

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Национальный исследовательский Томский государственный университет
Филологический факультет

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ

Сборник материалов VI (XX) Международной конференции
молодых ученых

г. Томск, 18–19 апреля 2019 г.

Выпуск 20

Под редакцией канд. филол. наук Е.О. Третьякова

Scientific & Technical Translations

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Томск 2020

ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ РОМАНА В. ПЕЛЕВИНА «ШЛЕМ УЖАСА, ИЛИ КРЕАТИФФ О МИНОТАВРЕ»

Баракина Е.А.

Томский государственный университет, магистрант

GRAPHIC DESIGN OF THE NOVEL "THE HELMET OF HORROR" BY V. PELEVIN

Barakina E.A.

Tomsk State University, master student

В статье рассматривается графическое оформление романа В. Пелевина «Шлем ужаса» как один из главных принципов минимизации произведения. Интерпретируется оформление деления романа на части и графика «ников» персонажей.

Ключевые слова: Виктор Пелевин, минимизация, графическое оформление.

The paper deals with the graphic design of the novel "The Helmet of Horror" by V. Pelevin. This graphic design is considered to be one of the main principles of minimization. Illustrating of the novel division into parts and the characters' nicknames graph have been interpreted.

Key words: Victor Pelevin, minimization, graphic design.

*Научный руководитель:
Рытова Татьяна Анатольевна,
канд. филол. наук, доцент.*

В литературе 2000-х гг. значимость графического оформления текста определяется несколькими причинами. Во-первых, новые технологии тиражирования рукописных и машинописных вариантов во второй половине XX в. создали дополнительную семантизацию графики, внешнего вида и формальной организации текста. Таким образом, любые изобразительные элементы начинают осознаваться как конструктивные приемы и использоваться в творчестве [1].

Во-вторых, в эпоху постмодернизма отношение к знаку как к элементу формальной организации художественной речи — от абсолютизации до дискредитации — готовит почву для «новой графической идеологии», которая выражается в том, что нетрадиционные выразительные элементы работают не как чужеродные включения, а становятся полноправными элементами текста» [1].

Как отмечают критики и литературоведы (В. Кулаков, В. Петров, Т. Маркова), постмодернизм радикально минимизировал инерцию литературной, «высокой» традиции, так как обращался к слову в его языковой нерасчлененности. Поэтому в произведениях постмодернизма любой знак или принципиально не несет смысла (симулякр), или в свернутом виде несет множество глубинных смыслов.

Таким образом, мы рассматриваем графическое оформление не только как способы формальной организации текста, но и как принцип минимизации сюжета романа, что проявляется в нарративной организации произведения, имитирующей виртуальную реальность, в чем немаловажную роль играет графика текста.

В романе 2005 г. «Шлем ужаса, или Креатифф о Тесее и Минотавре» Виктор Пелевин создает образ виртуальной реальности: действие происходит в пространстве Интернет-чата, в котором встречаются девять персонажей, жертв манипуляций неизвестного скрытого модератора. Фабула романа в том, что герои пытаются понять, как они очутились в непонятном для себя пространстве, как они должны себя вести и кем они являются в этом пространстве, насыщенном

аллюзиями и намеками на сюжет мифа о Тесее и Минотавре.

В целом Пелевин строит взаимоотношения человека с компьютером не столько на графической, сколько на идеологической основе, так как компьютер как мир со своими законами и символами является в романе одной из основ авторского мифа. Однако реализации этого мифа наряду с семантическими играми и пространственными переносами служат графические средства. В романе можно выделить два уровня графического оформления: оформление деления романа на части и организация событий романа как Интернет-чата с особым графическим оформлением каждого «ника»-персонажа.

Выбор формы чата подчеркивает виртуальность окружающего персонажей мира, его подчинение определенному сюжету, схеме, выбранной модератором. Разделение частей показывает движение персонажей к разгадке виртуального мира, когда они понимают его принципы и свою роль в этой «игре», они «сливаются» в одного человека, который переходит из виртуально заданного мира в реальный мир.

Роман состоит из шести частей, и каждая часть начинается с графического знака смайлика — стилизованной улыбки-эмоджи. При этом нет авторских указаний на то, что это части повествования или разные дни (вторая и третья части изображают один день). Четыре части отличаются количеством улыбок в заголовке: первая начинается с одной улыбки, вторая — с двух и т.д. Это, во-первых, указывает на присутствие сознания, находящегося «вне» чата, которое может организовывать «текущую» жизнь. Во-вторых, проявляет отношение к происходящему скрытых манипуляторов — модераторов чата.

В «Шлеме ужаса» первые четыре части показывают усиление положительной эмоции, потому что герои погружены в мир чата и поступают так, как им предложили модераторы: руководствуясь семантикой навязанных имен-ролей (ников). Пелевин показывает обезличенность всех персонажей, исключает рефлекссию, внутренний мир, прошлое, актуализируя

только их реакцию на сиюминутную ситуацию общения.

Организация системы персонажей, которые характеризуются только через имя-ник, служит пониманию редукционистского смысла, заложенного автором в произведение, так как ники героев и их графическая запись актуализируют миф о Тесее и Минотавре.

Соединение мифа и виртуального мира создает интерактивную, внепространственную среду, в которой существуют варианты пространства и восприятия этого пространства. Интерактивность происходящего, переданная графически, кроме отмены сакральности влечет за собой отмену других значимых координат, времени и смерти. Это приближает действующие сознания к мифологическому мышлению, где все воспринималось одновременно.

Актантная модель мифа о Тесее и Минотавре в романе Пелевина создается не только через отсылку к «именам мифа», но и с помощью дублирующих персонажей, которые дополняют мифических героев. Пелевин дробит образы персонажей (один персонаж не может сочетать в себе всех качеств и функций) и схематизирует их (не дано дополнительной информации о героях, они просто схема, лишние сведения зачеркиваются в диалогах).

В актантную модель мифа Пелевина входят девять персонажей. Автор не характеризует их, а только вводит их «ники» – краткие псевдонимы для общения в Интернете.

Семантически ники в романе Пелевина можно разделить на следующие группы:

- иностранные имена-мифы, написанные латиницей (Ariadna (Ариадна), Isolda (Изольда), Romeo-u-Cohiba (Ромео-и-Койба), Theseus (Тесей));
- переведенное прозвище (Nutscracker – Щелкунчик);
- аббревиатура на латинице (UGLI 666 – Угли);
- имена, записанные транслитом [2] (Organizm(-: (Организм) и Sliff_zoSSchitan (Слифф_Засчитан));
- оригинальное имя (Monstradamus – Монстрадамус), но сформированное из двух интертекстуальных элементов (монстр + Нострадамус).

Графика ников подчеркивает, что помимо возникновения новых языковых значений, проявления интертекстуальных связей, расширения смысла в рамках поэтического языка способ порождения ника может оказаться важнее, чем его языковые значения. Ключ к претексту может быть найден через исследование дополнительных языковых значений слов, на реализацию которых могут указывать именно графиче-

ские приемы Пелевина, которые можно сравнить с гиперссылками, «линками» в Интернете. Главное свойство таких связей – давать мгновенные вспышки переосмысления.

Например, Пелевин не пользуется никакими дополнительными графическими средствами по отношению к четырем персонажам: Монстрадамусу, Ариадне, Щелкунчику и Тесею, что говорит об их самобытности. Ариадна и Монстрадамус – герои, наполняющие виртуальный мир смыслом: Ариадна задает задачу поиска/выхода из лабиринта, Монстрадамус наполняет мир информацией, которая может помочь решению задачи. Характеристику ника Организм графически дополняет смайл «(-:», который перевернут. Таким образом, это человек не такой, каким кажется сначала; чтобы его понять, необходимо увидеть всю картину целиком. Организм и Щелкунчик наполняют информацией идеи Ариадны и Монстрадамуса.

Ник Sliff_zoSSchitan полностью транслитерирован и написан «по-албански». На компьютерном жаргоне «слив» – осознанный проигрыш партии, который может принести игроку выгоду. Слив, практически не участвуя в создании виртуальной реальности (первых двух частях), обобщает всю информацию и в конце оказывается единственным субъектом действия, в этом образе «сливаются» все персонажи.

Оформление диалога в чате также важно: имя каждого персонажа перед репликой Пелевин пишет в квадратных скобках, что символизирует изолированность каждого от других: они не выходят во внешний мир, отделены в общении друг от друга.

В заключение необходимо подчеркнуть, что помимо прочего графическое оформление романа служит основным средством минимизации произведения: сжимая характеристики героев и описания обстоятельств, Пелевин благодаря графике наполняет сюжет смысловыми и сюжетными вариантами, ставит под сомнение логику мифа и обыгрывает мифологический сюжет в постмодернистском дискурсе симулякров, пустых или не соответствующих своему содержанию образов.

Литература

1. Суховей Д. Круги компьютерного рая (Семантизация графических приемов в текстах поэтического поколения 1990–2000-х годов) [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.dissercat.com/content/grafika-sovremennoirussskoi-poezii>.
2. Транслит – передача текста с помощью чужого алфавита [Электронный ресурс]. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Транслит>.