

Т.Н. Маркова

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРИЕМЫ В НОВЕЙШЕЙ ПРОЗЕ

С начала XX века культура стала объектом экспансии со стороны аудиовизуальных и электронных средств коммуникации – кино, телевидения. С появлением Интернет возникает новый – информационный – тип культуры. Компьютеризация литературы на сегодняшний день представляется одной из самых интересных и перспективных теоретических проблем литературоведения. Новое качество литературной деятельности – это не просто набор текста на клавиатуре компьютера вместо пишущей машинки, но усвоение словесностью собственно компьютерных технологий и их использование в качестве художественных приемов. Технологии – это Интернет, гипертекст, виртуальная реальность, компьютерные игры и анимация. Приемы – это конкретная реализация компьютерных технологий в вербальном тексте.

Мы живем в эпоху «после Гуттенберга». С развитием глобальной коммуникационной сети происходит формирование новой социальной реальности – сетевых сообществ в виртуальном пространстве. Интернет создал собственную литературную среду, свои библиотеки, книжные магазины, журналы, конкурсы, стал местом, где впервые появляются новые, еще никому не известные имена, и все это позволяет говорить о литературно-компьютерном феномене сетевой литературы. В качестве ее особенностей отметим лаконичность, разговорность, развлекательность, даже скандальность, а также неконвенциональность, то есть несоответствие установленным традициям и правилам. Сетевой литературе присуща интерактивность – новый вид коммуникации в режиме онлайн. Гостевые книги (гестбуки), конференции, чаты – популярные формы существования пространства интерактивного общения.

Как следствие в современной словесности возникает новое явление – литература, пытающаяся художественно осмыслить феномен Сети. Например, роман Мэри Шелли «Паутина», вышедший в издательстве «Амфора», сборник прозы В. Тучкова «Смерть приходит по Интернету», «Дозоры» С. Лукьяненко, роман А. Житинского «Flashmob. Государь всея Сети» (2007), в котором, к примеру, читаем: «Крайне

интересная выдумка общества – Интернет. И что с ним можно сделать. Не исключено, что это своего рода атомная бомба при определенных условиях и в определенных руках».

Перед нами «приватный онлайн-дневник одного малоизвестного юзера», полученный издателем по почте на CD-диске. Этот юзер – Алексей Данилович Донников (Дон), физик, доктор наук, а ныне сторож на даче отбывшего в Штаты сына, со скуки и от одиночества регистрируется в «Живом Журнале». ЖЖ – это сотни тысяч сетевых дневников (блогов), имеющих несколько уровней доступа: публичный (для всех юзеров сети), для друзей (френдов) и приватный (только для автора). Бродя по лабиринтам ЖЖ, этот почти маканинский Петрович стихийно создает онлайн-акцию, демонстрирующую общественную мощь сети, и понимает, какой инструмент влияния попал в его руки. Ученый физик, используя принцип работы больших самоорганизующихся систем, создает информационную пирамиду, и тут же начинают происходить странные флешмобы – короткие массовые акции в онлайн и оффлайне, заканчивающиеся культурными терактами (атакой скульптур Церетели, например). Акции сотрясают не только Интернет, где они зарождаются, но и порядок в стране. Так, проект «Виртуальная Россия» – это Империя во главе с Самодержцем. Внешне – «прикольная» игра, на деле – испытательный полигон новых политехнологий.

Большое влияние на современную прозу оказывает другая компьютерная технология – гипертекст. Это иерархически организованная система текстов, каждый из которых содержит ссылки на другие тексты. Гипертекст – это ветвящаяся последовательность независимых текстов, соединенных линками и предлагающих читателю различные пути чтения. Важнейший элемент гипертекста – гиперссылка, или прыжок, то есть неожиданное перемещение позиции пользователя; основное качество – вариативность, то есть гипертекст можно читать по-разному – от одной статьи к другой, по мере надобности. Обычный текст переводится в гипертекст при помощи системы отсылок. Такой художественный прием использует Д. Галковский в романе «Бесконечный тупик».

Технологией, позволяющей создавать новые миры, становится виртуальная реальность,

---

*Татьяна Николаевна Маркова — доктор филологических наук, профессор кафедры литературы и МПЛ Челябинского государственного педагогического университета (г. Челябинск).*

то есть искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно погружаться, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации, вступая в контакты не только с другими людьми, но и с искусственными персонажами и испытывая при этом реальные ощущения. Эффект погружения в виртуальный мир заключается в том, что пользователь в процессе взаимодействия с технологией перестает ощущать себя внешним наблюдателем и, включаясь в виртуальное окружение, начинает воспринимать его как настоящее. Человек утрачивает связь с реальностью, а оператор информационного пространства получает практически неограниченные возможности управления его психикой.

В этой связи необходимо сказать о компьютерных играх, которые тоже являются своеобразным способом моделирования реальности. Любая игра характеризуется наличием сюжета, набора заданий различного уровня сложности, конечной цели и развитой системы персонажей. Игра обладает вариативностью, то есть играющий сам выбирает сценарий, последовательность выполнения промежуточных заданий, а также по своему усмотрению изменяет те или иные параметры героя. Мир компьютерной игры представляет собой нарисованное пространство и создается с помощью анимации – рисованных фильмов с игрушечными героями, оживляемыми при мультипликационной съемке. Важно отметить, что человек, вовлеченный в компьютерную игру, подвергается действию эффекта погружения: мир игры вытесняет мир настоящий.

Названные выше компьютерные технологии активно взаимодействуют с литературой, порождая новые формы, жанры, способы организации повествования. Компьютерные технологии в художественных текстах реализуются на разных уровнях поэтики в виде тех или иных приемов. На словесном уровне это введение специальной лексики и элементов компьютерной программы. Так, в повести В. Пелевина «Принц Госплана» изобилуют значки и символы MS-DOS (Shift, Down, Control-Break, Reset, Page Up), главы имитируют сценарий видеоигры: Loading, Level 1-12, Autoexec, Game Paused, широко используется сугубо специальная лексика и фразеология: *винчестер, монитор, дисконд, вирус, загрузиться, зависнуть* и т.п. В современной молодежной прозе наблюдается мощная экспансия компьютерного сленга, стеба; воистину угрожающие изменения происходят в сетевой орфографии и синтаксисе письменной речи.

На сюжетно-композиционном уровне мы нередко имеем дело со сценариями видеоигр: «Принц Персии» у В. Пелевина («Принц Госплана»), «Гэлэкси плюс» у Д. Галковского («Друг утят»). Герой романа Л. Петрушевской «Номер Один» изобретает компьютерную игру «В садах других возможностей» – путешествия по загробным мирам разных конфессий. Другая форма – организация текста в виде Интернет-сайта («Акико»). Здесь рассказ ведется от лица виртуальной обитательницы японского порносайта. Юная Акико общается с посетителем сайта, который прячется под паролем ЙЦУКЕН (набор первых шести букв верхней строки клавиатуры). Сначала их беседа вполне невинна, но затем следует жесткий разговор с пользователем, сопровождающийся неприкрытым шантажом. Так автор показывает, какие возможности открываются перед диспетчерами информационного поля: от тонких механизмов вовлечения в игру и выманивания денег до криминальных методов и угроз, если объект начинает высказывать недовольство. Таким образом, мы убеждаемся, что использование специфической компьютерной формы как средства организации сюжета позволяет развернуть картину сегодняшней российской действительности и продемонстрировать авторскую оценку происходящего.

Новейшей технологией, перенесенной из компьютерной сферы в литературу, представляется чат – вид сетевого общения, характеризующийся интерактивностью и ориентацией на разговорный стиль. В такой форме написан «Шлем ужаса. Креатифф о Тесе и Минотавре» – произведение, созданное В. Пелевиным в рамках международного проекта «Мифы». Предполагалось, что сюжеты мировой мифологии будут разворачиваться в современной ситуации и переосмысливаться в соответствии с реалиями начала XXI века. В проекте приняли участие Дж. Уинтерсон, Умберто Эко, Карен Армстронг. В. Пелевин выбрал известный миф о Тесе и Минотавре, решив, что на сегодняшний день лучший лабиринт – это Всемирная паутина. Так персонажи и сюжеты античной мифологии оказались органично встроенными в структуру виртуального диалога XXI века.

Лабиринт Минотавра – это Сеть, выход из которой и предстоит отыскать участникам интернет-чата, в котором участвуют восемь персонажей (Monstradamus, Isolda, Nutcracker, Organism(-), Sliff\_zoSSchitan, Ariadna, UGLI 666, Romeo-y-Cohiba). По ходу развития сюжета выясняется, что у каждого свой лабиринт. Общаясь друг с другом только при помощи компьютеров, герои пытаются найти ответ на

вопросы: где они находятся? как им выбраться из этого странного места? что такое этот Минотавр с его Шлемом ужаса и где найти Тесея, чтобы его победить? Таким образом, в результате организации текста в виде чата древнегреческие герои получают новую, виртуальную жизнь, а Интернет становится новым мифологическим пространством современности.

Открывая книгу Пелевина, читатель вступает в лабиринт, состоящий из множества параллельных пространств и измерений, и сам становится его участником, находящимся, как и герои, в поиске ответов на вопросы текста. В итоге писатель реализует концепт лабиринта не только на уровне Интернета, но и воплощает идею художественного текста как бесконечного лабиринта смыслов. Таким образом, анализ внешней формы выводит нас на концептуальный уровень произведения. По мере блуждания по лабиринту читателю и героям открывается смысл, зашифрованный в его бесконечных разветвлениях, в прозрачных литературных намеках, в авторской иронии: свобода выбора – это иллюзия, а успех, счастье, любовь – обман, за который в итоге еще и приходится платить.

Организация текста в виде чата влечет за собой и жанровую трансформацию. Критика квалифицирует текст как повесть, как роман и как пьесу, что позволило выпустить аудиовersion еще до выхода печатного варианта, а в 2005 году «Шлем ужаса» стал интерактивным театральным проектом под названием «Shlem.com». Сам же автор определяет свое произведение как «креатифф», то есть на наших глазах рождается новая жанровая форма, которой адекватного названия еще не найдено. Виртуальные модели композиции мы обнаруживаем также в произведениях Д. Липскерова («Пространство Готлиба»), А. Слаповского («Я – не Я»), Л. Петрушевской («Номер Один, или В садах других возможностей»).

Наконец, если мы обратимся к уровню героев-персонажей современной прозы, то должны будем признать, что компьютерные технологии позволяют найти адекватные формы воплощения измененного сознания современного человека. Использование компьютерных прие-

мов предоставляет дополнительные возможности для воплощения новой концепции человека, связанной с кризисом традиционного сознания. Так, в прозе В. Пелевина из текста в текст повторяется ситуация неравенства субъекта самому себе, которая по-разному репрезентируется в рамках использования той или иной технологии. Уже в романе «Generation П» (1999) шла речь о психическом феномене конца второго тысячелетия, связанном с той ролью, которую в жизни современного человека играют так называемые «визуально-психические генераторы». Телевидение, дающее зрителю гипнотическое ощущение присутствия в другом пространстве, становится способом зомбирования его сознания. Поставляя в массовом индустриальном порядке симулякры, экран телевизора или монитора превращается в пульт дистанционного управления телезрителем. Современный человек из *homo sapiens* превращается в *homo zapiens*, человека переключаемого, в виртуальное бессубъектное состояние, регулируемое оператором.

В физическом измерении Интернет – высокоорганизованная мертвая материя, комбинация компьютера, сервера и спутника. Человек здесь – всего лишь user, пользователь. По своей метафизической сути Интернет абсолютно равнодушен к «слишком человеческому». Неслучайно в сети люди предпочитают пользоваться разнообразными псевдонимами – «никами», в соответствии с которыми сами строят свой имидж и коммуникацию. Психологи объясняют суть этого явления стремлением к экспериментированию с идентичностью, потребностью пробовать себя во все новых и новых ролях, испытывать новый опыт, чтобы обрести альтернативы дальнейшего развития.

Итак, совершенно очевидно, что в современной действительности, где компьютерные технологии получают все более широкое распространение, использование компьютерных приемов в новейшей словесности открывает возможности существенного обновления повествовательного, сюжетно-композиционного и концептуального уровней поэтики современной литературы.