

W KRĘGU PROBLEMÓW ANTROPOLOGII LITERATURY

CIAŁO I RZECZ W LITERATURZE

STUDIA POD REDAKCJĄ

WANDY SUPY I IWONY ZDANOWICZ



BIAŁYSTOK 2016

Recenzenci:

prof. dr hab. Ludmiła Łucewicz
dr hab. Alina Orłowska
dr hab. Halina Tvaranovitch, prof. UwB
dr hab. Dariusz Kulesza, prof. UwB

Projekt okładki:

Redakcja i korekta

Barbara Piechowska (jęz. polski)
Agata Rozumko (jęz. angielski)
Iwona Zdanowicz (jęz. rosyjski)
Bazyli Siegień (jęz. białoruski i ukraiński)

Redakcja techniczna i skład:

Bartosz Kozłowski

© Copyright by Uniwersytet w Białymstoku, Białystok 2016

Wydanie publikacji sfinansowano ze środków
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu w Białymstoku

ISBN 978-83-7431-491-6

Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku
15-097 Białystok, ul. M. Skłodowskiej-Curie 14, (85) 745 71 20
<http://wydawnictwo.uwb.edu.pl> e-mail: ac-dw@uwb.edu.pl

Druk i oprawa:

SPIS TREŚCI

Ciało i rzecz w literaturze

Татьяна Автухович Оппозиция нагой/одетый человек в современной культуре	15
Joanna Getka Lekarstwa, narzędzia i metody leczenia w domu w XVIII wieku (na materiale porad z druków bazyliańskich)	33
Валентина Бондаренко Вещный мир в традиционных русских колыбельных песнях	49
Weronika Dulęba Jak kocha kamień? Status przyrody nieożywionej w wybranych utworach Marii Sadowskiej	59
Walentyna Jakimiuk-Sawczyńska Роль предметов в жизни и творчестве Тэффи	71
Евдокия Нестерова Золотая окружность – вещная судьба мира	81
Rafał Siwicki W kręgu najprostszych rzeczy. Rola przedmiotów w <i>Białym statku</i> Czingiza Ajtmatowa	91
Magdalena Ślawska <i>Leksikon YU mitologije</i> , czyli przeszłość zaklęta w rzeczach	103
Marta Zambrzycka Używki w powieści kryminalnej na przykładzie powieści Erika Axla <i>Sunda Oblicza Victorii Bergman</i>	117

Ольга Бараш Метафізика вещи в творчестве «бездомных» поэтов (Збигнев Херберт и Иосиф Бродский)	129
Ирина Коган Вещный мир современной российской детской поэзии	141
Beata Siwek Символика реквизита в современной белорусской драматургии	149
Вольга Нікіфарова Рэчы, дарагія сэрцу, у мастацкім свеце лірычнай прозы Янкі Брыля	165
Iwona Mityk Kondycja ludzi i rzeczy w wybranych opowiadaniach Andrzeja Stasiuka	177
Кира Гордович Мотивы и образы в книге Л. Улицкой <i>Священный мусор</i>	191
Dorota Żygadło-Czopnik „O czym rzeczą rzeczy”, czyli wspomnienia rodzinne w powieści <i>Zaziemie</i> Jany Šrámkovéj	197
Monika Knurowska Świat rzeczy w zbiorze opowiadań Asara Eppela <i>Trawiasta ulica</i>	211
Анна Синицкая «При помощи вещей»: сюжет как rebus в новейшей драме	227
Валентина Біляцька Функція речі в ритуалі та повсякденному житті (на матеріалі українських історичних романів у віршах)	243
Наталія Городнюк Концепт машини у модерністському романі 20-х рр. ХХ ст.: компаративні аспекти	255
Нина Мороз Метафізика искусственного тела в новеллистике Р. Брэдбери (<i>Электрическое тело пою!</i>)	269

Ирина Плеханова Метаморфозы тела в одноактной драматургии Л. Петрушевской	281
Анастасия Липинская Что значит быть человеком? Тело и машина в новеллизациях ролевой игры <i>Warhammer</i>	295
Андрей Марданов Феномен замещающей реальность симуляции в творчестве Мартина Эмиса	305
Татьяна Светашёва Новые твёрдые поэтические формы в русскоязычном Интернет-пространстве	315
Юрий Лабынцев Современное интернетвидение героики защитников крепости Осовец как кибертекст	327

Анастасия Липинская

Санкт-Петербургский государственный университет

Что значит быть человеком? Тело и машина в новеллизациях ролевой игры *Warhammer*

В настоящее время большое внимание читающей публики привлекает проблема границ человеческого тела, пределов его возможностей, грани между человеческим и механическим¹. По телевизору и в сети демонстрируют «умных» андроидов, биомеханические протезы, выходят кинофильмы, такие, как *Аватар* и новые серии *Звездных войн*, в которых предлагаются непривычные, но интригующие модели телесности, будь то практически лишенный биологического тела Дарт Вейдер или персонаж *Аватара*, обретающий своего рода проекцию, способную действовать далеко в пространстве. Очевидно, что эти образы являются своего рода реакцией как на конкретные научные разработки, так и на некоторые ожидания общественности – страхи и надежды, связанные с новыми технологиями², а в конечном итоге и с такими фундаментальными категориями, как смерть – технологии дарят надежду отодвинуть этот момент, не дать телу разрушиться и перестать функционировать.

Любопытное отражение эти тенденции нашли в популярной игровой вселенной, известной под названием *Вархаммер*, или *Молот войны*. Исходно это были настольные игры с миниатюрками, но позже вокруг них возник целый поток продукции разного рода – компьютерные игры, артбуки, новеллизации (т.е. художественные повествования «по мотивам», обычно романы и циклы романов). Последние по качеству разнятся от весьма схематичных до интересных образцов фантастической литературы. Поскольку *Вархаммер* – это коммерческий проект, создатели заинтересованы в расширении целевой аудитории, и новеллизации являются большим шагом на этом пути: в круг интересующихся попадают не только любители настольных игр, но

¹ О.О. Фейгин, *Физика нереального*, Москва 2010, с. 103-108.

² A. Roberts, *Science Fiction*, London 2000, с. 147.

и просто читатели фантастики, которых явно больше. Новеллизации *Вархаммера* предоставляют обширный материал для историка литературы, социолога, культуролога: авторы широко экспериментируют, благо, вселенная очень эклектична и дает большой простор для фантазии, и развивают заложенные в каноне (т.е. картине мира, созданной для игры) темы, в том числе и ту, о которой пойдет речь.

Далекое будущее, сороковое тысячелетие, мрачный раздираемый войнами мир. Привычные читателю технологии наподобие искусственного интеллекта отчасти забыты, отчасти объявлены ересью. Имеющаяся техника причудлива, но развита необычайно – космические корабли и боевые машины, гениальная инженерия, позволяющая главным образом выращивать идеальных бойцов – космических десантников. Последних можно в известном смысле назвать биомеханическими организмами: берется человек, мальчик-подросток, и за годы взросления хирургическим путем и посредством гормонального воздействия усовершенствуется, в его тело вживаются разъемы для прямого соединения с особого рода броней. Более того, разного рода протезирование (аугметика) и хирургия распространены повсеместно, возможности замены утраченных частей тела и усовершенствования имеющихся безграничны, и даже существует особый культ Бога-Машины, или Омниссии, адепты которого с радостью модифицируют свои тела до такой степени, что собственно человеческой плоти у них почти не остается, зато имеются дополнительные механические конечности, не всегда похожие на человеческие, и разные другие, иногда весьма неожиданные детали.

Важно помнить, что это не научная фантастика, а род космического фэнтези с явными отсылками к героическому эпосу и другим жанрам. То есть законы физики и технические подробности авторов не занимают, более того, иногда абсурдность намеренно акцентируется – трехметровые космодесантники в тяжелой броне стремительно перемещаются по полю боя, принципы передвижения кораблей не имеют ничего общего с инженерной мыслью. Главным оказывается не правдоподобие, а некий образ, по своим характеристикам приближающийся к мифу, эмоционально заряженный. Например, когда десантник гибнет, его останки помещают в боевую машину-дредноут, разумную и продолжающую служить Императору – это просто весьма экстравагантный образ воинской доблести и верности до гроба, в буквальном смысле.

Материал огромный, сотни томов, написанных разными авторами, возьмем один пример – роман *Механикум* (*Mechanicum*, 2008)

Грэма Макнилла, одного из наиболее популярных создателей новеллизаций.

Сюжет в общих чертах таков. Молоденькая девушка, обладающая феноменальными техническими способностями, задействована в сложнейшем проекте. Вторая сюжетная линия посвящена титану – боевой машине, управляемой принцепсом – человеком, нервная система которого подключена к механизму, наподобие механических рук, о которых сейчас пишут в СМИ. То есть отношения человека и техники даны как бы изнутри и снаружи, причем отыграно несколько базовых вариаций данной темы.

Вот юная Далия (не зря ей всего семнадцать – это подчеркивает любопытство и неискушенность) рассматривает сопровождающих ее протекторов – существа, исходно бывшие, видимо, людьми, но модифицированные почти до неузнаваемости³. Замечает она в первую очередь три момента – их неподвижность, отвратительный облик и запах – и, главное, молчание, неспособность к коммуникации. Все эти моменты обусловлены именно промежуточным их статусом – это не люди и не механизмы, нечто неклассифицируемое – вдобавок впервые увиденное так близко, а неклассифицируемое в литературе часто воспринимается именно как пугающее⁴. Протекторы сконструированы под конкретные нужды и не обладают собственной волей, они не должны быть разумными, красивыми, понятными – должны только безупречно функционировать, это скорее вещи с органической составляющей (недаром плоть их гнилая, то есть неживая), чем существа. Интересно, что буквально в следующем эпизоде Далия встречает именно разумное существо, человека, чья телесная оболочка усовершенствована посредством протезирования и упакована в изящную металлическую броню – адепта Кориэль Зет, технического специалиста высокого ранга, и Зет воспринимается совершенно иначе – как подвижная, красивая, способная к общению, хотя и существенно отличающаяся в этом от просто людей.

Though her body armour obscured all traces of Zeth's humanity, there was no doubt as to her sex⁵.

³ G. McNeill, *Mechanicum*, [online], <http://www.rulit.net/books/mechanicum-read-74854-4.html>, [16.09.2014].

⁴ N. Carroll, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, London 1990, с. 32.

⁵ G. McNeill, *Mechanicum*, [online], <http://www.rulit.net/books/mechanicum-read-170096-10.html>, [16.09.2014].

То есть все тело закрыто броней – уязвимость живой плоти маркирована как человеческая черта – но еще не лишено биологического пола, как, судя по другим персонажам Макнилла, происходит с адептами, почти полностью избавившимися от органических частей тела.

She leaned down to stare at Dalia, the glossy black orbs of her goggles like those of an insect regarding some interesting morsel that had just wandered into its lair⁶. [3, с. 53]

Это просто очки на маске, полностью закрывающей лицо (еще один признак человеческого – опознаваемая индивидуальность, собственно, лицо), но они воспринимаются как глаза насекомого, то есть нечеловеческие – напомним, подобное выпадение за пределы однозначной классификации, гибридность традиционно воспринимаются как страшные: вот и Далия под этим взглядом чувствует себя добычей, хотя реальной угрозы нет, это всего лишь встреча сотрудника с работодателем.

Moments passed before Dalia realised that the static had been directed at her, a blurted hash of machine noise intelligible to the binaric fluent. 'I can't understand you,' she said. 'I don't speak lingua-technis.' Zeth nodded and her head twitched as though a switch had flicked inside it. 'What relationship does the ideal gas law represent?' asked Zeth, her voice rasping and the words sounding as though they had been dredged up from a little used repository of linguistic memory. Of all the welcomes, this was one Dalia had not anticipated⁷.

Это уже осмысленная коммуникация. Адепт заговаривает с Далией, пользуясь бинарным кодом – то есть машинным языком, считающимся в ее среде престижным, правильным, позже переходит на нормальную человеческую речь, но вместо приветствия озвучивает техническую формулировку, производящую впечатление механически сгенерированной – и для обычного человека это странно, потому что противоречит его представлениям об общении, включающем не только язык, но и этикет, общепринятые правила поведения. Далее следует уже вполне обычный диалог, разве что голос адепта звучит своеобразно из-за аугметированных голосовых связок – то есть происходит взаимная адаптация собеседников: адепт начинает вести себя как человек, человек постепенно привыкает и перестает бояться. Загадочный вопрос про идеальный газ тоже получает объяснение

⁶ Там же.

⁷ Там же.

– это своего рода испытание, мини-экзамен, то есть действие, выглядящее механическим, в процессе общения получает вполне обычную интерпретацию.

Еще одна яркая сцена с участием Далии происходит уже непосредственно во время испытаний. Весьма трудно точно объяснить, что за устройство испытывают технические специалисты, и, судя по тому, насколько оно далеко от физически возможного, это и не нужно, важна сама суть. Человеческий мозг и энергия используются для создания универсального считывающего устройства, генератора информации – то есть человек и машина не просто действуют вместе, но образуют единое целое, человек становится частью машины. Напомним, что Далия – это вариант литературного типа простака, умеющего видеть важное, и одновременно проекция читательской позиции – для нее происходящее почти так же ново, странно и пугающе. Естественно, что когда девушка видит людей, подключенных к механизмам, и понимает, что они – расходный материал, что они могут погибнуть, и на это никто не обратит внимания, ей становится не по себе. Здесь особенно хорошо заметно, что как элементы человеческого статуса (положительно окрашенные с позиции читателя и героини) рассматриваются свобода передвижения, право на жизнь, индивидуальная воля и, наконец, имя.

‘He’s handsome,’ said Severine. ‘Don’t you think he’s handsome?’
Dalia and Zouche shared a look of puzzlement. ‘Who?’ asked Dalia.
Severine nodded towards the empath strapped into the throne of the enhancer. ‘Him, don’t you think he’s handsome. I wonder what his name is?’
‘He’s a psyker, he doesn’t warrant a name,’ said Zouche, his lip curling in distaste⁸.

Далия удивлена, как выясняется, потому, что эмпат, которого она видела уже много раз, все это время сидел неподвижно, и она уже привыкла считать его деталью механизма. Северина – тоже человек, и она подходит к эмпату с человеческими же критериями: вполне естественно заметить симпатичного мужчину и поинтересоваться, как его зовут. Но для механикумов это именно деталь механизма (вспомним, человеческое они не считают ценным). Это противоречие и порождает одну из коллизий романа: Далия участвует в проекте, но для нее неприемлемо, что Иона Мил (так зовут эмпата) превращен в шестеренку и может погибнуть. Она пытается с ним заговорить,

⁸ G. McNeill, *Mechanicum*, [online], <http://www.rulit.net/books/mechanicum-read-170096-28.html>, [16.09.2014].

поддержать и тяжело переживает его смерть (и, кстати, смотрит в глаза – живые глаза или их искусственный аналог также являются важными маркерами, буквально воплощениями человеческого или не человеческого взгляда). Для персонажа-человека, как и для читателя, грань между человеческим и механическим оказывается фактически непреодолимой, связанной со страхом и с фундаментальными ценностными противоречиями.

Подобная противоречивость – и сама ее возможность – подчеркивается Макниллом в оксюморонных выражениях, к которым прибегают его персонажи. «Кровь машины» – это ругательство, подражание общеизвестным, но есть и «сердце машины» (лишь отчасти метафорическое, подобно «сердцу города», например), и «мерзко органический» (то есть живой, человеческий), ломающие привычную нам систему представлений или, по крайней мере, напоминающие о ее непрочности.

Второй персонаж, которого стоит рассмотреть подробнее наряду с Далией – это принцепс Индиас Кавалерио, тот самый человек, управляющий машиной. Он фактически сживлен с ней, и в силу этого его собственная телесность редуцирована:

Cavalerio's frame was tall and wiry, the dress uniform that had once fitted his well-proportioned frame snugly now hanging from his thin body, the result of decades spent vicariously exerting himself through the actions of a Warlord Battle Titan instead of in the gymnasium⁹.

Интересно, что вообще в мире Вархаммера сильное хорошо функционирующее тело – большая ценность, и если герой постепенно чахнет, не считая это потерей, на то есть веские причины. Кавалерио сильно привязан к своей машине, и каждый раз рассоединение с ней мучительно, то есть эти двое функционально и эмоционально – уже почти одно существо или, по крайней мере, симбиоз живого мозга и механического тела (откуда и редукция телесности – живые мышцы уже просто не нужны). Эмоциональная сторона всячески подчеркивается, хотя она вроде бы никак не связана с тактико-техническими характеристиками. Машина для определенных кругов в этом мире – божество, и слияние с ней посредством аугментизации расценивается как желанная цель, но механикумы становятся холодно-рассудочными, а вот эмоции Кавалерио вполне человечески и понятны, разве что обращает он их не на другого человека, а на механизм, на машину,

⁹ G. McNeill, *Mechanicum*, [online], <http://www.rulit.net/books/mechanicum-read-74854-11.html>, [16.09.2014].

которой управляет. Не говоря о том, что ему нравится управлять такой машиной, как бы становиться самому бесконечно могущественным – примерно так как ощущает себя, например, водитель мощного авто или любитель компьютерных игр, в этом нет ничего фантастического.

Но, в отличие от автолюбителя, Кавалерио связан с титаном неразрешимо, и когда машина гибнет, он переживает это как тяжелейшую травму – конечно, сказывающуюся и на теле: принцепс более не может двигаться и дышать обычным человеческим способом, он навсегда погружен в контейнер с амниотической жидкостью. Аналогия из повседневного опыта подсказывает образ больного, прикованного к постели и подключенного к аппаратам искусственного дыхания и прочим, то есть человека, лишённого автономности и дееспособности, весьма условно считающегося живым (к персонажу приставили дежурного медработника – аналогия не вовсе беспочвенна). Интересно, что Макнилл описывает вещи, бесконечно далекие от нашей реальности, но делает их легко представимыми, показывая не собственно странные картинки, а их восприятие изнутри конкретными людьми.

Вот что происходит далее.

He had always dreaded this, but now that it was his life, he knew there had been nothing to fear. In the world of flesh, his body had been aging and weakening, but here in this world of amniotic suspension he was all-powerful and all-conquering.

In a simulated engine war, Princeps Cavalerio fought and killed like a living metal god, bestriding the virtual arena like a colossus of battle.

The world of flesh was over for Cavalerio. The world of metal was now his domain¹⁰.

Снова очень знакомая картина – по фильму *Аватар* и просто по компьютерным играм-симуляторам, доведение до предела темы, широко обсуждающейся в реальном мире и завязанной на современных проблемах восприятия реальности. В этой сцене принцепс Кавалерио полностью прекращает функционировать как человек, обладающий телом, превращается как бы в чистое сознание, в то время как его физическая оболочка погружена в амниотическую жидкость. Его переживания и впечатления виртуальны. И, что очень важно, это не воспринимается героем как катастрофа, как утрата – наоборот, это

¹⁰ G. McNeill, *Mechanicum*, [online], <http://www.rulit.net/books/mechanicum-read-170096-56.html>, [16.09.2014].

отказ от смертного уязвимого тела, освобождение. Макнилл использует квазирелигиозную риторику, намекая на расставание души с телом, расцениваемое традиционно именно так. Сцена пугает – потому, что читатель и знает реакцию персонажа, и представляет со стороны, что именно происходит. И, наконец, последняя фаза изменений – смена языка. Кавалерио переходит на бинарный код. Перестает ли он при этом быть человеком?

К герою приходит товарищ, они беседуют – и это фактически обычный разговор, более того, принцепс заверяет его: «Я все еще твой друг»¹¹. Кавалерио парадоксальным образом перестает быть человеком – и остается им (разговаривает, переживает, дружит), здесь обыграна несколько иная модель, чем в случае адептуса механикуса, чьи части тела и внутренний мир постепенно заменяются идеально функционирующими механизмами. Макнилл предлагает несколько альтернативных сценариев, уже заложенных в каноне, разворачивает их на конкретных примерах, исследуя их потенциал и создавая узнаваемые образы, перекликающиеся с образами телесного и механического, реального и виртуального в современной культуре.

Описывая живых, механических и полумеханических героев, Грэм Макнилл играет на контрастах – показывает странное и удивительное глазами обычного человека, позиция которого приближена к позиции читателя, и тут же предлагает взглянуть на мир с позиции персонажей, для которых все это давно стало нормой, живущих в теснейшем постоянном взаимодействии с механизмами. Это удачный ход – с учетом того, что, по видимости, важна не техническая сторона вопроса (решенная абсолютно произвольно и, к тому же, подчиненная другим уровням построения мира), а эмоциональные коннотации, психологический смысл происходящего: приятие и отторжение, страх, поиски возможностей для коммуникации, то есть, по сути, моделирование взаимоотношений человека и машины в мире, где их соприкосновение становится куда более тесным, чем мы привыкли. Сочетание лексических средств, привычно соотносимых с действиями и ощущениями человека, животного, машины и обилие литературно-мифологических отсылок усиливают эмоциональное воздействие текста на читателя за счет выстраивания ассоциативного плана и апелляции к фундаментальным категориям что, возможно, и объясняет читательский успех книг Макнилла, их фактически мифогенный статус.

¹¹ G. McNeill, *Mechanicum*, [online], <http://www.rulit.net/books/mechanicum-read-74854-57.html>, [16.09.2014].

SUMMARY**To be human: body and machine in Warhammer novels**

The article deals with the opposition of a machine and a human being and the theme of corporeity in G. McNeill's *Mechanicum*. McNeill widely uses contrasts, showing strange things from the point of view of an "everyman", a young girl Dahlia who enters the world of advanced technologies and is surprised and sometimes shocked by the ways human mind and flesh interact with mechanisms. Another character, an officer driving a huge war machine and developing a very intense relationship with it, actually something next to symbiosis, loses his iron "partner" and slowly retreats to the world of simulated sensations resembling a highly advanced computer game, meanwhile losing his body which becomes weaker and weaker until it cannot function independently. These uncommon experiences are described "from within", which makes them seem familiar, but they also remind us of widely discussed modern issues, such as computer games, artificial intellect, prosthetics and other medical manipulations. He is interested not in the technical aspect of relationships between body and machine but rather in their ethical and psychological aspects, also widely quoting literary and mythic sources. These factors can probably explain why McNeill's Warhammer novels are successful – not only as novelizations of a game but as a sort of reflexion concerning important issues.

Keywords: corporality, communication, fantasy, mass culture.

Ключевые слова: телесность, коммуникация, фантастика, массовая культура.