

УДК 81'38:82–311.9:1

СТИЛИСТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ВЫРАЖЕНИЯ ТРАНСГУМАНИЗМА В ТРИЛОГИИ УИЛЬЯМА ГИБСОНА “КИБЕРПРОСТРАНСТВО”

Донец Польш Николаевич¹

Государственное учреждение “Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского”,
Одесса, Украина
E-mail: dp85@ukr.net
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6759-0920>

В статье рассматриваются стилистические средства выражения трансгуманизма в творчестве американско-канадского писателя Уильяма Гибсона, одного из пионеров и ярчайших представителей субжанра научной фантастики, известного как киберпанк. Материалом для исследования служит его дебютная трилогия “Киберпространство”, затрагивающая социальные и морально-этические проблемы высоких технологий. Выясняется, что транслируемый автором месседж носит весьма противоречивый характер: при наличии ряда явных трансгуманистических признаков, в нём также прослеживаются алармистские черты, которые обнаруживают себя на лексико-стилистическом уровне. Это проявляется, в частности, в характерном использовании эпитетов, метафор, сравнений, гипербола и других стилистических средств. В некоторых случаях цикл скорее оппонирует трансгуманизму, нежели воспроизводит его техно-оптимистический дискурс. Опираясь на классические дихотомии “естественный / искусственный”, “человек / нечеловек”, он следует предупредительным трендам современной англоязычной фантастики. Задействованный автором арсенал тропов и стилистических фигур в основном несёт в себе экспрессивно-эмоциональную окраску, то есть содержит элемент оценки (как позитивной, так и негативной).

Ключевые слова: иммортализм, киберпанк, киберпространство, научная фантастика, постчеловек, трансгуманизм.

¹ преподаватель кафедры перевода и теоретической и прикладной лингвистики государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»

Те, кто следят за трендами в гик-культуре, наверняка могли заметить, что в последние годы наблюдается тенденция возрождения интереса к сеттингу классического киберпанка. Это проявляется главным образом в кинематографе, видеоиграх, музыке и — в меньшей степени — в литературе (учитывая, что посткиберпанк эволюционировал в несколько ином направлении). Параллельно возрастает интерес к доктрине трансгуманизма, с которой киберпанк, как принято считать, находился в имманентной взаимосвязи с момента своего возникновения как субжанра. Вышесказанное позволяет нам говорить об **актуальности** научных исследований в рассматриваемой области.

В обозначенном контексте представляется логичным обратиться к ключевой фигуре данного литературного направления — У. Гибсону, который не только носит титул одного из наиболее ярких и новаторских прозаиков наших дней, но и безоговорочно считается хедлайнером киберпанков, а его трилогия “Киберпространство” — “священным знаменем” этого движения [5: 167]. Таким образом, основной **целью** текущей статьи станет поиск стилистических средств выражения трансгуманизма в вышеназванном произведении.

Творческое наследие Гибсона по-прежнему вызывает горячие дискуссии в околонуточных кругах, а сам писатель числится одним из лучших стилистов современной англоязычной прозы. Его произведениям посвящались научные работы П. Алкона, Л. Олсена, Д. Кавалларо, Т. Хенторна, К. Спонслера, Дж. Томберга, Т. Майерса и ряда других исследователей. Т. Лири так охарактеризовал его вклад в историю литературы: “Гибсон сформулировал основной миф, легенду о следующем шаге человеческой эволюции. В философском смысле он сыграл ту же роль, что Данте для феодализма, а Манн, Толстой и Мелвилл — для промышленной эпохи” [13: 298].

По не вполне ясным причинам языковедческая наука до сих пор обходила произведения данного писателя стороной. При том, что язык автора — неиссякаемое поле для исследования, полное неологизмов (cyberspace, matrix, microsoft, biosoft), окказионализмов (icebreaker, simstim, freeside, lo teks), японизмов (samurai, ninja, yakuza, zaibatsu) и прочих стилистических изысков. Гибсоновское футуровидение кардинально отличается от всего, что мы привыкли наблюдать в фантастике. Классическую схему с неизменным присутствием космоса, роботов и звездолётов он заменил такими элементами, как

биотехнологии, виртуальная реальность и искусственный интеллект. “С его лёгкой руки лексикон жанра пополнился аугметикой и нейрохакингом, а образ киборга стал полноправной культурной иконой конца прошлого века”, — говорит Э. Кларк, профессор философии Эдинбургского университета [10: 5].

В контексте нашего разговора важно подчеркнуть, что следы трансгуманизма обнаруживаются в работах Гибсона практически повсюду. Уже в первых абзацах “Нейроманта” автор описывает многофункциональный бионический протез руки, носимый барменом придорожной забегаловки. Наёмница Молли, один из ключевых персонажей серии, щеголяет сращёнными с глазницами зеркальными очками-линзами, являющимися, по сути, искусственными глазами со встроенными полезными функциями, как то: электронные часы, оптическое приближение, ночное видение и полноспектральное зрение. Вставив в черепной разём нужный чип, человек может в совершенстве овладеть иностранным языком или приобрести широчайшие познания в области искусства и торговли оным.

Вышеперечисленные примеры есть не что иное, как расширение возможностей человека за счёт технологий, то есть трансгуманизм в натуральном виде. Утрата конечности или органа больше не ассоциируется с лишениями и ущербностью: бионические устройства превратились в стильные аксессуары, наделяющие обладателя почти супергеройскими возможностями, для описания которых автор прибегает к ярким метафорам (pink claw, bright magenta splinter, a rainbow forest of microsofts, smooth quicksilver drowning the eyes). Да и само название романа наводит на определённые мысли: С. Янг подозревает, что оно может быть связано с “техно- или нейроромантизмом — глубокой верой в преодоление ограничений человека, но не с помощью религии или политики, а через науку” [16: 20].

Однако общая картина гибсоновской техногенной антиутопии при этом разительно контрастирует с утопическими проектами технопрогрессивистов. Мир, в котором живут герои, стоит на грани экологической катастрофы, а его словесный портрет пестрит описаниями антисанитарии, разрухи и смерти, которая, похоже, коснулась даже искусственных объектов. Последнее проявляется в целом ряде олицетворений и метафор: bodies of dead vehicles, neon arcs are dead,

coffin, neon shudder, shantytowns, toy village for rats, drifting shoals of waste, fungus of twisted metal and plastic, a single metascrawl of rage and frustration, deranged experiment in social Darwinism, rot and randomness rooting towers, whole blocks in ruin, unglazed windows gaping above sidewalks heaped with trash.

В описаниях многих героев акцент делается на их неживом облике, фабричности, утилитарности, человек здесь — лишь винтик большой машины, придаток бездушной поп-культуры, едва ли способный на неё влиять. Как правило, этот эффект достигается посредством соответствующих эпитетов, метафор и сравнений (factory custom, resource, tool, blandly handsome blend of pop faces, their youth was counterfeit, eyes blank as buttons, the most recent tip for a very old machine), реже — лексических повторов (company housing, company hymn, company funeral), зевгмы (she was both actress and camera) и развёрнутых метафор (The handsome, inexpressive features offered the routine beauty of the cosmetic boutiques, a conservative amalgam of the past decade’s leading media faces. The pale glitter of his eyes heightened the effect of a mask).

Киборгизация животных также не встречает у Гибсона одобрения: так, описывая в “Джонни-мнемонике” аугментированного дельфина, автор указывает, что это было открытой издёвкой над его сущностью, играя на антитезе между несовершенством техники и совершенством природы: He was more than a dolphin, but from another dolphin’s point of view he might have seemed like something less <...>. His grace nearly lost under articulated armor, clumsy and prehistoric. Twin deformities on either side of his skull had been engineered to house sensor units. Silver lesions gleamed on exposed sections of his gray-white hide.

У Гибсона хайтек-аксессуары несут в основном зло и разрушения: электронные глаза вживляются наёмным убийцам для ориентирования в темноте, “умные” протезы снабжаются арсеналом смертоносного оружия, успехи в области трансплантологии приводят к всплеску нелегальной торговли органами, а визуальные медиа — к наплыву конфабуляций, стирающих грань между действительным и фантомными мирами.

На последней категории стоит остановиться подробнее. Предложенная Гибсоном концепция киберпространства является, без сомнения, наиболее значимым открытием в метафизике со времён Хай-

деггера. Гибсон в этом смысле примечателен отнюдь не тем, что он изобрёл виртуальную реальность (за год до него это сделал В. Виндж в “Истинных именах”, а ещё раньше — Д. Галуи в “Симулакроне-3”, не говоря уже о том, что все они в той или иной мере наследуют идею интерзоны У. Берроуза и внутреннего пространства Дж. Балларда), а тем, что ему удалось воссоздать практически альтернативную действительность с возможностями стать равным Богу, поставить точку в торжестве над природой. “Мир чистой информации, воплотившийся в киберпространстве, воспроизводит тысячелетнюю мечту о параллельном мире, древнейший архетип, позволяющий превозмочь законы бытия, будучи при этом живым и в сознании; раствориться в Ином и затем вернуться обратно”, — считает М. Бенедикт [7: 131].

И хотя английский писатель А. Робертс призывает воздержаться от иной трактовки киберреальности, кроме как о явлении сугубо технической природы, у Гибсона и его последователей она предстаёт в образе заколдованного мира, населённого чудовищами, богоподобными созданиями и волшебниками [14: 168]. Тем самым, по выражению Э. Брайанс, возникает техногностический миф киберпространства, весьма близкий в плане поэтики к жанру фэнтези [8: 122]. Эффект сказочного антуража усиливается пёстрым многообразием метафор и олицетворений: *dance of biz, information interacting; data made flesh in the mazes of the black market; clusters and constellations of data; magic chemistry in that impending darkness; fluid neon origami trick, the unfolding of his distanceless home, his country, transparent 3D chessboard extending to infinity; virus had bored a window through the library's command ice.*

Как отмечает Р. Альварано, виртуальная реальность по Гибсону представляет собой мир духов, метафизическое пространство чистой формы, населённое бесплотными одушевлёнными матрицами, выступающими в роли ангелов и демонов [6: 209]. В описаниях искусственных интеллектов преобладают лексемы, связанные либо inferнальными силами (*pacts with demons, Faust, lord of hell, lord of graveyards, evil ghosts, soul-catcher*), либо, наоборот, с божественными (*Lazarus of cyberspace, burning bush, cybernetic godhead, light on the waters*), иногда — с привлечением гиперболы, усиленной лексическим повтором (*the sense of the big thing, the really big thing, reaching for him across cyberspace*). Не менее часты сравнения со стихией холода и

тьмы (*darkness, night, cold, like a cold dark rain, Wintermute, black hole*), мистикой и колдовством (*entirely occult, pure gothic, necromancer, hoodoos*), а также с насекомыми (*phobic vision of the hatching wasps; like a water spider crossing the face of some stagnant pool; a cybernetic spider slowly spinning webs while Ashpool slept. Spinning his death*). О киберпространстве говорится как о чём-то сакральном, полном тайн и мистики; звучат частые сравнения с водной стихией, а у хакеров даже возникает фольклор, подобный морскому: *Oceans had mermaids, all that shit, and we had a sea of silicon.*

Важно отметить, что ирреальный мир, олицетворяемый киберпространством, в понимании Гибсона является также ключом к сверхвозможностям. Посредством технологии, обеспечивающей доступ в эту потустороннюю вселенную, персонажи обретают невообразимую власть, сверхчеловеческие способности и даже бессмертие, что автоматически наводит нас на мысль о трансгуманизме, причём уже не только трансцендентальном или психоделическом, а самом что ни на есть научном.

“Быть может, возникновение киберпространства — основная стадия обряда перехода от плотской человеческой формы существования к киберспиритуальной цифровой, преобразённой программными средствами”, — допускает канадский антрополог Д. Томас [15: 33]. “Человек, — соглашается В. Г. Воронкова, — в динамике виртуально-коммуникационного пространства может модифицировать свою экзистенцию и своё бытие” [2: 174]. “Сфера электронной культуры, — подхватывает Л. В. Баева, — своего рода “вторая жизнь”, аналог и продолжение реальности, живой культуры, в которой “человек доинформационный” искал решение своих экзистенциальных проблем: бытия к смерти, абсурдности, несвободы, одиночества” [1: 88].

При анализе постчеловеческих состояний в дискурсе киберпанка принято опираться на труды постмодернистов Ж. Делёза и Ф. Гваттари. Их термины “детерриториализация” и “тело без органов” — ключевые для понимания основной идеи жанра вообще и работ Гибсона в частности. Если предельно упростить их смысл, то речь идёт о “размыкании” разума, его освобождении от социально запрограммированных функций и создании “виртуального тела”, которое, по их собственным словам, “не проекция; ничего общего с собственным телом или образом тела” [3: 22]. С той лишь разницей, что способом

изготовления последнего философы полагали эксперименты с галлюциногенами, а киберпанк добавил к этому возможность подключать мозг к виртуальной реальности.

По крайней мере, у Гибсона именно так и происходит: избавление от уз плоти — одна из центральных тем, волнующих писателя. Только взломав защиту, естественный брандмауэр, установленный эволюцией, можно подключиться к киберпейсу, что сулит абсолютную, ничем не ограниченную свободу, но чтобы вдохнуть её полной грудью, нужно перестать быть человеком. Уже в первом опубликованном рассказе, “Фрагментах голограммной розы”, автор размышляет о презрении к “машине тела”, а реплики хакера Кейса, главного героя “Нейроманта”, пропитаны отвращением к “тюрьме плоти”, “клетке из мяса” (Case fell into the prison of his own flesh; meatball chock-full of implants; field of flesh shot through with sudden eddies of need and gratification; the meat, the flesh the cowboys mocked). Да и само его имя является говорящим: кейс — это, как известно, чемоданчик, ёмкость для переноса ценностей (в данном случае — души).

Тем самым автор намекает нам: человеческому телу чего-то не хватает, и только технологии смогут сделать его единым гармоничным целым. “Возможно, Гибсон таким образом пытается донести до читателя, что мы уже давно является постлюдьми, что наше бытие и субъективность всегда определялось античным “технэ”, — предполагает Дж. Карр [9: 29].

Эрозия различий между антропологическим и неантропологическим измерениями пространства может либо угрожать онтологической гигиене человеческого, либо намекать на неточность определения, что такое человек. “Киберпанк, — заключает Э. Грэхем, — не был первым течением в научной фантастике, обращавшимся к вопросам трансгуманизма, но он стал первым, кто провозгласил, что мир постчеловека уже здесь. “Мы и есть технологии”, — как бы манифестирует Гибсон” [11: 196].

К. Хейлз полагает, что постчеловеческое состояние значит нечто большее, чем просто обладание устройствами, имплантированными в тело [12: 246]. Постчеловек, по её утверждению, считает основой своей идентичности сознание, в то время как биологический субстрат воспринимается им как изначальный протез, которым мы учимся управлять, поэтому расширение или замена тела другим про-

тезом является продолжением процесса, начатого с момента рождения. У Гибсона мы наблюдаем именно такой случай.

Лишившись доступа к Матрице, киберковбой стремится вернуться в неё любыми способами. Обещание снова обрести возможность посещать этот бестелесный мир движет им в ходе всего повествования. В момент финальной конфронтации между ним и защитной программой базы данных, для проникновения в которую он был нанят, Кейс испытывает подлинно буддистское просветление, дарованное ему интерфейсом “тело — мозг”. Стремление к вечному имматериальному существованию в Матрице совпадает с гностическим, трансцендентным мотивом киберпанка — трансгрессией, эволюцией через саморазрушение, эскапистским желанием к выходу из этого мира любой ценой.

Сюжеты Гибсона разворачиваются на фоне “пробуждения” и развития Матрицы — общемирового киберпространства, которое к концу первой книги обзаводится самосознанием. В числе её возможностей особо значится умение “загружать” в себя умы людей, наделяя их своего рода бессмертием. В финале трилогии этой участи удостоивается влюблённая пара главных героев: будучи убитыми, они обрели новую жизнь при помощи устройства под названием “алеф”, которое позволило им “ожить” в цифровом облике.

По-видимому, в этой точке наблюдается максимальное пересечение творчества Гибсона с доктриной иммортализма. Устами своих героев автор полемизирует на тему способов достижения бессмертия, всё большее число которых открывается по мере достижения субъектом определённого уровня богатства и власти. Долголетие здесь покупается и продаётся: благодаря соответствующим технологиям обеспеченные люди располагают осязаемыми прибавками к отпущенному природой жизненному сроку. Так, Жюлиусу Диану, одному из персонажей “Нейроманта”, было сто тридцать пять лет, и метаболизм его тела корректировался еженедельными сеансами гормональной и радиотерапии. Закреплению результата способствовало ежегодное паломничество в антиэйджинговый центр, где генная хирургия подправляла его ДНК.

Несмотря на наличие иммортологической рефлексии, Гибсон, похоже, весьма скептически настроен в отношении подобного рода затей. Продление жизни посредством крионики преподносится им, в

частности, как тоскливое и безрадостное существование, ведущее к истощению разума и разрушению личности (the sham immortality of cryogenics, a series of warm blinks strung along a chain of winter). Орбитальное семейство мультимиллионеров Тессье-Эшпулов, прибегнув к этому средству, в конечном итоге выродилось, деградировало, обратилось в уродливую стагнирующую структуру, медленно сходящую с ума.

Неоднозначно и положение тех, кому выпало посмертное существование в виде конструкта — голографического “слепок” умершей личности, у которой нет сознания, а на заданный вопрос она отвечает приблизительно так же, как реагировала бы, будь она живым человеком. Мышление этих “призраков”, понятно, ограничено программными скриптами, поэтому они не способны развиваться, постигать и творить, что в представлении Гибсона является не более чем призрачностью, пародией на жизнь (the dead, ghosts, unreal, a projection, a special effect). Трансгуманисты смотрят на это под другим углом: возникновение подобных конструктов — одна из приоритетных задач, на которые нацелена сеттлеретика.

Наиболее поучительной в контексте иммортализма является история мультимиллиардера Йозефа Вирека — главного антагониста романа “Граф Ноль”. Его умирающее, подключенное к многочисленным системам жизнеобеспечения старческое тело, в течение десяти лет пребывает в специальном резервуаре в Стокгольме, в то время как его виртуальная проекция функционирует в одном из парков Барселоны. Гибсон не устаёт намекать, что персонаж этот — уже, в общем-то, не вполне человек (it ain't no way human, were no longer even remotely human, he wasn't quite human, already far from human). И даже баснословное богатство и непререкаемый авторитет в среде подчинённых не добавляет ему права считаться полноценным индивидуумом.

Как свидетельствует дальнейшее развитие сюжета, виртуальная жизнь столь же хрупка и недолговечна, как и физическая, а описанный способ существования — тягостное бремя для её хозяина. Как и Кейс в своё время, персонаж всеми силами стремится освободиться от оков брэнного тела. Достичь своей цели он надеется, вступив в контакт с искусственным интеллектом, чтобы затем, внедрив себя в ткань его матрицы, слиться с ним, заполучив способность населять любое число реальных оболочек. Если раньше могущество постче-

ловеческой телесности проистекало из синтеза человеческого и машинного начал, то теперь, по наблюдению В. В. Чеклецова, человек выносит границы своего тела и сознания наружу, вследствие чего уже “среда становится субъектом, и далее — телом” [4: 6]. Гибсон напрямую характеризует данную трансформацию как эволюционный скачок: Virek would be forced, by evolutionary pressures, to make some sort of “jump”.

Но даже несмотря на непомерное богатство, власть и могущество, которым могли бы позавидовать многие смертные, Вирек, подобно привидению из загробного мира, чёрной завистью завидует живым и здоровым людям, мечтая о “возвращении в страну живых” (return to the land of the living). Возможность ежечасно жить в собственной упорядоченной плоти для него — непозволительная роскошь. Призрак скорой кончины постоянно витает где-то по соседству, а накопленное за долгие годы состояние готово вот-вот раствориться в активах какой-нибудь безликой корпорации.

Закономерно, что замыслам олигарха (заметим, имморталиста по взглядам, хоть и весьма эгоистичного) не суждено было сбыться. В финале произведения система Вирека испытывает перегрузку из-за проникновения в его виртуальное пространство хакера Бобби Ньюмарка, а его помощнику Пако не удаётся этому помешать: смерть настигает антигероя как в виртуальной, так и в реальной жизни. Всё, что остаётся от некогда могущественной персоны — лишь коротенькая строчка в сводке новостей о его кончине в результате сбоя катастрофического характера в системе жизнеобеспечения.

Из всего вышесказанного напрашивается следующий **вывод**: творчество Гибсона действительно затрагивает ряд аспектов доктрины трансгуманизма, однако сам автор, очевидно, не разделяет позиции данной системы взглядов. Подтверждением этого является задействованный им арсенал изобразительно-выразительных средств языка (тропов и стилистических фигур), в основном несущих в себе экспрессивно-эмоциональную окраску, то есть содержащих элемент оценки (преимущественно негативной). К вечной жизни стремятся лишь отрицательные персонажи его книг, и даже заполучив её, они всё равно проигрывают. Следовательно, степень взаимосвязи его произведений с трансгуманистическим дискурсом можно определить как условную или фрагментарную.

ССЫЛКИ И ПРИМЕЧАНИЯ

1. Баева Л. В. E-Homo sapiens: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания / Л. В. Баева, И. Ю. Алексеева // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. — Пятигорск: ПГЛУ, 2014. — № 1. — С. 86–97.
2. Воронкова В. Г. Концепции взаимосвязи человека, сознания, разума в контексте виртуально-информационного пространства / В. Г. Воронкова // Философия и космология. — Полтава: Полтавський літератор, 2013. — С. 170–182.
3. Делёз Ж. Анти-Эдип. Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. — Екатеринбург: У-Фактория, 2008. — 672 с.
4. Чеклецов В. В. Чувство планеты. Интернет Вещей и следующая технологическая революция / В. В. Чеклецов. — М.: Российский исследовательский центр по Интернету Вещей, 2013. — 130 с.
5. Энциклопедия фантастики. Кто есть кто / сост. Вл. Гаков. — Мн.: Галаксиас, 1995. — 694 с.
6. Alvarado R. C. Science Fiction as Myth: Cultural Logic in Gibson's Neuromancer / R. C. Alvarado // Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains. — Jefferson: McFarland, 2011. — P. 205–213.
7. Benedikt M. Cyberspace: Some Proposals / M. Benedikt // Cyberspace: First Steps. — Cambridge: MIT Press, 1992. — P. 119–224.
8. Brians E. The 'Virtual' Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman / E. Brians // Deleuze and the Body. — Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011. — P. 117–143.
9. Carr J. The Dirty Joke of Cyberpunk or the Humanism of Posthumanism in the Cyberpunk Tradition: Epigenetic Memory and Technology in Gibson's Neuromancer and Stephenson's Snow Crash / J. Carr. — Tempe: Arizona State University, 2013. — 60 p.
10. Clark A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence / A. Clark. — Oxford: Oxford University Press, 2003. — 229 p.
11. Graham E. L. Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture / E. L. Graham. — Manchester: Manchester University Press, 2002. — 259 p.
12. Hayles N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics / N. K. Hayles. — Chicago: University of Chicago Press, 1999. — 350 p.
13. Kellner D. Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics between the Modern and the Postmodern / D. Kellner. — London: Routledge, 1994. — 368 p.
14. Roberts A. Science Fiction / A. Roberts. — London: Routledge, 2006. — 159 p.
15. Thomas D. Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace / D. Thomas // Cyberspace: First Steps. — Cambridge: MIT Press, 1991. — P. 30–48.
16. Young S. Designer Evolution: A Transhumanist Manifesto / S. Young. — Amherst: Prometheus Books, 2006. — 417 p.

СТИЛІСТИЧНІ ЗАСОБИ ВИРАЖЕННЯ ТРАНСГУМАНІЗМУ
У ТРИЛОГІЇ ВІЛЬЯМА ГІБСОНА “КІБЕРПРОСТІР”Донець Поль Миколайович¹

Державний заклад “Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського”, Одеса, Україна

У статті розглядаються стилістичні засоби вираження трансгуманізму у творчості американсько-канадського письменника Вільяма Гібсона, одного з піонерів і яскравих представників піджанру наукової фантастики, відомого як кіберпанк. Матеріалом для дослідження служить його дебютна трилогія “Кіберпростір”, що зачіпає соціальні і морально-етичні проблеми високих технологій. З'ясується, що трансльований автором меседж носить вельми суперечливий характер: за наявності ряду явних трансгуманістичних ознак, в ньому також просліджуються алармістські риси, які з'являються на лексико-стилістичному рівні. Це виявляється, зокрема, в характерному використанні епітетів, метафор, порівнянь, гіпербол та інших стилістичних засобів. В деяких випадках цикл швидше опонує гуманізму, ніж відтворює його техно-оптимістичний дискурс. Спираючись на класичні дихотомії “природний / штучний”, “людина / нелюдина”, він слідує попереджувальним трендам сучасної англомовної фантастики. Задіяний автором арсенал тропів і стилістичних фігур в цілому несе в собі експресивно-емоційне забарвлення, тобто містить елемент оцінки (як позитивною, так і негативною).

Ключові слова: іморталізм, кіберпанк, кіберпростір, наукова фантастика, постлюдина, трансгуманізм.

¹ викладач кафедри перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики державного закладу “Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського”

STYLISTIC MEANS OF EXPRESSING TRANSHUMANISM IN “SPRAWL” TRILOGY BY WILLIAM GIBSON

Donets Paul¹

State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University
named after K. D. Ushynsky”, Odessa, Ukraine

The article examines stylistic devices in which American-Canadian writer William Gibson expresses transhumanist ideas. The author is famous for being one of the pioneers and brightest representatives of science fiction subgenre, known as cyberpunk. His debut trilogy “Sprawl”, which touches upon social, moral and ethical issues of using advanced technologies, has been chosen as an object to be studied. It is found out that the message translated by the author is controversial: while having some obvious transhumanist indications, it also has various alarmist traits, which can be observed at stylistic and lexical level. In its simplest form, this is manifested in the special use of epithets, metaphors, similes, hyperbolas and other stylistic means. In some cases the series rather opposes transhumanism than reproduces its techno-optimistic discourse. It follows the warning trends of modern English-language science fiction, relying on such classic dichotomies as “natural / artificial” and “human / non-human”. The tropes and figures of speech used by the author are in most cases emotionally expressive, that is, they contain elements of value (both positive and negative).

Key words: *immortalism, cyberpunk, cyberspace, posthuman, science fiction, transhumanism.*

REFERENCES

1. Baeva, L. V. E-Homo sapiens: virtual'nyj mikrokosm i global'naya sreda obitaniya / L. V. Baeva, I. YU. Alekseeva // Filosofskie problemy informacionnyh tekhnologij i kiberprostranstva. — Pyatigorsk: PGLU, 2014. — № 1. — S. 86–97.
2. Voronkova, V. G. Konceptii vzaimosvyazi cheloveka, soznaniya, razuma v kontekste virtual'no-informacionnogo prostranstva / V. G. Voronkova // Filosofiya i kosmologiya. — Poltava: Poltav's'kyj literator, 2013. — S. 170–182.
3. Delyoz, Zh. Anti-Edip. Kapitalizm i shizofreniya / Zh. Delyoz, F. Gvattari. — Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2008. — 672 s.
4. Cheklevov, V. V. Chuvstvo planety. Internet Veshchej i sleduyushchaya tekhnologicheskaya revolyuciya / V. V. Cheklevov. — M.: Rossijskij issledovatel'skij centr po Internetu Veshchej, 2013. — 130 s.
5. Enciklopediya fantastiki. Kto est' kto / Sost. Vl. Gakov. — Mn.: Galaksias, 1995. — 694 s.

¹ Teacher at the Department of Translation, Theoretical and Applied Linguistics at “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”

6. Alvarado, R. C. Science Fiction as Myth: Cultural Logic in Gibson's Neuromancer / R. C. Alvarado // Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains. — Jefferson: McFarland, 2011. — pp. 205–213.
7. Benedikt, M. Cyberspace: Some Proposals / M. Benedikt // Cyberspace: First Steps. — Cambridge: MIT Press, 1992. — pp. 119–224.
8. Brians, E. The 'Virtual' Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman / E. Brians // Deleuze and the Body. — Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011. — pp. 117–143.
9. Carr, J. The Dirty Joke of Cyberpunk or the Humanism of Posthumanism in the Cyberpunk Tradition: Epigenetic Memory and Technology in Gibson's Neuromancer and Stephenson's Snow Crash / J. Carr. — Tempe: Arizona State University, 2013. — 60 p.
10. Clark, A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence / A. Clark. — Oxford: Oxford University Press, 2003. — 229 p.
11. Graham, E. L. Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture / E. L. Graham. — Manchester: Manchester University Press, 2002. — 259 p.
12. Hayles, N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics / N. K. Hayles. — Chicago: University of Chicago Press, 1999. — 350 p.
13. Kellner, D. Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics between the Modern and the Postmodern / D. Kellner. — London: Routledge, 1994. — 368 p.
14. Roberts, A. Science Fiction / A. Roberts. — London: Routledge, 2006. — 159 p.
15. Thomas, D. Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace / D. Thomas // Cyberspace: First Steps. — Cambridge: MIT Press, 1991. — pp. 30–48.
16. Young, S. Designer Evolution: A Transhumanist Manifesto / S. Young. — Amherst: Prometheus Books, 2006. — 417 p.

Стаття надійшла до редакції 11.03.2019