

## Фрактальная логика Виктора Пелевина

Ни одно литературное имя сейчас не обросло столькими легендами, как имя Виктора Пелевина. «Куда он исчез? Почему молчит? Как он на самом деле выглядит? Почему появляется в черных очках?»

Писатель стал модным во всех сферах общества: от студентов-первокурсников до профессоров с внушительным стажем, от бизнесменов до свободных художников. В чем секрет этой известности? Что привлекает читателей и поклонников: эпатаж, увлекательная манера изложения, злость, модный стиль, остроумие? Попробуем ответить на эти вопросы с точки зрения психологии, которая позволяет увидеть скрытую динамику «тектонических» сдвигов мышления человека последней трети XX века — динамику, уже зафиксированную в литературе.

Что бы вы ни читали у Пелевина, в первый момент вас привлекает пронзительная узнаваемость времени (и себя в нем), даже в самых странных, сюрреалистических и абсурдных образах. Яркий пример — повесть «Принц Госплана»:

Вспомним: «Принц Персии» — одна из первых компьютерных игр, появившаяся где-то в начале 90-х, с книжным, романтическим сюжетом и графикой, напоминающей фильм. Для пользователя эта игра — настоящая сенсация. Ведь теперь на экране уже не какой-нибудь кружочек, поедающий точки на черном фоне, а яркие персонажи: принц, янычары с ятаганами в чалмах и живописной одежде, красавица-принцесса и злой колдун в остром колпаке и мантии. Все персонажи отлично «выписаны» и плавно двигаются, как в классическом мультфильме вроде «Белоснежки». Герой должен спасти принцессу, преодолев сложный лабиринт коридоров, ловушек и победив всех стражников.

Игра покорила всех, независимо от возраста. В нее играют дети в школе после уроков информатики, родители на работе, подростки дома, пока нет родителей...

Описание игры у Пелевина в точности соответствует первым впечатлениям восхищенного пользователя, и читатель тут же проникается благодарностью к автору за эту память и понимание:

«По коридору бежит человеческая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу «Up», она подпрыгнет вверх, выгнется, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой... Проход, по которому бежит фигурка, меняется. Большей частью это что-то вроде каменной штольни, но иногда она становится удивительной красоты галереей с полосой восточного орнамента на стене и высокими узкими окнами...»

«Принц Госплана»<sup>1</sup>

В памяти всплывает картинка, как flashback, я вспоминаю: дружно сидим за компьютером. Дочь играет, я не могу оторваться. На экране что-то вроде турникета метро. Только захлопываются не створки, а металлические зубчатые лезвия, и выходят они не с боков, а сверху и снизу. «Опять “ножницы”! — восклицает дочка. — Я теперь знаю, как пройти. Нужно подойти близко и шагнуть, когда створки только начнут открываться. Но все равно неприятно, бр-р-р». Некоторое время она настраивается, а потом, почти не глядя, зажмурясь и съежившись, судорожно нажимает клавишу. Мне тоже жутко. Возникает почти физическое ощущение нависшего над тобой лезвия. Фу, прошли... В следующий раз (разрезалки попадают часто) повторяется то же самое.

А так у Пелевина:

«За стеклом замелькали колонны станции; поезд остановился. Саша дал толпе подхватить себя и медленно поплыл к эскалаторам. Работало два; Саша ответвился в ту часть толпы, которая двигалась к левому... Саша вдруг похолодел — до него донесся знакомый ляг. Он поднял голову и увидел впереди по ходу эскалатора включившуюся разрезалку пополам — два стальных листа с острыми зубчатыми краями, которые каждые несколько секунд сшибались с такой силой, что получался звук вроде удара в небольшой колокол <...> Проходить через разрезалки было, вообще говоря, несложно — надо было встать рядом и быстро шагнуть вперед сразу же, как разрезалка откроется. Но сейчас Саша ехал по эскалатору, и никакой возможности угадать, в какой момент он окажется у разрезалки, не было...»

«Принц Госплана»

Эта узнаваемость приковывает внимание к повествованию и уже в следующий момент, как хрустальный шар гипнотизера или суггестивная установка терапевта, погружает читателя в перипетии повести.

Главный герой, программист Саша из Госснаба, играет в компьютерную игру «Принц Персии». Играет на протяжении всей повести: разговаривая с начальством, отправляясь с поручением в Госплан, во время поездки на метро, встречаясь с приятелем и проч. И вместе с героем читатель «проваливается» из обыденной реальности в реальность игры. И происходит это совершенно неуловимо.

*Level 1:*

«Принц бежал по каменному карнизу... Картинка на экране сменилась, но вместо кувшина на мостике впереди стоял жирный воин в тюрбане и гипнотизирующе глядел на Сашу.

— Лапин! — раздался сзади отвратительно знакомый голос...»

«Принц Госплана»

Так, в первом же абзаце первой главы (Level 1) субъект действия неожиданно меняется. Вначале это принц бежит по карнизу, но в конце абзаца воин смотрит уже прямо на Сашу, а вместе с ним и на читателя. Иллюзия такая яркая, что в момент оклика как бы просыпаешься и не сразу понимаешь, кто кричал — еще один стражник или кто-то из внешней реальности.

Постепенно «пробуждения» из одной реальности в другую, следуя друг за другом с калейдоскопической быстротой, становятся все менее четкими, и наконец реальности сливаются в одну общую картину, как два слайда, наложенные друг надруга: «Потом впереди медленно поднялась вверх дверь четвертого уровня, и Саша шагнул в оказавшийся за ней вагон метрополитена».

Возникает совершенно сюрреалистическая картина, обладающая всеми признаками обыденности. Эта спутанность, а скорее симультанность пластов сознания, когда все они функционируют одновременно, — характерная особенность произведений Пелевина. Одних такое отсутствие границ «реальности» пугает, других неотразимо влечет. Одним оно кажется болезненным, другим — абсолютно достоверным. Описание спутанности весьма «натуралитично», потому и пугает. Любой специалист подтвердит, что оно клинически достоверно. Тем не менее было бы ошибкой считать, что такого рода спутанность, симультанность является только и исключительно болезненной. Художественная гиперболизация не искажает, а «выпячивает» психологическую суть феномена.

Переход от одной деятельности к другой (например, от игры к работе, от сериала к приготовлению обеда) не происходит мгновенно, как представляется наблюдателю. Психические состояния обладают некоторой инерцией. Каждой деятельности соответствует специфическое состояние, оптимальное для ее выполнения. Смена деятельности требует перенастройки, и до того, как это произойдет, прежнее состояние по инерции сохраняется в новых условиях, определяя особенно-сти восприятия реальности. Это знакомо каждому, кто вынужден был прерывать увлекательное чтение, просмотр интригующего фильма или захватывающую игру. Переход от игры к реальности не может совершаться мгновенно, как переключение тумблера. Поэтому кажется проблематичным утверждение, что ни один нормальный человек не спутает игру с реально-стью. Человек часто не в силах достаточно быстро менять способ восприятия и привычный режим функционирования. Как долго длится период спутанности сознания, зависит от времени, затраченного на игру. Чем больше времени занимает игра, тем продолжительнее и сложнее последующий выход. Режим функционирования «зависает».

Но стирание грани между игрой и жизнью — лишь одно из возможных проявлений спутанности «реальностей». Другое проявление аналогичной природы — трудности адаптации людей в новых культурно-исторических и экономических условиях, когда они продолжают думать и жить по-старому в новой ситуации. Мучительные проблемы людей на сломе эпох снова и снова демонстрируют инерционность психики. Молодежь легче переживает смену эпохи, потому что ее установки еще не зафиксировались, а психика очень подвижна. Чем моложе человек, тем легче ему сказать «а я так не играю» и перейти к другой игре.

Оба случая «зависания» психики, слияния разных «реальностей» воплощены в образе «Принца Госплана». Глобальная, исторически детерминированная смута сознания на сломе эпох предстает как синдром утраты границы между «реальностями». Пелевин первый в отечественной литературе пока-

зал внутренний психологический кризис не как нравственную коллизию, а как психодинамическую, даже психофизиологическую проблему смены режима функционирования, которая выражается в «наложении», смещении «реальностей».

Образ «Принца Госплана» вбирает в себя символы разных эпох: символ устойчивости и надежности социализма — «Госплан» — и символ смутной, призрачной переходной эпохи — компьютерную игру-бродилку «Принц Персии». В результате такого «сгущения» смысла (в терминологии Фрейда) читатель застаёт себя в третьей по счету реальности — реальности глобальных исторических процессов, составляющих стержень всех коллизий. Все три «реальности»: реальность обыденной жизни, реальность игры и социально-историческая реальность — вложены друг в друга и становятся понятными только друг через друга.

Этот специфический способ видения реальности и осмысления мира и составляет то «уникальное предложение», которое определяет интерес к произведениям Пелевина и позволяет ощутить дыхание смены «геологических эпох» в психике человека. Остановимся подробнее на тех «тектонических» изменениях в системе мышления и структуре личности, которые можно обнаружить в книгах писателя.

Новая личность беспрецедентна, то есть не соответствует никаким существующим моделям, никаким прецедентам прошлого. Справиться с ее внутренней динамикой, разобраться в системе управления не просто. В этих условиях исследование внутренней реальности есть единственная возможность «укротить» непредсказуемые и порой опасные завихрения сложной психической жизни. Понять ее законы, не заблудиться в хитросплетениях и лабиринтах психики — жизненно важная задача для современного человека. Собственно об этом и пишет Пелевин: «<...> целью написания этого текста было не создание “литературного произведения”, а фиксация механических циклов сознания с целью окончательного излечения от так называемой внутренней жизни» («Чапаев и Пустота»)<sup>2</sup>.

Как уже говорилось, жизнь героев Пелевина протекает в мире, где слиты внутренняя реальность сознания и внешняя реальность окружающего мира. «Культовые» фигуры: Шварценеггер, «просто Мария», Че Гевара — становятся персонажами произведений Пелевина наряду с главными героями. Возникает ощущение, что основной средой, в которой человек живет, к которой он вынужден приспосабливаться, является виртуальная среда, образованная его собственным сознанием. Ни читатель, ни герой зачастую не могут различить сон и явь, бредовые видения и жизнь «на самом деле», да и в конце концов оказывается, что это совершенно не меняет сути дела. Более того, суть дела нельзя понять вне этих хитросплетений.

Действие романа «Чапаев и Пустота» начинается с весьма реалистичского описания одного февральского дня 19-го года. И когда читатель, доверившись автору, уже захвачен реальностью происходящего, действие начинает приобретать все более сюрреалистические черты и, достигнув апогея абсурда, вдруг обрывается и переносится почти на сто лет вперед в палату для

душевнобольных, где герой находится на излечении. Вслед за тем действие столь же неожиданно перескакивает назад в 19-й год. Сходный принцип повествования находим в романе Булгакова «Мастер и Маргарита», где сюжет также разворачивается в двух временных пластах. Феномен «сосуществования» реальностей становился уже предметом изображения в литературе. Но, в отличие от «Мастера и Маргариты», субъект действия у Пелевина при переходе от одной реальности к другой не меняется. Это два измерения одной личности, нерасторжимое целое. Герой живет сразу в обеих реальностях. И в их сопоставлении ему открываются смысл бытия и «конструкция» окружающего мира. Причем сам герой склонен считать реальностью именно то, что по логике вещей следует признать бредом.

Было бы большим соблазном отнести все это к проявлениям солипсизма — то есть такого мироощущения, при котором мир принимается за собственное представление. Автор сам иронически предвосхищает подобный поворот мыслей: «Специалисты по литературе, вероятно, увидят в нашем повествовании всего лишь очередной продукт модного в последние годы критического солипсизма...» («Чапаев и Пустота»).

Но в каждой шутке есть, как известно, доля правды. Слияние в одном определении — критический солипсизм — взаимоисключающих понятий, с одной стороны, «обнуляет» объяснительный потенциал каждого из них, а с другой — оставляет ощущение амбивалентной неисчерпаемости обозначаемого...

Развитие электронных технологий привело к тому, что проблемы виртуальности и ее отношение к реальности стали широко дебатироваться и в научных кругах<sup>3</sup>, и в массовой коммуникации. Однако для героев В. Пелевина это не абстрактная научная проблема и не развлечение, а насущная задача внутриспсихической реорганизации, которую невозможно отложить или отменить.

Речь идет о смене парадигмы мышления, примерно равноценной той метаморфозе, которая произошла при переходе от геоцентрической системы Птолемея к гелиоцентрической системе Коперника. Сегодняшние перемены подготавливались давно и частично уже стали достоянием сознания, по крайней мере в сферах, далеких от самоанализа: в физике микромира, компьютерных технологиях, математике. Но рано или поздно законы, касающиеся объективного мира, и связанные с ними приемы мышления субъект обращает на самого себя. Та парадоксальная картина мира, которая открылась Эйнштейну, Бору, Планку и другим гениальным ученым, сегодня предстала взору обывателя как реальность внутри его самого.

Неопределенность, нелокальность и антиномичность самой психики обрушиваются на героев Пелевина. Они начинают ощущать свое «я» как множественное, нетождественное в различные моменты жизни. Человек Пелевина постоянно ищет и не может найти свое подлинное «я», «фиксированный центр своих кошмаров», по выражению одного из персонажей.

Вот один из диалогов:

«— Эта игра так устроена, что дойти до принцессы может только нарисованный принц. ...

— Но куда деваются те, кто играет? Те, кто управляет принцем?

— Ты можешь сказать, кто бился головой о стену и прыгал вверх? Ты или принц?

— Конечно, принц, — сказал Саша. — Я и прыгать-то так не умею.

— А где в это время был ты?

Саша открыл было рот, чтобы ответить, и замер.

— Вот туда они и деваются, — сказал Итакин».

«Принц Госплана»

Современная психология склонна рассматривать личность как совокупность вариантов «я» — субличностей, реализующих различные стороны «я». Вместе с тем субличность не просто часть «я». «Субличность, — пишет известный психолог Маргарет Руффлер, — это психодинамическая структура, которая, став однажды достаточно сложной, стремится к независимому существованию. Она обладает собственными характеристиками, требует независимого существования и старается удовлетворить собственные потребности и желания через личность»<sup>4</sup>. Патологией является не наличие различных «я», а неспособность управлять ими. «Субличности исполняют функцию инструментов самовыражения личности. Вместе с тем это линзы, через которые видна личность, посредством которых она обретает реальный опыт»<sup>5</sup>. Специалисты убеждены, что процесс личностного развития и духовного самосовершенствования человека невозможен без осознания составных частей своей личности и приобретения навыков управления ими<sup>6</sup>.

Надо сказать, что именно так разворачивается и общение в Интернете. Замечено, что в сети люди предпочитают пользоваться разнообразными псевдонимами — «никами», — в соответствии с которыми строят свой имидж и коммуникацию. В этом исследователи видят «стремление к экспериментированию с идентичностью, желание попробовать себя во все новых и новых ролях, испытывать новый опыт», чтобы обрести «альтернативы дальнейшего развития»<sup>7</sup>. Таким образом, «множественность виртуальных идентичностей» становится способом развития личности.

Однако то, что в теории кажется ясным и удобным, в реальной жизни оборачивается мучительными поисками себя, своей идентичности.

Обратим внимание на диагноз, данный врачом психбольницы Петьке из романа «Чапаев и Пустота», — «раздвоение ложной личности». Получается, что настоящая личность как бы вообще отсутствует, исчезает в разнообразных «я». И ни одно из этих «я» нельзя назвать подлинной личностью. Герои романа постоянно рассуждают на эту тему: «На тебя внутри такая очередь, как при коммунистах за колбасой не было <...> пока ты ими всеми становиться будешь, жизнь пройдет» («Чапаев и Пустота»).

Строго говоря, ни одно «я» и не может быть исчерпывающим, потому что личность — понятие собирательное, а точнее — нелокальное. Она не равна ни одному из своих «я», несмотря на то, что именно они «представляют собой инструменты ее самовыражения» и, соот-

ветственно, единственный способ существования. В этом переживании нелокальности личности и заключается подлинное открытие В. Пелевина.

Однако нелокальность личности не ограничивается только множественностью ее субъектов — множественностью «я». Возможна и полная потеря «я», потеря субъекта психики:

«Это похоже на состояние одержимости духом; разница заключается в том, что этот дух не существует; а существуют только симптомы одержимости.

<...> В этом процессе участвуют эмоции и мысли, но начисто отсутствует тот, в чьем сознании они возникают.

<...>

Соратники! Положение современного человека не просто плачевно — оно, можно сказать, отсутствует, потому что человека почти нет».

«Generation “П”»<sup>8</sup>

В романе Пелевина «Generation “П”» идея утраты внутреннего субъекта психики доведена до предела в образах оцифрованных людей — виртуальных дублей, ведущих независимое от оригиналов существование в сети массовой коммуникации.

Несмотря на яркую карикатурность, логика автора вполне понятна. Страх манипуляции и «зомбирования» достаточно широко распространен в массовом сознании. Но, в отличие от обывателя, писатель представляет «одержимость» не как эксцесс, вызванный социальными катаклизмами или маниакальными идеями вождей, а как текущее, постоянное, непрерывное состояние человека. Человек «одержим» не потому, что есть кто-то, кому это надо. А потому, что человек так устроен. «Одержимость» присуща его природе. «<...> Дух не существует; а существуют только симптомы одержимости». Иными словами, человека в традиционном гуманистическом смысле как абсолютно самодетерминированной индивидуальности действительно «почти нет». Отделить индивидуальное «я» от надличностных процессов нельзя, так же как нельзя выпить море, не выпив воды впадающих в него рек, согласно известной притче Эзопа.

Таким образом, нелокальность личности — это сложное явление, обусловленное включением психики в более широкие системы, нежели обеспечение жизнедеятельности особи. Психическая реальность неожиданно раскрывается как стохастическая автономная система, подобная объективной физической реальности, которая не зависит от воли и желания особи, даже если особь — *Homo sapiens*. Это грозное ощущение автономности психики от субъекта потрясает сознание.

«<...> меня всегда поражала одна черта, свойственная людям, не отдающим себе отчета в собственных психических процессах. Такой человек может долгое время находиться в изоляции от внешних раздражителей, не испытывать никаких реальных потребностей — и в нем, без всякой видимой причины, вдруг возникает самопроизвольный психический процесс, который заставляет его предпринимать непредсказуемые действия в окружающем мире. Дико, должно быть, это выглядит для внешнего наблюдателя: лежит себе такой человек на спине, лежит час, другой, третий и вдруг вскакивает, сует ноги в шлепанцы и от-

бывает в неизвестном направлении только потому, что его мысль по неясной причине (а может, и вообще без причин) устремилась по некоему произвольному маршруту. А ведь таких людей большинство, и именно эти лунатики определяют судьбу нашего мира».

«Чапаев и Пустота»

Но дело, конечно, в том, что подобный «лунатизм» свойствен всем людям без исключения. И тем, которые отдают себе в этом отчет, и тем, которые живут в счастливом неведении. Только осознав и приняв этот факт, можно овладеть собственной психикой.

Однако сознание нелокальности как множественности и автономности «я» чревато новыми проблемами. В стремлении к абсолютной свободе и эмансипации от ограничений, определяемых позицией конкретного «я», мышление приходит к необходимости эмансипации от самого «я» и сталкивается с неразрешимой антиномией.

Если мышление возможно только с позиций «я», а «я» множественно, то единственная (абсолютная) точка отсчета — «истинное знание» в традиционном смысле — отсутствует. Его нет, как нет единственной точки наблюдения, как нет одного, истинного «я». Говоря словами современной физики, это нелокальные феномены<sup>9</sup>, то есть такие, которые не могут быть «размещены» в дискретных объектах и наблюдать их с фиксированной позиции невозможно.

«— Я одну вещь понял, — сказал я. — Свобода бывает только одна — когда ты свободен от всего, что строит ум. Эта свобода называется “не знаю” <...> Как только я знаю, я уже не свободен. Но я абсолютно свободен, когда не знаю <...>

— Что правда на самом деле? — переспросил Чапаев и опять закрыл глаза. — На этот вопрос ты вряд ли найдешь ответ. Потому что на самом деле никакого «самого дела» нет».

«Чапаев и Пустота»

«— Никакого «самого дела» на самом деле нет».

«Принц Госплана»

«<...> у каждого <...> есть свой собственный трон, огромный, сверкающий, возвышающийся над всем этим миром и другими мирами тоже. Трон поистине царский — нет ничего, что было бы не во власти того, кто на него взойдет... Но взойти на него почти невозможно. Потому что он стоит в месте, которого нет. Понимаете? Он находится нигде».

«Чапаев и Пустота»

Найти подлинное «я» в качестве фиксированной позиции все равно что найти истину, все равно что попасть в место абсолютной свободы, «которого нет». Но сделать это так же необходимо, как «взять и выписаться из сумасшедшего дома», по выражению одного из персонажей Пелевина. Такова неразрешимая антиномия сознания, стремящегося абстрагироваться от своей позиции; мышления, пытающегося мыслить независимо от самого себя; личности, эмансипирующей от собственных «я»: «<...> О, если бы действительно можно было так же легко, как разошелся Чапаев с этими людьми, рас-

статься с темной бандой ложных “я”, уже столько лет разоряющих мою душу!»

Так может говорить только человек, способный дифференцировать различные части своего «я», сознавая, что их независимость и свобода практически безграничны, как безгранична, по выражению Ф. Франка, «свобода воли» элементарной частицы<sup>10</sup>.

Мышление такого человека принципиально многомерно, как многомерно его личное «я». Многомерной и нелокальной личности более доступно понимание нелинейной причинности и нелокальных феноменов реальности. Многомерное мышление легко разрывает линейную причинно-следственную цепь, меняя местами причину и следствие, воспринимая их как единое целое, образующее круговую причинность. Например, рассуждая в этом стиле о причине социальных пертурбаций, Петька приходит к следующему выводу:

«— Если сказать все то, о чем вы говорили, короче, то выйдет, что некоторые люди приспособляются к переменам значительно быстрее, чем другие, и все. А вы когда-нибудь задавались вопросом, почему эти перемены вообще происходят? <...> Вы, надеюсь, не будете спорить с тем, что, чем человек хитрее и бессовестнее, тем легче ему живется? <...> А легче ему живется именно потому, что он быстрее приспособляется к переменам <...> Так вот существует такой уровень бессовестной хитрости, милостивый государь, на котором человек предугадывает перемены еще до того, как они произошли, и благодаря этому приспособляется к ним значительно быстрее всех прочих. Больше того, самые изощренные подлецы приспособляются к ним еще до того, как эти перемены происходят.

— Ну и что?

— А то, что все перемены в мире происходят исключительно благодаря этой группе наиболее изощренных подлецов. Потому что на самом деле они вовсе не предугадывают будущее, а формируют его, переползая туда, откуда, по их мнению, будет дуть ветер».

«Чапаев и Пустота»

Незаметно причина и следствие меняются местами: не перемены заставляют людей приспособляться, а люди заставляют перемены происходить. И это действительно так, если верить последним положениям социальной психологии вроде теории «влияния активного меньшинства» Московичи<sup>11</sup> или «самоорганизующегося пророчества» Борстина<sup>12</sup>. Но если ученые и говорили о чем-то похожем, то они, во всяком случае, не пошли дальше констатации отдельных закономерностей и не достигли того уровня тотальности и обобщенности, который свойствен обыденному сознанию и превращает идею из научной абстракции в принцип, формирующий Картину мира. Жесткие принципы детерминизма, согласно которым причина предшествует следствию (а не наоборот), между ними имеется однозначная связь (так что по результату можно установить причину), у каждого события есть причина (случайности нет) и т.д., — теряют свою абсолютность. Мышление все чаще отклоняется от классического детерминизма в пользу стохастических и вероятностных моделей причинности. Согласно этим моделям, установить исходную точку, следуя причинно-следственной цепи в обратном направлении, невозможно. А единичное воздействие вообще не может быть причиной.

Одновременно мышление приобретает беспредельную свободу визуализации, которая опирается на многомерное представление реальности:

«Из-за узкой полосы кустов, поднимавшейся за нашими спинами, неожиданно вышел огромный белый слон. Он появился именно из-за кустов, хотя по высоте был в десять раз их выше, и я совершенно не в силах объяснить, как это произошло. Не то чтобы он был маленьким в тот момент, когда появился, а потом, приближаясь к нам, вырос в размерах в несколько раз. И не то чтобы он вышел из-за какой-то невидимой стены, совпадавшей по своему расположению с этими кустами. Выходя из-за кустов, слон уже был неправдоподобно огромным, и вместе с тем он вышел именно из-за крохотной полоски кустов, за которой вряд ли могла бы спрятаться и овца.

Со мной повторилось то же самое, что и несколько минут назад, — мне показалось, что вот-вот я пойму что-то очень важное, что вот-вот станут видны рычаги и тяги, которые приводят в движение все вокруг. Но это чувство прошло, а огромный белый слон остался перед нами».

«Чапаев и Пустота»

Такая картина не могла быть «увидена» классическим декартовым мышлением и даже мышлением магическим. Обязательно присутствовали бы промежуточные стадии превращения, которых, как подчеркивает автор, *не было*. При такой свободе визуализации не так трудно представить даже нелокальные феномены квантовой физики, согласно которым элементарная частица «одновременно проходит через две щели», а две разлетевшиеся на космические расстояния частицы могут составлять единый и неделимый квантовый объект<sup>13</sup>. Принятие физической нелокальности поддерживается возникающей многомерностью и психологической нелокальностью самой личности.

Одним из наиболее характерных проявлений нового стиля мышления для Пелевина становятся современные электронные интеллектуальные технологии («Принц Госплана», «Gene-ration “П”»).

Очевидно, что компьютерные технологии играют огромную роль в изменении структуры личности и мышления. Новые эвристические приемы мышления, очень точно называемые пользователями «навигацией», как нельзя более подходят для работы с компьютеризованной, лавинообразно нарастающей информацией, но значительно отличаются от последовательного логического анализа. Об этом свидетельствуют и многочисленные высказывания пользователей еще одного электронного новшества — компьютерной сети Интернет<sup>14</sup>:

*«Ты видишь перед глазами весь список возможностей, интуитивно выбирая необходимое <...> Ты скользишь намеренно по поверхности, чтобы не провалиться и выхватить то нужное, что первоначально искал <...> Мы не пойдем в специальные библиотеки и отделы за парой абзацев, которые нам “прояснят ситуацию”. Но мы очень уважаем систематизаторов, которые еще остались и носят в своей голове все эти объемы информации».*

Наталия А., студентка

*«Невозможно заранее предугадать, отправляясь в Интернет, куда в конце концов попадешь <...> поисковая машина выдает до 90 % хлама, информации, которая никак не может помочь пользователю в поиске того, что он задался целью найти. Однако эта информация может оказаться интересной в плане других увлечений, и он может пойти по этому пути, опять-таки не зная, куда этот путь приведет его».*

Сергей С.

*«<...> Изменение, которое я могу отметить в себе после того, как я стала пользователем Интернета, — большая уверенность в своих возможностях. Как гласит реклама информационно-поисковой системы YANDEX, “Возможно все!”»*

Александра М., студентка

*«Мне, наверное, лучше отказаться от практики в журнале «Ровесник». Публикуют меня охотно. Но писать приходится о знаменитостях, с которыми я никогда не встречался и вряд ли когда-нибудь встречу. Факты скачиваю из Интернета, потом комбинирую и раскрашиваю. Не без творческого напряжения. Волнительно и весело. Но как будто готовишь жаркое из консервов и полуфабрикатов. И тут все так. А зачем поваренку быть на кухне, где никто натуральную даже яичницу не жарит?»*

Сергей К., студент

Стохастичность, интуитивность и виртуальность (отделенность от чувственного опыта) становятся основными чертами нового стиля мышления. Это уже НЕТ-мышление или сетевое мышление — специфическое функциональное единство<sup>15</sup> интеллектуальных процессов человека с электронными и сетевыми технологиями.

Многие из этих черт ярко проступают в произведениях Пелевина. Вернемся к повести «Принц Госплана». Все сюрреалистические коллизии здесь происходят потому, что герой, не различая уже реальность и игру, начинает переносить в обыденную жизнь способы мышления и логику, действующие в виртуальной реальности.

В одном из эпизодов герой по дороге в Госплан решает пополнить силы волшебным эликсиром из кувшинчика, как это делается в игре «Принц Персии»...

*«Чутье подсказывало ему, что где-то рядом должен быть еще один кувшин, и Саша решил поискать. Его внимание привлекла парикмахерская на другой стороне улицы: в вывеске не горели две первых буквы, и Саша был уверен — это что-нибудь да значит.*

*Внутри было маленькое помещение, где клиенты дожидались своей очереди, — сейчас оно было совершенно пустым, и это была вторая странность. Саша обошел комнату кругом, подвигал кресла (в конце прошлого года он сел на стул в коридоре военкомата, куда провалился с третьего уровня, и неожиданно сверху спустилась веревочная лестница, по которой он благополучно вылез в двухмесячную командировку), попрыгал на журнальном*

столике (иногда они управляли поворачивающимися частями стен) и даже подергал крючки вешалок. Все было напрасно. Тогда он решил проверить потолок, опять влез на журнальный столик и подпрыгнул с него вверх, подняв над головой руки. Потолок оказался глухим, а столик — очень непрочным: сразу две его ножки подломились, и Саша вытянутыми руками врезался в цветную фотографию улыбающегося рыжего дебила, висевшую на стене.

И вдруг в полу со скрипом распахнулся люк, в котором блеснуло медное горло кувшина, стоящего на каменном полу метрах в двух внизу. Саша спрыгнул на каменную площадку, и люк над головой захлопнулся; Саша огляделся и увидел с другой стороны коридора бледного усатого воина в красной чалме с пером; воин отбрасывал две расходящиеся дрожжащие тени, потому что за его спиной коптели два факела по бокам высокой резной двери с черной вывеской «ГОСПЛАН СССР».

«Надо же, — подумал Саша, выхватывая меч и кидаясь навстречу вытащившему кривой ятаган воину, — а я на троллейбусе, дурак, все время ездил»».

«Принц Госплана»

Все предметы и явления герой воспринимает как знаки, установленные кем-то в соответствии с неким общим замыслом (подобно игре, разворачивающейся в соответствии с определенными правилами). Фактически он возвращается к архаическому артифициализму (представлению о том, что все существующее имеет искусственное происхождение или сделано по определенному замыслу). Решая возникающие перед ним проблемы по правилам, почерпнутым в игре, герой нисколько не задумывается об их логичности и обоснованности, отчего его действия порой выглядят совершенно абсурдными. Но ведь в игре никто не спрашивает, почему на одни квадраты наступать можно, а на другие нельзя, почему конь может ходить назад, а пешка не может, и т. п. Просто такие правила установили, и все. Логика правил «непроницаема» для понимания, замкнута на самое себя, подобно магическому ритуалу, с той только разницей, что система правил не является сакральной, она — конвенциональна и ничем не санкционирована, кроме привычки и практического опыта.

С другой стороны, такое реактивное поведение (обусловленное специфическими сигналами) похоже на выученную цепочку рефлексов, последовательность стимулов и ответных реакций, которые приобретает крыса (традиционное лабораторное животное в экспериментах психологов-бихевиористов), многократно пробегая по лабиринту. Впоследствии, будучи помещенной в новый лабиринт, крыса пытается применять выученные реакции до тех пор, пока не выработает новые. И в том и в другом случае субъект (крыса или человек) не объясняет себе природу связи между действием и результатом и не нуждается в этом. Ему достаточно наличия повторяющейся связи или усвоенного правила, для того чтобы действовать.

Было бы ошибкой считать подобное поведение сугубо патологичным. Классические психологические учения: психоанализ и бихевиоризм — вообще отводили сознанию не слишком большую роль в детерминации поведения. С точки зрения бихевиоризма поведение есть цепочка безусловных рефлексов и выученных реакций, которые запускаются соответствующими стимулами-знаками без участия сознания. А согласно теории Фрейда, большая часть психической жизни протекает абсолютно независимо от разумной воли и созна-

тельных целей субъекта. И воля и цели автоматически подгоняются под бессознательные драйвы (влечения). Однако ни психоаналитики, ни бихевиористы не предполагали, до какой степени поведение человека в своем следовании алгоритму может лишиться не только осознанности, но и витальности, то есть направленности к некоторой биологически или прагматически значимой цели. При этом способность человека к обучению оборачивается усвоением цепочек алгоритмов, мышление становится похожим на комбинаторный перебор вариантов, а энергия действия усиливает только интенсивность персевераций (навязчивое бессмысленное повторение действий, фраз, слов). Одной из причин такой трансформации жизненно важных психических механизмов становится перенос закономерностей психической (виртуальной) реальности в физическую реальность<sup>16</sup>.

Дело в том, что законы и правила поведения в виртуальной реальности (будь то компьютерная игра, пользовательская программа, интерфейс и т.д.) произвольно устанавливаются автором, создателем или самим пользователем. При этом могут придумываться совершенно абсурдные правила. Так, например, в одной популярной игре для того, чтобы открылся проход в очередной этап, нужно последовательно проделать ряд действий: подергать одного из персонажей за ухо, получить от него оплеуху, от удара влететь в другую комнату и по дороге вырвать у другого персонажа ключ. Причем выяснить, какие именно действия необходимо совершить и в какой последовательности, можно только «методом тыка», то есть классическим бихевиористским путем — путем «проб и ошибок».

Развитие мышления и интеллектуальных электронных технологий действительно парадоксальным образом привело к воспроизведению и усилению наиболее элементарных и архаичных механизмов мышления. Последовательность операций здесь проста: «пробы и ошибки» — отбор полезных реакций — закрепление в процессе повторения — воспроизведение в «запускающей» ситуации. Это модель так называемого репродуктивного мышления.

В Новое время бурно развивающаяся наука дискредитировала традицию и магию и фактически обесценила репродуктивные способы мышления. Циклическое воспроизведение ритуалов и традиций сменилось исследованием, экспериментом и изобретением. Во главу угла был поставлен не вопрос «что делать?» (какое действие следует применить к данной ситуации? какое средство обычно помогает или рекомендовано?), а вопрос «почему?» (почему нужно поступать именно так? как это устроено?). Репродуктивное мышление стало рассматриваться как не вполне полноценное, может быть, даже не мышление вовсе. Ученик, автоматически решающий однотипные задачи по ранее известному правилу или слепо применяющий старый способ решения к новой задаче, — таков негативный образ репродуктивного мышления. Тем не менее репродуктивное мышление продолжало сохранять свое значение в обыденной жизни, обеспечивая обучаемость, преемственность и стабильность.

С развитием компьютерных технологий все механические, репродуктивные, алгоритмизируемые процессы были переданы машине, чтобы разгрузить человека. Фантастически, невероятно возросла их скорость, вследствие

чего простой перебор вариантов зачастую оказывался не менее, а то и более продуктивным при решении проблем, чем глубокий анализ. Более того, возможность производить практически неограниченное число итераций (простых операций) в ограниченное время позволила в буквальном смысле прикоснуться к бесконечности, вплотную приблизиться к иррациональным сущностям, подобным математическому пределу или фракталу, получая их с любой степенью точности.

Именно бесконечный самоповтор лежит в основе одного из фундаментальных принципов формирования и развития сложных структур — *фрактала*. Теория фрактала возникла не так давно, в конце 70-х — начале 80-х годов XX века. Основы фрактальной геометрии были заложены Бенуа Мандельбротом. В 1977 году вышла его книга «Фрактальная геометрия природы». Согласно простому определению Мандельброта, фрактал — это «структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому»<sup>17</sup>. Слово «фрактал» образовано от латинского *fractus*, что в переводе означает «состоящий из фрагментов». В геометрии фрактал — бесконечная, иррациональная фигура, и она бесконечно делима на части (фрагменты), каждая из которых содержит информацию обо всем фрактале и представляет собой как бы его уменьшенную модель.

Практически фрактал может быть получен путем многократного (в пределе бесконечного) последовательного повторения (итераций, по терминологии программистов) одних и тех же генерирующих операций. Каждый раз преобразованию подвергается результат предшествующего преобразования. Так возникает бесконечная анфилада отражений в зеркалах, расположенных на противоположных стенах комнаты и отражающих друг друга. Так спонтанный процесс деления клетки приводит к формированию сложного живого организма, генетически, функционально и структурно подобного исходной клетке. Любой фрагмент фрактала представляет собой «свернутый» вариант всего бесконечно сложного объекта. И на любой стадии развития, в любой итерации фрактал подобен своему итогу, возникающему в бесконечности.

Точно так же подобны друг другу коллективное и индивидуальное сознание. Но это не просто изоморфизм, а динамический процесс самопостроения психики, сообщающий нелокальные свойства бесконечно сложного объекта любому его дискретному фрагменту<sup>18</sup>. Точно так же личность изоморфна, но не равна коллективному бессознательному. А «я» изоморфно, но не равно личности. И подобно тому, как фрагмент фрактала содержит всю информацию, необходимую для самовоспроизведения фрактала, личность аккумулирует порождающие алгоритмы коллективного бессознательного. Нелокальность и множественность личности выражают ее фрактальную природу. Бесконечное число «я» подобно бесконечному числу отражений между «зеркалами» индивидуальной и коллективной психики. Причем индивидуальная психика «отражает», «содержит в себе» коллективную и наоборот.

Непосредственное ощущение тождества дискретного и бесконечного свойственно героям Пелевина:

«Но ведь не бывает ничего, происходящего с народами и странами, что не повторялось бы в форме символа в жизни каждого из людей, живущих в этих странах и составляющих эти народы. Россия — это ведь и есть вы».

«<...> любая капелька воска обладает теми же свойствами, что и весь его объем. Понимаете? Капля великого океана бытия — это и есть весь этот океан, сжавшийся на миг до капли. Но как, скажите, как объяснить это кусочкам воска, больше всего боящимся за свою мимолетную форму?»

«Чапаев и Пустота»

Это ощущение взаимного тождества и единства по своей остроте и проникновенности сродни ощущению сопричастно-сти (всеобщей магической связи), как на первых стадиях развития мышления. Только для первобытного сознания мир подобен человеку, антропоморфен, а для фрактального — *человек подобен стохастическому, случайному миру, то есть неантропоморфен*. Поэтому переживания индивида все чаще похожи не столько на ощущение блаженной слитности с миром, как в первобытности, сколько на попытку сопротивления сбивающему с ног ветру, который дует не только «снаружи», но и «внутри». Стремление сохранить свою индивидуальность, свою волю и свое «я» в этой неантропоморфной стихии достигает предельного напряжения. С этой точки зрения вполне объяснимы, например, яростные выступления антиглобалистов против попыток унификации и подчинения индивидуумов, маленьких групп и этносов общеэкономическим, общеполитическим и тому подобным программам и целям.

Было бы неверно считать, что до Мандельброта фрактальных объектов и фрактального мышления не было, что это чисто научная абстракция. Фрактальные явления были предметом и способом мышления всегда, и особенно на ранних стадиях развития культуры. Достаточно вспомнить все многочисленные повторы (итерации) в ритуалах, заговорах, сказках типа: «Жучка — за внуку, внучка — за бабуку, бабука — за дедку, дедка — за репку...» или «Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел, от медведя ушел, от волка ушел...» проговариваемые каждый раз с появлением нового персонажа с самого начала... Или знаменитое «У попа была собака...». Склонность к многочисленным повторам-итерациям так же свойственна мышлению, как установление ассоциаций между явлениями по смежности и сходству. И те и другие представляют собой базовые мыслительные операции. (Кстати, ассоциации возникают и закрепляются благодаря повторению.) Кажущиеся бессмысленными и излишними сказочные повторы-итерации воспроизводят естественную склонность мышления к репродуцированию. И здесь нет иного смысла. Это своего рода ископаемый след архаического мышления. Вместе с тем репродуцирование лежит в основе научения, закрепления и переноса реакции в новые условия. Такие повторы характерны, с одной стороны, для очень древних сказок, несущих отзвуки мистических ритуалов и заговоров<sup>19</sup>, но с другой — особенно часто используются в сказках для самых маленьких в силу их соответствия структуре раннего мышления и, по-видимому, играют роль рече-мыслительного тренинга.

Однако с точки зрения традиции итерации не столь бессмысленны, как кажется на первый взгляд, и многократное повторение может действительно приводить к чему-то новому, к решению проблемы или преобразованию ситуации. Так, в известной сказке две лягушки упали в кувшин с молоком, и спаслась та, которая продолжала отчаянно биться, пока наконец неожиданно для себя не сбила кусочек масла, позволивший ей выбраться наружу. Кроме того, следует иметь в виду, что регулярные детерминированные фракталы с неизменным алгоритмом («У попа была собака...») — чрезвычайно редкость. Большинство естественных фракталов носят стохастический характер, когда в итерационном процессе возникают случайные изменения, сбой последовательности операций, что-то вроде мутации. «Дед бил-бил, не разбил. Баба бил-била, не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало и разбилось». Так, любая функция может включиться в уже существующий итерационный процесс и изменить его параметры. Если итерации после этого продолжатся, то родится новый фрактал.

Сегодня компьютерная техника возвращает мышление к тем самым итеративным, репродуктивным процессам, которые когда-то составляли основу мышления. Необходимость интенсивно использовать их во взаимодействии с информационной средой постепенно видоизменяет мышление, приводя к той «машинизации», работе на уровне вход-выход, стимул-реакция, которую демонстрирует Саша-программист из повести «Принц Госплана». Так слепо-автоматически ведет себя человек, который не знает *почему*, но знает *как*; которому неизвестен механизм замка, но дан ключ; который пытается запомнить не общий план лабиринта, а последовательность поворотов, ведущих к выходу; который жаждет не понимания, а панацеи; который ищет не *смысл*, а *тайну* бытия. В связи с этим возникают глубокие психологические проблемы, которые остро чувствует Пелевин. Об этом рассказ «Девятый сон Веры Павловны». Аллюзия на роман Н. Г. Чернышевского «Что делать?» здесь не случайна. Ведь автор «теории разумного эгоизма» как раз предлагал рецепт «правильной жизни», которая приведет человека к процветанию и успеху.

*«Началось все с того, что как-то однажды Вера подумала не о смысле существования, как она обычно делала раньше, а о его тайне <...> а выводом из этой мысли было то, что все долгие годы духовной работы, потраченные на поиски смысла, оказывались потерянными зря, потому что дело было, оказывается, в тайне <...>*

*— <...> И получается, — говорила Вера, — что поиск смысла жизни — сам по себе единственный смысл жизни. Или нет, не так — получается, что знание тайны жизни, в отличие от понимания ее смысла, позволяет управлять бытием, то есть действительно прекращать старую жизнь и начинать новую, а не только говорить об этом, — и у каждой новой жизни будет свой особенный смысл. Если овладеть тайной, то уж никакой проблемы со смыслом не останется.*

*— Вот это не совсем верно, — перебила внимательно слушавшая Маняша. — Точнее, это совершенно верно во всем, кроме того, что ты не учи-*

*тываешь природы человеческой души. Неужели ты действительно считаешь, что, зная ты эту тайну, ты решила бы все проблемы?»*

*«Девятый сон Веры Павловны»<sup>20</sup>*

Эта вера в возможность произвольно управлять событиями по своему усмотрению, независимо от обстоятельств, минуя все причины и следствия, становится доминантой миро-ощущения современного человека. Психологи, гуру, политики, ясновидящие, журналисты и просто завсегдатаи ток-шоу твердят о том, что все возможно, что «все у нас в голове» и может быть создано или исправлено через представление. В ряде случаев этот тезис приобретает совершенно буквальное значение. «Курс начинающего волшебника. Учебник везения»<sup>21</sup> — именно так, ни больше ни меньше, называется популярное изложение одного из современных оздоровительных учений. В книге на конкретных примерах «доказывается», что человек может управлять случайными событиями (то есть миром). Можно заставить нужный автобус прийти к остановке в нужный момент; обеспечить хорошую погоду на время отпуска; излечиться от грозной болезни и т.д. Колдовать не обязательно, нужно просто следовать правилам. Правильные действия (чаще всего непосредственно не связанные с решением проблемы), определенным образом выстроенные мысли, отношения и эмоции приводят к желаемому результату, как если бы вы заказывали блюдо в ресторане. Вы просто нажимаете на кнопки реальности. Мир становится послушным и управляемым, как машина, «кнопки» которой вы знаете, хотя механизм и остается скрытым.

Вера, уборщица туалета из рассказа Пелевина, тоже узнает тайну бытия и, несмотря на предостережения своей подруги Маняши, начинает управлять реальностью. «Ну что же, — сказала Вера, — для начала я попробую что-нибудь простое. Например, чтоб здесь на стенах появились картины и заиграла музыка».

Ее заказ выполняется. Для этого происходят крупные социальные изменения и общественный туалет, где она работает уборщицей, становится сначала кооперативным туалетом, а потом магазином. И все бы хорошо, но вдруг посреди картин Вера начинает чувствовать «какой-то странный запах, а сказать откровенно — вонь», которая, видимо, «была изначально свойственна этому месту, но до каких-то пор не ощущалась из-за того, что находилась в гармонии со всем остальным». Новая жизнь и зарплата устраивают Веру абсолютно всем, но вот запах... Ее подруга Маняша напоминает, что Вера сама взялась творить реальность:

«— Ты, Вера, никогда не задумывалась над тем, почему наши воля и представление образуют вокруг нас эти сортиры? <...> вот вонь — в какой момент и почему мы ее создаем?»

*«Девятый сон Веры Павловны»*

В свое время Маняша предупреждала подругу, что тайна бытия сама по себе вне смысла не решает никаких проблем. «Сон разума рождает чудовищ», — говорилось во времена рационализма. А, как оказалось, «воля и представление» в отсутствие смысла рождают «сортиры».

Сюрреалистическая концовка рассказа построена по принципу дурной бесконечности: закончив свое существование в одной реальности, сотворенной собственной волей и лишённой смысла, Вера приговаривается к существованию в другой, сотворенной бессмысленной реальности, претендующей на открытие рецепта счастья, и просыпается уже в качестве Веры Павловны в романе Чернышевского «Что делать?». Один алгоритм «что делать?» заменяется на другой, но это повтор, бесконечный и бестолковый, как бесконечны фрактальные итерации «У попа была собака...». Бывают моменты, когда человека интересует не «что делать?», а «зачем?». Именно эти моменты составляют духовную сторону жизни. «А мы все ставим каверзный ответ и не находим нужного вопроса», как пел В. Высоцкий.

Где же выход? С одной стороны, человеку необходим смысл, это жизненно важная потребность, обеспечивающая выход за пределы дурной бесконечности, с другой — «самого дела», как пишет В. Пелевин, «на самом деле нет».

Однако у писателя есть по крайней мере один рассказ, в котором герой находит, вернее, непосредственно переживает смысл жизни. Помещенный в том же сборнике, рассказ «Проблема верволка в Средней полосе» по настроению, идеям и концовке составляет своего рода контрапункт, противоположность «болезненным и мутным снам», в которых пребывают персонажи «Принца Госплана», «Девятого сна...» и других повестей и рассказов. Главного героя здесь тоже зовут Саша. Он получает возможность непосредственно ощутить смысл жизни, только превратившись в волка, вернее, человека-волка, оборотня. В этом облике он совершенно иначе воспринимает и ощущает окружающее. Мир становится ярче, насыщеннее, красочнее, а собственное тело более сильным, мощным и свободным. Диапазон ощущений и чувств беспредельно раздвигается, наполняя все существо героя восторгом и радостью. И в этот момент он ощущает смысл жизни, как если бы он был еще одной незамечаемой раньше краской мира:

«Но главная метаморфоза, которую ощутил Саша, была в самоосознании <...> Изменение в самоосознании касалось смысла жизни: он подумал, что люди способны только говорить о нем, а вот ощутить смысл жизни так же, как ветер или холод, они не могут. А у Саши такая возможность появилась, и смысл жизни чувствовался непрерывно и отчетливо, как некоторое вечное свойство мира, и в этом было главное очарование нынешнего состояния. Как только он понял это, он понял и то, что вряд ли по своей воле вернется в прошлое естество — жизнь без этого чувства казалась длинным болезненным сном, неправдоподобным и мутным, какие снятся при гриппе».

«Проблема верволка в Средней полосе»

Для понимания значения этого перевоплощения очень важно, какие именно события привели героя к такой метаморфозе и что в данном контексте

означает «верволк». Верволк — переделанное «вервольф», то есть оборотень, человек, способный превращаться в волка. Представление о магической связи человека и волка — древнейшее поверье многих европей-ских народов, в том числе славянских. У славян умением обращаться в волка обладает каждый. Достаточно особым образом перепрыгнуть через свою шапку. И здесь нет никакого негативного смысла. Это своего рода дополнительная возможность видеть, слышать, чувствовать. Согласно былинам, один из главных русских богатырей Вольга (предположительно Вещий Олег) умел превращаться в волка, а также в щуку и сокола в любое время.

«— <...> Запомни: волк-оборотень превращается в человека и обратно по желанию, в любое время и в любом месте. <...> Скажу тебе еще вот что, ты должен помнить, что только оборотни — реальные люди. Если ты согласишься на свою тень, ты увидишь, что она человеческая. А если ты своими волчьими глазами согласишься на тени людей, ты увидишь тени свиней, петухов, жаб...»

Герой попадает в братство людей-волков на первый взгляд совершенно случайно. Он увидел в старой книжке фотографию, и ему захотелось во что бы то ни стало попасть в эти места. Примечательно, что в поразившем его своей красотой пейзаже не было ничего экзотического.«Старинная русская деревня Коньково, ныне — главная усадьба колхоза-миллионера», — указывала подпись. Он сел на электричку и поехал, надеясь увидеть это место.

Конечно, все эти обстоятельства символичны. Ностальгические чувства героя очень понятны в контексте исканий русской литературы как начала, так и конца XX века, в особенности «деревенской прозы». Но в отличие от своих литературных предшественников герой Пелевина не размышляет о судьбах России, не загадывает о ее будущем. Его просто влечет неведомая сила, которую он сначала принимает за обычное любопытство, стечение случайных обстоятельств.

Герой приезжает на место, но видит только запустение и неприглядность. Деревня кажется заброшенной и угрюмой. Возникающее ощущение потерянности и разочарования также в русле настроений «деревенской прозы». Но дальнейшее развитие событий, напоминающее мистический триллер, меняет общую картину. Герой находит то, ради чего, как лунатик, пустился в путешествие, то, что с тоской искали писатели-деревенщики, то, что казалось безвозвратно потерянным. Он вернулся к корням. Но нашел их не в каком-то историческом месте, а внутри себя. Могучая сила корней дремала в нем самом. Это был *внутренний* Зов, который он поначалу принял за пустое любопытство и непоседливость. Внимая этому Зову, он обретает способности былинного героя: «Щукой-рыбою ходить ему в глубоких морях./ Птицей-соколом летать ему да под уболока./ Серым волком рыскабть да по чистым полям» (былина «Вольга и Микула Селянинович»). Он получает сверхчеловеческие возможности видеть, слышать, чувствовать и понимать, объединяя в себе стихийно-природное и человеческое.

Это — самая желанная мечта для многих людей, жаждущих экзистенциального прорыва к глубочайшим ценностям. Примечательно, что в поисках смысла и полноты существования В. Пелевин обращается именно к мифологическому родовому сознанию. Нерасчлененное слияние первобытного сознания с родом, миром, невопрошающее единство с природой делает человека частью природы, частью всего сущего. И как капля воска «обладает теми же свойствами, что и весь его объем» («Чапаев и Пустота»), как любая часть фрактала содержит информацию обо всем фрактале, так человек, когда он — часть рода и часть сущего, несет в себе смысл сущего, смысл существования.

Оказаться вне фрактала невозможно. Психика человека нелокальна и замыкается где-то вне человека. Это значит, что всегда есть какой-нибудь Зов, который влечет человека, как Луна — прилив. Проблема только в том, на какой Зов мы откликаемся, глубины какого фрактала открываем в себе, включаясь в его структуры. И тогда встает самый главный вопрос: есть ли выбор, или все зависит от силы притяжения ближайшего аттрактора?

Ответ на этот вопрос у писателя-гуманиста Виктора Пелевина один: выбор есть.

<sup>1</sup>Текст цитируется по изд.: Пелевин В. Принц Госплана // Пелевин В. Желтая стрела. М.: Вагриус, 2000.

<sup>2</sup>Текст цитируется по изд.: Пелевин В. Чапаев и Пустота. М.: Вагриус, 2000.

<sup>3</sup>См. в кн.: Виртуальная реальность в психологии и искусственном интеллекте. М.: Российская Ассоциация искусственного интеллекта, 1998.

<sup>4</sup>Руффлер М. Игры внутри нас. М.: Изд. Института психотерапии, 1998. С. 22—23.

<sup>5</sup>Там же. С. 24.

<sup>6</sup>Чеботарева Н.Д. Интернет-форум как виртуальный аналог психодинамической группы // Психология общения 2000: проблемы и перспективы. Международная конференция 25—27 окт. 2000. С. 328—330.

<sup>7</sup>Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с идентичностью. 2000. <http://www.flogiston.df.ru/projects/articles/strategy.shtml>

<sup>8</sup>Текст цитируется по изд.: Пелевин В. Generation «П». М.: Вагриус, 1999.

<sup>9</sup>См., напр.: Спасский Б.И., Московский А.В. О нелокальности в квантовой физике // УФН. 142 (4). 1984. С. 599. Пригожин И., Стенгерс И. Время, хаос, квант. М.: Прогресс, 1994.

<sup>10</sup>Согласно теории квантового индетерминизма, каждая микрочастица как бы обладает абсолютной свободой воли, ее поведение ничем не детерминировано в отличие от поведения ансамбля квантовых частиц, которое вполне предсказуемо. См., напр.: Frank F. Modern science and its philosophy. Cambridge: Cambridge UP, 1961; Московский А.В. Эволюция без отбора или отбор без эволюции? Препринт МНТЦ ВЕНТ № 60. М., 1982.

<sup>11</sup>См.: Де Роса А.С., Смит А.Н. Стратегии общения «активного меньшинства» в рекламном сценарии Venetton-Toscana // Психологическое обозрение. 1997. № 1 (4). С. 39—55.

<sup>12</sup>Boursting D. The image. N.Y.: The Macmillan Company, 1963.

<sup>13</sup>См.: Спасский Б.И., Московский А.В. Указ. соч.

<sup>14</sup> Пронина Е. Е. «Живой текст»: четыре стилевых признака NET-мышления // Вестник Московского университета. Сер. 10. Журналистика. 2001. № 6. С. 74—80.

<sup>15</sup> Функциональный орган — подвижное объединение различных структур для выполнения единой функции.

<sup>16</sup> Маслов О. Р., Пронина Е. Е. Психика и реальность: типология виртуальности // Прикладная психология. 1998. № 6. С. 41—49.

<sup>17</sup> См.: Федер Е. Фракталы / Пер. с англ. М.: Мир, 1991.

<sup>18</sup> См.: Пронина Е. Е. Психология журналистского творчества. М.: Изд. МГУ, 2002.

<sup>19</sup> Любопытно с этой точки зрения сопоставить хрестоматийный вариант «Сказки о репке» с более древними, восходящими ко времени магического мышления. В канонической записи А. Н. Афанасьева не фиксируется ни попыток объяснить, почему же репка не поддается, ни мотивов соучастия («созывают» лишь бабу, остальные приходят неизвестно почему). Среди действующих лиц появляются невообразимые персонажи типа: «пята нога». Число итераций достигает девяти (максимальное значение «Магического числа:  $7 \frac{1}{2}$ », вычисленного классиком инженерной психологии Дж. Миллером). А заключительная фраза: «Пять ног за четыре, четыре ноги за три, три ноги за две, две ноги за ногу, нога за сучку, сучка за внучку, внучка за бабу, бабу за дедку, дедка за репку, тянут-потянут: вытянули репку!» — неотличима от типологической структуры заклинания (Афанасьев А. Н. Русские народные сказки. В 3 тт. Т. 1. М.: Художественная литература, 1957. С. 131).

<sup>20</sup> Цит. по изданию: Пелевин В. Девятый сон Веры Павловны // Пелевин В. Желтая стрела. М.: Вагриус, 2000.

<sup>21</sup> Гурангов В., Долохов В. Курс начинающего волшебника. Учебник везения. СПб.: Питер, 2000.