

А.В. Громов (Москва, Россия)

Языковые средства создания образов в киберпанк-романе С. Лукьяненко «Лабиринт отражений»

Аннотация: В статье рассматриваются языковые средства жанрообразования киберпанк-романа «Лабиринт отражений». Анализ сделан с учетом жанрового деформирования: С. Лукьяненко представил идейно-художественное нововведение, которое заключается во включении в текст романа мотива «человеческого лица», конечно, нехарактерного для жанра киберпанка. Было отмечено, что, несмотря на отступления от канонов жанра, язык произведения не потерял своей художественной силы, по-прежнему выполняя функцию жанрообразования. Были изучены такие языковые средства, как топонимия, разделяющая пространство произведения на реальный и виртуальный план, окказиональные образования, актуализирующие признаки киберпанка, терминологическая и заимствованная лексика, выступающая основным средством стилизации произведения, антропонимия, характеризующая сюжетобразующие образы, индивидуально-авторские метафоры, выполняющие целый спектр функций по созданию виртуального пространства и отражению авторских интенций. Результаты исследования показали, что доминантный языковой уровень жанрообразования – лексико-стилистический, превращающий художественный мир романа в пространственно-временное явление, идентичное миру «антиутопии будущего».

Ключевые слова: киберпанк, жанровые признаки, языковые средства, стилизация

A. V. Gromov (Moscow, Russia)

Linguistic Means for Creating Images in the Cyberpunk Novel by S. Lukyanenko “The Labyrinth of Reflections”

Abstract: The article deals with the linguistic means of genre formation of the cyberpunk novel “Labyrinth of Reflections”. The process of analysis took place taking into account genre deformation: S. Lukyanenko presented an ideological and artistic innovation, which consists in including in the text of the novel the motif of “the human face”, of course, uncharacteristic for the cyberpunk genre. It was noted that, despite the departure from the canons of the genre, the language of the work has not lost its artistic power, still performing the function of genre formation. We studied such linguistic means as toponymy, which divides the space of the work into a real and virtual plan, occasional

formations that actualize the signs of cyberpunk, terminological and borrowed vocabulary, which is the main means of stylizing the work, anthroponymy, which characterizes the plot-forming images, individual author's metaphors, which perform a whole range of functions to create a virtual space and reflect the author's intentions. The results of the study showed that the dominant language level of genre formation is lexical and stylistic, which primarily represents the artistic world of the novel as a spatio-temporal phenomenon identical to the world of "dystopia of the future".

Key words: cyberpunk, genre features, linguistic means, stylization

Развитие жанра научной фантастики обусловило появление киберпанка в современной литературе, что было связано с открытиями в области цифровых, компьютерных технологий. Киберпанк – это разновидность научной фантастики, специфический метод изображения мира будущего, использующий художественную форму-образ (объект, ситуацию, мир), в котором элементы реальности сочетаются с ирреальными объектами на основе живых ассоциаций. Авторы текстов киберпанка формулируют две важные идеи: идею совершенствования физических и психических возможностей человека (одна из реализаций идей трансгуманизма) и идею борьбы человека с тотальным контролем системы, подавляющей личность как часть общества.

Сегодня можно говорить уже о сложившихся жанровых признаках киберпанк-романов, отличительными признаками которых явились: особый сюжет, необычная система образов. Сюжет – конфликт между героем-хакером и мегакорпорациями. Эту особенность сюжетного построения стоит рассматривать как «жанровую отсылку» к антиутопии, где разворачивается конфликт между человеком и государством. Особый образ жизни человека в условиях глобального развития компьютерной сети приводит к симбиотическому существованию человека и компьютера, последствия чего и попытались описать киберпанк-романисты.

Обратимся к творчеству современного российского писателя С. Лукьяненко, создавшего такие известные романы, как «Лабиринт отражений», «Стрелок», «Метро» и др. Роман «Лабиринт отражений» представляет типичные жанровые признаки киберпанка, которые реализуются посредством следующих языковых средств и приемов.

1. *Включение в текст вымышленных топонимов как средства создания виртуального пространства романа.* Сохраняя черты реального мира, моделируемый автором фантазийный мир киберпанка позволяет читателю узнавать типичное в нетипично описываемых явлениях и тем самым облегчает процесс их восприятия. Эффективным средством актуализации связи реальной и вымышленной действительности (вне зависимости от степени их удаленности друг от друга) становятся микротопонимы (подвиды топонимов), внешне соотносимые с географическими названиями реального мира. В тексте встречается несколько видов таких средств, одни из них – астионимы. Они именуют города. Здесь следует начать дифференцировать художественное пространство произведения на реальное и ирреальное, поскольку действие романа происходит одновременно в двух мирах. К ирреальному модальному плану принадлежит город «Диптаун», являющийся точкой сосредоточения большинства людей в виртуальном мире: «Двадцать пять миллионов постоянного населения – самый крупный мегаполис мира. С высоты одиннадцатого этажа лиц не разглядеть» [Лукьяненко 1997: 7]. Лексема «Дипта-

ун» образована по словообразовательной модели сращения двух слов: «deer» – это программа, технология, с помощью которой весь мир погрузился в виртуальность, и «town» (*англ.* город). Таким образом города могут номинироваться и в реальной жизни; например, мегаполис ЮАР «Кейптаун» создан по той же модели. Этим приемом автор актуализирует проблему общества – культурная и экономическая глобализация мира. Астониомом же реального мира в тексте является Санкт-Петербург, город, в котором живет главный герой. Он осуществляет локализацию «настоящего» в тексте. Объекты северной столицы также представлены в тексте на более малых уровнях. Это годонимы, например улица Рубинштейна, и ойконимы – Васильевский остров. Данные языковые средства служат маркерами действительности.

Рассмотрим урбанонимы виртуального мира. Например, заведение «Старый хакер». Публика ресторана известна. Название служит маркером виртуального пространства, обозначая атмосферу «Диптауна». Также примечателен урбаноним «Всякие забавы». Это название публичного дома. Данный образ играет в тексте жанрообразующую функцию, выражая мотив аморальной, преступной жизни. И в этом заведении ограничений, действительно, нет: «работники компании» могут моделировать любые тела, а все желания клиентов исполняются в полном объеме. Главная функция урбанонимов в киберпанк-романе заключается как в идентификации определенного внутригородского объекта, так и в создании колорита виртуального мира.

2. *Окказиональные образования служат средством создания образа ирреального государства.* Создание полносенсорной иллюзии настоящей жизни – виртуальной реальности – является довольно сложной задачей, несмотря на простоту идеи, заключающейся в подмене человеческих ощущений. Здесь стоит снова обратиться к частотно используемой автором лексеме «deer», с которой каждый раз начинается погружение в виртуальный мир: «Я положил пальцы на клавиатуру, набрал несколько команд, нажал ввод. Сработало. deer... Я опять в машине...» [Лукьяненко 1997: 35]. «Деер» в переводе с английского – глубокий, таким образом, можно выявить и этимологию наименования хакеров «Диптауна». Их называют «дайверы». Здесь все просто: дайвинг – это подводное плавание со специальным снаряжением. Данная словообразовательная цепь базируется на ключевой метафоре романа: виртуальность – это глубина.

Индивидуально-стилистические неологизмы создаются писателями, поэтами для придания образности художественному тексту, но если они, как правило, образовывались посредством продуктивных моделей и имели свойство «потенциального слова», то большинство неологизмов Лукьяненко относятся к семантическому типу (по способу образования). Это новые значения уже известных слов. Излюбленной формой таких неологизмов в произведении являются существительные. Широкий пласт лексики романа занимают наименования технических новшеств, моделирующих план будущего. Данная тематическая группа подразделяется на несколько типов, связанных между собой способом образования и выполняемой функцией стилизации.

А) *Наименования компьютерных программ* («Морфолог», «Ганслингер», «Нортон», «Биоконструктор», «Полуось», «Форточка», «Дип-проводник»). Например, «Биоконструктор» – это компьютерная программа, в которой пользователи виртуального мира моделируют свои «личины». «Личина» является визуальным образом пользователя в виртуальном мире. Каждый создает себе личину (причем один чело-

век может использовать множество личин), перед тем как окунуться в «Глубину». Затем той или иной «личине» присваивается обществом какое-либо прозвище. Но есть исключения: порой пользователи выбирают априори всем известный готовый образ, например голливудского актера, проигнорировав использование «Биоконструктора». Тогда номинация «личины» является predetermined: «Открываю дверь, выхожу. Длинный коридор, усеянный дверями. У одной двери стоит Сильвестр Сталлоне и с восхищением разглядывает свои руки...» [Лукьяненко 1997: 48].

Б) *Наименования вирусов* («BFG-9000», «386-DX40», «IBM-386», «Файл-бомба», «Локальный меч-вирус», «Warlock-9000»). Вирусы в виртуальном мире материализуются, обретая вид огнестрельного, холодного и прочего оружия. Из данного ряда наиболее интересен вирус «BFG-9000», который был создан по заказу сильным программистом, другом главного героя – Шуркой («личина: Маньяк»). Этот вирус является уникальным в своем роде. Он был запрещен властями, поскольку обладает чрезмерной силой. С помощью этого оружия главному герою удается одержать победу над мегакорпорацией в ключевом сражении.

В) *Наименования сюжетобразующих элементов* («дайвер», «глубина», «Кодекс чести», «Медаль Вседозволенности», «ифрит», «Московская конвенция», «тюринцы»). «Московская конвенция» – это вымышленный автором концепт для поддержания объективизации виртуального мира. Именно на этой конвенции было запрещено победоносное оружие главного героя – вирус «BFG-9000». Но и противники главного героя не были безоружны. Например, дворец мегакорпорации «Аль-кабар» охраняется гигантским «ифритом» – защитной программой с искусственным интеллектом. Подобное решение Лукьяненко мог позаимствовать у братьев Стругацких: «Ифрит – разновидность джинна. Как правило, ифриты – это хорошо сохранившиеся дубли арабских военачальников. В институте используются М.М. Камноедовым в качестве вооруженной охраны, так как отличаются от прочих джиннов высокой дисциплинированностью. Механизм огнеметания ифритов изучен слабо и вряд ли будет когда-нибудь изучен досконально, потому что никому не нужен» [Стругацкие 1965: 220]. Также стоит обратить внимание на лексему «глубина». Она является названием виртуального пространства в тексте. Автор использует данный окказионализм для актуализации концепта «погружение с головой», что точно характеризует духовную составляющую общества в мире киберпанка: «Мир нырнул. И возвращаться на поверхность не собирался. В глубине было куда интереснее. Пусть она оставалась доступной не всем, но интеллектуальная элита присягнула на верность новой империи. Глубине...» [Лукьяненко 1997: 24]. Таким образом, данная лексема задает лейтмотив тексту и является своеобразным авторским ориентиром на создание дуальной композиции.

3. *Компьютерный сленг в романе представляет некую когнитивную образную систему*: «компьютерный» склад ума, отличающий хакеров от простых людей, воссоздается писателем с помощью субкультурной лексики («ламер», «рулез», «сакс»). Это служит основным средством стилизации, образующей отличительную особенность жанра. Особый интерес вызывает лексема «рулез», которая, несмотря на свое недавнее появление, на данный момент считается устаревшей в сленге, что говорит о высокой динамике развития языка современных субкультур. «Рулез» – слово, используемое для выражения одобрения, похвалы чего-либо. Распространилось в 1990-х гг. с появлением Фидонета и Интернета, проникло во многие языки мира.

4. *Художественная трансформация научной картины мира в текстах киберпанка* выражается в том, что представленные в данном типе текста функциональные сущности, основываясь на реальных научных изобретениях, несут в себе черты фантастичности. Поэтому автор ставит и выполняет задачу объективации. Средствами объективации художественно трансформированной научной картины мира в киберпанк-романе Лукьяненко «Лабиринт отражений» выступают термины, принадлежащие разным областям научного знания:

А) информатике (вирусы, информация, файл, антивирус, сервер, пентиум, жесткий диск, магнитная дискета, винчестер, софт, мегабайт, оперативная память, терабайт, микросхема);

Б) квантовой физике (параллельный мир, хаос, вселенная);

В) кибернетике (хакер, виртуальный мир, нанотехнология, киберпространство, экскоммуникация, модератор, эхоконференция, системный оператор);

Г) медицине (эндорфины, энцефалограмма, метаморфоз).

Таким образом, язык романа переполнен терминами из области кибернетики и прикладных наук, что убивает музыкальность слога, в определенном смысле делает его неэстетичным. Конечно, в «антиутопии будущего» нет места для поэзии.

5. *В тексте встречаются перманентные заимствования наименований из западной культуры*: от названия марки сигарет (Lucky Strike) до имен крупных американских компаний (Apple, Microsoft, IBM), на что не раз внимание обращает главный герой Леонид, отмечая, что живет в мире рекламы как еще одном ирреальном мире: «В Диптауне почти всегда вечер. Улицы залиты светом реклам, тихо рокочут несущиеся машины. Я допиваю “спрайт”, кидаю банку вниз...» [Лукьяненко 1997: 7]. Особое место в романе занимают образы алкогольных напитков (Hogarth, Absolut Peppar, Heineken, Guinness, Amsterdam Navigator). Для создания мрачной картины технологического будущего авторы киберпанк-романов, как правило, изображают употребление разнообразных веществ: алкоголя, синтетических наркотиков, находящихся в меню хакеров где-то между бифштексом и чаем.

«В наше же время в литературных произведениях происходит “встреча”, а иногда и смешение русского языка с английским. Эта тенденция прослеживается в творчестве многих современных писателей, проявляющаяся в виде применения иноязычных включений, сочетания изложения на русском языке со словами, а порой и целыми фразами и предложениями на английском языке (с переводом и без), которые, таким образом, придают тексту характер языковой гибридности» [Воронченко, Михина 2013: 357]. В романе иноязычные вкрапления, помимо актуализации проблемы мировой глобализации, выполняют функцию дифференциации миров, в которых пребывают герои. Английский язык преимущественно используется в виртуальном пространстве.

6. *Ономастикон виртуального мира выступает как средство характеристики персонажей*. «Лабиринт отражений» отличает особая система антропонимов – ономастикон, представляющий особенность социального строя в виртуальном мире. Оставив настоящие имена в реальном мире, люди приходят в «глубину» безымянными. Любому пользователю социумом присваивается прозвище. Никнейм (от др.-англ. an eke name – «другое имя», перешедшее в созвучное «a nick name») – псевдоним, используемый пользователем в Интернете, обычно в компьютерных играх или местах общения (в блогах, форумах, чатах), создаваемый самим пользователем. В «Диптауне» же он присваивается социумом за те или

иные действия, слова, черты характера, в связи с чем номинация преисполнена яркой символикой, характеризующей персонажей. Обратимся к образу главного героя («личины: Стрелок, Иван-царевич») Леониду, дайверу. «Стрелком» прозвали героя ввиду его превосходных навыков в стрельбе. Почему Иван-царевич? Ромка («личина: Серый волк») – дайвер, напарник Леонида, они вместе добились до «Аль-Кабара». В реальной жизни это подросток. С данным образом связана отсылка к фольклорным мотивам. Автор создает интеллектуальную игру «Иван-царевич – Серый волк», отражая суть социальных отношений в сети. При рассмотрении контекста данного приема очевиден иронический тон повествования: «“Не меня ли ты ждешь, добрый молодец?” – спрашивают из-за спины. Обращаюсь – из густых кустов выходит огромный, по грудь мне ростом, волк» [Лукьяненко 1997: 9].

Неизвестно, кто перед тобой: старик или юная девочка, пользователи воспринимают друг друга через виртуальные образы, которые порой отличаются лишь идеей. А идеи генерируют они сами. Это и есть свобода в виртуальном мире. Антропонимы как единицы лексической системы вступают в ассоциативные связи с другими лексемами – ключевыми единицами, создающими внешний портрет героев романа, что позволяет увидеть особенности в характерах дайверов, людей, «с головой» погружившихся в «глубину».

7. Индивидуально-авторские метафоры являются основным средством создания образов романа. Рассмотрим заглавие романа. Лукьяненко вслед за У. Гибсоном, Б. Стерлингом и другими представителями жанра задает необходимый для современного общества вопрос: «Что делать, если технологии будущего приведут человека к гибели?»

«Лабиринт отражений» – главная языковая единица романа. Она раскрывает идею и создает базу для других художественных концептов. От нее, как от корня дерева, произрастает обилие разных образов. Из нее следует важный тезис, заложенный автором в подтекст: виртуальный мир – это отражение действительности, а не ее часть. «Глубина» дала миллионы зеркал, волшебных зеркал, в которых можно увидеть себя: «Можно нарисовать собственный мир – и он оживет, отразившись в зеркале. С одной стороны, это чудесный дар, но зеркала слишком послушны. Послушны и лживы. Надетая маска становится лицом. Порок превращается в изысканность, снобизм – в элитарность, злоба – в откровенность. Путешествие в мир зеркал – не простая прогулка, поскольку велик шанс заблудиться» [Лукьяненко 1997: 363].

Мы рассмотрели особенности использования языковых единиц киберпанк-романа «Лабиринт отражений» в аспекте жанрообразования и выявили доминантный языковой уровень – это лексико-стилистический уровень, превращающий художественный мир романа в пространственно-временное явление, идентичное миру «антиутопии будущего». Этот фантастический мир имеет грани подобия с нашим сегодняшним днем, что представлено группой топонимов, антропонимов, окказионализмов. Главной особенностью мира киберпанка, изображенного С. Лукьяненко, является одновременность существования двух планов – реального и виртуального мира, что является одной из главных черт научной фантастики в целом. Таким образом, основными средствами жанрообразования становятся лексические средства, которые представляют виртуальную реальность посредством различных стилистических приемов: насыщение текста произведением лексикой

определенной тематической группы, стилизация речи персонажей как выражение субкультуры, синтез жанров, обуславливающий включение жанра рекламы, и др. Именно через лексику автор передает особенности художественного мира «антиутопии будущего».

ЛИТЕРАТУРА

Арутюнова М.Д. Функциональные типы языковой метафоры // Известия Академии наук СССР. Серия литературы и языка. 1978. №4. С. 333–343.

Воронченко Т.В., Михина А.Э. Global English как фактор гибридности литературного текста // Фундаментальные исследования. 2013. №11. С. 356–361.

Лукьяненко С.В. Лабиринт отражений. М.: АСТ, 1997. 370 с.

Светличная С.А. Картина мира в тексте киберпанка и языковые средства ее объективации // Европейский журнал социальных наук. 2012. №9. С. 208–215.

Стругацкий А.Н., Стругацкий Б.Н. Понедельник начинается в субботу. М.: Детская литература, 1965. 224 с.

Фаткуллина Ф.Г. Топонимы как компонент языковой картины мира // Современные проблемы науки и образования. 2015. №1. С. 1174.

REFERENCE

Arutyunova M.D. Functional Types of Language Metaphor. *Proceedings of the USSR Academy of Sciences. Literature and Language Series*. 1978. No 4, pp. 333–343.

Voronchenko T.V., Mikhina A.E. Global English as a Factor of Literary Text Hybridity. *Fundamental Research*. 2013. No 11, pp. 356–361.

Lukyanenko S.V. (1997) *The Labyrinth of Reflections*. Moscow. AST Publ. 370 p.

Svetlichnaya S.A. The World Model in the Cyberpunk Text and Language Means of Its Objectification. *European Social Science Journal*. 2012. No 9, pp. 208–215.

Strugatsky A.N., Strugatsky B.N. (1965) *Monday Starts on Saturday*. Moscow. Detskaya Literatura Publ. 224 p.

Fatkullina F.G. Toponyms as a Component of the Language Model of the World. *Modern Problems of Science and Education*. 2015. No 1, pp. 1174.

Сведения об авторе:

Алексей Владимирович Громов,
магистрант
Институт гуманитарных наук
МГПУ

Alexey V. Gromov,
Master Student
Institute of Humanities
Moscow City University

grymepe4orina@yandex.ru