

47. Чигиринский О. Госпожа удача. СПб.: Ленинградское издательство (Боевая фантастика), 2010. 416 с.
48. Чигиринский О. Госпожа победа. СПб.: Ленинградское издательство (Боевая фантастика), 2010. 416 с.
49. Шидловский Д. Враги. М.: Крылов (Историческая альтернатива), 2003. 384 с.

СТРАТЕГИИ ТВОРЧЕСТВА КАК СЮЖЕТ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ¹

Демина А.И.

Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королёва,
кафедра философии, специалист по учебно-методической работе 2 категории

Цель статьи – показать, что научная фантастика в лучших своих образцах отражает основные тенденции художественного языка XX века, в частности – тематизирует проблематику художественного творчества, вводит фигуру писателя в качестве персонажа произведения, то есть в целом воспроизводит черты поэтологического романа. Показываются примеры тематизации творческой стратегии в произведениях А. и Б. Стругацких «Хищные вещи века», «Град обреченный», Р. Желязны «Повелитель снов», У. Гибсона «Граф Ноль», Д. Симмонса «Песни Гипериона», Дж. Нуна «Вирт».

Ключевые слова: творчество, Стругацкие, Желязны, Гибсон, Симмонс, Нун, поэтологический роман.

CREATIVE STRATEGIES AS A SUBJECT OF SCIENCE FICTION

Demina A.I.

Samara University,
Department of Philosophy, specialist in educational and methodical work of the 2nd category

The purpose of the article is to show that science fiction, in its best examples, reflects the main trends of the artistic language of the 20th century, in particular, it thematizes the problems of artistic creativity, introduces the figure of the writer as a character in the work, that is, in general, reproduces the features of a poetological novel. The examples of thematization of creative strategy are shown in the works of A. and B. Strugatsky "Predatory Things of Our Times", "The Doomed City", R. Zelazny "The Dream Master", W. Gibson "Count Zero", D. Simmons "Hyperion Cantos", J. Noon "Vurt".

Key words: creativity, Strugatsky, Zelazny, Gibson, Simmons, Noon, poetological novel.

В первую очередь определим, что мы понимаем под научной фантастикой. Мы исходим из широкого понимания фантастики, предложенного Е.Н. Ковтун, как одного из типов вымысла, как синонима повествования о необычайном, или «вторичной условности». Е.Н. Ковтун выделяет в литературе XX века шесть типов художественной условности: «рациональную (научную) фантастику и фэнтези (fantasy), сказочную, мифологическую, сатирическую и философскую условность», которые связывает с «жанровыми структурами литературной волшебной сказки, утопии, притчи, мифологического, фантастического, сатирического романа» [7, с. 13]. Типы условности

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-00462 А «Философия техники Фридриха Дессауэра: эпистемология и антропология реалистской теории творчества».

выделяются на основании того, какую модель реальности они порождают, в зависимости от специфики посылки, ее мотивации, формы выражения необычайного, особенностей образной системы, пространственно-временного континуума, задач и функций типа вымысла. Два из вышеуказанных типов вымысла – «рациональную фантастику» (научная фантастика, *science fiction*) и фэнтези (*fantasy*) – принято объединять под общим термином «фантастика», которым обозначают область литературы, основанную на фантастической посылке. Существует также множество попыток классификации фантастики, основанных на различных критериях, от тематического до функционального. А.Ю. Нестеров определяет фантастику как «автореферентное отрицание», то есть как «такое семиотическое отношение, правилом которого является самоприменимость отрицания» [9, с. 36]. Наряду с примерами «чистых» жанров, существует множество произведений, сочетающих в себе художественные принципы, свойственные различным типам вымысла.

В данной работе мы используем термин «научная фантастика» как наиболее общеупотребительный и объединяющий произведения, которые, с одной стороны, могут быть отнесены в узком смысле к жанрам социально-философского романа, социальной фантастики («ХВВ», «Град обреченный» А. и Б. Стругацких), киберпанка («Трилогия Муравейника» У. Гибсона, отчасти «Песни Гипериона» Д. Симмонса, «Вирт» Дж. Нуна), *science fiction* («Повелитель снов» Р. Желязны), с другой – не укладываются в эти жанровые рамки полностью. Е.Н. Ковтун обозначает данный тип художественной условности термином «рациональная фантастика», поскольку она содержит «рациональную (иными словами, логичную, разумную, “естественную” – в противовес традиционной для предшествующей фантастики “сверхъестественной”) мотивацию фантастической посылки» [7, с. 82]. Все выбранные нами произведения в той или иной степени описывают условный мир ближайшего/отдаленного будущего или альтернативного настоящего, с упоминанием (с разной степенью детализации) признаков уровня его технического и социального развития. Часть из них тяготеет в большей степени к социальной фантастике (произведения Стругацких), часть – к фэнтези («Вирт» Дж. Нуна). Объединяющим фактором, обусловившим данный выбор, выступает тематизация творчества, экспликация авторами творческих стратегий, рефлексия над процессом творчества, то есть то, что можно обозначить как свойства поэтологического романа, или метаромана.

Существует несколько терминов, которыми обозначается рефлексия литературного произведения над своими основаниями, – «поэтологическая проза», «метапроза» (“*metafiction*”), «роман о романе», «роман о художнике», «самопорождающий роман» (“*self-begetting novel*”), «самосознающая проза» (“*self-conscious fiction*”) и др. О роли саморефлексивной прозы в литературе XX-XXI вв. писали Д. Бак, Ю. Манн, В. Пестерев, Н. Рымарь, Н. Бочкарева и др. (См., например, [2; 11]). Несмотря на то, что ученые признают ведущую роль такого типа прозы в современной литературе, исследованию поэтологических элементов в рамках фантастики посвящено достаточно мало работ (см., например, свежую статью [5]).

Эстетизация вымысла [7, с. 82], тематизация творчества, интерес к мифу – это также черты поэтики романтизма, которая оказала значительное влияние на современную фантастику; элементы романтической поэтики мы также обнаруживаем в «поэтологических» романах НФ. Как отмечает Н.Я. Берковский, характеризуя обращение романтиков к мифу, «философский стиль и фантастика, сказочность, необычайность соприсутствуют у авторов, писавших по высоким образцам мифа» [1, с. 47].

В наибольшей степени черты романтической поэтики проявлены в романе Джефа Нуна «Вирт». Написанный в 1993 году первый роман английского писателя традиционно относят к жанру киберпанка, что связано, в первую очередь, с эксплуатацией темы виртуального мира (об одном из основателей жанра, У. Гибсоне, скажем позже). Роман входит в одноименную трилогию («Вирт», «Пыльца», «Нимформация»), однако интересен нам сам по себе как пример тематизации творчества в романтическом ключе.

Традиционная для киберпанка тема виртуального мира подается здесь в романтическом, фэнтезийном ключе, заметно также влияние творчества Льюиса Кэрролла. «Вирт» – мир снов, в который можно переместиться при помощи специальных наркотиков – перьев – уже так вводится тема писательства, которая подкрепляется говорящими именами – псевдонимами главного героя (Скриббл, МС Инк). Мир снов в данном случае – буквализированная метафора: весь Вирт оказывается продуктом сна спящей старой леди – мисс Хобарт, которую ни в коем случае нельзя будить. Разные перья дают доступ на разные уровни этого сна, к разным сюжетам. Сюжет романа – мифологичен, строится на потере героем возлюбленной (сестры) Дездемоны, которая застряла в мире Вирта и которую он пытается оттуда выволить, причем между мирами произошел обмен, вместо Дездемоны из Вирта пришло Существо. Скрибблу нужно произвести обратный обмен и выволить Дездемону, что он в итоге и делает, но ценой собственной жизни: герой остается в Вирте навсегда. Повествование ведется от лица героя, в конце мы узнаем, что роман написан им из мира Вирта: *«Именно Кот убедил меня написать эти воспоминания. Я еще даже не знаю, как их назвать. Разумеется, не «Наглые Драйверы». Может быть, я назову их своим именем. Или именем того, кто я есть. Кем я стал. Может быть, вы их читаете прямо сейчас. Или, может, играетесь с этим пером. Или, может быть, вы уже в пере, и вам представляется, что вы читаете этот роман, и вы даже не осознаете... Ладно, неважно. Игра скоро закончится. Еще мгновение... И все закончится»* [10, с. 316]. Обрамляют роман предложения *«Молодой паренек кладет перо в рот...»* и *«... молодой паренек вынимает перо изо рта»*, что создает уровень восприятия всех событий как наркотического «перьевого» трипа. Структура внутренне усложняется также наличием «мета-вирта» – сна во сне, иллюзии в иллюзии, в которой застревает Дездемона. Своеобразным двойником повествователя выступает Кот Игрун – существо, живущее в Вирте и пишущее оттуда обзоры и «рецензии» на перья, а также создающее новые перья. Отрывки из текстов Кота Игруна монтируются с повествованием Скриббла, что, вместе с именем персонажа, достаточно прозрачно отсылает читателя к «Житейским воззрениям кота Мурра» Э.Т.А. Гофмана. В конце романа мы узнаем, что Скриббл работает с Котом Игруном, помогает ему в работе над журналом и иногда пишет тексты, копируя его стиль (*«Разумеется, я помогаю ему в работе над журналом, иногда пишу рецензии, копируя его стиль»*) [10, с. 315]. В последней главе мы узнаем, что Скриббл станет преемником Кота в его работе – следить, чтобы не проснулась мисс Хобарт – создательница мира вирта: *«– Это будет твоя работа, Скриббл. Когда меня не станет. Я поглядел на Кота Игруна, но его было почти не видно. – Что ты имеешь в виду, что тебя не станет? – Ничто не вечно. – Даже в Вирте? – Даже в Вирте. – И что я должен буду делать? – Следить, чтобы она не проснулась. Еще не время. – А что будет, если она проснется? – Мы все там, Скриббл. У нее в голове, у мисс Хобарт. Весь Вирт. Понимаешь? – Да, я понимаю. – Так что ты не шуми. Не шуми. – Не буду...»* [10, с. 317].

Своеобразные тематические переключки с «Виртом» можно найти в повести А. и Б. Стругацких «Хищные вещи века», написанной в 1964 г. и предугадавшей проблемы современного общества потребления. «Слег» – нейростимулятор, вызывающий наркотический сон, виртуальную реальность, более яркую и насыщенную, чем действительность. Если в романе Нуна виртуальный сон создается «перьями» – писательством, то у Стругацких – «слегом» – радиодеталью, воплощением современной техники – средством массовой информации. Герой Нуна поглощается виртом полностью, герой же Стругацких сначала занимает позицию стороннего наблюдателя, следователя, который, заметим, притворяется писателем, а потом оказывается перед выбором между иллюзией и реальностью. Во внутреннем диалоге Жилина с Римайером (который выступает как темный двойник-искуситель) перед читателем разворачивается конфликт чистого воображения и морального идеала, индивидуального и социального, бессознательного и осознанного, внутреннего и внешнего. Индивидуальная фантазия, доступ к которой открывает слег, противопоставляется фантазии коллективной и

продуктивной. В финале повести устами героя излагаются тезисы концепции «научной педагогики», ядром которой является проблема творческих способностей человека: *«Задача научной педагогики как раз и состоит в том, чтобы привести в движение эти потенции, научить человека фантазии, привести множественность и разнообразие потенциальных связей человеческой психики в качественное и количественное соответствие с множественностью и разнообразием связей реального мира. Эта задача, как известно, и должна стать основной задачей человечества на ближайшую эпоху. Но пока эта задача не решена, остаются основания предполагать и опасаться, что успехи психотехники приведут к таким способам волновой стимуляции мозга, которые подарят человеку иллюзорное бытие, яркостью и неожиданностью своей значительно превышающее бытие реальное. И если вспомнить, что фантазия позволяет человеку быть и разумным существом, и наслаждающимся животным, если добавить к этому, что психический материал для создания ослепительного иллюзорного бытия поставляется у Человека Невоспитанного самыми темными, самыми первобытными рефлексам, тогда нетрудно представить себе тот жуткий соблазн, который таится в подобных возможностях...»* [14, с. 384-385].

Как отмечает Е.Н. Ковтун, «западная традиция, от Б. Олдисса до Ф. Дика и У. Гибсона, оказалась более чувствительная к проблематике «виртуальности» и иллюзорности бытия. Восточная же в лице Аркадия и Бориса Стругацких открыла для себя восхитительную возможность «отсутствия объяснений», что позволило (уже скорее «псевдо-») научной фантастике стремительно эволюционировать в сторону притчи, иносказания, гротеска» [6, с. 120]. Одно из самых притчевых произведений Стругацких – «Град обреченный». Не останавливаясь на нем подробно, отметим только элемент экспликации темы творчества в финале романа. Речь идет о «Путеводителе по бредовому миру», который пишет Изя Кацман, а также о его рассуждении о храме культуры.

Ярким примером тематизации творчества в рамках научной фантастики 1960-х гг. является роман Роджера Желязны “The Dream Master” («Повелитель снов», «Мастер сновидений», «Творец сновидений»). Главный герой с говорящей фамилией Рендер (придающий форму, творящий, представляющий) – терапевт-нейросоучастник, один из немногих психотерапевтов, освоивших технику создания управляемых сновидений с целью лечения неврозов у пациентов. Рендер – творец, создающий совершенные иллюзии с полным спектром ощущений, обладающие огромным воздействием на своих реципиентов: *«Конечно, сон более реален, чем жизнь, – сообщил он в пространство. – Ведь я создал его... Сон был хорошо сконструирован, полон мощи, а кроме того, точно соответствовал диагнозу. Впрочем это понятно, ведь Рендер – Творец. Здравомыслящий Старатель, один из почти двухсот специалистов-аналитиков, чья психическая конституция позволяет им входить в невротические системы и выносить из них лишь эстетическое наслаждение имитацией отклонения»* [4, с. 18].

Конфликт произведения строится на том, что в определенный момент творец утрачивает контроль над своим творением, меняется местами с реципиентом творчества. Это происходит, когда пациентом Рендера становится слепая от рождения психолог Элейн Шалот, которая хочет с его помощью научиться видеть, чтобы самой стать нейросоучастником. Элейн перехватывает управление сновидением, делая Рендера его персонажем, что в итоге сводит героя с ума. Метафора управляемого сновидения поднимает вопрос о психоаналитических аспектах художественного творчества, о соотношении бессознательного и осознанного, об эмоциях и сублимации (забавной деталью является мутированный пес-поводырь Элейн по кличке Зигмунд). Терапевт-нейросоучастник должен сублимировать свои эмоции в эстетическое чувство, чтобы контролировать процесс: *«Эмоции. <...> Когда терапевт синфазен с пациентом, он нарко-электрически удаляет прочь большую часть своих собственных телесных ощущений. Это необходимо, потому что его мозг должен быть полностью поглощен начатой работой. То же самое касается и эмоций – они должны быть временно*

оставлены в сторону. Разумеется, полностью убрать их невозможно – человек и эмоции неразделимы. Но эмоции терапевта сублимируются в генерализованное ощущение приятного возбуждения – или, как в моем собственном случае, в артистические грезы. Однако в вашем случае «видение» будет слишком сильным. И над вами будет постоянно довлеть опасность утратить контроль над сном» [4, с. 32]. Вначале герой показан нам как преуспевающий в контроле над своими эмоциями, однако постепенно они начинают брать над ним верх. Мы узнаем о трагической гибели его жены и дочери, видим его гипертрофированную тревогу о здоровье сына, видим, как он поддается тщеславию и влюбляется в пациентку. В финале внутренние раны Рендера обнажаются, в фантазии Элейн он становится раненым рыцарем, плененным миром иллюзии.

Приведем два ярких примера проблематизации художественного творчества в романе. Первый – эпизод, когда Рендер учит Элейн видеть и творит для нее мир по выборочным строкам стихотворения «Песня о себе» Уолта Уитмена. «За кадром» в виде аллюзий и ассоциаций остается то, что это стихотворение по сути посвящено поэтическому творчеству. Другой – вставки в роман, посвященные театру. Мы видим театральное представление сквозь призму восприятия слепой героини, которая к тому же является психоаналитиком, а также одержима своим терапевтом. Приведем цитату: *«Это было место, где любое действие могло быть имитировано, но за всеми действиями здесь стояли лишь две реальности: счастье и горе, комическое и трагическое, то есть любовь и смерть – две реальности, которые обозначали человеческое состояние. Это было место героев и не совсем героев; место, которое она любила; и она видела там лишь единственного человека, чье лицо она знала, усыпанного символами, проходящего по этому месту... Подняться против моря тревог, недоброй встречи в лунном свете и обернуть их своими противоположностями, призвать силу мятежных ветров и создать ревущую битву между зеленью моря и лазурным сводом – и всего лишь силой своих жемчужных глаз... Какая же это искусная работа – человек! Бесконечных способностей, форм, движений! Она знала все роли того, кто не мог бы существовать без зрителей. Он был Жизнью. Он был Творцом. Он был Создателем и Движущей Силой. Он был более велик, чем герои. Мозг может хранить в себе множество вещей. Он учится. Но он не в состоянии научиться не думать. Эмоции в течение всей жизни качественно не изменяются. Раздражитель, на который они отвечают, – предмет количественных вариаций, но ощущения – основа всего. Вот почему театр выжил: это культурный перекресток. Он содержит Северный и Южный полюсы человеческого состояния. Эмоции падают в его притяжение, как железные опилки. Мозг не может научиться не думать, но ощущения складываются в predetermined узор. Он был ее театром... Он был полюсами мира. Он был всеми действиями. Он был не имитацией действия, но самим действием. Она знала, что он очень способный человек и зовут его Чарльз Рендер. Она чувствовала, что он – Творец» [4, с. 80-81].*

Закончим рассмотрение романа Желязны еще одной яркой цитатой: *«Я имею в виду, что могу взять человека с достаточно стабильной психикой и сконструировать у него в мозгах любой вид сна, какой вы только способны придумать, и множество таких, каких вы придумать не способны – сны с градацией от насилия и секса до садизма и извращений, сны с сюжетом, как в пьесах с непосредственным участием зрителей, или сны, граничащие с самим безумием: о немедленном выполнении любого желания. Я даже мог бы имитировать художественные стили – от экспрессионизма до сюрреализма – если пожелаете. Сон о насилии в кубистической постановке. Нравится? Отлично! Вы могли бы даже стать лошадью Герники. А я бы мог записать все это и множество раз воспроизвести вам или кому-нибудь еще. – Вы – Бог! – Да, Бог. Я мог бы сделать Богом и вас тоже, если бы вы захотели. Мог бы вас сделать Создателем и дать вам семь дней. Я управляю чувством времени, внутренними часами и способен превратить реальную минуту в субъективные часы. – Рано или поздно, но все равно это станут делать, не так*

ли? – Да. – И каковы будут результаты? – Никто по-настоящему не знает...» [4, с. 72-73].

Обратимся теперь к творчеству одного из создателей стиля киберпанк, создателя идеи «матрицы» – Уильяма Гибсона. Рассмотрим второй роман трилогии «Муравейник» (Sprawl trilogy) – «Граф Ноль» (1986 г.). Сама идея матрицы, киберпространства, разворачивающаяся в трилогии, – своеобразное продолжение темы романтического двоимирия, которая, в свою очередь, вырастает из архаического и сказочного двоимирия. Мы выбрали именно этот роман трилогии, поскольку в нем сюжетно и на уровне персонажей тематизируется процесс создания художественного произведения. В романе три сюжетные линии, сходящиеся к концу, каждая связана с фокусом внимания одного из центральных персонажей. Одна из этих линий представлена с точки зрения хозяйки художественной галереи – Марли Крушковой и строится как сюжет поиска ею автора художественных произведений – шкатулок, которым в итоге оказывается искусственный интеллект. Найти «художника» Марли должна по заказу мультимиллионера герра Вирека, который давно болен и существует в качестве голографического конструкта в созданном им виртуальном мире, пока его тело находится в поддерживающих жизнь контейнерах. Вирек подозревает, кто является автором шкатулок, и надеется с его помощью вновь обрести телесное существование. Марли выбрана им потому, что выставляла в своей галерее работу Джозефа Корнелла, которая оказалась подделкой. Корнелл – реальный американский художник XX века, работавший в технике ассамбляжа, не имевший специального художественного образования, который делал как раз шкатулки. Марли должна найти автора интуитивно («Герр Вирек платит мне за интуицию» [3, с. 112]). Мы сталкиваемся с тем, что искусство представляется как чистый синтаксис, случайный подбор элементов, осколков прошлого, всякого хлама (реализованная метафора Ахматовой «Когда б вы знали, из какого сора...»), который, тем не менее, вызывает у реципиента эстетическое переживание: «Шкатулка казалась вселенной, поэмой, застывшей в жестких рамках человеческого опыта» [3, с. 21]; «Что останется, думала она, если, имея оригинал, убрать стекло и один за другим вынуть разложенные внутри предметы? Беспольный хлам, обрамленное пространство, быть может, запах пыли» [3, с. 110]; «... Марли в который раз стала всматриваться в шкатулку. Та будто излучала волны боли или какого-то мучительного томления. Марли почудилось, что конструкция с идеальной точностью пробуждает в ней нечто совершенно определенное, но для этой эмоции не находилось названия... Сталкиваясь с тайной, именуемой искусством, иногда лучше всего подходить к ней как ребенок. Ребенок замечает то, что натренированному взгляду представляется само собой разумеющимся, слишком очевидным» [3, с. 110]. Сделав художником искусственный интеллект, Гибсон проблематизирует вопрос о соотношении субъективного и объективного, личного и безличного в искусстве, о соотношении автора и реципиента художественного произведения (тема рецептивной эстетики). Один из персонажей романа – Виган Лудгейт – считает ИИ-шкатулочника богом, а его произведения воспринимает как акт божественной коммуникации: «Виг все повторяет, что Бог любит поговорить с Самим Собой...» [3, с. 244]. Марли, увидев шкатулочника, решает, что творец сам является чьим-то произведением, что для акта творчества необходима личность: «Ты коллаж кого-то другого. Твой творец – вот кто истинный художник. Была ли это безумная дочь? Не имеет значения. Кто-то доставил сюда механизм и, приварив его к куполу, подключил к следам, дорожкам памяти. И рассыпал каким-то образом все изношенные печальные свидетельства человеческой природы одной семьи, оставив их на волю поэта: сортировать и перемешивать. Запечатывать в шкатулки. Я не знаю другого такого удивительного, такого необычайного шедевра, как этот. Не знаю более многозначного жеста...» [3, с. 235].

Гибсон предлагает нам даже сцену диалога автора и реципиента, своеобразный спор между интерпретаторами произведения: «Мои песни – о времени и расстоянии. Печаль – в тебе. Следи за моими руками. Есть только танец. Вещи, которые ты ценишь,

– лишь оболочка» [3, с. 235]. Приведем описание процесса творчества: *«Марли не могла оторвать глаз от манипуляторов, загипнотизированная движением сотен странных рук: вот они выхватывают что-то из водоворота вещей, который сами же и учинили, рассматривают, отвергают. Отвергнутые объекты улетают прочь, сталкиваются с другими, образуя новые сочетания. Узоры перемешивались медленно, непрерывно <...> Башня покачивалась из стороны в сторону, жужжала, металась манипуляторы, заканчивая новую поэму... Впоследствии Марли никогда не могла с уверенностью сказать, были ли голоса реальны, но постепенно начала осознавать, что они были частью той ситуации, когда «реальное» становится лишь еще одной пустой абстракцией. <...> Оглушенная ударом, она продолжала скользить, укачивая шкатулку, вглядываясь через прямоугольник стекла в коллаж из коричневых старых карт и тусклого зеркала. Моря старых картографов были вырезаны, чтобы открыть кусочки облупившегося зеркала, – суша, плывущая по грязному серебру... Она подняла глаза как раз вовремя, чтобы увидеть, как поблескивающая рука схватила парящий в воздухе рукав ее брюссельского пальто. Сумка, которая изящно раскачивалась на кожаном ремешке в полуметре от него, отправилась следом, подхваченная манипулятором с оптическим сенсором и простой клеиной на конце. Марли смотрела, как и ее вещи оказались втянутыми в безостановочный танец рук. Минуту спустя пальто, кружась, вылетело назад. Похоже, из него были вырезаны аккуратные квадратики и прямоугольники, и Марли вдруг осознала, что смеется» [3, с. 233-234].*

Шкатулочник создает последнюю шкатулку из вещей Марли, в буквальном смысле переводя ее историю из одной знаковой системы (естественного языка, на котором она написана нарратором романа) в другую (шкатулку как художественный образ визуального искусства): *«Внутренность за квадратом стекла была гладко выложена кусочками кожи, вырезанными из ее пальто. Семь пронумерованных голофишей поднимались над черно-кожаным полом шкатулки, как миниатюрные надгробия. Мятая обертка от пачки «Галуаз» была распластана по черной коже задника, а рядом с ней – серый в черную полоску спичечный коробок из бара в “Дворе Наполеона”. Вот и все» [3, с. 244].*

Темы иллюзии и реальности, индивидуального и коллективного, личности и объекта поддерживаются в романе на нескольких уровнях. В частности, одним из художественных изобретений Гибсона является «симстим» – «симулированная модель сенсорного восприятия», средство массовой информации, погружающее человека в иллюзию на всех уровнях восприятия. Симстим-конструкты использует Вирек, он фактически существует только в виде такого конструкта и обладает огромными ресурсами для создания собственных иллюзорных миров. Общаясь с Марли в конструкте, он вызывает у нее ощущение размывания границы между иллюзией и реальностью, что усугубляется тем, что он очень точно анализирует ее психологический профиль и манипулирует ею, просчитывая ее поведение, включая ее бунт и бегство. *«Но самым зловещим в симстим-конструкте было на самом деле то, что он заставлял усомниться в реальности всего, что ее окружало. Скажем, витрины магазинов, мимо которых она проходит сейчас с Андреа, тоже могут обернуться плодом воображения. Кто-то из великих сказал: неотъемлемое свойство зеркал в том, что они в определенном смысле вредят душевному здоровью. Если это так, решила Марли, то конструкты вредят куда сильнее» [3, с. 149].*

Марли осознает, что является частью сложного механизма, запущенного герром Виреком: *«Официант – всего лишь часть огромного целого: высокоточный зонд или, быть может, щуп. Целое должно быть больше, гораздо больше. Как она могла вообразить, что можно жить, передвигаться в противоестественном силовом поле состояния Вирека, не подвергаясь при этом силе, искажающей реальность? Выбрав очередной объект – жалкую тряпицу с ярлычком «Марли Крушкова», – Вирек провернул его через чудовищные невидимые жернова своих денег. И объект изменился» [3, с. 80].*

Марли оказывается персонажем мира, созданного Виреком. Однако Вирек – не творец мира романа, есть сюжетная линия, которая остается вне поля его компетенции, и он терпит поражение, погибает.

Оставим за скобками сложность разработки темы виртуального мира в романе Гибсона и трилогии в целом и кратко рассмотрим еще одно классическое для НФ конца XX в. произведение, условно относящееся к киберпанку, однако, несомненно, не укладывающееся ни в какие жанровые рамки, – тетралогия Дэна Симмонса «Песни Гипериона» (1989, 1990, 1996, 1997). Художественно это наиболее сложно организованное из всех рассматриваемых произведений, которое требует отдельного подробного рассмотрения. Отметим поэтому лишь наиболее яркие и бросающиеся в глаза «поэтологические» моменты.

В первую очередь, тетралогия отличается сложная повествовательная организация. Первый роман «Гиперион» состоит из 6 новелл, в каждой из которых один из героев рассказывает свою историю (форма «Декамерона» Боккаччо или «Кентерберийских рассказов» Чосера). Один из рассказчиков – Мартин Силен – писатель, пишущий «Песни Гипериона» (содержащие общий ход событий тетралогии), воплощающий собой вакхическое начало в творчестве (во втором романе он будет распят, после чего воскреснет, и таких циклов гибели и воскресения в его истории было множество). Во втором романе «Падение Гипериона» повествование ведется от лица получеловека – полусинтетического интеллекта – третьего кибрида Джона Китса, который выступает связующим звеном двух повествовательных линий, причем события второй линии он видит во сне. Симмонс пытается создать такого нарратора, который бы обладал внеличной точкой зрения, совмещая, с одной стороны, достижения научно-технического прогресса (искусственный интеллект), с другой – традицию культуры (личность Джона Китса). Прием использования писателя в качестве персонажа и/или рассказчика характерен для творчества Симмонса. В произведении «Друд, или Человек в черном» герой – Чарльз Диккенс, а повествование ведется от лица Уилки Коллинза, в «Колоколе по Хэму» герой – Эрнест Хемингуэй, в «Кострах Эдема» – Марк Твен, в «Пятом сердце» – Генри Джеймс (см. подробнее [8]). Третий и четвертый романы более традиционны – повествование ведется от первого лица, представляют собой мемуары заглавного героя – Рауля Эндимиона, – написанные в «кошачьем ящике Шредингера» в ожидании смерти. Тетралогия в целом характеризуется сложной поэтикой – обилием мифологических сюжетов и мотивов, аллюзий и реминисценций. О мифопоэтике романов Симмонса пишет Ю.П. Хорошевская [15].

Как мы пытались продемонстрировать в этом кратком обзоре, научная фантастика в XX веке отражает основные тенденции «литературы основного потока». Несмотря на жанровые особенности каждого из рассматриваемых произведений, на специфические отличия западной и отечественной фантастической литературы, объединяющим элементом в них оказывается интерес авторов к проблематике творчества в целом и художественного творчества в частности. Вопросы о соотношении иллюзорности и реалистичности, субъективного и всеобщего, эмоционального и рационального в искусстве, взаимодействие искусства и жизни – все это становится объектом внимания в таких разных произведениях, как «Хищные вещи века» и «Град обреченный» Аркадия и Бориса Стругацких, «Повелитель снов» Роджера Желязны, «Граф Ноль» Уильяма Гибсона, «Песни Гипериона» Дэна Симмонса и «Вирт» Джефа Нуна. Обращение к проблематике творчества в литературе есть обращение к пространству рефлексии. Спецификой художественной рефлексии в научной фантастике является то, что она разворачивается на фоне результатов технического и научного творчества, прозрений и размышлений о возможных путях научного и технического развития, позволяя раздвигать границы пространства самоосмысления современного человека.

Список литературы

1. Берковский Н.Я. Романтизм в Германии. СПб.: Азбука-классика, 2001. 512 с.
2. Бочкарева Н.С., Сулова И.В. «Роман о романе» в русской и французской литературах 20-х гг. XX в.: к проблеме типологии // На пути к произведению. К 60-летию Николая Рымаря: сб. ст. Самара: Самар. гуманитар. акад. 2005. С. 150-181.
3. Гибсон У. Граф Ноль. Мона Лиза Овердрайв. М: АСТ, 2005. 514 с.
4. Желязны Р. Повелитель снов // Желязны Р. Кровавый сад. М.: Издательство «АКИМ», 1993. 600 с.
5. Заломкина Г.В. Роман В. Пелевина Iphuck10 как мета-поэтологический // Миргород. 2019. №1 (13). С. 165-189.
6. Ковтун Е.Н. Мир будущего в современной научной фантастике: специфика художественной модели // Проблемы исторической поэтики. 2016. № 4. С. 118-135.
7. Ковтун Е.Н. Художественный вымысел в литературе XX века. М.: Высшая школа, 2008. 408 с.
8. Куликов Е.А. Национальные и культурные коды в романах Дэна Симмонса. Дисс. на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.01.03 – Литература народов стран зарубежья (американская). Нижний Новгород, 2018.
9. Нестеров А.Ю. Проблема определения понятия «фантастическое» // Вестник Томского государственного университета. 2007. № 305. С. 35-41.
10. Нун Дж. Вирт. М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. 316 с.
11. Рымарь Н.Т. Поэтика границы в литературе. Эстетические и поэтологические аспекты проблемы границы как феномена художественного языка. Siedlce, 2016. 334 с.
12. Симмонс Д. Гиперион. Падение Гипериона. Эндимион. Восход Эндимиона. М.: АСТ, 2014.
13. Стругацкий А., Стругацкий Б. Град обреченный: Роман. М.: Текст, 1992. 349 с.
14. Стругацкий А., Стругацкий Б. Попытка к бегству. Трудно быть богом. Хищные вещи века: Повести. М.: Текст, 1992. 415 с.
15. Хорошевская Ю.П. Мифопоэтика фантастического в романе Нила Геймана «Американские боги» и тетралогии Дэна Симмонса «Песни Гипериона». Дисс. на соискание уч. степени канд. филол. наук по специальности 10.01.03 – литература народов стран зарубежья (западноевропейская литература). Ростов-на-Дону, 2018.