете, и как записи других героев, так как функциональная реальность описываемых событий не может быть подтверждена (так как общий объективный рассказчик-нарратор отсутствует), есть основания полагать, что вся романная реальность виртуальна. Согласно философской концепции С. С. Хоружего, саму виртуальную реальность можно характеризовать как «многомодусное бытие, то есть бытие, допускающее множество вариантов и сценариев развития событий»⁴¹

41 Хоружий С. Род или недород?// С. Хоружий // Вопросы философии, 1997, №6. С.53 – 68.

2.3. Структура нарратива

Первый и самый главный персонаж – это, конечно, Морас. Александр Чанцев в журнале «Новый мир» характеризовал Мораса так: *«русско-литовский студент в изгнании, настоящего имени которого не знает никто, — это “книжный эльф”, которому “осыпающиеся петитом персонажи милее, чем взаправдашние люди”, и наиболее мистическое существо в этой истории. Полиглот, который не помнит точно, сколько языков он знает»*⁴²

Виктор Топоров на сайте издательства «Амфора» (в котором и вышла книга) в статье «Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг «Побег куманики» сравнивает главного героя книги с героями Достовского, в частности, с князем Мышкиным, а также подчеркивает сплетение жанров: *«Причудливая смесь европейского криптодетектива (в традиции не столько Дэна Брауна, сколько Умберто Эко и Борхеса, но и не без Фаулза) с отечественным блаженством нищих духом, которое восходит, разумеется, к Достоевскому. К князю Мышкину»*⁴³.

В письмах Джоан Фелис Жорди фигурирует важная деталь, еще раз подтверждающая версию о том, что все персонажи мальтийской экспедиции выдуманы Морасом: *«Я слишком мало знаю о Морасе-Мозесе, его рассказы о вильнюсском детстве напоминают его же истории про мальтийскую экспедицию...»* (ПК, с. 285). В следующем письме она дает еще более ясную картину происходящего: *«Это ложные воспоминания, в которых факты, бывшие в действительности, но перенесенные в иное, чаще всего, ближайшее, время, сочетаются с абсолютно вымышленными событиями»* (ПК, с. 315)

⁴² А. Чанцев: Побег куманики/ Новый мир [Электронный ресурс], - http://magazines.russ.ru/novyi_mi/2007/7/. Дата обращения: 10.06.2017.

⁴³ Топоров В.: Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг "Побег куманики"/ Амфора [Электронный ресурс], - http://www.fram.amphora.ru/press/id_1092 . Дата обращения: 11.06.2017

Отсюда можно сделать вывод, что все совпадения неслучайны, так как описываемые Морасом события имеют определенное отношение к его собственному прошлому.

Чем ближе повествование подходит к концу, тем больше внимания уделяется письмам Джоан Фелис Жорди, тем чаще в записях Мораса появляются упоминания того, что он все-таки находится в больнице (а не на Мальте/в кафе/на корабле). И одновременно с этим персонажи мальтийской экспедиции один за другим начинают погибать при различных обстоятельствах. Можно предположить, что смерть мальтийских археологов связана напрямую с выздоровлением главного героя.

2.4 Фантомы виртуального мира

Сопутствующая виртуальности категория воображаемого раскрывается в романе в предположении, что описываемые сюжетные линии второстепенных персонажей на самом деле являются плодом воображения главного героя. В этом аспекте можно рассматривать и неслучайные совпадения в описаниях персонажей и главного героя, и совпадения в их воспоминаниях (как в вышеупомянутом воспоминании о девочке Пии). Однако, является ли это воспоминанием, или опять-таки плодом воображения Мораса - тоже не ясно.

Важную роль играют отсылки к историческим документам (придуманным автором, вымышленным), многочисленные заимствования и цитации. Повествовательные нарративы разнообразны. Здесь можно сказать о нарративах в понимании Шмида. Повествование, противопоставлявшееся непосредственному драматическому исполнению, связывалось с присутствием в тексте голоса опосредующей инстанции, называемой «повествователем» или «рассказчиком»⁴⁴.

⁴⁴ Шмидт В. Нарратология / В.Шмидт. — М.: Языки славянской культуры. — 2003, с.114.

Таким образом, теоретически можно отделить происходящее в реальности от описываемого – однако, в данной книге своеобразие повествования заключается и отсутствии четкого разделения на нарративное и дескриптивное повествование.

Термин «нарративный», противопоставляемый термину «дескриптивный», или «описательный», указывает не на присутствие опосредующей инстанции изложения, а на определенную структуру излагаемого материала. Тексты, называемые нарративными в структуралистском смысле слова, обладая на уровне изображаемого мира темпоральной структурой, излагают некое *изменение состояния*⁴⁸.

Таким образом, как уже было сказано выше, повествовательные стратегии соединяются, и невозможно четко отделить вымышленное от реально существующего (в романной реальности). Ближе к концу книги герой все чаще говорит о том, что находится в больнице, и одновременно с этим начинают погибать герои археологической экспедиции – мы можем сделать вывод, что, выздоравливая, герой постепенно избавляется от фантомов своего воображения.

Однако последнее письмо Джоан Фелис Жорди оставляет больше вопросов, чем ответов, и заставляет сомневаться в предыдущей версии. После внезапного побега Мораса Джоан Фелис пишет: *«хотела бы я знать, какой счет – и за какую покупку – окажется в кармане моей пижамы, когда меня отпустят погулять, то есть когда придет моя очередь откапывать свой секрет, правда, я не знаю, под каким он деревом, но можно ведь спросить у вашего брата, когда он вернется?»* (ПК, с. 387). Ее слова про «отпустят погулять» наталкивают на неожиданное предположение, что Джоан Фелис Жорди тоже находится в клинике. Эта версия идет вразрез со всем, что читатель мог предположить ранее. По другой версии, Джоан Фелис Жорди может быть таким же плодом воображения главного героя, как и остальные второстепенные персонажи.

Таким образом, действие романа протекает сразу в нескольких плоскостях, и важнейшим элементом в понимании романа является то, как эти повествовательные плоскости соприкасаются друг с другом. Роман состоит из дневниковых записей и писем героев, поэтому описываемые каждым героем события принципиально субъективны. Так как герой ведет дневник в интернете, это главный пласт виртуальной реальности, однако, нет уверенности и в том, что описываемые от имени самого Мораса события реальны (в романной реальности).

Совпадения в описаниях и воспоминаниях героев дают возможность предположить, что герой здесь существует только один – Морас, остальные же герои, как и описываемые ими события, придуманы Морасом, следовательно, они виртуальны, если понимать виртуальность в связи с категорией воображаемого.

Глава 3.

Виртуальная реальность в романе А.Иванова «Комьюнити»

«Комьюнити» — книга Алексея Иванова, писателя, историка и сценариста, автора бестселлеров «Золото бунта», «Географ глобус пропил», «Общага-на-Крови», «Блуда и МУДО», «Сердце Пармы», — наряду с вышедшим ранее романом «Псоглавцы» образует дилогию о дэнжерологах — людях, охотящихся за смертельно опасными артефактами мировой культуры. Книга вышла в апреле 2012 года в издательстве «Азбука».

В романе затрагивается проблема, касающаяся современного информационного общества, следовательно, книга представляет богатую почву для исследований. В литературной критике книга рассматривалась с разных сторон⁴⁵. Особое внимание уделялось стилистике, метафорическому осмыслению образа чумы⁴⁶ и общественной проблематике романа⁴⁷.

В нашей работе объектом внимания становится проблема взаимосвязи человека и виртуального пространства, исследование соотношения виртуального и реального пространства. Также большое значение имеет субъективность виртуальной реальности, ее влияние на объективный реальный мир. Важно определить, какую функцию выполняет виртуальная составляющая в сюжете романа.

1.2. Модель мира и хронотоп

Действие романа «Комьюнити» происходит в современной Москве. Главный герой, Глеб, работает топ-менеджером в IT-корпорации ДиКСи. Имея престижную работу, квартиру в Москве и хороший автомобиль, он

⁴⁵ Юзефович Г. Гуглоголовый Иванов // Итоги / Г. Юзефович. 2012. — №19 (830), с. 26.

⁴⁶ Кучерская М. Дуновение чумы // Ведомости/М. Кучерская. 2012. — №82 (3098), с. 23.

⁴⁷ Щербинина Ю. Чума... Как много в этом звуке // Вопросы литературы/Ю. Щербинина. 2013. - № 4, с. 16.

методично реализует мечту о жизни премиум-класса. Его жизнь размеренна и спокойна.

Но все меняется после смерти гениального IT-менеджера, совладельца компании, приездом его красавицы-дочери, которая желает вернуть себе право на наследство, и случайно найденной странной надписью на древнем могильном кресте:

«Хрустя снегом, Глеб осторожно подошёл к надгробию, нагнулся и перчаткой соскрёб с креста сизый иней, выросший на рытвинах камня. Проступили чёрные буквы.<...> Глеб не поверил глазам. На кресте значилось: ABRACADABRA»⁴⁸ (К, с. 5)

Но на модном интернет-портале тема чумы, Черной Смерти, приобретает популярность. Участники таинственного комьюнити вовлекаются в интеллектуальную игру, делясь друг с другом ссылками о древней болезни, - и становятся в итоге заложниками другой игры, зловещей, смертельно опасной.

«Глеб снова достал айфон и с разных позиций сделал несколько снимков креста с абракадаброй. Забавная штукавина. Вот и будет о чём сделать новый пост в своём блоге соцсети «ДиКСи». Писать о похоронах — убить рейтинг. А вот абракадабра — это интересно. И наверняка кто-нибудь из посетителей объяснит, в чём тут дело. Всегда находится умник, который всё знает. И слава блогу» (К, с. 9).

Можно выделить как отдельный план сами сюрреалистические описания появления чумы в реальной жизни, перетекание той самой

⁴⁸ Иванов А. Комьюнити/ А. Иванов. – М.: АСТ. – 2016. (Далее в тексте при ссылках на это издание применяется аббревиатура К и указывается номер страницы)

виртуальной чумы в реальную жизнь и проявления ее как «ментальной болезни» у членов сообщества:

«Тут Глеб почувствовал вонь. Отвратительный смрад разложения, сладковатый, липкий и жгучий. <...> Глеб понял, что дышит ртом, лишь бы не ощущать трупный запах. «С каждой ночью лучше пахнешь, лучше таеешь, это просто шарман...» При вонии дышать ртом — это как жевать сладкую тухлятину... Да что же это такое? Откуда эта вонь? С чумного погоста?» (К, с. 33)

Проявления и симптомы виртуальной чумы у участников комьюнити являются связующим звеном между реальной жизнью Глеба и его поисками информационных статей о чуме (которые, разумеется, тоже взяты из интернета).

Реальная жизнь Глеба проходит по канонам общества потребления: его ценности - материальные блага, а успех человека определяется тем, насколько престижные атрибуты высокого статуса человек может себе позволить. Это распространяется не только на вещи, в отношениях между героями прослеживается та же самая линия потребительского отношения — *«Москва превратилась в страсть, ради которой все всех предают»* (К, с. 67). *«Глеб вышел из храма, отошёл подальше от нищих на паперти, вытащил из кармана пальто пачку Marlboro Golds и прикурил сигарету от зажигалки Zipro. Marlboro правильно поджигать только Zipro»* (К, с. 7).

Многочисленное употребление наименований брендов одежды, аксессуаров, машин также свидетельствуют о приоритетном для героев платёжной жизни — материальный достаток и его значимость для современного человека здесь возводится в абсолют. Г. Юзефович придерживается мнения, что книга является излишне коммерческой, за счёт чего обесценивается и стиль писателя⁴⁹.

⁴⁹ Юзефович Г. Гуглоголовый Иванов / Г. Юзефович // Итоги. — 2012. — №19 (830). С. 24.

Можно сказать, что «Комьюнити» – это сатира на современное поколение менеджеров, которые всю жизнь проживают в борьбе за ту самую «жизнь премиум-класса» которую, как они считают, можно построить только в Москве, в борьбе за бренды и свое положение на социальной лестнице, которым и определяется их собственная ценность и ценность окружающих людей.

Действие протекает в двух плоскостях:

- первая – это реальная жизнь Глеба, его отношения с руководством компании, со знакомыми и с женщинами;

- вторая плоскость – это общение участников интернет-портала, где они делятся найденной информацией о чуме, приводят исторические факты на эту тему.

Реальный и виртуальный мир тесно соприкасаются: герой работает в IT-корпорации, его работа связана с интернет-порталом ДиКСи, он тесно общается с программистом этой корпорации и с дочерью создателя этой системы. С появлением виртуальной чумы виртуальный мир все больше проникает в реальность. Чума, как явление изначально виртуальное, выходит за пределы интернет-пространства и поражает участников комьюнити в реальной жизни, провоцируя галлюцинации и приводя к смерти:

«KozaDereza: *Это какое-то свинство! Люди отчаянно кричат, потом исчезают, а мы как ничего не видим! Куда делся мироед? Куда вообще пропали Доктор-пипец, Нанмадол, лапка, все другие??!! <...>*

Kuporos: *А как мы можем помочь друг другу? Мы не знаем друг друга! Не знаем имен, адресов, статусов!»* (К, с. 224)

Реальная жизнь героя проста, прагматична, наполнена материальными ценностями и оценкой всего с точки зрения престижа.

Виртуальная жизнь замкнута в пространстве чата, но вместе с чумой она перетекает в реальность. Таким образом, реальность и виртуальный мир соприкасаются, когда герой общается в комьюнити с другими членами чата, а проникает виртуальная жизнь в реальную, когда виртуальная чума начинает поражать членов комьюнити в реальной жизни.

1.2. Статус виртуальной реальности

В романе А. Иванова «Комьюнити» категория виртуальности представлена в двух аспектах:

А) ДиКСи – глобальная информационная система, позволяющая пользователю интернета получать исключительно ту информацию, которая должна быть ему интересна;

Б) Виртуальная «чума» - порождение той самой информационной системы, вырвавшаяся в реальный мир в виде галлюцинаций героев.

Важной ролью компьютера в целом и интернета в частности является взаимопроникающее транслирование реальной жизни в виртуальный мир, и, как следствие этого, влияние компьютерного мира на реальность, преобразование ее.

Кроме того, важно, что информацией о реальной, средневековой чуме и виртуальной чуме, современной, герои делятся в чате, где первоначально герой и размещает свой пост с фотографией случайно обнаруженной фальшивой могилы, которая показалась ему странной. Когда герой (Глеб) обнаруживает это надгробие с загадочной надписью, он отправляет информацию об этом в свой блог. Фальшивая могила была создана с целью подтолкнуть героя к созданию обсуждения, она служит катализатором для проявления чумы в реальном мире среди участников сообщества.

Здесь следует отметить, что появление образа чумы не случайно.

По словам персонажа романа, Дорна, чума - это "*знамение тепловой смерти вселенной, сгенерированное Интернетом*" (К, с. 144). Таким образом, чума свидетельствует о разрушении личности, но здесь встает вопрос: является ли интернет причиной этого, или же только знамением уже свершившегося? По словам критика Юлии Щербининой, чума – это *«ментальная травма современного человека, в существовании которого слишком много фальшивого и неподлинного»*⁵⁰. И если биологическая чума как болезнь разрушала, то чума ментальная свидетельствует о разрушении личности.

Так как образ чумы неизменно возникает в связи с виртуальной реальностью и исходит из нее, следует сказать и о том, чем же является сама виртуальная реальность по мнению А. Иванова. *«Сеть сама по себе аннулирует понятия "вне ее" и "внутри нее"»*⁵¹ – это слова Джарона Ланира, разработчика интернета и автора термина «виртуальная реальность». сути, вся книга развивает этот тезис. Тем не менее, в книге присутствует мысль о главном отличии виртуальности и жизни: виртуальная реальность сама по себе ценности не имеет. *"Виртуал доступен всем. Скажем, любой автор может выложить в Сети свой роман - а книгу издаст не любой. <...> То есть качеством престижности может обладать только реальное. А виртуальное непрестижно априори"*⁵¹

Однако границы между виртуальным и реальным зачастую размыты. Приход чумы в реальный мир в виде галлюцинаций, видений героев лишь доказывает то, что четкое отделение виртуального от реального, субъективного от объективного невозможно. *"Однако результат, выданный "ДиКСи", - не божий промысел и не случайность. Что же он? <...> - Я знаю только то, что этот результат - продукт виртуальной реальности, где нет объективного и субъективного"* (К, с. 157).

⁵⁰ Щербинина Ю. Чума... Как много в этом звуке/ Вопросы литературы// Москва. 2013. № 4, с. 16.

Можно сделать вывод о том, что виртуальность в определенной степени формирует реальность, меняет ее, так как информация определенно влияет на сознание человека, а сознание влияет на действия, действия же преобразуют реальную жизнь. *"Реальность - это то, что вы считаете реальностью. А что считать реальностью, вам подсказывает "ДиКСи", поставщик информации о мире"*(К, с. 89).

Система «ДиКСи» не пропускает к пользователю интернета незапрошенную информацию. Таким образом, кажущаяся свобода выбора оборачивается информационной изоляцией и ущербностью картины мира; так из представления пользователя постепенной *«изгоняется реальный мир»* (К, с. 114) – и появляется *«зона свободы от реальности»* (К, с. 114).

В данном случае, система ДиКСи является тем самым резонатором, который и позволяет виртуальности проникать в реальную жизнь. Хотя, по сути, так функционировал интернет и до появления ДиКСи, однако, именно эта система замещает собой картину мира пользователя интернета, намеренно ограничивая его представления о реальности и заменяя эту реальность особым продуктом, в котором уже нет как такового объективного и субъективного, есть лишь та картина, которую предоставляет пользователю ДиКСи.

Здесь следует упомянуть и о блоге, в котором члены сообщества обмениваются информацией о чуме. Этот блог создан на платформе ДиКСи-нета: *«У Глеба была вполне внятная задача — создавать контент, пока «ДиКСи-нет» ещё совсем небольшая сеть»* (К, с. 13).

Таким образом, ведение главным героем блога – это тоже задача, порученная ему корпорацией. Однако, наполнение блога, то есть, его контент, владелец блога выбирает самостоятельно. Глеб публикует в блоге фотографию со странным надгробием, тем самым, инициируя дискуссию о

чуме, которая в дальнейшем и приводит к появлению виртуальной чумы в реальном мире.

1.3. Структура повествования

Повествование в книге ведется от третьего лица, однако, очевидно, что все происходящее мы видим через призму восприятия главного героя.

Главным героем книги «Комьюнити» является Глеб – топ-менеджер компании ДиКСи, все происходящее в книге читатель видит его глазами. Герой присутствует на протяжении всего повествования, и даже о том, что происходит «за кадром», читатель узнает позднее, вместе с главным героем. Таким образом читателю предоставляется возможность увидеть происходящее с точки зрения самого Глеба, с его позиции.

Система персонажей – это важнейшая часть композиции произведения, так как через взаимодействие персонажей раскрывается и позиция автора.

Так как в романе работа корпорации «ДиКСи» является одним из ключевых сюжетообразующих факторов, почти все персонажи тем или иным образом связаны с ней.

Глеб Тяженко – главный герой, двадцать лет назад приехавший в Москву из провинциального города Апатиты. В компании ДиКСи он занимается созданием контента для портала, и на первый взгляд эта работа полностью устраивает его, Глеб верит в будущее корпорации: *«Пока что сеть была небольшой, несравнимой с гигантами вроде «Одноклассников» или «ВКонтакте», не говоря уж про Facebook. Но всё впереди. Глеб верил в это будущее не потому, что был накачан химическим корпоративным оптимизмом, как допингом, а потому что с разработчиками сети совпадал по убеждениям»* (К, с. 48).

Изначально виртуальный мир влияет на Глеба не фатально, хоть это влияние и распространяется на многие сферы жизни: он пишет в Твиттере,

потому что так сказал Гермес, хотя и сам считает это бессмысленным: *«Глеб давно перестал вообразить себе того идиота, которому интересно знать, чем он, Глеб, сейчас занят, что он чувствует и что думает. Твиттерил Глеб уже для себя»* (К, с. 38). Он создает обсуждение в Комьюнити с фотографией странной могилы, потому что создание контента входит в его обязанности, а также и по той причине, что ему самому лень искать информацию: *«Конечно же, нашёлся умник, который всё объяснил. В желании юзеров продемонстрировать свои знания и умения Глебу всегда виделось что-то от дрессированной мартышки, но не от настоящего разума»* (К, с. 116). Здесь автор подчеркивает свою мысль о том, что современный человек привык любую информацию искать в интернете, и автор относится к этому не позитивно. Значительную часть книги занимают скопированные статьи из Википедии и исторических источников, ссылками на которые делятся участники комьюнити.

После того, как в комьюнити начинает распространяться Чума, Глеб в определенном смысле меняет свое отношение к реальной жизни, но не к виртуальной. У него появляются разного рода галлюцинации, и именно это подталкивает его к раздумьям: *«Почему меня атакуют чумные кошмары? — думал Глеб, закуривая. — Потому что моя жизнь — пир? <...> Моя работа — обслуживание пустопорожних сервисов. А где-то рядом настоящее горе и подлинная боль»* (К, с. 164).

Однако, своих поступков и действий в реальной жизни Глеб не меняет, хоть и чувствует определенную разочарованность в ней: *«Жизнь — подделка. Надел пальто, сел в машину, а ехать некуда. Вот, зарулил в клуб на модную группу... Это место называется клубом только в журнале «Афиша». А эти люди называются группой только в ЖеЖе. Кто раздувает эту фальшивую реальность?»* (К, с. 126).

Таким образом, можно сказать, что герой на протяжении книги переосмысляет свое отношение к окружающей действительности и ее

значение в соотношении с реальной. Можно сделать вывод, что именно после появления образов чумы в реальной жизни Глеб задумывается, где же граница между галлюцинациями и реальностью, виртуальным миром и жизнью. Концовка еще раз подтверждает слова Дорна о том, что нет четкой границы между жизнью и компьютерным миром, или же ее просто невозможно найти.

1.4. Фантомы виртуального мира

Категория воображаемого⁵¹ отчасти коррелирует с виртуальностью как таковой, так как и виртуальность в широком понимании, и компьютерный мир, и человеческое воображение можно объединить по принципу нереальности.

Таким образом, категория воображаемого частично совпадает с категорией виртуальности, но отличается более узким смыслом: если категория виртуальности включает в себя все элементы, не существующие в реальности, будь то компьютерное пространство или же литературные отсылки к другим произведениям, то категория воображаемого состоит исключительно из элементов человеческого воображения, включая в себя фантазии, галлюцинации главных героев.

В частности, в книге «Комьюнити» категория воображаемого представлена образом виртуальной чумы, зародившейся в пространстве интернета и вышедшей за пределы компьютерного пространства через воображение героев.

Майя Кучерская хвалит стиль Иванова, реалистичность событий, диалогов, интерьеров Москвы. Большое внимание уделяется захватившей героев компьютерной чуме: *«Вот чего никто не видит. Вот о чем нужно задуматься. О чуме, захватившей ваш город и умы. Чума — метафора всего неподлинного, жадного и виртуального. Чума — власть комфорта,*

⁵¹ Alan Sheridan. Translator's Note/ Jacques Lacan/ The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis (London 1994) p. 279

консюмеризма, мнения комьюнити и жуткой корпорации «Москва». Чума — наша зависимость от всего перечисленного»⁵²

В романе чума предстает в виде ментального вируса, *«Нам повредили картину мира»* - говорит Генрих Дорн. У участников комьюнити появляются галлюцинации, они видят демона чумы в разных обликах – Глеб, к примеру, видит его в облике Орли.

Автор подчеркивает, что виртуальная – или ментальная – сущность чумы не исходит от сатаны и не доказывает существование трансцендентного, это лишь механизм, программа: *«Есть Максвелл и есть его демон. Семантический Интернет — это программа демона Максвелла. «....». В «ДиКСи» демон для вас сортирует интересные и неинтересные факты»* (К, с. 163). Здесь мы видим, что сама структура семантического интернета представляется в виде демона, лишенного религиозно-моральной оценки, но, тем не менее, приносящего вполне реальный вред людям.

Здесь важен тот факт, что и сама ментальная чума была создана Львом Гурвичем целенаправленно с целью недопущения воровства протоколов: *«Гурвич попросил Дорна о культурологической консультации: ему были нужны образы смерти, уничтожения и разрушения, которые бы имели в культуре обширный свод специфических текстов и развитую иконографию. Задача показалась Дорну очень интересной»* (К, с. 177).

Здесь мы видим, что чума является темой или сценарием, по которому Гурвич создал защитную опцию для пароля, запирающего файлы с протоколами: *«Эта программа с помощью «ДиКСи» должна была убить похитителя. <...> Поэтому Гурвич пригласил вас и попросил указать существующие в культуре акции уничтожения, так сказать, вариативную систему образов»* (К, с. 295). Ссылки на ресурсы о чуме, последовательность

⁵² Кучерская М. Дуновение чумы / «Ведомости» /М. Кучерская. 2012. – №82 (3098) , с. 23.

которых активировала работу защитного файрволла, и содержали эти образы пандемии.

После этого действие чумы несколько раз было перенаправлено: первоначально это был Гермес, который, не дожидаясь смерти Гурвича, с помощью Бориса Крохина решил взломать пароль от протоколов: *«Гермес снова выцепил Генриха Ивановича примерно через месяц после консультаций с Гурвичем. <...> Он попросил объяснить, кто такой или что такое Король-Чума»* (К, с. 296).

После того, как Гермес узнал о том, что излечиться от чумы можно лишь став Королем-Чумой, он с помощью манипуляций подталкивает нужных людей к созданию чумного комьюнити: Глеб не случайно находит странную могилу, и Крохин не сам придумывает, как переделать фотографию с кенотафом.

В зачумленном комьюнити собираются все, кого Гермес хотел бы устранить: *«Орли — владелица протоколов. Бобс — взломщик пассворда. Кабуча поставляла наркоту Гурвичу. Дорн — консультант и свидетель. Гермес сбросил чуму не абы на кого. Он сбросил чуму на тех, кто ему не нужен в принципе»* (К, с. 297). Глеб удивляется тому, как ловко Гермес все организовал, и обещает участникам комьюнити во всем разобраться. Но к этому времени оказывается, что Крохин раньше него разобрался в причинах и последствиях виртуальной пандемии.

Заражение чумой происходит почти одновременно с созданием обсуждения кенотафа. Глеб создает комьюнити с фотографией загадочной могилы, и вскоре Гермес подает Крохину идею, как переделать эту фотографию, чтобы *«нечисть вылезла»* (К, с. 297).

Сама цепь событий, ведущих к заражению комьюнити, берет начало от обнаруженной Глебом могилы — как позднее выясняется, обнаружил он ее не случайно. Да и сама могила не является тем, за что ее принял Глеб:

«Могила на Калитниках — подделка. Она оказалась не собственно текстом, а ссылкой на другие тексты» (К, с. 196). То есть, могила лишь запустила сам механизм заражения. Но, несмотря на то, что кенотаф на самом деле не является древней реликвией, он все равно оказывается опасен, так как заключает в себе большой объем информации о чуме: *«Для нас она — культурный объект. Парадоксально, но могила существует в качестве артефакта!»* (К, с. 179) — так говорит Дорн, специалист по дэнжерологии. Имея богатый опыт исследования культурных ценностей и их влияния на людей — как положительного, так и отрицательного, — он сразу раскручивает цепочку событий, начиная с того момента, как Гурвич заинтересовался сценариями массового уничтожения.

Механизм влияния чумы на людей практически одинаков, хоть и галлюцинации у всех проявляются по-разному. Читая статьи про чуму, Глеб узнает о ее проявлениях, а затем начинает встречать их в реальной жизни в виде образов и символических носителей. Это могут быть непосредственные разносчики чумы — блохи: *«Что-то кольнуло в левое запястье. Глеб дёрнулся и поднёс руку к глазам, будто посмотрел время на часах. На запястье сидела какая-то крохотная тварь. Насекомое. Блоха. Это она укусила Глеба»* (К, с. 144). Перед тем, как увидеть блох, Глеб чувствует запах разложения.

Помимо первичных проявлений чумы, есть и нечто мистическое, не позволяющее относить чуму непосредственно к разновидности той биологической пандемии, о которой говорится в ссылках на исторические источники. Это демон — главный символ чумы как проявления чего-то неподвластного человеческому разуму, хотя Дорн и говорит о том, что здесь нет ничего трансцендентного. По его мнению, демон — лишь умозрительная сущность.

Проявления этой сущности достаточно разнообразны, как и образы, в которых демон предстает. Стоит отметить, что образы содержат непосредственный намек на истинное лицо, стоящее за всем.

Впервые Глеб видит демона в образе Орли, хотя о ее причастности к распространению чумы он узнает лишь в конце: *«Вокруг глазниц тихонько расползлась чёрная сеточка мелких трещин. Чёрные губы чуть изогнулись в улыбке и приоткрылись, и Глеб увидел, что рот внутри затянут паутиной. — Ты позвал меня... — сквозь паутину глухо выдохнул демон»*(К, с. 166). В следующий раз Глеб видит демона в образе Гурвича, который, собственно, и являлся создателем чумы: *«Узник засмеялся, и в тишине подвала зазвенела его цепь. — Ты потребляешь мир с помощью «ДиКСи», — наклоняясь вперёд, прохрипел Гурвич. — А мир потребляет тебя с помощью чумы!»* (К, с. 189).

Чума у героев длится не долго, а финал имеет общие черты: *«Я сначала решил это какие то близнецы а потом своими глазами увидел что лица словно прыгают с одного на другого <...> А потом уже идут ко мне а я убегаю»* (К, с. 245) - это пишет в комьюнити Дорн незадолго до своей смерти. В конце мы видим, что с Глебом случается то же самое.

Таким образом, точно можно сказать одно: виртуальная реальность в книге имеет значительное влияние на реальную жизнь человека, причем не только участников комьюнити. Например, это можно проследить во фрагменте, когда Глеб видит свое фото на экране телефона случайного прохожего, а потом тот бросается за ним в погоню и попадает под машину:

«Глеб быстро прошёл мимо, но сумел разглядеть: ковбой изучал в своём смартфоне его, Глеба, портрет <...> Кто рассылает всем встречным-поперечным его фотографию? <...> сзади вдруг раздался визг тормозов, гудки и женский изумлённый вскрик. <...> На зебре пешеходного перехода лежал тот самый ковбой <...>. По расположению участников ДТП Глеб понял, что ковбой кинулся на красный свет обратно через дорогу»(К, с. 283).

Что касается самих образов чумы, включая галлюцинации героев, можно предположить, что это лишь иллюзия, которая лишает героев самообладания и приводит к гибели:

«Слава мне сказал, что сидел на кухне и вдруг услышал что-то в комнате. Он заглянул и увидел, что в комнате — я, стою там, у зеркала. Голая. Он удивился, подошёл ко мне и понял, что я — мёртвая. У меня глаза вытекли и гнилая дыра в животе. <...> Тогда он с лоджии начал кричать. Вот и всё, что он помнит»(К, с. 266).

Однако, остается лишь догадываться, что на самом деле происходит с окружающими людьми, когда герой видит, что у них меняются лица и они начинают преследовать его:

«У ковбоя сейчас было другое лицо. Не то чтобы с гримасой испуга или боли, а вообще другое. Мертвенно-белое и... прекрасное. Что случилось? Юноша получил фото Глеба в свой телефон — обрёл лик смерти и повернул за Глебом» (К, с. 283).

Таким образом, нельзя однозначно сказать, имел ли демон виртуальной чумы физическое воплощение или являлся исключительно галлюцинацией героев. Тем не менее, виртуальная реальность и сам демон виртуальной чумы имеют достаточное влияние на реальную жизнь человека, чтобы привести его к гибели.

Заключение

Подводя итоги проведенного исследования, можно сказать, что тематика виртуальной реальности в последние годы интересует современных писателей-постмодернистов. Соответственно, становится перспективным направлением для литературоведческих исследований. Повествование всех трех книг имеет необычную форму (интернет-дневник и переписка героев в «Побеге куманики», чат, в котором существуют герои в «Шлеме ужаса») и неоднозначную смысловую концепцию, которая оставляет читателю простор для собственного понимания книги.

Мы проанализировали книги В. Пелевина «Шлем ужаса», Л. Элтанг «Побег куманики» и А. Иванова «Комьюнити», придерживаясь единого плана анализа – с тем, чтобы выявить общую проблематику и поэтику изображения виртуальных (связанных с компьютерными технологиями) миров.

Можно сделать вывод, что виртуальное пространство в рассмотренных романах имеет несколько уровней или составляющих, кроме того, оно неразрывно связано с понятием субъективного восприятия. Точнее, виртуальное пространство, как оно описано в структуре всех трех произведений, включает в себя все, что происходит в субъективном восприятии индивида и данном контексте даже может рассматриваться как синоним сложной структуры человеческого сознания.

Были рассмотрены такие компоненты сюжета, как виртуальное пространство чата в книгах «Шлем ужаса» и «Комьюнити», виртуальный дневник героя в книге «Побег куманики». Выявлены такие особенности, как относительная замкнутость пространства, которая, однако, может быть нарушена тем или иным фактором, позволяющим виртуальной реальности проникнуть в реальный мир, а также стилистические особенности речи в

виртуальном пространстве (речь героев, в том числе сленг, характеризующие их характер).

Следующим важнейшим фактором сюжета является парадигма объективного и субъективного начала, состоящая в том, что виртуальность не позволяет четко разграничить эти понятия, так как виртуальность сама по себе субъективна, но, выходя за рамки представляемого человеком, она становится субъективным, действующим началом и способна сама воздействовать на людей. В «Комьюнити» это проявляется в виде виртуальной суммы, способной убить человека. В «Шлеме ужаса» виртуальность полностью поглощает реальное пространство, и для героев, постоянно находящихся в пространстве чата, она становится новой реальностью. В «Побеге куманики» объективная жизнь героя существует за рамками его субъективных фантазий, но, так как герой этого не осознает, она и для читателя остается за рамками книги. Таким образом, была выявлена тенденция к преобладанию субъективности на всех уровнях. Эта закономерность находит выражение и в финале произведений (смерть героя из-за виртуальной чумы в «Комьюнити», приход воображаемого Минотавра в «Шлеме ужаса», осознание героя, находящегося в больнице, в «Побеге куманики»), и в самой проблематике, поднимающей вопрос о влиянии виртуальной реальности на человека. Таким образом, мы приходим к выводу, что все три писателя в определенном смысле понимают виртуальность как вызывающий опасение фактор, потенциально влияющий на реальность. Также, помимо мотива субъективности восприятия, были выявлены мотивы свободы и несвободы выбора в книге «Шлем ужаса», а также в ней отмечены буддистские мотивы в философской концепции В.Пелевина.

Кроме того, был рассмотрен вопрос о соотношении мифологических пластов произведения, который нельзя игнорировать в свете самой концепции произведения (проекта «Мифы», книга «Шлем ужаса»), которая и определила тематику, а также исторические отсылки к реальным событиям,

связанным с чумой, в книге «Комьюнити». Были проанализированы основные мифологические мотивы и исторические концепты, определяющие ход сюжета, их соотношение друг с другом и с основной тематикой виртуальности, что и является предметом исследования в данной работе. Исходя из проделанного исследования, можно сделать вывод, что данные отсылки становятся еще одним пластом виртуальности, который создается дополнительным нарративом – отсылкой к мифологическим сюжетам и историческим фактам. Такие приемы органичны для постмодернизма.

По результатам анализа нужно выделить важное свойство изображения виртуальной реальности: в каждой книге говорится о том, что виртуальная реальность оказывается управляемой извне, что она – направленное проявление чьей-то власти. Монстра Минотавра («Шлем ужаса»), демона Чумы («Комьюнити»). Что касается книги «Побег куманики», там тоже появляется мотив предопределенности, когда члены экспедиции начинают погибать один за другим в свете загадочных обстоятельств. Однако, в данном случае, скорее есть смысл говорить о мотиве Судьбы, которая ведет героев по определенной траектории.

Можно сказать, что проблематика каждой книги затрагивает проблему опасности манипулирования человеком и вероятность легкого впадения в безумие, зависимости – но не от техники, а от легковерия, что является следствием «коллективного помешательства». Можно сделать вывод, что технологии быстрого распространения информации существенно усиливают человеческие страсти и слабости.

Доминанта в повествовательной форме репрезентации виртуальности связана с субъективизацией повествования, что выявляется в многосубъектной нарративной организации. Причем, стоит заметить, заданный фантастический элемент имеет всегда разоблачительное объяснение.

В данной работе были рассмотрены основные символические образы, мотивы и компоненты виртуального пространства во всех его видах, представленных в исследуемых книгах.

Стоит заметить, что трактовка постмодернистских произведений, затрагивающих тематику виртуальной реальности, всегда достаточно неоднозначна, она не допускает единственно верной концепции и не дает однозначных ответов. Поэтому, анализируя произведения, мы можем говорить только о раскрытии тематики виртуальной реальности в данных романах, а не обо всех смысловых пластах, которые подразумевались автором в данных книгах. Читателю предлагается самому открыть смыслы и поразмышлять над структурой.

Чтение постмодернистских текстов – нелегкая читательская практика. Между тем они частотны в современной литературе и нередко обращены к проблематике виртуальной реальности. Эта проблематика и практики компьютерных пользователей близки молодым читателям. Навыки чтения таких текстов и размышления над проблемами медиареальности необходимо отрабатывать со старшими школьниками. Поэтому в заключение работы мы предлагаем разработку урока по роману В. Пелевина «Шлем ужаса». Такой урок может стать частью элективного курса «Современная русская литература» в 11 классе или курса «Медиаобразование», «Культурология», стать материалом для бесед на классном часе.

Конспект занятия для элективного курса в 11 классе
Виртуальная реальность в романе В. Пелевина «Шлем ужаса»

Форма: урок – встреча, читательская конференция

Тип урока: беседа.

Цель: пробудить интерес к чтению современной художественной литературы.

Задачи:

обучающая: обучить анализу постмодернистской литературы, мотивному анализу;

развивающая: развивать аналитические способности учащихся; ознакомить учащихся с постмодернизмом, с чертами постмодернизма в культуре и литературе и особенностями литературного постмодернизма

воспитательная: воспитывать у подростков интерес к новейшей русской литературе.

План урока:

1. Слово учителя: характеристика постмодернизма как литературного направления. (5 мин)
2. Черты постмодернизма. (5 мин)
3. Первичные впечатления учеников о книге.(7 мин)
4. Анализ романа:
 - Композиция и герои (5 мин)
 - Хронотоп (5 мин)
 - Виртуальность(10 мин)
 - Мифологические мотивы. (5 мин)
5. 4. Подведение итогов (3 мин).

Ход урока:

Слово учителя.

Сегодня мы поговорим о таком явлении в современной литературе, как постмодернизм, на примере романа В. Пелевина «Шлем ужаса».

Вопросы классу:

Все ли прочитали роман? (ученикам было дано задание прочитать книгу дома).

Знакомы ли вы с термином постмодернизм?

Что вы знаете об этом направлении?

Итак, дадим характеристику этому направлению.

Постмодернизм – термин, означающий широкий спектр явлений в культуре и искусстве. В середине XX века на смену модернизму пришел новый тип мышления, постмодернизм употреблялся как для характеристики постнеклассического типа философствования, так и для комплекса стилей в художественном искусстве.

Понятие «постмодернизм», которое чаще всего используется применительно к сфере философии, литературы и искусства, служит для обозначения:

Нового периода в развитии культуры;

В литературе постмодернизм как направление появился в конце XX века.

Сергей Журавлев в статье «Постмодернизм в литературе» определяет постмодернизм в литературе как «литературное направление, пришедшее на смену модерну и отличающееся от него не столько оригинальностью, сколько разнообразием элементов, цитатностью, погруженностью в культуру, отражающее сложность, хаотичность, децентрированность современного мира; «дух литературы» конца 20 в; литературу эпохи мировых войн, научно-технической революции и информационного «взрыва»⁵³.

В этой же статье автор выделяет принципы постмодернизма:

⁵³ Журавлев С. Постмодернизм в литературе [Электронный ресурс]. - <http://www.krugosvet.ru/articles/107/1010713/1010713a5.htm>. Дата обращения: 12.06.2017

Мир как текст. Теория постмодернизма была создана на основе концепции одного из самых влиятельных современных философов (а также культуролога, литературоведа, семиотика, лингвиста) Жака Деррида. Согласно Деррида, «мир – это текст», «текст – единственно возможная модель реальности». Вторым по значимости теоретиком постструктурализма принято считать философа, культуролога Мишеля Фуко. Его позицию часто рассматривают как продолжение ницшеанской линии мышления. Так, история для Фуко – самое масштабное из проявлений человеческого безумия, тотальный беспредел бессознательного.

Метатекст. Французский философ Жан-Франсуа Лиотар и американский литературовед Фредерик Джеймсон разработали теорию «нарратива», «метатекста». По Лиотару, «под постмодернизмом следует понимать недоверие к метарассказам». «Метатекст» Лиотар понимает как любые «объяснительные системы», которые, по его мнению, организуют буржуазное общество и служат для него средством самооправдания: религия, история, наука, психология, искусство.

Метатекст – это своего рода "предельный текст"(или "текстовой массив"), т. е. задающий те пределы, в рамках которых должно создавать другие тексты, чтобы они были культурно и стилистически легитимными. Например, в христианстве таким метатекстом является "Библия". Есть свои метатексты в науке, в литературе и т. д. Метатекст диалектичен по характеру: он и предшествует всем возможным текстам и одновременно служит вектором для них.

Черты постмодернизма:

Слово учителя:

Выделяются такие черты литературы постмодернизма, как:

- фрагментарность,
- ирония,
- черный юмор,
- интертекстуальность,

- пастиш (склеивание элементов разных произведений),
- метапроза (текст о тексте),
- фабуляция (смесь вымышленного с реальным),
- временное искажение (фрагментация и нелинейное повествование),
- магический реализм (смещение и сопоставление реалистического и фантастического),
- паранойя (чувство паранойи, вера в то, что за мировым хаосом скрывается определённая система порядка),
- максимализм/минимализм,

(Все признаки даны на слайде).

Вопросы классу:

Давайте обсудим, как вы для себя определяете эти понятия?

Дайте краткое определение каждому понятию и по возможности приведите примеры (приводить примеры можно не только из литературы, но и из других видов искусства, относящихся к постмодернизму).

Первичные впечатления учеников о книге

Вопросы классу:

Понравился ли вам роман?

Выскажите общее впечатление о романе.

Понятен ли он для вас?

Что такое виртуальная реальность в книге?

Какие вопросы вы хотели бы задать по ходу обсуждения книги?

Мы постараемся ответить на возникшие вопросы в ходе нашего занятия, а пока перейдем к анализу книги, чтобы лучше понять смысл произведения, а также проанализировать сюжетную организацию книги.

Анализ романа:

1. Композиция и герои.

Вопросы классу:

Как построен сюжет? Основная сюжетная линия – это Есть ли побочные сюжетные линии?

Герои – какие они? Реальны они или нет?

Что значат их имена?

Известно ли что-то об их прошлом?

Как вы думаете, почему в пространстве чата герои не могут говорить о своей реальной жизни?

Важно ли это для читателя?

Вывод: Исходя из этого, можно ли сказать, что пространство чата – особая реальность, в которой законы реального мира не важны?

2. Время и пространство

Время и место действия можно назвать реальным или виртуальным?

На какие составляющие можно разделить виртуальное пространство в произведении?

5. Общее и одинаковое для всех персонажей пространство – комната, где находятся герои, одинаковая для всех.

6. Само пространство виртуального чата, в котором герои обмениваются сообщениями.

7. Индивидуальное виртуальное пространство каждого отдельного участника, находящееся за дверью комнаты.

8. Сны персонажа Ариадны, которые и подводят героев к мысли о том, что они стали участниками мифа о Тесее и Минотавре.

Дайте характеристику каждой из этих составляющих. Приведите цитаты с описаниями.

На что похоже это виртуальное пространство? (на компьютерную игру)

Почему у каждого из героев пространство за пределами комнаты свое? Как это характеризует каждого из них?

Вывод: Можно ли назвать время и место действия полностью виртуальным? Есть ли какие-то противоречия, не позволяющие назвать его полностью виртуальным?

Виртуальность.

Что такое для вас виртуальность в контексте данного произведения? Понимаете ли вы ее исключительно как компьютерный мир, или же есть какое-то дополнительное значение этого слова?

(Определение на слайде):

Виртуальность (лат. *virtualis* — возможный) — объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определённых условиях.

Реально не существующее, иллюзорно воспринимаемое мироощущение.

Вопрос классу:

Что вы можете сказать об этом определении?

Что еще можно включить в понятие виртуальности?

Итак, если все то пространство, в котором находятся герои, виртуально, есть ли здесь какая-то определенная параллель между реальным миром и виртуальным, или же весь мир воспринимается как изначально виртуальный, не требующий соотношения с привычной нам реальностью?

Замкнутый этот мир или открытый?

Если это особый мир, то какие в нем существуют законы? (есть некто, доставляющий героям еду, не позволяющий сообщать о себе лишнюю информацию в чате)

Таким образом, есть некто, управляющий этим миром? Кто?

Кто такой Астериск? Кто такой Минотавр?

Мифологические мотивы.

Вопрос классу:

Кто такой минотавр?

(Информация на слайде):

По греческому преданию, **Минотавр** — чудовище-мутант с телом человека и головой быка, происшедшее от неестественной любви дочери Гелиоса Пасифаи, жены царя Миноса, к посланному богом морей Посейдоном (в некоторых источниках Зевсом) быку, который затем был укрощен Гераклом и убит Тесеем.

Как вы думаете, для чего введен образ Минотавра в роман? Что он означает?

Почему герои боятся прихода Минотавра?

Что такое шлем ужаса (в романе)?

(Информация на слайде):

Шлем ужаса - так называется гальдрастаф (или Эгисхьяльм), древнеирландский рунический символ — разветвляющийся крест. «Согласно Северному мифу, — пишет исследователь Э.Торрсон, — обладание этим «шлемом» приносит способность вселять парализующий ужас в сердца врагов и наделяет владельца другими магическими силами».

Какую роль этот предмет выполняет в книге?

Слово учителя: В книге этот артефакт выполняет роль некоего интерактивного шлема, который отвечает за формирование и прошлого, и будущего, и ощущений человека. «...рога изобилия работают как обогатители в химическом производстве. Продвигаясь по ним под давлением обстоятельств, прошлое перемешивается со всем остальным, обогащается и приобретает ценность, в результате чего в затылочной косе возникают пузыри надежды, которые пробулькивают через область будущего, отражаются в зеркале Тарковского и воспринимаются как неизведанная свежесть нового дня».

Вопросы классу:

Чей же разум формирует происходящее в Шлеме? Астериска или их собственный?

Какой мотив здесь прослеживается: предопределенности или свободного выбора?

Можно ли сказать, что герои свободны в выборе?

Возвращаясь к разговору о хронотопе: когда герои оказываются в пространстве за пределами своей комнаты, возникает ли у них ситуация выбора?

Что первично в этом случае – бытие или сознание?

Слова какого персонажа наводят нас на мысль о первичности сознания перед бытием? Приведите цитаты.

Sliff_zoSSchitan: «Все сделано из того, кто смотрит. Потому что издругово это сделать нельзя», «Тисей смотрит в зеркало а Минатавр это то что он видит патамучто на нем шлем ужаса», «Он видит эту бронзовую морду с рогами потому что глядит на себя в зеркало через дырочки в бронзе. Без Тисея нет Минатавра», «Шлем ужаса это просто отражение которое Тисей видит и больше ничего. Но если он решит что там действительно Минатавр и начнет крыть его ахтунгом и спорить о жызни тогда Минатавр появицца».

Все ли персонажи в книге равноправны и одинаковы в своей роли?

Как вы думаете, отличается ли персонаж Sliff_zoSSchitan от других? Чем? (у него мало реплик, речь отличается по стилистике)

О чем это может говорить? Приведите его цитату, в которой бы прослеживалось объяснение происходящему.

«А потому что вы просто детали шлема ужаса. Я это давно понял. Вот ты Манстрадамус и ты Щелкунчик рога. Вы доторчитесь, гыыы! Ариадна это лабиринт. Угли это прошлое от которого меня тошнитть. А Организм это будущее от которого меня тошнитть ешшо сильнее. Кто остался? Ромео со своей Изольдой. Они двойная решетка на которой держицца весь газенваген.»

Таким образом, можно ли предположить, что личность данного персонажа является основной? Кто же тогда остальные персонажи?

Откройте диалог в конце:

[Sliff_zoSSchitan]Слушай Манстрадамус. Я нипайму никак где фсе это происходило?

[Monstradamus]Ты чего, правда глупый такой или не протрезвеешь никак? В шлеме ужаса.

[Sliff_zoSSchitan]ИОПТ. А с кем?

[Monstradamus]С тобой.

Какие выводы вы можете сделать из этого?

Есть основание предположить, что личность персонажа **Sliff_zoSSchitan** является главной, остальные же – плод его воображения, детали шлема ужаса.

Можно ли назвать эту книгу «внутренним диалогом»?

Как вы думаете, для чего даны ошибки в речи персонажа **Sliff_zoSSchitan**?

Подведение итогов:

Слово учителя:

Конечно же, эта точка зрения не является единственной, так как роман может трактоваться по-разному. Однако, эта версия имеет много подтверждений и дает ответы на вопросы, поставленные в книге. Главный из этих вопросов: что считать реальным, а что – иллюзией? И кто создает для человека эти иллюзии? Исходя из полученных выводов, можно сказать, что реальность создается в голове того, кто смотрит. На вопрос о том, что считать реальностью, а что – иллюзией, Пелевин не дает однозначного ответа. Можно сказать лишь то, что личность смотрящего определяет и пространство действия, и его «монстра», одновременно являясь этим самым «монстром» - Минотавром.

Мы с вами рассмотрели особенности романа «Шлем ужаса». Остались ли у вас какие-то вопросы? Пожалуйста, поделитесь впечатлениями о произведении по итогам нашего обсуждения.

Список литературы:

1. Абашева М.П., Катаев Ф.А. Русская проза в эпоху Интернета: трансформации в поэтике и авторская идентичность: монография / М. П. Абашева, Ф. А. Катаев ; М-во образования и науки Российской Федерации, Федеральное гос. бюджетное образовательное учреждение высш. проф. образования "Пермский гос. гуманитарно-пед. ун-т". - Пермь : ПГГПУ, 2013, с. 43-62.
2. Ариадна// Мифология. Энциклопедия/ под ред. Е.М. Мелетинский. - М.: РОСМЭН. – 2003.
3. Бавильский Д. Вы слышите их? «Шлем ужаса» Виктора Пелевина: книга и спектакль/ Взгляд [Электронный ресурс], - <http://vz.ru/culture/2005/12/13/15575.html>. Дата обращения: 12.06.2017.
4. Басинский П. Ужас «Шлема»/ П.Басинский// Литературная газета, 12 марта 2006. – №48. С. 14-15.
5. Верницкий А. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре/ Верницкий А.// Новое литературное обозрение, 2006, №80. С. 27.
6. Виртуальная реальность. Энциклопедия социологии / Сост. А. А. Грицанов и др. — М.: Книжный Дом, 2003, с. 54.
7. Виртуальная реальность/ Бэктология [Электронный ресурс], - <http://becmology.ru/blog/phylosophy/virtual.htm>. Дата обращения: 10.06.2017
8. Виртуальная реальность. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. — Мн.: Книжный Дом. 2003, с. 89.
9. Галкин Д.В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна/ Д. Галкин // Критика и семиотика. – 2000. с № 1–2. С. 26–33.
10. Даль В.И. Астериск// Толковый словарь живого великорусского языка/ В.И. Даль – М.: Дрофа, 2011, с. 68.
11. Данилкин Л. Шлем ужаса/Л.Данилкин//Афиша, 18 октября 2005, с. 13

12. Дейч Д. Лена Этанг: «Внутри коровы...» /Взгляд [Электронный ресурс], - <https://vz.ru/culture/2008/2/7/143122.html>
13. Делез Ж. Актуальное и виртуальное /Ж. Делез/ Цифровой жук/ Москва. № 2. 1998, с. 19
14. Дубровский Д. И. Проблема идеального. Субъективная реальность/ Д. Дубровский/ М.: Канон+, 2002, с 117.
15. Дубровский Д.И. Психические явления и мозг/ Д. Дубровский/ М.:Наука, 1971, с. 192.
16. Журавлев С. Постмодернизм в литературе [Электронный ресурс]. - <http://www.krugosvet.ru/articles/107/1010713/1010713a5.htm>. Дата обращения: 12.06.2017.
17. Жюлиа Д. Виртуальность// Философский словарь/ Д. Жюлиа. – М.: Международные отношения. – 2000, с. 47
18. Иванов А. Комьюнити/ А. Иванов. – М.: АСТ. – 2016.
19. Заморкин А.А. Социально-философские подходы к изучению феномена виртуальной коммуникации // Теория и практика общественного развития. 2014[Электронный ресурс] - <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-filosofskie-podhody-k-izucheniyu-fenomena-virtualnoy-kommunikatsii>. Дата обращения: 10.06.2017.
20. История России — это просто история моды/ Газета.Ru [Электронный ресурс], - <http://pelevin.nov.ru/interview/o-gaz/1.html>. Дата обращения: 10.06.2017.
21. Кочеткова Н. Писатель Виктор Пелевин: «Вампир в России больше чем вампир»/ Известия/ [Электронный ресурс], - <http://izvestia.ru/news/318686>. Дата обращения: 10.06.2017.
22. Кульчицкий Б. Престижно вызвать врага на дуэль, а не троллить его в сети / 66.ru / [Электронный ресурс], - <http://66.ru/news/society/138428/>. Дата обращения: 10.06.2017.
23. Кучерская М. Дуновение чумы / Ведомости /М. Кучерская. 2012. – №82 (3098) 11.05.2012, с. 23.

24. Лем, Станислав. Собрание сочинений : в 10 т./С. Лем/ М. : Текст, 1996. — Т. 13, с. 133.
25. Лем С. Сумма технологии / С. Лем/ М. : АСТ ; СПб. : Terra Fantastica. — 2002, с. 116.
26. Леушкин Р. Виртуальный объект как проблема конструктивного реализма / Р. Леушкин / Фундаментальные исследования. — Москва. — 2014. — №6, с. 47.
27. Лиотар Ж. Состояние постмодерна (1979). Перевод с французского: Н. А. Шматко, «Институт экспериментальной социологии», Москва; АЛЕТЕЙЯ, Санкт-Петербург, 1998, с. 193.
28. Мифы народов мира перескажут на 28 языках»/ Lenta.ru [Электронный ресурс], - <https://lenta.ru/news/2005/10/21/myths>. Дата обращения: 10.06.2017.
29. Носов Н. А. Манифест виртуалистики /Н. Носов. — М.: Путь. — 2001, с. 56.
30. Объективная реальность // Философский словарь/ Под ред. И. Т. Фролова. / 4-е изд. — М.: Политиздат, 1981, с. 227.
31. Пелевин В. Шлем ужаса / В.Пелевин. — М.: Открытый мир. — 2005.
32. Одиннадцать бесед о современной русской прозе/ Интервью Кристины Роткирх. Под ред. Анны Юнггрен и Кристины Роткирх// М.: "Новое литературное обозрение". — 2009, с. 42.
33. Помпеев А. Виртуальная реальность в современной культуре / Аналитика культурологии. Выпуск 2 (6) 2006, с.29.
34. Решетняк М. Мифологическая основа романа В. Пелевина «Шлем Ужаса» [Электронный ресурс], - <http://pelevin.nov.ru/stati/o-myth/1.html>. Дата обращения: 10.06.17.
35. Рузавин Г. И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. — 2-е изд., испр. и допол. — М.: Мысль, 2010.

36. Топоров В.: Сколько стоит шедевр. Лена Элтанг "Побег куманики"/ Амфора [Электронный ресурс], - http://www.fram.amphora.ru/press/id_1092. Дата обращения: 10.06.2017.
37. Торрсон Э. Северная магия: мистерии германских народов/ Э.Торрсон - М.: София. – 1997, с. 67.
38. Трессидер Д. Двойственность// Словарь символов/ Д. Трессидер [Электронный ресурс], <http://www.dic.academic.ru/library.nst/simvol>. Дата обращения: 10.06.2017.
39. Трунченков Д. Лена Элтанг. Побег куманики / Прочтение [Электронный ресурс], <http://prochтение.ru/reviews/23331>. Дата обращения: 10.06.2017.
40. Ухандеев А. Виртуальная реальность в русской литературе 19 века / А. Ухандеев/ М.: Топос — 2013, с. 34.
41. Хоружий С. Род или недород?/ С. Хоружий // Вопросы философии, 1997, №6. С.53 – 68.
42. Шмидт В. Нарратология / В.Шмидт. — М.: Языки славянской культуры. – 2003, с. 147.
43. Щербинина Ю. Чума... Как много в этом звуке// Журнал «Вопросы литературы»/ Ю. Щербинина/ Москва. 2013. № 4, с. 16.
44. Элтанг Л. Побег куманики /Л. Элтанг. – М.: АСТ. – 2009.
45. Юзефович Г. Гуглоголовый Иванов/ Г. Юзефович // Итоги. – 2012. – №19 (830), с. 26.