

Концепция виртуальной среды в произведениях Виктора Пелевина

Сабитов А.Р., КазГАСА, Алматы, Казахстан
Усембаева Э.Е., КазГАСА, Алматы, Казахстан

Рассматривается концепция организации среды, присутствующая в произведениях В. Пелевина «Омон Ра», «Кормление крокодила Хуфу», «СССР Тайшоу Чжуань» и др. Главным аспектом современной среды, по Пелевину, является ее последовательная виртуализация.

Для создания высокохудожественных проектов организации архитектурной среды архитектору и дизайнеру необходимо смотреть на окружающий мир глазами современников, видящими и ощущающими те изменения, которые отличают действительность сегодняшнего дня от дня вчерашнего. Так, восприятие современной действительности за последние пятнадцать-двадцать лет подверглось сильнейшей трансформации. Причиной этому послужили радикальные ее изменения. Причем обусловили эти изменения крах советской идеологической системы и последовавшие за ним геополитические процессы. Следующим важнейшим фактором, изменившим взгляд на реальный мир, стала революция в развитии компьютерной техники. Благодаря этому раздвинулись границы застывшего и наглухо замкнутого на самом себе мира советского человека. В искусстве, и, в частности, в экранных искусствах, следствием этой трансформации действительности явилась ее тотальная виртуализация. Художником, которому удалось дать наиболее убедительный творческий анализ этой постоянно меняющейся и виртуализирующейся действительности, стал российский прозаик Виктор Пелевин.

Развитие кинематографа оказало существенное влияние на современную художественную прозу. Можно смело утверждать, что она стала во многом «кинематографичнее», то есть сформулированная в первой половине двадцатого века А.Г. Ржешевским концепция «эмоционального сценария» во многом определила и дальнейшее развитие художественной прозы. Это, прежде всего, речевой аскетизм, попытки свести описания к подобию ремарок, стремление к воспроизведению с помощью зрительных образов особой эмоциональной атмосферы и специфической пространственной среды, широкое применение различных форм коллажа, активное применение известных и узнаваемых зрительных образов, способствующее легкой их «визуализации» в воображении читателя [1]. Все это в случае удачи приводит к созданию текстового эквивалента кинематографического действия. Практически все эти приемы активно применяет в своем творчестве В. Пелевин. Именно они во многом определяют его популярность у молодого читателя [2].

В конце восьмидесятых Виктор Пелевин стал известен как писатель-фантаст. Известность пришла к нему после публикации в журнале «Знамя» повести «Омон Ра», в которой вся история советской космонавтики

представлена как грандиозный блеф: никаких технических достижений, по Пелевину, не было и нет, поскольку на месте каждого технического узла ракеты сидит советский камикадзе, выполняющий задание и после этого гибнущий. Повесть была воспринята как злая сатира на тотальный обман советской пропаганды. Однако литературный критик Сергей Кузнецов одним из первых отметил принципиальную важность неожиданно «солипсистского» финала «Омона Ра», в котором выясняется, что никакие ракеты никуда и не думали лететь [3]. Все космические полеты происходили только в сознании обреченных на смерть «космонавтов», поскольку «достаточно одной чистой и честной души, чтобы на далекой Луне взвилось красное знамя победившего социализма. Но одна такая душа хотя бы на один миг необходима, потому что именно в ней взвьется это знамя» [4]. Такая позиция автора стала первым шагом в сторону легитимизации воображаемого, виртуального пространства в современном российском искусстве.

В большей степени, чем к фантастике или сатире, книги В. Пелевина могут быть отнесены к традиции мистической литературы. Еще в советское время он переводил книги Карлоса Кастанеды и до сих пор сохранил острый интерес к эзотерическому знанию, «измененным состояниям сознания» и альтернативным реальностям, каковым является, в том числе, и компьютерный виртуальный мир. Пелевин верит в иллюзорный характер той реальности, в которой мы живем. Но, по мнению Пелевина, в наших силах осознать иллюзорность своей жизни и выйти навстречу подлинному Бытию [3]. Так это и происходит с героями большинства его поздних книг: цыплятами, вырывающимися за окна инкубатора («Отшельник и Шестипалый»), мотыльком Митей, превращающимся в светлячка («Жизнь насекомых»), рассказчиком «Желтой стрелы», сошедшим, в конце концов, с бесконечного поезда, движущегося к «разрушенному мосту», а также Чапаевым, Анкой и Петром, погружающихся в финале романа в «Условную реку абсолютной любви» — сокращенно «Урал».

Действие рассказа «Кормление крокодила Хуфу» происходит во Франции. Трое русских откровенно несимпатичных туристов отправляются в небольшой городок на юге страны, чтобы увидеть искусство местного фокусника. В рассказе с первых строк обозначается тема тумана. Он плотной пеленой окутывает место действия, поэтому имеет место «полная пространственная дезориентация». Туристы оказались единственными зрителями на представлении. Все трюки «престижиджигитатора» кажутся им убогими. И фокусник, что бы как-то удивить зрителей, показывает им номер «Кормление крокодила Хуфу». В конце фокуса, не выходя из тумана, все трое оказываются на строительстве пирамиды Хуфу в качестве рабов, возящих на тачках щебень.

Этот пелевинский текст по своей природе кинематографичен. Все описываемые в нем чудеса могут быть легко воспроизведены при кино съемке даже без применения спецэффектов, однако это не сделает рассказываемую историю менее загадочной.

Художественным пространством в рассказе является окутанная плотным туманом пустая автостоянка, которая через несколько шагов переходит в дно «древнеегипетской» каменоломни.

Рассказ «СССР Тайшоу Чжуань» написан как пародия на известные китайские тексты. Так, Пелевин привлекает популярный сюжет Жуан-цзы про сон, в котором философ видел себя бабочкой. А своей стилистикой рассказ соотносится с известными «Рассказами Ляо Джая о чудесном» Пу Сунь Линя. Это довольно нелепая история о том, как бедный китайский крестьянин Джан седьмой в своем сне становится «Сыном хлеба» - правителем СССР.

Пространство рассказа подчеркнуто виртуализировано. В нем огромная страна сводится к нескольким центральным улицам столицы, которые, в конце-концов, оказываются старым японским танком, заваленным слоем мусора. Москвичи в этом рассказе, соответственно, превращаются в муравьев, ползающих по Большой и Малой Бронной, Пушкинской площади и Останкинской телебашне, то есть по ржавой броне, пушке и радиоантенне танка, когда-то подбитого и брошенного во дворе Джана.

Такие манипуляции с пространством – введение сновидческой реальности, при которой происходит изменение масштаба, подмена одного пространственного объекта (страна) другим (город), локализация объекта в пределах определенных границ, стирают грань между явью и сном, большим и малым и превращают человеческую жизнь в существование в мире, не имеющем точек опоры, дематериализованном и безграничном.

Виртуализация современной действительности для Пелевина является одним из условий игры, в которую он играет сам и втягивает своих читателей. Он создает не только виртуальное пространство в своих текстах, но и создает виртуальных персонажей, как это происходит, например, в повести «Принц Госплана» (1991). Структура этой повести соотносится с уровнями игры. Так введение называется Loading, глава 1 «LEVEL 1» и т.д.

Тема всей книги - переплетение житейской действительности и фантастической виртуальности. Главный герой повести – программист. Он живет и работает в постперестроечной Москве и постоянно играет в компьютерную игру «Принц Персии». Это занятие занимает практически всё его время. Два мира постоянно пересекаются и перемешиваются, герой уже не может понять, в какой из реальностей он находится и кто он на самом деле – бабочка или китайский философ, увлеченный игрок или принц, подвергающийся постоянным опасностям.

Пронизанная тяжелой иронией атмосфера повести органично присутствует в двух параллельно существующих в повести мирах - виртуализирующейся и исчезающей на глазах, уходящей в небытие советской действительности и мира компьютерной игры, который по ходу действия материализуется и обрастает бытовыми подробностями и деталями. В конце повести эти два пространства сливаются в одно и становятся новым миром, одновременно нелепым, смешным и отчасти пугающим.

В этой повести В. Пелевина впервые в постсоветское время было заявлено о факте существования виртуализированного киберпространства и приведены

некоторые его характеристики. В трактовке писателя оно представляет собой сюрреалистический гибрид советской городской среды (фрагменты уличной застройки, интерьеры советских учреждений и жилые пространства) и условной ориентальной экзотики. Все это разбавляется характерными деталями грядущей вестернизации. Атмосфера, присутствующая в пелевинском киберпространстве соотносится с атмосферой царившей в советском обществе в начале девяностых годов - тотальная неуверенность и затаившийся в глубине души страх в ожидания худшего будущего, утрата моральных ориентиров.

Таким образом, В. Пелевин в своем творчестве развивает представления о виртуальном пространстве и обозначает ряд его свойств. Так, он придает ему качества сновидческой реальности, пересекающейся с современной действительностью, когда в одном пространстве совмещаются два периода времени, отделенные друг от друга значительной временной дистанцией, совмещение реальной бытовой действительности и реальности иллюзорной.

Все эти особенности виртуального пространства впоследствии получают свое развитие в кинематографе, и, в частности, в таких кинокартинах, как «Куда приводят мечты», «Матрица», «Начало» и др. В архитектуре и средовом дизайне «виртуализация» проектируемых пространств подчеркивается активной работой с большими стеклянными плоскостями, источниками света и новыми формами видеопроекции, включенными в интерьер наряду с традиционными его составляющими. Все эти приемы изменяют характер пространства, делают его современным и легко соотносимым с художественным пространством кино и компьютерных игр.

Источники:

1. Белова Л. Сквозь время: Очерки советской кинодраматургии. –М.: Искусство, 1978. – 315 с.
2. Кузнецов С. Василий Иванович Чапаев на пути война// газета «Коммерсантъ-daily» 27 июня 1996 г.
3. Кузнецов С. Самый модный писатель // журнал «Огонек», No.35, 1996.
4. Пелевин В. Generation "П". - М.: Вагриус, 1999. – 211 с.

Доклад и публикация в сборнике «Архитектура, дизайн и строительство в условиях высокогорья». Труды международной научно-практической конференции 27-28 апреля 2012.- Бишкек, 2012. – С. 159-163.