

U.D.C. 82.09:821.161.1

TYOLOGY OF VIRTUAL SPACE IN THE RUSSIAN LITERATURE

Yu. Pykhtina, Doctor of Philology, Associate Professor
Orenburg State University, Russia

In the report its author considers peculiarities of the virtual space model in fiction. The classification of virtual space constructed taking into account the semantic transformations observed in the course of the literary development is offered.

Keywords: art space, virtual space, spatial model.

Conference participant,
National championship in scientific analytics

УДК 82.09:821.161.1

ТИПОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Пыхтина Ю.Г., д-р филол. наук, доцент
Оренбургский государственный университет, Россия

В статье исследуются вопросы категории НИЧТО, ее лингво-когнитивные аспекты. Фокусируется внимание на философском обосновании проблемы, а также на языковых маркерах результатов познания.

Ключевые слова: категория НИЧТО, бытие, философско-лингвистический аспект, языковые маркеры.

Участник конференции,
Национального первенства по научной аналитике



Digital Object Identification: <http://dx.doi.org/10.18007/gisap:ps.v0i10.1281>

Стремительно меняющийся мир неминуемо влечет за собой и новое его понимание человеком, и новый язык для его описания. Одной из примет современного мировосприятия является осознание реальности как виртуальной. Н.А. Носов, основатель Центра виртуалистики Института человека РАН, отмечал: «Неверно понимать виртуальность как нереальность (возможность, иллюзорность, потенциальность, воображение и т.п.), виртуальность есть другая *реальность*. В виртуалистике полагается существование двух типов реальности: виртуальной и константной, – каждая из которых одинаково реальна» [3].

Открытия, сделанные профессором Н.А. Носовым и его коллегами в различных областях виртуалистики, на наш взгляд, можно использовать и в литературоведении. С глубокой древности в художественных текстах описывались явления «другой реальности» – сновидения, грезы, видения, гипнотические состояния и т.п., в литературных произведениях новейшего времени персонажи погружаются в виртуальные компьютерные реальности и всевозможные эзотерические миры. Примечательно, что и само художественное творчество стало трактоваться как виртуальная реальность, т.к. является вторичным, порожденным по отношению к миру реальности объективной.

Многочисленные примеры использования параллельных реальностей в произведениях разных эпох, художественных направлений и жанров для воссоздания иррациональной или таинственной атмосферы, фантасти-

ческого фона, для передачи эмоционального состояния персонажей, мотивации их поступков и т.д. являются основанием для выделения *модели виртуального пространства* как одной из базовых в художественной литературе.

Несмотря на то, что виртуальное пространство в художественной литературе реализуется в самых разнообразных формах, в современном литературоведении немного специальных исследований, посвященных изучению этого художественного феномена. Нет также единого мнения по поводу объема и содержания самого понятия «виртуальное пространство» в литературном произведении.

Так, К.В. Шульга в диссертационном исследовании, посвященном роману Виктора Пелевина «Generation 'П'», виртуальным пространством называет «симулякральный информационный мир», созданный посредством высоких компьютерно-информационных технологий [7]. Е.А. Луговая, рассматривая специфику пространственной организации эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец», определяет виртуальное пространство как «своеобразную ментальную карту реальности в ее пространственном аспекте, существующую не фактически, а лишь в нашем сознании» [2, с. 10]. В работе О.П. Алексеевой «Виртуальная бытийность сказки в культуре» дается весьма широкая трактовка понятия «виртуальность». Считая художественное пространство сказки «моделью мира, созданной по законам пространства реального, но несопадающего с ним» [1, с. 14], иссле-

довательница включает в структуру виртуального пространства господствующие в культуре ценности и смыслы; социальные, нравственные, религиозные стереотипы мировосприятия и поведения; психологические компоненты и личностные смыслы автора.

Из сказанного следует, что модель виртуального пространства может структурироваться на основе вполне узнаваемых фрагментов эмпирической реальности, представленных, однако, в трансформированном, переходном, многомерном и условном состоянии. Подвергая реальное пространство парадоксальным метаморфозам, художники слова, как правило, заполняют виртуальный мир произведения визуальными, зрительными образами, которые выступают как микрообразы единого художественного пространства, но дают представление о каких-то иных, недоступных опыту, его видах.

Важной особенностью виртуальной пространственной модели, на наш взгляд, является не только ее воплощенность на уровне воображения, сознания, чувствования персонажей, но и максимальное воздействие на воображение читателя в процессе его погружения в художественный мир произведения.

Анализ ряда произведений, в которых описывается виртуальное пространство, позволил нам выделить несколько способов его моделирования: воссоздание в тексте воображаемой реальности, погружение в игровую реальность и изображение кибернетического пространства. Рассмотрим каждый из них отдельно.

1. Ярким примером виртуального

пространства является образ города в поэзии серебряного века. Закрепившееся в русской художественной традиции понимание города как враждебного человеку пространства, нашло отражение в ряде далеких от реальных образов «мертвого города, города-убийцы и города фантастического, будто материализовавшегося из бреда сумасшедшего» [4, с. 163]. Атрибутом виртуального города в поэзии серебряного века, часто становится *ночь*, в образе которой концентрируются негативные, «диавольские черты» – «холод, безразличие, одиночество, молчание, изоляция и т.д., – которые противопоставляются позитивности реального мира» [6, с. 299]. Город наполняется резкими, бессмысленными, агрессивными звуками и неприятными запахами, становится местом энтропийным, живущим на грани безумия: *«Но за Вами неслись в истерической клятве / И люди, и зданья, и даже магазин. / Срывались с места фонарь и палатка, / Все бежало за Вами, хохоча и крича...»* (В. Шершеневич «Городская охота»). Усиливают негативное восприятие виртуального города неблагоприятные климатические условия – дожди и туманы – губительные для человека: *«туман, с кровожадным лицом каннибала жевал невкусных людей»* (В. Маяковский «Еще Петербург»). Виртуальный город часто рисуется в виде антропоморфных или зооморфных образов: *«Немые облики теней! Вам больно жить на жесткой груди, На ребрах городских камней»* (В. Ходасевич «С простора»); *«И, как кошмарный сон, виденьем беспощадным, / Чудовищем размеренно-громдным, / С стеклянным черепом, покрывшим шар земной, / Грядущий Город-дом являлся предо мной»* (В. Брюсов «Замкнутые»); *«Ночная улица прекрасна и ужасна. / Змеей ползет толпы многоголовый гад»* (А. Лозина-Лозинский «Ночная улица прекрасна и ужасна»). Общее в семантике этих образов – отрицательные коннотации, которые можно встретить в большинстве урбанистических стихотворений.

Как видим, город в поэзии серебряного века, созданный воображением, имеющий собственное лицо, представляет собой особую реальность,

смоделированную посредством отражения и преобразования действительности. Однако эта искаженная реальность способна существовать только при наличии интерпретирующего субъекта, способного почувствовать передаваемую языковыми средствами (в основном метафорой и метонимией) атмосферу.

2. Особым виртуальным способом существования персонажей в художественном мире произведения, определяющим тип их мироотношения и реализующийся в тексте в типологии сюжета и героя, на структурном, метафорическом и композиционном уровне является игра. Специфику моделирования игрового виртуального пространства можно рассмотреть на примере рассказа Л.Н. Андреева «Большой шлем». В произведении описываются будни четырех любителей игры в винт, которые в течение шести лет собираются в доме одного из игроков, пытаясь отгородиться от действительности, по сути, заменить реальную жизнь игрой, из которой нет выхода. Даже смерть одного из партнеров не может заставить отказаться героев от этого сложившегося годами карточного ритуала.

На первый взгляд, Л.Н. Андреев имеет своей целью подчеркнуть социальную проблематику в рассказе – одиночество и трагическую разобщенность игроков: читателю сложно представить себе, чтобы обыватели, играя постоянным составом продолжительное время (дважды повторяется слова *«Так играли они лето и зиму, весну и осень»*), не знали ничего определенного о внезапно умершем партнере. Однако идея произведения значительно глубже: автор показывает силу иррационального, неизвестного фактора (Случая, Рока) в жизни людей. Последнее обстоятельство обуславливает обращение автора к особому моделированию пространства. В этом, казалось бы, реалистическом рассказе художественное пространство наделяется символично-фантастическими чертами, функциональное предназначение которого – изображение противостояния человека судьбе. Внутри этого пространства выработались свои механизмы борьбы с Судьбой: *«Старичок Яков Иванович дав-*

но выработал строго философский взгляд и не удивлялся и не огорчался, имея верное оружие против судьбы в своих четырех»; *«Я никогда не играю больше четырех. <...> Никогда нельзя знать, что может случиться»*.

«В рассказе противопоставлены два мира: реальный и виртуальный. Виртуальный мир игры, мир глухой «тишины» стремится к замкнутости, предельной сжатости; границы его четко обозначены: *«Для игры собирались у Прокопия Васильевича, так как во всей обширной квартире жили только они вдвоем с сестрой, – существовал еще большой белый кот, но он всегда спал на кресле, – а в комнатах царил необходимая для занятий тишина. <...>И они начинали. Высокая комната, уничтожавшая звук своей мягкой мебелью и портьерами, становилась совсем глухой»*. Игроки не желают допускать в него даже слабых отголосков «тревожной и чуждой жизни». Реальный мир – пространство предельно широкое, разомкнутое, наполненное страданиями и жестокостью, характеризуется отсутствием границ, бесконечностью: *«Так играли они лето и зиму, весну и осень. Дряхлый мир покорно нес тяжелое ярмо бесконечного существования и то краснел от крови, то обливался слезами, оглашая свой путь в пространстве стонами больных, голодных и обиженных»*. Хаотический непредсказуемый внешний мир сознательно выключается из представлений игроков, его как бы не существует. Даже на упоминание событий реального мира в их кругу наложено табу.

Обществу людей герои рассказа предпочли общество игральных карт, которые оживают в виртуальном пространстве: *«хмуρο улыбался пиковый король»*, *«шестерки опять скалили свои широкие белые зубы»*, двойки и тройки имели *«дерзкий и насмешливый вид»*. Но самое удивительное в поведении карт то, что они обладают, в отличие от игроков, «прихотливым нравом», «насмешливостью и непостоянством». Описание «поведения» карт еще более подчеркивает безразличие игроков друг к другу, их окостенелость и безжизненность. Того не замечая, герои сами становятся колодой игральных карт, в момент выпадения

одной из них (смерть Масленникова), у них возникает вопрос: «А где же мы возьмем теперь четвертого?».

В рассказе «Большой шлем» Л.Н. Андреев от эпизода реальной жизни идет к постановке вневременных проблем. Созданная Андреевым пространственная оппозиция (реальное – виртуальное) становится моделью для построения внепространственных категорий – жизни и смерти. Героям вдруг открывается невластность человека над судьбой. Внезапная смерть партнера по картам заставляет их ужаснуться тому «бессмысленному, ужасному, непоправимому», что неизбежно должно случиться с каждым.

3. Особый интерес представляют произведения новейшей литературы, в которых местом разворачивания событий становится мир, созданный посредством кибернетических информационных технологий. Литературное представление такого типа виртуального пространства связано с описанием героев, действий и антуража компьютерных игр. Ярким примером значимости этого вида пространства для художественного текста служит повесть В. Пелевина «Принц Госплана», где эстетические задачи решаются с помощью подробного воссоздания происходящего на экране монитора: «По коридору бежит маленькая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу “Up”, она подпрыгнет вверх, прогнется, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой. Если нажать “Down”, она присядет и постарается что-то поднять с земли под ногами. Если нажать “Right”, она побежит вправо. Если нажать “Left” – влево. Вообще, ею можно управлять с помощью разных клавиш, но эти четыре – основные».

Проход, по которому бежит фигурка, меняется. Большей частью это что-то вроде каменной штольни, но иногда он становится удивительной красоты галереей с полосой восточного орнамента на стене и высокими сводчатыми окнами. На стенах горят факелы, а в тупиках коридоров и на шатких мостках над

глубокими каменными шахтами стоят враги с обнаженными мечами – с ними фигурка может сражаться, если нажать клавишу “Shift”. Если нажать некоторые клавиши одновременно с другими, фигурка может подпрыгивать и подтягиваться, висеть, качаясь, на краю, и даже может с разбега перепрыгивать каменные колодцы, из дна которых торчат острые шипы. У игры много уровней, с нижних можно переходить вверх, а с высших проваливаться вниз – при этом меняются коридоры, меняются ловушки, по-другому выглядят кузины, из которых фигурка пьет, чтобы восстановить свои жизненные силы, но все остается по-прежнему – фигурка бежит среди каменных плит, факелов, черепов на полу и рисунков на стенах. Цель игры – подняться до последнего уровня, где ждет принцесса, но для этого нужно посвятить игре очень много времени. **Собственно говоря, чтобы добиться в игре успеха, надо забыть, что нажимаешь на кнопки, и стать этой фигуркой самому** – только тогда у нее появится степень проворства, необходимая, чтобы фехтовать, проскакать через щелкающие в узких каменных коридорах разрезалки пополам, перепрыгивать дыры в полу и бежать по срывающимся вниз плитам, каждая из которых способна выдержать вес тела только секунду, хотя никакого веса у фигурки нет, как нет его, если вдуматься, и у срывающихся плит, как бы убедителен ни казался издаваемый ими при падении стук».

В последних своих произведениях, например, в романе «S.N.U.F.F.» (2011), В. Пелевин моделирует глобальное виртуальное пространство, в котором сочетаются все названные типы виртуальности, а художественное пространство играет одновременно и смысло-, и жанро- и структурообразующую роль (подробнее в нашей статье «Структура виртуального пространства в романе Виктора Пелевина «S.N.U.F.F.»» [5]).

Таким образом, виртуальное пространство в русской литературе может моделироваться разными способами:

– воссозданием в тексте воображаемой реальности, вторичного, отраженного в сознании воспринима-

ющего субъекта мира. В этом случае реальное пространство как правило деформируется, искажается, преобразовывается согласно авторскому замыслу;

– погружением в игровую реальность, которая захватывает участников, замыкает их в иной, построенной по правилам игры сфере;

– изображением кибернетического пространства – мира, созданного средствами компьютерных технологий для имитации реальности.

В данной статье мы лишь наметили возможные пути анализа виртуального пространства, поскольку художественная литература дает нам богатейший материал для исследований иной, отличной от объективной, реальности – онейрической, мифологической, зазеркальной, трансперсональной и т.п.

References:

1. Alekseeva, O.P. Virtual'naja bytijnost' skazki v kul'ture: dis. kand. filol. Nauk [Virtual existence of a fairy tale in culture: thesis by the Candidate of Philosophy]: 24.00.01., Alekseeva Olga Pavlovna. – Rostov-na-Donu., 2006. – 160 p.
2. Lugovaja, E.A. Toponim virtual'nogo prostranstva kak kul'turno-istoricheskaja kategorija: Na materiale jepopei Dzh.R.R. Tolkiena «Vlastelin kolec»: dis. kand. filol. Nauk [Toponym of virtual space as a cultural and historical category: On materials of the epic by J.R.R. Tolkien “Lord of the Rings”]: thesis by the Candidate of Philosophy]. 10.02.19., Lugovaja Ekaterina Aleksandrovna. – Stavropol'., 2006. – 217 p.
3. Nosov, N.A. Manifest virtualistiki [Manifesto of virtualistics] [Online resource]., N.A. Nosov. – Moskva., Put', 2001. – 17 p. (Tr. lab. virtualistiki. Issue 15)., Access mode: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html
4. Prokof'eva, V.Ju. Russkij poeticheskij lokus v ego leksicheskom predstavlenii: Na materiale poezii «serebrjanogo veka»: dis. doktora filol. Nauk [Russian poetic locus in its lexical representation: on materials of “the silver age” poetry: thesis by the Doctor of Philosophy]: 10.02.01., Prokof'eva

Viktorija Jur'evna. – St. Petersburg., 2004. – 380 p.

5. Pyhtina, Ju.G. Struktura virtual'nogo prostranstva v romane Viktora Pelevina «S.N.U.F.F.» [Structure of virtual space in Victor Pelevin's novel "S.N.U.F.F."], Verbal culture of the humanity through the prism of ages: Materials digest of the LVIII International Research and Practice Conference and II stage of the Championship in philological sciences. – London., July 18–July 23, 2013., pp. 46-48.

6. Hanzen-Leve, A. Russkij simbolizm [Russian symbolism]. Sistema poeticheskikh motivov [System of poetic motives]. Rannij simbolizm [Early symbolism]., A. Hanzen-Leve. Translated from German S. Bromerlo, A.C. Masevicha i A.E. Barhaza. – SPb., Akademicheskij proekt [Academic project], 1999. – 512 p.

7. Shul'ga, K.V. Pojetiko-filosofskie aspekty voploshhenija «virtual'noj real'nosti» v romane Generation 'P'» Viktora Pelevina: dis. kand. filol. Nauk [Poetic and philosophic aspects of the embodiment of "virtual reality" in the novel "Generation P" by Victor Pelevin: thesis by the Candidate of Philosophy].

10.01.01., Shul'ga Kirill Valer'evich. – Tambov., 2005. – 158 p.

Литература:

1. Алексеева, О.П. Виртуальная бытийность сказки в культуре: дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01., Алексеева Ольга Павловна. – Ростов-на-Дону., 2006. – 160 с.

2. Луговая, Е.А. Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория: На материале эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец»: дис. ... канд. филол. наук. 10.02.19., Луговая Екатерина Александровна. – Ставрополь., 2006. – 217 с.

3. Носов, Н.А. Манифест виртуалистики [Электронный ресурс], Н.А. Носов. – Москва., Путь, 2001. – 17 с. (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15)., Режим доступа: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html

4. Прокофьева, В.Ю. Русский поэтический локус в его лексическом представлении: На материале поэзии «серебряного века»: дис. ... доктора филол. наук: 10.02.01., Прокофьева Виктория Юрьевна. – СПб., 2004. – 380 с.

5. Пыхтина, Ю.Г. Структура виртуального пространства в романе Виктора Пелевина «S.N.U.F.F.»., Verbal culture of the humanity through the prism of ages: Materials digest of the LVIII International Research and Practice Conference and II stage of the Championship in philological sciences. – London., July 18- July 23, 2013., pp. 46-48.

6. Ханзен-Леве, А. Русский символизм. Система поэтических мотивов. Ранний символизм., А. Ханзен-Леве. Пер. с нем. С. Бромерло, А.Ц. Масевича и А.Е. Бархазы. – СПб., Академический проект, 1999. – 512 с.

7. Шульга, К.В. Поэтико-философские аспекты воплощения «виртуальной реальности» в романе Generation 'P'» Виктора Пелевина: дис. ... канд. филол. наук. 10.01.01., Шульга Кирилл Валерьевич. – Тамбов., 2005. – 158 с.

Information about author:

Yuliana Pykhtina - Candidate Education, Associate Professor, Orenburg State University; address: Russia, Orenburg sшен; e-mail: pyhtina-2008@mail.ru



The AICAC Secretariat

Tel: + 12 024700848

Tel: + 44 2088168055

e-mail: secretariat@court-inter.us

skype: court-inter

A I C A C

AMERICAN INTERNATIONAL
COMMERCIAL
ARBITRATION COURT

The American International Commercial Arbitration Court LLC – international non-government independent permanent arbitration institution, which organizes and executes the arbitral and other alternative methods of resolution of international commercial civil legal disputes, and other disputes arising from agreements and contracts.

The Arbitration Court has the right to consider disputes arising from arbitration clauses included into economic and commercial agreements signed between states.

Upon request of interested parties, the Arbitration Court assists in the organization of ad hoc arbitration. The Arbitration Court can carry out the mediation procedure.

For additional information
please visit:
court-inter.us