

Žilinka, Vladislava Vjačeslavovna

Виртуальная реальность как эскапизм XXI века: современная антиутопическая тенденция (на примере рассказа Л. Каганова "Нульгород" и романа А. Старобинец "Живущий")

Новая русистика. 2017, vol. 10, iss. 1, pp. 25-38

ISSN 1803-4950 (print); ISSN 2336-4564 (online)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/136638>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

Виртуальная реальность как эскапизм XXI века: современная антиутопическая тенденция (на примере рассказа Л. Каганова «Нулгород» и романа А. Старобинец «Живущий»)

Virtual Reality as the Escapism of the XXI Century: Anti-Utopian Modern Trend (Exemplified by the Short Story “Nulgorod” by L. Kaganov and Roman “Living” by A. Starobinets)

Владислава Вячеславовна Жилинка
(Краснодар, Россия)

Abstract:

Anti-utopia as a kind of literature of foresight warns the public of impending danger. Theme of care from reality into the virtual world has become extremely popular in the conditions of rapidly developing high-tech. This theme represented in the short story “Nulgorod” by the writer, a poet and TV presenter Leonid Kaganov and in the novel “Living” by journalist and writer Anna Starobinec. Nulgorod appears as a utopian city, a virtual paradise, but in order to settle there, a person must die in the real world. Novel by A. Starobinec talks about the new era of human development in which all people are connected into a single virtual network and form a single organism called the Living. The article analyzes the figurative system and plot-compositional structure of the works. Stories are based on binary oppositions “utopia-anti-utopia”, “reality-virtuality”, “life-death”.

Key words:

utopia; anti-utopia; fantomatyka; virtual reality; social escapism; binary opposition; L. Kaganov; A. Starobinec; S. Lem

Информационная революция, все сильнее набирающая обороты, становится условием для возрастания тревожных тенденций и, как следствие, возникновения прогностической литературы соответствующей тематики. Благодаря своей остроте проблема виртуальной реальности как формы социального эскапизма перекочевала из узконаправленной и зачастую беллетризированной фантастики в область «большой литературы». В частности, эта тема репрезентируется в антиутопическом романе А. Старобинец «Живущий», рассказе Л. Каганова «Нульгород».

Виртуальная реальность становится одной из важнейших составляющих культуры постиндустриального (информационного) общества. В самом определении данного понятия реализуется смысловая амбивалентность — антиномическая игра противоположных значений: средневекового латинского «*virtualis*» — «возможный» и английского «*virtual*» — «действительный, фактический». Этот термин широко вошел в науку и культуру в 80-е годы XX в. для обозначения «специфической среды, особого пространственно-временного континуума, создаваемого с помощью компьютерной графики и полностью реализуемого в психике субъекта, определенным образом связанного с компьютером и погруженного в эту среду, активно действующего в ней» [ВУЃКОВ, МАНКОВСКАЈА 2006, 32]. Сформированная на базе достижений компьютерной техники, она позволяет неограниченно изменять пространственно-временные характеристики и манипулировать ими на основе фантазии человека, что в итоге приводит к созданию нового мира, новой реальности — виртуальной. В отличие от действительного, материального мира, основой виртуального мира являются нематериальные понятия — информация, мысли и образы. Виртуальное пространство — как противоположность естественному телесному пространству — содержит информационный эквивалент вещей.

Значительный интерес у психологов вызывает феномен «киберпсихологии», или же «психологии Интернета», — отрасли психологии, пограничной между всеми ее разделами, а также между другими науками, такими, как педагогика, информатика, социология и т. п. Киберпсихология объединяет методологию, теорию и практику исследования видов, способов и принципов применения людьми социальных сервисов Интернета. Экспонциальное развитие сетевых компьютерных технологий, внедрение виртуальной реальности в быденную жизнь становится фактором, способствующим трансформации человеческой психологии. Виртуализация, «кибернизация» психики приводит к изменению ретроспективного процесса восприятия действительности, затрагивая все сферы человеческой жизни: социальную (чаты, социальные сети, сайты знакомств, многопользовательские ролевые онлайн-игры), экономическую (все виды электронного бизнеса: онлайн-аукционы, сетевой маркетинг, интернет-

-магазины, разработка программного обеспечения и т. д.); политическую (подписание хартий, внесение гражданских инициатив) и духовную («киберкультура» — художественное творчество в сети, включающее в себя «сетературу» — сетевую словесность). Появившиеся реалии требуют номинации, вследствие чего возникает большое количество неологизмов, формирующих структуру компьютерного «новояза»: «юзернейм», «чатиться», «флуд», «расшарить», «сабж», «сисадмин» и т. д. Этот процесс ведет к неуклонному изменению лексического состава языка. По мнению Члена Союза журналистов России, психиатра С. И. Выгонского, изложенном в статье «Виртуальная реальность как массовая галлюцинация», «языковая среда, а следовательно, и традиционный образ мышления Homo Sapiens разрушается в результате наступления компьютерных технологий» [VYGONSKIJ 2016]. Для современной виртуальности типична интерактивность, позволяющая заменить мысленную интерпретацию реальным воздействием, материально трансформирующим художественный объект. «Превращение зрителя, читателя и наблюдателя в сотворца, влияющего на становление произведения и испытывающего при этом эффект обратной связи, формирует новый тип эстетического сознания. [...] Герменевтическая множественность интерпретаций сменяется мульти-воздействием, диалог не только вербальным и визуальным, но и чувственным, поведенческим полилогом пользователя с компьютерной картинкой» [MAN'KOVSKAJA 2000, 311]. Принцип обратной связи и «эффект присутствия» становятся основным средством привлечения внимания аудитории к продукту «нового поколения» — индустрии интерактивных развлечений, возникшей на основе виртуальной реальности. С развитием компьютерных технологий стал возможен выход за границы нашей материальности, а также преодоление пространственных ограничений. Многообразные видеоигры, виртуальные ярмарки, телешоппинги, интерактивные образовательные программы, электронные тренажеры и пр. стали неотъемлемой частью массовой культуры. Благодаря искусности сконструированной реальности человек имеет возможность полностью погрузиться в искусственно созданный мир, имитирующий объективную действительность. Возникновение подобной инновационной технологии стала толчком для возникновения антиутопических произведений, исследующих и художественно интерпретирующих возможность человечества массово переселиться в кибернетический «дивный новый мир». Доводя до крайности тенденции современности, писатели-антиутописты показывают, что грань между мирами становится все тоньше, и это зачастую усложняет ориентирование личности, размывает понятие реальности. В стремлении погрузиться в виртуальную реальность присутствует своеобразный эскапизм — желание индивида уйти от общепринятых норм общественной жизни, защитить свое сознание от проблем

настоящего. Непрерывно движущийся, меняющийся с увеличивающейся скоростью мир давит на человека, требуя от него соответствовать тем или иным стандартам, стать частью системы. По мнению писателей, киберпространство становится альтернативой, привлекая возможностью воплощения самых смелых замыслов. Однако, как предостерегают они, за внешней привлекательностью и общедоступностью иллюзорного мира скрывается опасность потеряться в искусственной среде, раствориться в ней и понести необратимые изменения психики.

Интернет становится новым мифом — мифом о воссоединении человечества, о преодолении времени, пространства и телесности, об уничтожении географических, расовых, гендерных ограничений. Если представить, что именно Интернет способен обеспечить гармоничное существование социума в целом и каждого отдельного индивида в частности, то он становится воплощением утопической идеи. Такое представление о Сети очень близко к теологической концепции Владимира Соловьева, мечтавшего о достижении всеединства человечества в рамках одной всеобъемлющей церкви, что означало бы избавление материального мира от разрушительных воздействий времени и пространства. Идея преобразования материи в энергию мысли и духа, столь значимая для идеологов киберпространства, также находит параллели в русской философии. Например, общественный деятель, ученый-естествоиспытатель и философ В. Вернадский развивал теорию о плавном переходе материального мира (биосферы) в идейную, нематериальную сферу (ноосферу) еще в первой половине XX века.

В начале 1960-х годов в философско-футуристическом трактате «Сумма технологии» писателем-фантастом Станиславом Лемом был введен термин «фантоматика» (польск. *fantomatyka* — от «фантом», «образ из прошлого»), обозначающий технологию, создающую «искусственную действительность, во всех отношениях подобную подлинной и совершенно от нее неотличимую» [LEM 2016]. Фантоматика является «искусством с обратной связью», потому что предполагает «создание двухсторонних связей между «искусственной действительностью» и воспринимающим ее человеком» [LEM 2016]. Автор описывает создание фантоматической машины, которая, подключаясь непосредственно к мозгу, будет вызывать в нем определенные комбинации обонятельных, зрительных, осязательных и других раздражений. Подобная машина, или «терминал», созданный организацией под названием Университет, становится революционной технологией, кардинально меняющей вектор развития человеческой цивилизации в фантастическом рассказе Л. Каганова.

В экспозиции Нульгород предстает перед читателями как утопический мир, образ виртуального рая: «До самого горизонта по полю тянулись

изумрудно-зеленые холмы, поросшие гигантской ромашкой и клевером... А над цветами — пестрые бабочки... чистые и тонкие, словно вырезанные из листа бумаги», «и сам город виднелся вдалеке — там уходят в небо столбы ажурных башен, льются из ниоткуда в никуда водопады, блестят радуги и теснятся от земли до облаков фантастические шаровидные постройки, зависшие в воздухе» [KAGANOV 2016]. Полноправные граждане Нульгорода обладают практически полным всевладием и могут «перемещаться в любую точку любой его страны, менять свою форму, качать информацию в сознание напрямую из общественных библиотек и многое-многое другое» [KAGANOV 2016].

Изначально технология перемещения сознания в иллюзорный мир была создана в качестве развлекательной: «в вирт ходили лишь поиграть в индейцев и эльфов», однако обнаруженная вскоре возможность функционирования сознания в терминале после гибели физического тела открыла для человечества новые перспективы. Тысячи людей, похоронив тела своих родственников, продолжают радоваться общению с ними, приходя в Нульгород через домашние терминалы. Найдя способ преодолеть смерть, правительство законодательно признало уход в виртуальный мир конституционным правом каждого гражданина.

По контрасту с Нульгородом дается описание реального города, являющего собой агонию умирающего мира: «Работающих фонарей на всем проспекте оказалось два», «Город казался сегодня абсолютно вымершим — лишь вдалеке светились прожектора вокруг здания Университета», «Сейчас в темноте проспект казался в три раза уже. Раньше по обеим сторонам тянулись стеклянные витрины магазинов, которые светили и днем и ночью. Сейчас витрины скалились клыками битого стекла и хищно разевали черные пасти» [KAGANOV 2016]. В районах прекращается подача электроэнергии, горячей воды, магазины закрываются, квартиры пустуют, даже животные, почуяв глобальные изменения экосистемы, постепенно исчезают из города.

Рассказ Л. Каганова имеет кольцевую композицию, связанную образом виртуального улыбающегося солнца, от которого не слепит глаза: «И эта улыбка говорит тебе: все в порядке, друг, теперь ты дома, теперь все будет хорошо. Здесь так сделано специально» [KAGANOV 2016]. Если вначале этот образ несет в себе положительную коннотацию, то в конце добавляется элемент, придающий картине некую фальшивость: «Здесь так сделано специально. Такой дизайн» [KAGANOV 2016]. Слово «дизайн» применительно к светилу, дающему тепло, свет, жизнь, предполагает рукотворность, искусственность, симуляцию, а также зависимость от людей, создающих виртуальную реальность. «Дизайнер» — творец, создатель — самая престижная и востребованная работа Нульгорода

(«Здесь никто так не нужен, как профессиональный дизайнер!») [KAGANOV 2016]. Автор оставляет за кадром вопрос о социально-политическом устройстве виртуального мира и сосуществовании в нем тысяч демиургов, каждый из которых может кроить мир по своему разумению. При всей своей утопичности для живого человека, видевшего реальность, Нульгород идеален настолько, что кажется фальшивкой: «Ни соринки, ни пылинки. Чистые яркие цвета, как в мультфильме (прим.: курсив наш)» [KAGANOV 2016].

Главный герой рассказа, Костя, разрывается между двумя мирами. Его моральный выбор: бессмертие, утопический мир Нульгорода и воссоединение с семьей, либо долг обеспечить это бессмертие другим, в том числе своим близким людям. «У твоего мира нет будущего... — вдруг жестко сказала Ольга.

Непривычно резануло это «твоего мира». Но куда больше резануло другое.

— Что? — опешил я. — Как ты сказала? У моего — нет будущего?! У моего?! Нет будущего?!!

— Да. И ты это знаешь сам» [KAGANOV 2016].

Будущее для человечества — в физическом вырождении и последующем воплощении в эфемерном виртуальном мире. Предвосхищая подобное развитие событий, С. Лем утверждал, что «полная фантоматизация» означает для цивилизации самоубийство: «Если бы все живущие в ней люди начали с определенного момента участвовать в фантоматических спектаклях, то реальный мир этой цивилизации остановился бы в своем развитии и замер» [LEM 2016]. По мнению фантаста, «такая цивилизация, конечно, кажется кошмаром» [LEM 2016].

Бинарная оппозиция «жизнь — смерть» лежит в основе сюжетно-композиционной структуры рассказа. Благодаря изобретению «Нульгорода» смерть перестает быть онтологическим компонентом человеческой жизни, сущностной характеристикой человеческого бытия. «Да ты понимаешь, что ты сейчас говоришь? — возмутился я. — Это же смерть! Смерть человека на планете!»

— Костя, это — жизнь человека, — уверенно сказала Ольга. — И жизнь эта — здесь. А смерть человека бывает только в вашем мире. Страшная, и навсегда. Здесь смерти нет» [KAGANOV 2016].

«Смерти нет» — но в Нульгород приводит именно она. Для того, чтобы человеческий разум переместился в иллюзорный мир, физическое тело его носителя должно прекратить свое существование. Камуфлируя суть понятия, его заменяют эвфемеизмом: «эмиграция в Нульгород»; «официальный центр эмиграции» на самом деле «терминал и шлем с токоразрядником» [KAGANOV 2016]. Изначально в виртуальную реальность уходили те, у кого не оставалось другого выхода: старые и смертельно больные люди («Тогда еще никто не собирался туда всерьез переселяться, кроме умирающих. Шли просто играть»

[KAGANOV 2016]). Костя, был вынужден отпустить свою семью в Нульгород из-за смертельной болезни сына, за которую он испытывал чувство вины, считая ее следствием повального увлечения «виртом», захватившего взрослых: «Витька был маленький, подолгу оставался один, без нас. Может, поэтому он в конце концов и заболел?» [KAGANOV 2016].

В мире, где смерть открывает возможность попасть в идеальный мир, появляется культура смерти. В рассказе она представлена сетью магазинов «Мир ядов», предоставляющую гражданам услуги по уходу из жизни: от самых банальных и действенных (продажа таблеток) до экзотических (подача рыбы фугу, кофе с толченым изумрудом и редких ядовитых змей). Символ сети — змея, обвивающая рюмку, создает пародийные отношения с общеупотребительной медицинской эмблемой. Смерть становится популярным товаром и, как любой предмет торговли, обрастает соответствующим маркетингом, таким, как реклама и проведение мероприятий, направленных на повышение объема продаж. Об этом мы узнаем благодаря внутреннему монологу главного героя: «Я подумал, что он сейчас спросит меня, как в той идиотской рекламе: «вы для себя или для тёщи?», или скажет что-нибудь вроде: «есть свежий цианистый калий, если вы покупаете две дозы, третью мы даем бесплатно» [KAGANOV 2016]. В «дивном новом мире» нивелировано отношение к смерти как к страшному, непостижимому и торжественному моменту — вместо этого появляется эксцентричность, театрализация, «карнавальность» действия, выделенная еще Б. Ланиным как знаковая жанровая черта антиутопии [LANIN 1993]. Отсюда — трагикомичность ситуации: продавец советует уже бывшую в употреблении змею-«арлекина», нахваливая ее: «Знаешь, каких людей он бил? Замминистра информатики бил, штангиста Горькодуба бил, жену его бил. Актера Ведниченко бил! Все в Нульгород переехали как по маслу, никто не приходил не жаловался!» [KAGANOV 2016].

Если рассматривать Нульгород через призму исследуемой дихотомии, то он будет медиатором — третьим членом, нейтрализующим противоположности или, как минимум, позволяющим сделать их менее резкими. Нульгород является одновременно жизнью для человеческого сознания и смертью для его физического тела, что можно было бы расценивать как альтернативу бытия, начало новой виртуальной цивилизации (по Декарту: «я мыслю, следовательно, я существую»). Тем не менее, метафора умирания затрагивает оба мира. Играя в вирте, дети разрушают постройку, очень похожую на здание реального Университета: «Камушки-снаряды, попадая в стены, ярко вспыхивали и оставляли большие черные дыры. И я вдруг понял, на что похож этот замок [...]. Мне вдруг представилось, что какой-нибудь другой Витька — грязный, оборванный, голодный и дикий — беспризорничает в реальности,

в пустом городе на развалинах былой цивилизации, когда-нибудь станет точно так же стрелять из своей рогатки по неохраняемому более никем Университету. По Университету, по блокам вычислителя, по автоматическим электростанциям, кабелям связи... Стрелять из рогатки, резвясь и не понимая, что делает. И не зная ничего о Нульгороде» [KAGANOV 2016]. Сквозным мотивом рассказа является мотив вырождения: виртуальный город обслуживают живые люди, и когда умрет, «уйдет в Нульгород» последний из них, у мира не останется будущего. Осознание этого факта сопровождается эсхатологическими размышлениями главного героя: «А может, просто каким-то высшим силам понадобилась наша планета, и они устроили все тихо и бескровно, чтобы люди по своей воле переселились в вирт, а планета очистилась?» [KAGANOV 2016]. Тема давления тоталитарной власти на общество остается нераскрытой, теория заговора оказывается недоказанной: «Господи, неужели даже сейчас еще кому-то выгодно, чтоб люди уходили в Нульгород? Кому же? Кому, Господи? Или об этом уже просто никто не думает?» [KAGANOV 2016].

Важным мотивом произведения становится мотив забывания. По мнению С. Лема, «фантоматическая цивилизация» «существовала бы только в течение жизни одного поколения, подключенного к «суперфантому», что было бы для нее «своего рода этаназией» [LEM 2016]. Л. Каганов дает человечеству надежду: люди Нульгорода способны размножаться, и даже перенимать культурную традицию — Толик и Петерс, дети, которые были зачаты и рождены в виртуальном мире, делают точно такие же рогатки, «какие делал когда-то я сам, какие делал мой отец и дед. Такие же делали все наши человеческие предки на протяжении многих тысяч, а, может, и миллионов лет, привязав звериную жилу к упругой рогатине» [KAGANOV 2016]. Специально для них автор вводит такое понятие, как «интеллектуальные предки» — по аналогии с предками биологическими. Связь поколений не прерывается, однако забывание, уход в мечту делает незаметным приближение утопии к смерти: в то время как в Нульгороде только и горят о том, что всю техническую работу по обслуживанию серверов будут вести роботы, реальность распоряжается по-иному. В то время как тысячи людей находят приемлемые для себя, безболезненные способы уйти из жизни, чтобы навечно воссоединиться со своими мужьями и женами, родителями, сыновьями и дочерьми, не остается тех, кто будет обеспечивать функционирование нового рая. Образ Кости, как мы понимаем, становится типичным для представителей «последнего поколения»: главный герой, демонстрируя понимание грядущих перспектив, делает сознательный выбор в пользу семьи, предпочитая отгонять от себя плохие мысли и наслаждаться настоящим.

Название рассказа, совпадающее с названием города-рая, города-утопии, глубоко символично: оно являет собой одновременно аллюзию на двоичную

систему счисления, реализуемую в цифровых электронных схемах и используемую практически на всех современных компьютерах, и «нуль» как отсутствие значения, ничто, пустоту. Утопия переводится с греческого как u-topos — «место, которого нет». Нульгород становится апогеем утопии — это город, который действительно не существует в материальной реальности.

Лауреат множественных литературных премий, «футуристический хоррор»¹ А. Старобинец вошел в шорт-лист Национального бестселлера за 2012 год. Также, что символично, роман получил премию «Странник» в номинации «Образ Будущего», то есть получил общественное признание именно благодаря релевантности авторского прогноза грядущих перспектив человеческой жизни. Как и в рассказе Л. Каганова, главной фантастической реалией романа «Живущий» становится создание фантоматической машины — «социо», объединившей человечество в единую кибернетическую сеть. Каждому человеку при рождении устанавливается имплантант, дающий возможность перемещаться в виртуальную реальность, которая насчитывает до двенадцати «слоев» погружения. С помощью революционной технологии «социо» человечество становится цельным организмом — «Живущим», число которого равно трем миллиардам составляющих его людей. В мире, созданном А. Старобинцем, человеческий род достиг фактического бессмертия — как обновляются клетки организма, так и люди, являющиеся частями Живущего, перерождаются снова и снова: каждому младенцу присваивается уникальный «инкарнационный код» («инкод») только что умершего человека. Согласно постулатам «Книги Жизни» — Библии нового мира, после смерти, или, как ее называют, «паузы», человек сохраняет свои прежние предпочтения, черты характера, склад ума — то, что с некоторой долей условности можно назвать душой. Для связи со своими предыдущими воплощениями создан «Всемирный исторический банк данных «Ренессанс» — своеобразный виртуальный дневник, обеспечивающий связь человека с его «инкарнациями». В романе кардинально переосмысливается понятие «связь поколений». Биологическое родство становится вторичным по отношению к «метародству» с человеком из прошлой жизни. Истинным наследником человека провозглашается его собственное перевоплощение. Трансформируется также тема отцов и детей. Поскольку сила Живущего складывается из силы каждой его частицы, старики ослабляют его, «отравляют его тело» своим существованием, а дети, или, как их называют, «родные», воспринимаются как посторонние люди, забота о которых — долг перед обществом. Ценность бытия полностью нивелируется в мире «Живущего» —

1 По определению журнала «Сноб» — в аннотации к публикации отрывка из романа А. Старобинец от 08.04.2011 [STAROBINEC 2011].

ведь если жизнь в нынешних условиях и при текущих обстоятельствах не импонирует человеку, в его власти поставить ее на «паузу» и переродиться. Люди с детства впитывают нерушимую истину: пауза — это здорово, а скорбь по ушедшему родственнику — противоестественное, «парадоксальное горе».

Унифицированное сознание людей будущего делает их тождественными друг другу — бывшие ранее разобщенными частицами, отныне они стали частью единого целого. В прекрасном новом мире величайшей ценностью стала информация, а главным ресурсом — доступ к сети. Человечество, много столетий раздираемое на части межнациональными, религиозными и политическими противоречиями, сделало выбор в пользу уютной псевдо-реальности социо, где все вокруг — потенциальные друзья, а любого, кто не понравится, можно отправить в игнор-лист и забыть навсегда. Роман «Живущий» сатирически показывает современное общество: некоторые реалии вполне узнаваемы даже в фантастическом мире антиутопии.

В отличие от мира «Нульгорода», люди в романе А. Старобинец не должны оставлять свои физические тела для перехода в виртуальную реальность — тем не менее, «первослойная» жизнь находится в полном запустении. Люди предпочитают увеселения, даруемые социо: круглосуточное онлайн-общение, обустройство своего виртуального жилища, возможность завести программируемого питомца, осуществление любой фантазии в «садах удовольствия» и т. д. Возможности виртуальности становятся для людей, героев романа, куда привлекательнее обычной жизни. Потеря интереса к реальности приводит к постепенной деградации общества: ухудшению физической формы, незаинтересованности в освоении новых территорий и преобразовании окружающей среды, отсутствию заботы о собственной внешности, утрате инстинкта размножения. Ролики в социо-ячейках, которые невозможно отключить — аналог современной социальной рекламы — призывают людей выходить из дома хотя бы два раза в неделю. Программа «Прогуляемся в первом слое» расхваливает особый моционный маршрут: «Архитекторы заполняют его восхитительными постройками, ландшафтные дизайнеры разбивают умопомрачительные сады, пространственные дизайнеры заботятся о чарующем и манящем рисунке улиц, художники трудятся над интересными цветовыми решениями» [STAROBINEC 2011, 110], — однако несмотря на все пиар-ходы органов, ответственных за здравоохранение, улицы остаются пустынными. Автор антиутопии наглядно демонстрирует, что чрезмерное погружение в виртуальную жизнь может поставить под угрозу существование целой цивилизации.

Антиутопия А. Старобинец содержит острую сатиру на реалии современности: например, автор описывает популярность «фрик-т्यूба» (по аналогии со знаменитым видеохостингом «YouToub»), который транслирует убогие

записи бесталанных «звезд»; а культурные устремления людей упираются в просмотр двух популярных сериалов, насчитывающих до четырехсот сезонов: про любовь («Фестивальные страсти») и про убийства («Вечный убийца»). Кризисные явления затрагивают все сферы жизни людей, в том числе и сферу духовную. Проецируя на мир будущего популярную тенденцию игнорировать живое человеческое общение в пользу интернет-развлечений сомнительного качества, А. Старобинец в иронической форме критикует современное ей общество.

Благодаря революционной компьютерной технологии люди утрачивают необходимость учиться читать, писать, даже самостоятельно мыслить: все необходимые программы еще в раннем детстве инсталлируются прямо в мозг. Однако утопичность подобных методик оборачивается кошмаром — без возможности использования социо-сети, при столкновении с реальным миром человек оказывается беспомощным, как младенец: «Я не знаю, как пересказывать своими словами. Я никогда не запоминаю сообщения, они ведь все в памяти...» — говорит один из членов социума [STAROBINEC 2011, 67]. Раненому, умирающему человеку легче представить, что он находится в компьютерной игре, чем осознать реальную угрозу: «Нужно срочно отправить благодарность в Сообщество Геймрайтеров. Молодцы ребята! Я даже не сразу понял, что сижу в пятом слое... Полная иллюзия первого! И визуально, и по болевым ощущениям, и... И особенно эта фишка с разбитым социо-слотом, — он снова тычет себя пальцами прямо в рану, морщится от боли и восторга. — Квин, я был просто уверен, что реально отключился от социо!» [STAROBINEC 2011, 136]. Аморфное, несамостоятельное человечество становится легко контролируемым, чем и пользуется тоталитарная верхушка общества — Совет Восьми. Граждан, несогласных с политикой элиты, как в классической антиутопии Е. Замятина, подвергают насильственной операции, превращая их в марионеток — «троллей». Когда свершается социальная революция, подрывающая идеологические основы виртуального государства, общество оказывается неспособно себя защитить.

Завязкой сюжета романа становится рождение таинственного младенца, не имеющего предшественников, человека с инкодом из десяти нулей. Зеро (от англ. «ноль») становится главным героем произведения — героем, не вписывающимся в утопические реалии мира Живущего. Он не подключен к сети «социо» и не имеет возможности обучаться и общаться с помощью технологии будущего, как остальные дети. В распоряжении Зеро лишь «первый слой». Самый сложный и психологически искусно выписанный образ, на протяжении романа он претерпевает неоднократные изменения. Кто такой Зеро и какую роль ему суждено сыграть в жизни Живущего — спасителя, или

наоборот, зла, призванного разрушить идиллию кибер-утопии — вот основная интрига произведения.

Зеро помещают в исправительный дом для детей, представляющих угрозу для общества. Социо-сеть наполняется грозными «спам»-пророчествами и даже «вирусными» письмами, обещающими, что Зеро может изменить жизнь Живущего: «У тебя тупая работа, и до паузы была тупая работа, и после паузы будет тупая работа. А ты хочешь быть сценаристом или геймрайтером... Иди за Зеро — он родился, чтобы изменить твою жизнь» [STAROBINEC 2011, 103]. Анонимные бунтари, подстегивающие общество, призывают не верить в то, что написано в Книге Жизни: «Говорят, что Создателя нет, а есть только Живущий. Тогда кто же создал Зеро? Иди за ним, и он поможет тебе вспомнить молитвы» [STAROBINEC 2011, 104].

Инсценировав самоубийство, Зеро удается сбежать из исправительного дома. Автор показывает глубокий внутренний разлад героя: совсем не желающий быть революционером, свергающим привычный порядок вещей, на самом деле он жаждет стать частью общества, частью Живущего: «Я ничего не имею против Живущего. Я не хочу угрожать Его гармонии и спокойствию. Наоборот, я мог бы даже Его защищать» [STAROBINEC 2011, 106]. Однако, как и герой «Нульгорода» Л. Каганова, Зеро понимает необходимость перемен. Став членом Совета Восьми, элитократической верхушки, правящей государством, он старается внедрить серию гуманистических реформ: «не следует подавлять инстинктивную привязанность биологических Родных друг к другу... любовь между мужчиной и женщиной... возрождать древние семейные ценности... институт брака... реформа исправительных Домов... ответственность за допаузные преступления представляется... сомнительной...» [STAROBINEC 2011, 229]. Но Совет Восьми обманывает Зеро, используя его как марионетку для того, чтобы ужесточить закон, а всех несогласных отправить на «принудительную паузу», т. е. казнь. Ему открывается страшная правда: на самом деле Живущий — фикция, искусно используемая Советом для манипуляций над народным сознанием, а одинаковое количество смертей и рождений, как и наличие у новорожденного инкарнационного кода — глобальная махинация. Любой скачок рождаемости тайно объявлялся «неконтролируемым разрастанием Живущего», который ликвидировали путем «искусственного уничтожения дублей» — людей, родившихся случайно и не входящих в государственный план [STAROBINEC 2011, 300]. Прозревший Зеро «расшаривает» истину по все социо-сети и объявляет новые заповеди, заменяющие «Книгу Жизни»: роспуск Совета, амнистию всем исправляемым, узаконивание института брака, разрешение на предохранение и выращивание детей. Система отныне становится прозрачна для всех, но люди не готовы принять правду. Теракты, насилие

и самоубийства становятся ответом на предложение жить в принципиально новой системе ценностей, в мире, не связанном виртуальной реальностью. Глобальный катаклизм, приведший к образованию «Живущего» — «Великое сокращение» — повторяется в конце произведения, образуя сюжетно-смысловое кольцо.

В романе А. Старобинец, как и в рассказе Л. Каганова, реализуется бинарная оппозиция «жизнь-смерть». Унифицированным приветствием и прощанием, лейтмотивом проходящим через все произведение, становится фраза «Смерти нет». Чтобы указать на несущественность, временность ухода из жизни, понятие «смерть» заменяется на нейтрально-оптимистические выражения «пауза» и «пять секунд тьмы». Люди, попавшие в ловушку грандиозной лжи, искренне верят в собственное бессмертие. Любое упоминание смерти приводит к панике и болезненной рефлексии («не говори про смерть! смерти нет!» [STAROBINEC 2011, 191]), что обнажает неизменный даже в условиях новейшей эры архетипический страх перед нею. Попытка изменить мир к лучшему, открыть людям глаза на неприглядную реальность оборачивается катастрофой: вместо того, чтобы создавать новый мир, они «взрывают, сжигают, болеют, вешаются, рыдают, бьют слабых... тоскуют, копошатся в грязи, впадают в панику, разрушают себя... воюют за пустые пространства, запускают социо-вирусы, взламывают ячейки, стирают память, насилуют, мрут и не воспроизводятся» [STAROBINEC 2011, 310].

Авторы антиутопий, поднимающие в своих произведениях тему виртуальной реальности как эскапизма XXI века, стремятся показать, что виртуальный мир — лишь очередной продукт человеческой жизнедеятельности, который может иметь как положительное, так и отрицательное влияние на развитие общества. Знание дало возможность создать кибернетический новый мир, в котором человечество обладает практически божественной силой. Но по сути, киберпространство является субъективным образом в сознании человека, вне и без которого оно существовать не может. Интернет, как в реальном мире, так и в мире художественных произведений, можно рассматривать и как своего рода экспериментальную площадку, расширяющую человеческие представления о телесности и индивидуальности, на которой апробируются различные роли и формы поведения. Художественное моделирование антиутопистов позволяет предугадать, к чему могут привести подобные эксперименты.

В настоящее время мир входит в новую стадию — стадию формирования информационного общества, в котором человеческая жизнь существенно меняется под влиянием новых технологий, и долг писателя — исследовать грядущие перспективы развития. Антиутопическая литература, выступая своеобразной «энциклопедией страхов современности», также является способом

познания социальной реальности. Роман «Живущий», рассказ «Нульгород», художественно демонстрируя возможное развитие компьютерных технологий, исследуют феномен виртуального эскапизма, делегируя читателей на поиск альтернативных моделей существования.

Библиография:

- BYČKOV, V. V., MAN'KOVSKAJA, N. B. (2006): *Virtual'naja real'nost' kak fenomen sovremennogo iskusstva*. In: BYČKOV, V. V., MAN'KOVSKAJA, N. B. (eds): *Ėstetika: Včera. Segodnja. Vsegda*. Vyp. 2. Moskva, s. 32–59.
- KAGANOV, L. (2016): *Nul'gorod*. <http://leo.me/archive/fan2005/nulgorod.shtml>. [online]. [cit. 10. 6. 2016].
- LANIN, B. (1993): *Anatomija literaturnoj antiutopii*. *Obščestvennyje nauki i sovremenost'*. № 5, 1993, s. 154–163.
- LEM, S. (2016): *Summa technologii*. <http://lib.ru/LEM/summa/summtitl.htm>. [online]. [cit. 10. 6. 2016].
- MAN'KOVSKAJA, N. B (2000): *Ėstetika postmodernizma*. Sankt-Peterburg.
- STAROBINEC, A. (2011): «Živuščij». *Otryvok iz romana*. *Snob*, 2011. <https://snob.ru/selected/entry/33966>. [online]. [cit. 10. 6. 2016].
- VYGONSKIJ, S. I. (2016): *Virtual'naja real'nost' kak massovaja galljucinacija*. <http://sv-psycho.narod.ru/virtual.html>. [online]. [cit. 10. 6. 2016].

Об авторе

Vladislava Vyacheslavovna Zhilinka, Kuban State University,
Faculty of Philology, Department of the History of Russian Literature, Theory of
Literature and Critic,
Krasnodar, Russia, v-zhilinka@mail.ru