

К. Шульга

**СИМУЛЯКРОВЫЙ ХРОНОТОП В РОМАНЕ
ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА «GENERATION "П"»**

**В ПРОЗЕ ВИКТОРА ПЕЛЕВИНА ЖИЗНЬ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ РОССИЯН ЗАЧАС-
ТУЮ ПРЕДСТАВЛЯЕТ КАК «ЗАВИСАНИЕ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ». «ПРИНЦ
ГОСПЛАНА», «GENERATION "П"», «ДПП» – ЭТО ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ОСТРО ИРОНИЗИ-
РУЮЩИЕ НАД УВЛЕЧЕНИЕМ СОВРЕМЕННОКОВ СИМУЛЯКРАМИ, «КОПИЯМИ БЕЗ
ОРИГИНАЛОВ», ЗА КОТОРЫМИ ОБНАРУЖИВАЕТСЯ ТОЛЬКО ПУСТОТА. КРИЗИС СО-
ВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА, КОГДА СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ПРОСТРАНСТВО КАРДИ-
НАЛЬНО ИЗМЕНИЛОСЬ, КОГДА УТРАТИЛОСЬ РАВНОВЕСИЕ МЕЖДУ МАТЕРИАЛЬ-
НЫМ И ДУХОВНЫМ, ВЫСОКИМ И НИЗКИМ, КУЛЬТУРНЫМ И МАРГИНАЛЬНЫМ, ОТ-
РАЖАЕТСЯ ПРЕЖДЕ ВСЕГО В МИРОВИДЕНИИ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ.
ЖЕЛАЯ ЗАПОЛНИТЬ ПУСТОТУ ДУШЕВНОЙ И ДУХОВНОЙ ЖИЗНИ, ГЕРОИ
В. ПЕЛЕВИНА ПОЛНОСТЬЮ ПОГРУЖАЮТСЯ В ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ, ЖИВУТ
ПО ЗАКОНАМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР:**

**Я НАЖАЛ КНОПКУ POWER, Я СНОВА В ИГРЕ,
Я УЙДУ В ЭТОТ МИР БЕЗ ОСТАТКА.
В ЦИФРОВОМ ЗАЗЕРКАЛЬЕ ПОЧТИ КАК ВО СНЕ,
ЛИШЬ ОДИМ НОВИЧКАМ ЗДЕСЬ НЕ СЛАДКО.**

**МЫ УЙДЕМ КАК ОДИН В ВИРТУАЛЬНЫЙ НАШ РАЙ,
И НЕ СКОРО ВЕРНЕМСЯ ОБРАТНО.
СКОЛЬКО ТАМ НЕ ЖИВИ, СКОЛЬКО ТАМ НЕ ИГРАЙ,
ТАМ ВСЕГДА ИНТЕРЕСНЕЙ СТОКРАТНО.**

**И НАСТАНЕТ ТОТ ЧАС, ПОДОЙДУ Я К ЧЕРТЕ,
ИСЧЕРПАВ TIME LIMIT СВОЕЙ ЖИЗНИ.
ПОДВЕДУТ МОЙ ИТОГ НА ПОМЯТОМ ЛИСТЕ,
И МОДЕМ ПО ДУШЕ ТИХО СВИСТНЕТ.**

**Я НЕ СТАНУ ПЕЧАЛЕН, НЕ СТАНУ ПУГЛИВ,
В ЖИЗНИ СМЕРТЬ ВСЕ РАВНО НЕИЗБЕЖНА.
Я НАЖМУ НА RESET И, ПЕЧАЛЬ ПОЗАБЫВ,
СНОВА В ЖИЗНЬ ЗАИГРАЮ КАК ПРЕЖДЕ.**

ЭТИ СТРОКИ ИЗ СТИХОТВОРЕНИЯ Е. АЛЕКСАНДРОВА, СТУДЕНТА 4 КУРСА ТГТУ, ПОДТВЕРЖДАЮТ ДОКУМЕНТАЛЬНУЮ ТОЧНОСТЬ НАБЛЮДЕНИЙ ПИСАТЕЛЯ В. ПЕЛЕВИНА НАД ЖИЗНЬЮ МОЛОДЕЖИ В НАШЕ ВРЕМЯ.

«ПО КОРИДОРУ БЕЖИТ ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ФИГУРКА. НАРИСОВАНА ОНА С БОЛЬШОЙ ЛЮБОВЬЮ, ДАЖЕ НЕСКОЛЬКО СЕНТИМЕНТАЛЬНО. ЕСЛИ НАЖАТЬ КЛАВИШУ «UP», ОНА ПРЫГАЕТ ВВЕРХ ... СОБСТВЕННО ГОВОРЯ, ЧТОБЫ ДОБИТЬСЯ В ИГРЕ УСПЕХА, НАДО ЗАБЫТЬ, ЧТО НАЖИМАЕШЬ НА КНОПКИ, И СТАТЬ ЭТОЙ ФИГУРКОЙ САМОМУ – ТОЛЬКО ТОГДА У НЕЕ ПОЯВИТСЯ СТЕПЕНЬ ПРОВОРСТВА, НЕОБХОДИМАЯ, ЧТОБЫ ФЕХТОВАТЬ, ПРОСКАКИВАТЬ ЧЕРЕЗ <...> РАЗРЕЗАЛКИ <...> И БЕЖАТЬ ПО ПРОВАЛИВАЮЩИМСЯ ПЛИТАМ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ СПОСОБНА ВЫДЕРЖАТЬ ВЕС ТЕЛА ТОЛЬКО СЕКУНДУ, ХОТЯ НИКАКОГО ТЕЛА И ТЕМ БОЛЕЕ ВЕСА У ФИГУРКИ НЕТ, КАК НЕТ ЕГО, ЕСЛИ ВДУМАТЬСЯ, И У СРЫВАЮЩИХСЯ ПЛИТ, КАКИМ БЫ УБЕДИТЕЛЬНЫМ НИ КАЗАЛСЯ ИЗДАВАЕМЫЙ ИМИ ПРИ ПАДЕНИИ СТУК» [1] – ТАК НАЧИНАЕТСЯ ПОВЕСТЬ ПЕЛЕВИНА. ВОСПРИЯТИЕ ИГРЫ КАК ЖИЗНИ, А ЖИЗНИ КАК ИГРЫ ГЕРОЕМ «ПРИНЦА ГОСПЛАНА» САШЕЙ ЛАПИНЫМ, ЯВЛЯЕТСЯ ОБЫЧНЫМ ДЛЯ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ. САША НЕ ВИДИТ РАЗНИЦЫ МЕЖДУ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ, В КОТОРОЙ ОН ЖИВЕТ ВИРТУАЛЬНО, И «ЖИВОЙ» РЕАЛЬНОСТЬЮ, ВОСПРИНИМАЕМОЙ КАК СИМУЛЯКР И СУЩЕСТВУЮЩИЙ ПО ТЕМ ЖЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ, НО ЛИШЕННЫМ ДУХОВНОЙ ОСНОВЫ, ЗАКОНАМ.

КОМПОЗИЦИЯ ПОВЕСТИ ТОЖЕ СТРОИТСЯ ПО ПРАВИЛАМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ: КАЖДАЯ ГЛАВА ВКЛЮЧАЕТ «ПУСК» И «СТОП».

ГЕРОЙ РОМАНА «GENERATION "П"» ВАВИЛЕН ТАТАРСКИЙ, ПЕРЕИДЯ В СВОЕЙ ЖИЗНЕННОЙ ИГРЕ «НА ДРУГОЙ УРОВЕНЬ» (ОТ ЛАРЕЧНОГО ПРОДАВЦА В «КРИЕЙТЕРЫ»), ВСЕ РАВНО ВОСПРИНИМАЕТ ЖИЗНЬ КАК «ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ ИМИДЖА», Т.Е. ГЛОБАЛЬНЫЙ ОБМАН, СИМУЛЯКР, ДЛЯ КОТОРОГО НУЖНО ПЛОДИТЬ «ГЕНИАЛЬНЫЕ КОПИИ» ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.

ЧЕЛОВЕК-ТВОРЕЦ, СОЗДАННЫЙ «ПО ПОДОБИЮ БОЖЬЕМУ», ПОДМЕНЯЕТСЯ ЧЕЛОВЕКОМ-КОПИРАЙТЕРОМ, ТВОРЯЩИМ СИМУЛЯКРЫ. «СВОЕЙ МАЛЕНЬКОЙ БИБЛИЕЙ, СРАВНЕНИЕ БЫЛО ТЕМ БОЛЕЕ УМЕСТНЫМ, ЧТО В НЕЙ ВСТРЕЧАЛИСЬ ОТЗВУКИ РЕЛИГИОЗНЫХ ВЗГЛЯДОВ, КОТОРЫЕ ОСОБЕННО СИЛЬНО ДЕЙСТВОВАЛИ НА ЕГО НЕПОРОЧНУЮ ДУШУ» [2], ТАТАРСКИЙ СЧИТАЛ УЧЕБНИК ПО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЮ ИМИДЖА. ЭТОТ УЧЕБНИК ДАЛ ЕМУ НУЖНЫЕ ДЛЯ ПРЕУСПЕВАНИЯ В ОБЩЕСТВЕ СИМУЛЯКРОВ ЗНАНИЯ.

«АГЕНТСТВО КОПИРАЙТЕРОВ, КУДА ПОПАЛ ГЕРОЙ, МНОЖИЛИСЬ НЕУДЕРЖИМО – КАК ГРИБЫ ПОСЛЕ ДОЖДЯ ИЛИ, КАК ТАТАРСКИЙ НАПИСАЛ В ОДНОЙ КОНЦЕПЦИИ, ГРОБЫ ПОСЛЕ ДОЖДЯ». ВАВИЛЕН ВИДИТ, ЧТО ПОСЛЕ УДАЛЕНИЯ СТАТУЙ ЛЕНИНА ИЗ СТОЛИЦЫ НА СМЕНУ ПРИШЛА «СЕРАЯ СТРАШНОВАТОСТЬ, В КОТОРОЙ ДУША СОВЕТСКОГО ТИПА БЫСТРО ПРОГНИВАЛА И ПРОВАЛИЛАСЬ ВНУТРЬ САМОЙ СЕБЯ. ГАЗЕТЫ УВЕРЯЛИ, ЧТО В ЭТОЙ СТРАШНОВАТОСТИ ДАВНО ЖИВЕТ ВЕСЬ МИР И ОТ ТОГО В НЕМ ТАК МНОГО ВЕЩЕЙ И ДЕНЕГ, А ПОНЯТЬ ЭТО МЕШАЕТ ТОЛЬКО «СОВЕТСКАЯ МЕНТАЛЬНОСТЬ» [2, С. 35].

БЕЗДУХОВНОСТЬ, СМЕНА ОРИЕНТИРОВ, ИЗМЕНЕНИЕ ПСИХОЛОГИИ, КОГДА АГРЕССИВНОСТЬ ВОСПРИНИМАЕТСЯ КАК «НОРМАЛЬНАЯ НЕЙТРАЛЬНОСТЬ» ПОРАЖАЮТ МОЛОДОГО ЧЕЛОВЕКА. И ОН МЕНЯЕТСЯ В ХУДШУЮ СТОРОНУ, ПРОГИБАЯСЬ ПОД ИЗМЕНЕННЫМ КРИЗИСОМ МИР: «СОЛЕННЫЕ ВЕТРА БРАЙТОН-БИЧ ВЫДУЛИ ИЗ ЕГО ГОЛОВЫ ЗАТХЛЫЕ СОВЕТСКИЕ КОНСТРУКЦИИ И ЗАРАЗИЛИ НЕУДЕРЖИМОЙ ТЯГОЙ

К УСПЕХУ» [2, С. 36].

У ГЕРОЯ ПОЯВЛЯЕТСЯ ВЫСОКИЙ СТАТУС, МНОГО ДЕНЕГ, ЛЮБИМАЯ И ЖЕЛАННАЯ РАБОТА. НО ИМИТАЦИЯ «НАСТОЯЩЕГО» ПРОДОЛЖАЕТСЯ. В РЕКЛАМНЫХ РОЛИКАХ, КОТОРЫЕ СОЗДАЕТ ВАВИЛЕН, НАДРУГАТЕЛЬСТВО НАД СВЯТЫНЯМИ, ОТКАЗ ОТ ВСЕГО ВЫСОКОГО И ВЕЧНОГО ПРОДОЛЖАЕТСЯ. И ГЕРОЙ ТЕРЯЕТ ОЩУЩЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ, ВИДЯ, ЧТО НИГДЕ НЕЛЬЗЯ УКРЫВАТЬСЯ ОТ ПРИЗРАКА ОТНОСИТЕЛЬНОСТИ, ОТ ГЛОБАЛЬНЫХ РАЗРУШЕНИЙ.

СИМВОЛОМ ТАКОГО ОТКАТА НАЗАД В БЕЗДУХОВНОСТЬ, ТОЧНЕЕ, В ПРИМИТИВИЗМ ДУХА, СТАНОВИТСЯ УВЛЕЧЕНИЕ ЯЗЫЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ, ПОКЛОНЕНИЕМ БОГИНЕ ИШТАР. СМЕШЕНИЕ ЯЗЫКОВ, ВЕРОВАНИЙ, ИДЕАЛОВ, ЗАТЕМНЕНИЕ СОЗНАНИЯ И ЧУВСТВ, ПОТРЕБНОСТЬ В ГАЛЮЦЕНОГЕНАХ – ТАКИЕ ПРОЦЕССЫ ПЕРЕЖИВАЮТ ГЕРОИ ПЕЛЕВИНА. ВСЕ СЛОЖНЫЕ КУЛЬТУРНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ДЕГРАДИРОВАЛИ ДО ПРИМИТИВНЫХ ТЕЛЕСНЫХ СЕКСУАЛЬНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ. ДОШЕДШИЙ ДО НАРКОТИЧЕСКОЙ ОДУРИ ВАВИЛЕН ВИДИТ ПЕРЕД СОБОЙ НАДПИСЬ ПО-АНГЛИЙСКИ: «У ЭТОЙ ИГРЫ НЕТ НАЗВАНИЯ» [2, С. 59].

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ РОМАНА «GENERATION "П"» ПОНЯЛ, ЧТО «ДОИГРАЛСЯ» И НЕ МОЖЕТ ТЕПЕРЬ ОСТАНОВИТСЯ, ПРОДОЛЖАЕТ КАК АВТОМАТ СОЧИНЯТЬ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ СЛОГАНЫ И РОЛИКИ, В КОТОРЫХ ПРОДАЮТСЯ УЦЕЛЕВШИЕ ИЗ СТАРЫХ ВРЕМЕН ЦЕННОСТИ. СИМУЛЯКРОВЫЙ ХРОНОТОП ПОДЧИНИЛ СОЗНАНИЕ ПОКОЛЕНИЯ, ВЫБИРАЮЩЕГО ПЕПСИ-КОЛУ.

ТАКИМ ОБРАЗОМ, ВИКТОР ПЕЛЕВИН В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ФОРМЕ ВОССОЗДАЕТ ПРОЦЕСС ПРОНИКНОВЕНИЯ «НИЗОВОЙ КУЛЬТУРЫ», ПРИОБРЕТШЕЙ ВЫСОКИЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ПРЕСТИЖ, НА УРОВЕНЬ ОБЩЕНАЦИОНАЛЬНЫЙ, ОПРЕДЕЛЯЯ ГРУСТНУЮ СОЦИОКУЛЬТУРНУЮ ПЕРСПЕКТИВУ РУССКОГО НАРОДА.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 ПЕЛЕВИН В. ЖЕЛТАЯ СТРЕЛА. М.: ВАГРИУС, 2000. С. 112.
- 2 ПЕЛЕВИН В. GENERATION «П» / ВИКТОР ПЕЛЕВИН // М.: ВАГРИУС, 2000.