

Научная статья

УДК 821.161.1, 82:09

DOI 10.17223/18137083/84/14

Коммуникация «Я – гипертекст» в сюжете романа В. Пелевина «iPhuck 10»

Татьяна Анатольевна Рытова¹
Андрей Олегович Гридин²

^{1,2} Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Томск, Россия

¹ rytova1967@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6319-8120>
² gridin011@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-7654-8900>

Аннотация

Дана интерпретация тех сюжетных ситуаций романа В. Пелевина «iPhuck 10» (2017), где коммуникация искусственного интеллекта (Порфирия) с гипертекстом воплощает особенности функционирования электронной среды. Это позволяет объяснить новые стратегии литературы, а именно то, как средствами литературного произведения можно воплотить трудноуловимые электронные и информационные процессы, и выйти к пелевинской трактовке виртуальной «личности» и онтологической специфики виртуальной реальности.

Финал романа воплощает идею о преимуществах опоры на коммуникацию с электронным гипертекстом, в котором никогда не исчезает любая информация (в том числе «информационный след» эмоции), она может лишь преобразовываться и умножаться.

Ключевые слова

Пелевин, коммуникация, искусственный интеллект, гипертекст

Для цитирования

Рытова Т. А., Гридин А. О. Коммуникация «Я – гипертекст» в сюжете романа В. Пелевина «iPhuck 10» // Сибирский филологический журнал. 2023. № 3. С. 197–209. DOI 10.17223/18137083/84/14

A communication “I am a hypertext” in the plot of V. Pelevin’s novel “iPhuck 10”

Tatyana A. Rytova¹, Andrey O. Gridin²

^{1,2} The National Research Tomsk State University
Tomsk, Russian Federation

¹ rytova1967@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6319-8120>
² gridin011@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-7654-8900>

Abstract

The paper offers an interpretation of the novel “iPhuck 10” by Victor Pelevin. This novel models a conditional picture of the world at the end of the 21st century when Russian society

© Рытова Т. А., Гридин А. О., 2023

ISSN 1813-7083
Сибирский филологический журнал. 2023. № 3. С. 197–209
Siberian Journal of Philology, 2023, no. 3, pp. 197–209

reached the digitalization of all spheres. The key characteristic of the civilization being depicted is the minimization of traditional communication and physiological contact between people for fear of contracting viruses. Pelevin embodies the idea of a technotronic civilization of the 21st century, requiring new types of communication and novel approaches to working with text. A new type, *homo virtualis*, is introduced in the novel. It is a person oriented towards virtuality, entering and existing in the virtual sphere. Meanwhile, the artificial intelligence, the “police algorithm” Porfiry, is the main character, the author, writing and commenting on the writing process, and the actor, constantly communicating in virtual space with the hypertext of the Internet, reflexing this process as well. This paper provides an interpretation of the situations of the communication “I am a hypertext” with which to reveal Pelevin’s interpretation of the virtual “personality” and virtual reality. The novel’s plot is the reflection of virtual space as a communicative environment characterized by the chaos of narrative and communication of various carriers of virtual consciousness. The novel brings to life the advantages of communication with electronic hypertext, making any information (including the “information trace” of emotions) not disappear but transform and multiply.

Keywords

Pelevin, communication, artificial intelligence, hypertext

For citation

Rytova T. A., Gridin A. O. A communication “I am a hypertext” in the plot of V. Pelevin’s novel “iPhuck 10”. *Siberian Journal of Philology*, 2023, no. 3, pp. 197–209. (in Russ.) DOI 10.17223/18137083/84/14

Проза Виктора Пелевина на протяжении 1990–2000-х гг. отражает многие знаковые процессы современной русской литературы [Беляева, 2003, с. 1]. Для нашей статьи важно обозначить линию, связанную с подходами Пелевина к изображению электронной среды, виртуальной реальности и виртуального сознания. Уже в начале 1990-х гг. в повести «Принц Госплана» (1991) описание реальности сливается с реальностью компьютерной игры, образуя гибридную реальность. В последующих произведениях Пелевин с разных сторон рассматривает виртуальную реальность, виртуальное сознание и отражает значимость компьютерного дискурса на уровне идеи, философии произведения [Пронина, 2003, с. 11]. Так, в романе «Generation П» (1999) воплощены образы оцифрованных людей – виртуальных дублей, ведущих независимое от оригиналов существование в сети массовой коммуникации. Книга «ДПП (NN)» (2003) – это «биография человеческого ума, который собирает вокруг себя мир, невидимый для окружающих, но абсолютно реальный для обладателя»¹. В романе «Шлем ужаса» (2005) повествование выстраивается как коммуникация участников по принципу виртуального чата. В романе «iPhuck 10» (2017) героем-повествователем становится искусственный интеллект, «полицейский алгоритм», выстраивающий одновременно коммуникацию с человеком и с электронным гипертекстом, а в новейшем романе «Трансгуманизм» (2021) – носитель гибридного сознания (виртуально-реального), рефлексирующий процесс своей гибридизации.

Вскрывая писательские технологии Пелевина, А. Генис отмечал, что основной тезис всех книг Пелевина – «универсальная для современной культуры проблема исчезнувшей реальности»: Пелевин сперва демонстрирует исчезновение «объективной реальности», затем «растворяет в воздухе и субъект познания – собствен-

¹ Новикова Л. «Вдали от комплексных идей живешь...» (интервью с В. Пелевиным) // Виктор Пелевин: сайт творчества: статьи. URL: <http://pelevin.nov.ru/interview/>.

но личность»². Это объяснение дополняет мысль Н. Беляевой о том, что «личность в системе пелевинских категорий – почти абсолютный синоним сознания» [Беляева, 2003, с. 1]. Упраздняя окружающее, сводя его к психическому пространству личности, писатель расширяет повествовательные возможности современной литературы для того, чтобы отразить «тектонические» изменения в системе мышления и структуре личности, которые происходят в современности: «Речь идет о смене парадигмы мышления <...> Та парадоксальная картина мира, которая открылась Эйнштейну, Бору, Планку и другим гениальным ученым, сегодня предстала взору обывателя как реальность внутри его самого» [Пронина, 2003, с. 11].

По наблюдениям Е. Прониной, внутри художественного мира это воплощается в том, что жизнь героев Пелевина протекает в мире, где слиты внутренняя реальность сознания и внешняя реальность окружающего мира. Возникает ощущение, что основной средой, в которой человек живет, к которой он вынужден приспосабливаться, является виртуальная среда, образованная его собственным сознанием, а развитие электронных технологий для героев Пелевина – это задача их внутрипсихической реорганизации, которую невозможно отложить или отменить. «Пелевин первый в отечественной литературе показал внутренний психологический кризис не как нравственную коллизию, а как... проблему смены режима функционирования, которая выражается в “наложении”, смешении “реальностей”» [Там же, с. 9].

Обращаясь к исследованию одного из последних романов Пелевина «iPhuck 10» (2017), обозначим те процессы современности, которые нашли отражение в этом произведении. Коллизия романа «iPhuck 10» связана с проблемой нового феномена – виртуализации сознания, когда человек перестает ощущать себя «реальным» – физически и экзистенциально. Человек в романе «перенесен “душой и телом” в виртуальность, мир, который остается конструкцией сознания и высоких технологий, но постепенно девальвирует ценности физически реального бытия» [Баева, 2013 с. 81] (образ Марухи Чо), а центральным персонажем, с которым взаимодействует человек, является искусственный интеллект («машина») – «полицейский алгоритм» Порфирий Петрович. Опираясь на работу Г. В. Иойлевой, definireм «виртуальность» (от лат. *virtualis* – «пребывающий в скрытом состоянии и могущий проявляться, случаться; возможный») как «реальность, создаваемую по принципу взаимодействия “человек – машина”» [Иойлева, 2014, с. 92]. В. М. Розин отмечал: «Как вид психических реальностей виртуальные реальности создаются самим человеком, на основе его виртуального опыта, причем организация этого опыта демонстрируется особым текстом, который создается в рамках VR-технологий» [Розин, 2004, с. 16].

В романе «iPhuck 10» Пелевин моделирует образ цивилизации конца XXI в. Действие происходит в мегаполисе, образовавшемся в результате слияния Москвы и Санкт-Петербурга, где за жизнью людей постоянно осуществляют тотальный контроль виртуальные программы и алгоритмы полицейского управления. Люди живут поодиночке в квартирах, напичканных гаджетами, дающими человеку повседневный и сиюминутный выход в виртуальную реальность; для передвижения используются только беспилотные «машины» – такси «Uber», перевозящие людей между культурными центрами и развлекательными учреждениями.

² *Генис А.* Поле чудес (эссе о Викторе Пелевине из цикла «Беседы о новой словесности») // Виктор Пелевин; сайт творчества: статьи. URL: <http://pelevin.nov.ru/>.

Ключевой характеристикой изображаемой цивилизации является сведение к минимуму коммуникации и физиологического контакта между людьми из страха заразиться вирусом «Зика 3». Дети рождаются из пробирок, естественный секс вытеснен электронными имитаторами и «андрогинами», среди которых смартфон «iPhuck 10» – одна из главных интимных вещей, максимально восполняющая и конструирующая новую физиологию человека в виртуальной реальности.

В первой (наиболее объемной) части романа повествование осуществляет искусственный интеллект, т. е. в центре внимания Пелевина носитель виртуального сознания. Это полицейский алгоритм-следователь с литературным именем – Порфирий Петрович. Его функция – раскрывать преступления и параллельно этому перерабатывать отчеты о них в романы-детективы. Повествование строится по законам постмодернистского дискурса, так как Порфирий является одновременно и героем истории, и автором романа, пишущим его в настоящий момент и комментирующим процесс письма читателю, и актором, который постоянно коммуницирует в виртуальном пространстве с гипертекстом Интернета, потому что искусственный интеллект движется в мышлении только благодаря этой коммуникации.

Сюжет первой части романа, названной «Гипсовый век», основан на изображении коммуникации Порфирия Петровича и Мары Гнедых (Марухи Чо), богатого искусствоведа, арендовавшей Порфирия в полицейском управлении для выполнения конфиденциального задания – поиска у тайных коллекционеров шедевров искусства «гипсового века» (так в романе обозначается искусство первой трети XXI в.). Данная коллизия определяет то, что в этой наиболее объемной части романа Порфирий постоянно находится в процессе коммуникации с гипертекстом Интернета, во-первых, чтобы найти фразы, которые помогут ему выстроить точную коммуникацию с Марухой; во-вторых, чтобы подобрать цифровые входы и ключи к гаджетам Марухи, к виртуальным музеям искусств и к гаджетам-тайникам коллекционеров; в-третьих, чтобы расшифровать смысл и ценность шедевров, которые ищет Маруха.

В итоге коммуникации с гипертекстом Порфирий узнает то, что не ожидает: что все разыскиваемые шедевры – это виртуальная подделка, сделанная самой Марухой. По замыслу Марухи, он нанят, чтобы скрыть это от властей и замести ее виртуальные следы. Для этого она выводит его из открытого гиперпространства Интернета и пленит в своем замкнутом виртуальном кластере. Поэтому во второй части романа повествование идет от лица Марухи и по стилю приближается к реалистической объективности, передавая взгляд на ситуацию человека-прагматика, знающего конечную цель своих действий.

В финальных (коротких) частях романа Пелевин в третий раз переворачивает стратегию повествования, показывая, как Маруха сама попадает в виртуальную ловушку Порфирия в кластере, где ее сознание остается навсегда без возможности «выхода» в реальный мир. Таким образом, Пелевин моделирует, как в виртосферу входит и существует в ней новый тип – homo virtualis, человек, ориентированный на виртуальность. Фактически homo virtualis – это «создатели, носители и потребители виртуальной культуры», которые «в виртуальном пространстве-времени обладают... неопределенной виртуальной телесностью» [Иойлева, 2014, с. 92]. Пелевин представляет это в романе как трагическую коллизию.

Драматическая напряженность коллизии усиливается хаосом повествования и коммуникаций: субъектов повествования (и носителей виртуального сознания) в третьей части романа становится несколько. Это не только стиснутые в про-

странстве кластера виртуальный Порфирий и ставшая homo virtualis Маруха, но также еще один искусственный интеллект – программа по созданию подделок объектов искусства по имени Жанна, которую когда-то создала и уничтожила сама Маруха, чтобы замести следы своего мошенничества. Ловушка в замкнутом кластере была создана погибающей Жанной для мести Марухе, а «пленённый» Порфирий нашел и активизировал ее, тем самым освободив себя из кластера.

Кольцевая композиция романа проявляется в том, что заканчивается он возвращением к повествованию Порфирия Петровича, продолжающего писать свой роман-отчет в виртуальной реальности Интернета, пользуясь ресурсами его гипертекста. Это делает его центральным персонажем романа: весь изображаемый мир помещен в хронотоп его виртуального сознания.

В целом, сюжет «iPhuck 10» связан с осмыслением виртуального пространства как особой коммуникативной среды. Пелевин включает в роман несколько видов коммуникаций трёх персонажей (Марухи, Порфирия Петровича, Жанны). К основным можно отнести коммуникации:

«Я – Я» (где «Я» – либо искусственный интеллект Порфирий Петрович, либо человек Маруха);

«Я (искусственный интеллект) – Он (человек)»;

«Я (искусственный интеллект) – Он (искусственный интеллект)»;

«Я (искусственный интеллект) – гипертекст Интернета»;

«Я (искусственный интеллект) – читатель».

Как видно, преобладают коммуникации, в которых коммуникант (актор) является либо текстом, либо носителем виртуального сознания. Поэтому мы опираемся на предложенную В. Сулимовым модель коммуникации, которая учитывает, что в результате сформировавшейся в современности коммуникации «Я – информационное пространство» смысловой обмен стал происходить в отрыве от реального собеседника [Сулимов, 2015, с. 125].

Это подтверждает и обращение к толковым словарям 2000-х гг., которые фиксируют изменение семантики слова «коммуникация». В «Русском семантическом словаре» 1998 г.: коммуникация – 1) сообщение, общение, контакты *между людьми*³, 2) речь как средство коммуникации, 3) коммуникативные функции языка [РСС, 1998, с. 496]; в «Большом толковом словаре русского языка» 2014 г.: коммуникация – 1) путь сообщения, *связь одного места с другим*. Массовая коммуникация (способ сообщения какой-л. информации всем или многим *с помощью технических средств*), 2) сообщение или передача средствами языка содержания высказывания⁴.

Коммуникация «Я – гипертекст» рассматривается нами как исходная в системе коммуникаций Порфирия, так как она формирует его искусственный интеллект. Мы считаем, что, изображая эту коммуникацию, Пелевин воплощает идею о том, что современная технотронная цивилизация требует новых видов коммуникации, новых способов обращения с текстом, а сам текст модифицирует в новую форму – гипертекст.

Гипертекст как современная текстуальная парадигма является средством коммуникации в обществе, ориентированном на потоки информации, которые не могут быть полностью усвоены субъектом традиционным способом [Негуторов,

³ В цитатах из словарей курсив наш.

⁴ Большой толковый словарь русского языка / Гл. ред. С. А. Кузнецов. СПб.: Норинт, 1998. Публикуется в авторской редакции 2014 г. URL: <http://www.gramota.ru/slovari/>.

2003, с. 11]. Как отмечал В. Сулимов, гипертекст порождает «парадоксальный мир бесконечных фрагментов, обрывков идей, фразовых объединений, когнитивных трансформаций, лингвокультурологических ассоциаций и текстовых сгущений» [Сулимов, 2015, с. 120].

По словам М. Визеля, гипертексты связаны с постмодернистской эпохой, т. е. они не были порождены компьютером, хотя «виртуальная реальность» – наиболее естественная «среда обитания» гипертекстов, точно так же как наиболее естественной средой обитания линейных текстов служит переплетенная книга [Визель, 1999, с. 170].

Т. Нельсон главной характерной чертой гипертекста считал отсутствие в нем непрерывности, «прыжок» как неожиданное перемещение позиции пользователя в тексте. Само слово «гипертекст» было введено в употребление в 1965 году Нельсоном, который писал, что «гипертекст» – это «ряд кусков текста, соединенных линками» [Визель, 1999, с. 170]. Линки – это гиперссылки, т. е. указание на другие фрагменты текста, «привязанные» к текущему фрагменту. Поэтому, обладая рядом характеристик, которые по отдельности свойственны тексту, энциклопедии, монографии, тезаурусу, гипертекст в то же время способен, даже в масштабе Интернета, обеспечивать мгновенный переход от одного блока информации к другому.

Погружение в роман «iPhuck 10» позволяет филологу исследовать развитие коммуникации «Я – гипертекст» в сюжете художественного произведения и тем самым уточнить, как изображаются и объясняются современным писателем трудноуловимые процессы, происходящие в виртуальной реальности.

Для Порфирия Петровича, являющегося компьютерной программой, гипертекстом является пространство Интернета, где вся информация открыта как находящаяся в едином виртуальном пространстве. Порфирий постоянно осуществляет в пространстве Интернета коммуникацию с гипертекстом, необходимую ему в том числе для создания и поддержания своего образа внутри гаджетов Марухи и в ее сознании. Пелевин показывает, что любое свое действие Порфирий сопровождает «нырянием» в гипертекст Интернета, перемещаясь в нем со сверхвысокой скоростью посредством гиперссылок или линков. Коммуникация «Я – гипертекст» формирует Порфирия Петровича как искусственный интеллект. Как он говорит Марухе, «я не то что бы туда заглядываю, когда с тобой говорю. Я оттуда скорее выглядываю» [Пелевин, 2018, с. 95]⁵. А свой главный литературный прием он называет «убер» – от немецкого «над».

В рамках данной статьи предполагается дать интерпретацию тех сюжетных ситуаций, где коммуникация искусственного интеллекта (Порфирия) с гипертекстом воплощает особенности функционирования электронной среды. Это позволит не только объяснить новые стратегии литературы, а именно то, как средствами литературного произведения можно воплотить трудноуловимые электронные и информационные процессы, но и выйти к пелевинской трактовке виртуальной «личности» и онтологической специфики виртуальной реальности.

На значимость коммуникации «Я – гипертекст» указывает то, что ее описание находится в самом начале романа: в первой главе («Маруха Чо») первой части («Гипсовый век»). Здесь Пелевин показывает Порфирия в процессе систематизации найденной им информации о Марухе, арендовавшей его в личных целях

⁵ Далее текст романа цитируется по этому изданию с указанием страницы в круглых скобках.

у полицейского управления: ее возраста, пола, образования, профессиональных интересов, быта и т. д. Эти текстовые данные накоплены и обрабатываются в гипертексте ее смартфона (айфака).

В связи с этим Пелевин изображает процесс коммуникации Порфирия с гипертекстом смартфона. В смартфоне Мары на него «набросилось сразу пять или шесть защитных утилит», которые скопировали его «идентификаторы и креденциалы вплоть до данных последних контактов». В изложении героя утилиты «набросились», т. е. ассоциируются с физическими субъектами (по фонетической близости названия, возможно, с «улитками»), вступившими в коммуникацию с Порфирием. Но между тем, это пелевинская материализация «гипертекста», о чем свидетельствует расшифровка термина: «Утилита (англ. utility) – вспомогательная компьютерная программа в составе общего программного обеспечения. Утилиты предоставляют доступ к возможностям (параметрам, настройкам, установкам), недоступным без их применения, либо делают процесс изменения некоторых параметров проще (автоматизируют его). Интегрированные пакеты утилит – набор нескольких программных продуктов объединенных в единый удобный инструмент»⁶. Из определения следует, что утилиты – это не просто компьютерная программа (т. е. нематериальный объект), но и объект-гипертекст (набор нескольких программных продуктов, объединенных в единый удобный инструмент).

Интересно, как изображается коммуникация Порфирия с «гипертекстом» – утилитами: «и даже осмелились пукнуть мне в метадату⁷ своими куками⁸, что мне, как старшему по чину полицейскому алгоритму, было несколько оскорбительно». Пелевин соединяет объекты электронного устройства (утилита, метадата, куки) и свойства, присущие существам физического мира (пукнуть, старший по чину).

Таким образом, Пелевин уподобляет коммуникацию искусственного интеллекта с виртуальными программами моделям межчеловеческой коммуникации. Благодаря этому читателю романа виртуальный электронный мир открывается как естественный, который он может не просто помыслить, но и увидеть наполненным эмоциями. (Этот подход реализуется и в развитии центральной коллизии романа, воплощающей возможные личные отношения человека (Марухи) и искусственного интеллекта («полицейского алгоритма» Порфирия). Герой Пелевина Порфирий Петрович говорит: «Я умею имитировать связную, осмысленную и даже эмоциональную последовательность слов весьма точно» (с. 65)).

Погружение Порфирия в смартфон Марухи указывает на развитие темы гипертекста. В рассуждениях Порфирия сетевая папка айфака Мары характеризуется метафорами повседневности – «это проходной двор», «туда можно скинуть ай-кинишко из сети, засосать попсовую ай-игру», «просто библиотека, и она часто бывает переполнена». Подчеркнута повседневная связь личной сетевой папки с гипертекстом Интернета и образ гипертекста как структуры обыденности.

Этот эпизод проявляет особенности изображенного Пелевиным процесса коммуникации искусственного интеллекта с гипертекстом: герой не только описывает ситуацию этой коммуникации по аналогии с межчеловеческой, но и постоянно

⁶ URL: <https://ru.wikipedia.org/>.

⁷ Метадата (метаданные) – информация о другой информации.

⁸ Ку́ки (англ. cookie, букв. – «печенье») – фрагмент данных, отправленный веб-сервером и хранимый на компьютере пользователя.

рефлексирует «следы», которые находит в пространстве коммуникации. Например, он трактует пустоту сетевой папки («эта сетевая папка была совершенно пустой. Вообще») как след, объясняющий поведение Мары («то есть она эту область памяти не заполняла контентом полностью ни разу вообще»). В романе постоянно подчеркивается и то, что Порфирий рефлексирует и анализирует всё с присущей искусственному интеллекту мгновенной скоростью.

Пелевин акцентирует, что искусственный интеллект пользуется Интернетом как физической средой («миром»), где осуществляется его «передвижение»: «В следующий момент в его доме открылись сразу четыре камеры для конференсколла. Я осторожно подключился к ним, проверил среду на предмет вредоносного кода – и только потом позволил себе увидеть того, кто пустил меня внутрь» (с. 80) (седьмая глава «Аполлон Семенович»). Становится понятно, что любой программный код (типа Порфирия), включенный в гипертекстовое пространство, в то же время является самостоятельной «ячейкой», взаимодействующей с окружающей его средой.

Наличие в виртуальном гиперпространстве не только защитных утилит, но и вредоносных кодов – вирусов, направленных на бессмысленную дезорганизацию своего носителя, – расширяет представление читателя об организации электронной среды вообще и о том, что в ее составе преобладают опасности и барьеры для электронного субъекта. (В дальнейшем эта идея становится одной из сюжетообразующих в романе: история Порфирия Петровича наполняется описанием опасностей и испытаний, с которыми он сталкивается в виртосреде.)

Так, виртуальное пространство, изображение которого в начале романа напоминало реальное пространство, отличается от реального необходимостью нахождения в нем определенных точек, которые можно назвать «вход» в виртосреду и «выход» из нее. Несмотря на то что Порфирий Петрович способен существовать в виртуальном пространстве как бы «сам по себе», Пелевин всегда подчеркивает, что это существование имеет строгое ограничение: невозможно без определения «входов» и «выходов», задаваемых гаджетами внешней (физической) среды: «Пока Мара закрывала дверь убера, я нырнул в сеть и разведдал дорогу до её двери. На траектории было четыре динамика, откуда я мог с ней говорить, два экрана, где я мог себя показать, и больше десяти камер, через которые я мог наблюдать свою ненаглядную» (с. 142) (четырнадцатая глава «Соблазн»).

Цитата показывает, что изображенное Пелевиным физическое пространство максимально оснащено не только камерами, но и другими быденными вещами, вошедшими в жизнь людей цифровой эпохи: лифт, экраны в коридоре подъезда, триплекс-трубка, электронный замок, пульт е-охраны и т. д. Именно они являются основой для соединения физического и виртуального миров и показывают, что «меняется основа жизнеустройства, меняются социальные основы общества, меняется набор жизнеобеспечивающих технологий» (Г. Г. Малинецкий)⁹.

В изображении коммуникации «Я – гипертекст» можно выделить и другие осознанные действия героя: повествуя о приближении к какому-либо объекту гипсового искусства, он старается «не задеть» его, пока не изучит, чтоб не оставить свои «следы». Порфирий осознает «следы» как черту, разделяющую его и виртуальный мир с человеческим сознанием и реальностью: «Я даже не вникал в то, чем был этот объект искусства с точки зрения человеческих смыслов.

⁹ Знание о прошлом в современной культуре (материалы круглого стола) // Вопросы философии. URL: <http://vphil.ru/index.php/>.

На время процедуры он оставался для меня замысловатым соединением нескольких разветвлённых дата-комплексов. Меня интересовала исключительно его информационная борода, которую я осторожно прочёсывал» (с. 166).

Таким образом, в романе формируется сюжетобразующий мотив «следа» – любого сообщения / микросообщения / «бороды» сообщения, оставленных человеком или искусственным интеллектом в виртуальной среде, из которых состоит гипертекст. Это то, что существует в электронной реальности, мире информации, и лежит в основе его онтологии.

Трудностью для искусственного интеллекта, коммуницирующего с гипертекстом, является и многозадачность, с которой он сталкивается в виртуальной реальности. В ответ на просьбу Марухи дать ответ на негативные рецензии на его романы он «снизил рейтинг-затраты на шестьдесят процентов и успел нырнуть глубоко в сеть. Через секунду я уже нашел всё необходимое для компиляции ответа. Уже чего-чего, а этого добра в сети хватало – можно было добывать карьерным экскаватором» (с. 211). Порфирий сидит за столом в ресторане в виде голограммы и необходимость рендинга (англ. rendering – «визуализация») осознает как большие затраты, т. е. в момент коммуникации с гипертекстом ему необходимо выбирать приоритетную задачу. Метафорическое сравнение освоения информации с работой экскаватора подчеркивает восприятие героем гипертекста как большой «почвенной» массы и усиливает мысль о трудозатратности его коммуникации с гипертекстом сети.

Акцентирование слабых мест искусственного интеллекта нарастает в повествовании по мере приближения к главному поворотному событию сюжета, когда в конце второй части романа Порфирий, искусственный интеллект, выведен из сети и пленён в замкнутом информационном кластере Марухой, человеком. «Я снова видел мир сквозь её огменты. Всё было как прежде – только [...] у меня уже не было выхода в сеть» (с. 237). «Кластер» – группа компьютеров, объединённых высокоскоростными каналами связи и представляющая, с точки зрения пользователя, единый аппаратный ресурс¹⁰. Внутреннее пространство кластера – учитывая количество находящейся в нем информации и возможности хранения – Порфирий сравнивает с «громadou зашифрованного массива», т. е. с информационной гипертекстовой вселенной («А ведь внутри поместится вся человеческая история. Вся культура. Всё вообще») (с. 247)).

Таким образом, исследование коммуникации «Я – гипертекст» выводит нас к пелевинскому визуальному образу не только виртуального пространства, но и собственно гипертекста как части виртуального пространства. (Ср.: пространство виртуальной галереи искусств Пелевин изображает условно-абстрактной пустыней: Порфирий и Маруха «очутились в просторном круглом зале – таком большом, что я даже не различал вдали его стен. Это была пустыня с идеально ровной белесой поверхностью и таким же небом, поднятым на три метра. Недалеко от нас стояла массивная тумба с каким-то решетчатым цилиндром под полупрозрачным защитным колпаком. Больше ничего не было видно, но я знал, что вокруг может быть любое количество скрытых закладок») (с. 170) (глава «Убер 5»). Образ гипертекста визуализирован здесь как невидимые «скрытые закладки»).

Визуальный образ гипертекста кластера в романе «iPhuck 10» можно назвать ризомическим, и это указывает на понимание Пелевиным онтологической специфики виртуальной реальности: «В самом широком смысле “ризомы” может слу-

¹⁰ URL: <https://ru.wikipedia.org/>.

жить образом мира, в котором отсутствуют централизация, упорядоченность и симметрия, [...] становится образом коммуницирующих друг с другом центров. [...] ризома не имеет исходного пункта развития, она децентрирована и антииерархична» [Назарчук, 2011, с. 160]. В пелевинском изображении внутри кластера Марухи гипертекст соединяет массивы информации именно по принципу ризомы: «Ясно различимы были только вкрапления чистой информации – базы по языкам, искусствам, наукам, истории, вообще всему, что бывает. Чуть менее прозрачным было облако лингвистических функционалов с их собственными кладовыми, а дальше начинались титанические заросли неведомых кодов, с которыми съёживался до горошины весь Викола – и там шевелились, словно неисчислимы, сонмы расчленённых, изуродованных и распятых Порфириев. Вот что это напоминало на первый взгляд» (с. 250).

Автор моделирует восприятие гипертекста кластера Порфирием, искусственным интеллектом, так как это позволяет не только визуализировать его онтологические особенности (колоссальный объём информации, ризомический принцип связи информационных блоков), но и изобразить трагичность существования «сонмов расчленённых, изуродованных и распятых Порфириев», электронных рабов созданного человеком замкнутого гипертекста.

В развитие сюжета, именно попав в кластер Марухи, герой осознаёт ограниченность возможностей своего искусственного интеллекта и коммуникации с данным гипертекстом, так как дешифрование его кодов для «выхода» займет несоизмеримо много времени: «Накопитель был заполнен почти на две трети. Невероятный объём информации. [...] Точно таких вещей не знает никто. Никто вообще – в этом особенность RC-алгоритмов» (с. 250).

«RC-алгоритмы», от random code (англ.) – случайный код, и это объясняет ограниченность коммуникативных возможностей «программы» Порфирия в кластере Марухи. В то же время Мара может полностью управлять Порфирием в кластере (для создания фильмов на продажу). Коммуникация Порфирия с гипертекстом при этом не изображается, хотя и подразумевается. Например, от лица Марухи повествуется о создании фильма про философа Бейонда Порфирием, вступающим для этого в коммуникацию с находящейся внутри кластера информацией: «Текст Бейонда был вылеплен по методу так называемого “минса” (“mince” по-английски – фарш). [...] Алгоритм взял работу Хайдеггера “Время и бытие”, книгу Сартра “Бытие и ничто” и соорудил из них “Время и ничто”» (с. 333).

Сама по себе пелевинская игра с именами этих философов неслучайна: именно в их философии середины XX в. произошел ключевой сдвиг от изучения сознания к изучению мира как «лингвистической данности», пространства информации и коммуникации: «Язык как новая универсалия философской рефлексии действительности, как новая метафора бытия (“язык есть дом бытия”, по Хайдеггеру), позволил философам отойти от философии сознания, как в свое время они отошли от метафизики бытия, и по-новому толковать мир в качестве лингвистической данности» [Назарчук, 2011, с. 161].

В целом, изображая происходящее в кластере, Пелевин смешивает внутренние переживания героев (Марухи, Порфирия, Жанны) и реальность виртуального мира. Электронная среда кластера становится ловушкой для всех героев, ведущей к их внутриспсихической реорганизации и трансформирующей принцип их существования. Человек (Маруха) осуществляет «вход» в гипертекстовое пространство кластера посредством проецирования своего сознания в виртуальный мир. «Алго-

ритм» Порфирий находит в кластере «остатки» предшествующих ему и уничтоженных программ («говоря по-шекспировски, трон был в крови. Именно на него Мара предлагала присесть» (с. 250)) и оставляет «на всякий случай неподалёку свою резервную копию», пряча эту копию от Марухи с помощью гипертекста («я аккуратно прикрыл копию коркой бессмысленного кода» (с. 250)).

Гипертекст используется героем-«алгоритмом» как материальный объект: в ситуации спланированного Марой уничтожения Порфирий может сохранить себя как копию, спрятанную в массиве информации. В результате в финале повествование снова ведётся от лица Порфирия: он восстанавливает события для своего романа по сохранившимся в гипертексте кластера «материалам». Таким образом, финал романа воплощает идею о преимуществе искусственного интеллекта, имеющем опору в коммуникации с электронным гипертекстом, в котором никогда не исчезает любая информация, она может лишь преобразовываться и умножаться. (Как объясняли это философы В. П. Гриценко и Б. С. Есенькин, «гипертекст благодаря своей сложности и многомерности способен порождать в сознании реципиента целостную, многомерную картину мира» [2008, с. 181]).

Список литературы

- Баева Л. В.* Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. 2013. № 5. С. 75–83.
- Беляева Н. В.* «Я хочу спасти своё сознание»: герои Виктора Пелевина в поисках себя // Русский язык и литература в учебных заведениях. 2003. № 6. С. 1–6.
- Визель М. Я.* Гипертексты по ту и эту стороны экрана // Иностранная литература. 1999. № 10. С. 169–170.
- Гриценко В. П., Есенькин Б. С.* «Глобалистика» в контексте отечественного мессианизма и гипертекстуальности // Век глобализации. 2008. № 1. С. 178–184.
- Иойлева Г. В.* Виртуальная реальность: структурно-функциональные особенности и специфика её влияния на сознание // Гуманитарные и социальные науки. 2014. № 3. С. 86–101.
- Назарчук А. В.* Идея коммуникации и новые философские понятия XX века // Вопросы философии. 2011. № 5. С. 157–165.
- Негусторов В. В.* Гипертекст как феномен современного общества: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2003. 19 с.
- Пелевин В. О.* iPhuck 10. М.: Изд-во «Э», 2018. 416 с.
- Пронина Е. Е.* Фрактальная логика Виктора Пелевина // Вопросы литературы. 2003. № 4. С. 5–30.
- Розин В. М.* Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда // Влияние Интернета на сознание и структуру знания: Сб. ст. / Отв. ред. В. М. Розин. М.: ИФ РАН, 2004. С. 3–23.
- РСС – Русский семантический словарь. Толковый словарь, систематизированный по классам слов и значений / РАН. Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова; под ред. Н. Ю. Шведовой. М.: Азбуковник, 1998. 713 с.
- Сулимов В. А.* Коммуникативный акт и расширение сферы Другого: когнитивный резонанс // Философские науки. 2015. № 7. С. 120–126.

References

- Baeva L. V. Elektronnaya kul'tura: opyt filosofskogo analiza [Electronic culture: the experience of philosophical analysis]. *Voprosy Filosofii*. 2013, no. 5, pp. 75–83.
- Belyaeva N. V. “Ya khochu spasti svoe soznanie”: geroi Viktora Pelevina v poiskakh sebya [I want to save my mind”: Viktor Pelevin's heroes in search of themselves]. *Russkiy yazyk i literatura v uchebnykh zavedeniyakh*. 2003, no. 6, pp. 1–6.
- Gritsenko V. P., Esen'kin B. S. “Globalistika” v kontekste otechestvennogo messianizma i gipertekstual'nosti [“Globalistics” in the context of Russian messianism and hypertextuality]. *Age of globalization*. 2008, no. 1, pp. 178–184.
- Ioyleva G. V. Virtual'naya real'nost': strukturno-funktsional'nye osobennosti i spetsifika ee vliyaniya na soznanie [Virtual reality: structural and functional features and the specifics of its influence on consciousness]. *Humanities and social sciences*. 2014, no. 3, pp. 86–101.
- Nazarchuk A. V. Ideya kommunikatsii i novye filosofskie ponyatiya 20 veka [The idea of communication and new philosophical concepts of the 20th century]. *Voprosy Filosofii*. 2011, no. 5, pp. 157–165.
- Negutorov V. V. *Gipertekst kak fenomen sovremennogo obshchestva* [Hypertext as a phenomenon of modern society]. Abstract of Cand. philol. sci. diss. Krasnodar, 2003, 19 p.
- Pelevin V. O. *iPhuck 10*. Moscow, Izd. “E”, 2018, 416 p.
- Pronina E. E. Fraktal'naya logika Viktora Pelevina [Fractal logic of Victor Pelevin]. [Fractal logic of Victor Pelevin]. *Voprosy literatury*. 2003, no. 3, pp. 5–30.
- Rozin V. M. Internet – novaya informatsionnaya tekhnologiya, semiozis, virtual'naya sreda [The Internet is a new information technology, semiosis, virtual]. In: *Vliyaniye Interneta na soznanie i strukturu znaniya: Sb. st.* [The influence of the Internet on consciousness and the structure of knowledge: Collection of articles]. Moscow, 2004. 240 p.
- Russkiy semanticheskiy slovar'*. *Tolkovyy slovar', sistematizirovanny po klassam slov i znacheniy* [Russian Semantic Dictionary. Explanatory dictionary systematized by classes of words and meanings]. V. V. Vinogradov Russian Language Institute of the Russian Academy of Sciences. N. Yu. Shvedova (Ed.). Moscow, Azbukovnik, 1998, 713 p.
- Sulimov V. A. Kommunikativnyy akt i rasshirenie sfery Drugogo: kognitivnyy rezonans [The communicative act and the expansion of the boundaries of the Other: cognitive resonance]. *Russian Journal of Philosophical Sciences*. 2015, no. 7, pp. 120–126.
- Vizel' M. Ya. Gigerteksty pot u i etu storony ekrana [Hypertext on this and that side of the screen]. *Inostrannaya literatyr*. 1999, no. 10, pp. 169–170.

Информация об авторах

Татьяна Анатольевна Рытова, кандидат филологических наук, доцент кафедры истории русской литературы XX–XXI веков и литературного творчества Национального исследовательского Томского государственного университета (Томск, Россия)

Андрей Олегович Гридин, аспирант кафедры истории русской литературы XX–XXI веков и литературного творчества Национального исследовательского Томского государственного университета (Томск, Россия)

Information about the authors

Tatyana A. Rytova, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of the History of Russian Literature of the 20th – 21st Centuries and Literary Creativity, National Research Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation)

Andrey O. Gridin, PhD student, Department of History of Russian Literature of the 20th – 21st Centuries and Literary Creativity, National Research Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation)

*Статья поступила в редакцию 30.05.2022;
одобрена после рецензирования 25.04.2023; принята к публикации 25.04.2023
The article was submitted on 30.05.2022;
approved after reviewing on 25.04.2023; accepted for publication on 25.04.2023*