

Отримано: 10.12.2022

Прорецензовано: 25.12.2022

Прийнято до друку: 28.12.2022

e-mail: dp85@ukr.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6759-0920>

Web of Science Researcher ID: HKF-3176-2023

DOI: 10.25264/2519-2558-2022-16(84)-61-65

Донець П. М. Концептуальні метафори вираження трансгуманізму в трилогії Вільяма Гібсона «Кіберпростір». Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія». Острог : Вид-во НаУОА, 2022. Вип. 16(84). С. 61–65.

УДК: 81'38:82–311.9:1

**Донець Поль Миколайович,**  
викладач, аспірант,  
Міжнародний гуманітарний університет

## КОНЦЕПТУАЛЬНІ МЕТАФОРИ ВИРАЖЕННЯ ТРАНСГУМАНІЗМУ В ТРИЛОГІЇ ВІЛЬЯМА ГІБСОНА «КІБЕРПРОСТІР»

У статті автор продовжує вивчення стилістичних засобів вираження трансгуманізму у творчості американсько-канадського письменника Вільяма Гібсона, одного з хедлайнерів кіберпанку. Матеріалом для дослідження є дебютна трилогія Гібсона «Кіберпростір», що зачіпає зокрема соціальні й морально-етичні проблеми високих технологій. Мета статті – вивчення тих концептуальних метафор у трилогії Гібсона, які сприяють образній актуалізації концепту ТРАНСГУМАНІЗМ. Для досягнення цієї мети автор розглядає стилістичні засоби вираження фантастичного світу та концептуальні метафори, що формуються завдяки ним, а потім аналізує, як позитивне (+), негативне (-) чи нейтральне маркування (?) цих метафор передає ставлення Гібсона до трансгуманізму в цілому. З'ясовується, що трансльований Гібсоном меседж має вельми суперечливий характер (амбівалентне чи нейтральне (?) превалює над позитивним (7+) та негативним (5-) маркуванням): ТРАНСГУМАНІЗМ – ЦЕ НОРМА (+/?); РЕАЛЬНІСТЬ – ЦЕ НЕЩАСТЯ / СМЕРТЬ (-); ЛЮДИНА – ЦЕ МАШИНА (?/-); КІБОРГІЗАЦІЯ – ЦЕ НАСИЛЬСТВО (-); ВІРТУАЛЬНІСТЬ – ЦЕ ПРОСТІР (?); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ТАЙНА (?); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ НАДМОЖЛИВОСТІ (+); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ДРУГЕ ЖИТТЯ (+/?); ІНШИЙ СВІТ (КІБЕРПРОСТІР) – ЦЕ РАЙ (+) / ПЕКЛО (-); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ЩАСТЯ (+); ХАКЕР – ЦЕ ВХІД (?); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ФРОНТИР (+); ХАКЕР – ЦЕ КОВБОЙ (+); ПОСТЛЮДИНА – ЦЕ СВІДОМІСТЬ (?); БАГАТСТВО – ЦЕ ПОШУКИ БЕЗСМЕРТЯ (?); БЕЗСМЕРТЯ – ЦЕ НАПІВЖИТТЯ (-); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ СІТЬ/ПАВУТИНА (?). Отже, за наявності низки трансгуманістичних ознак, у трилогії також просліджуються алармістські риси, які виявляються на лексико-стилістичному рівні.

**Ключові слова:** стилістичні засоби, концептуальна метафора, кіберпанк, кіберпростір, наукова фантастика, постлюдина, трансгуманізм, іморталізм, Вільям Гібсон.

**Pol Donets,**  
Assistant Lecturer, Postgraduate Student,  
International Humanitarian University

## CONCEPTUAL METAPHORS OF EXPRESSING TRANSHUMANISM IN “SPRAWL” TRILOGY BY WILLIAM GIBSON

In the article, the author studies the stylistic means for expressing transhumanism in William Gibson's debut cyberpunk "Sprawl" trilogy, which touches in particular on social, moral and ethical problems of high technologies. The purpose of the article is to study those conceptual metaphors in Gibson's trilogy that figuratively actualize the TRANSHUMANISM concept. To achieve this goal, the author examines the stylistic means of expressing the fantastic world and the conceptual metaphors formed by them, and then analyzes how the positive (+), negative (-) or neutral labeling (?) of these metaphors conveys Gibson's attitude to transhumanism in general. In sum, Gibson's message is contradictory (ambivalence or neutrality (?)) prevails over positive (7+) and negative (5-) labeling): TRANSHUMANISM IS THE NORM (+/?); REALITY IS UNHAPPINESS / DEATH (-); HUMAN IS A MACHINE (?/-); CYBORGISATION IS VIOLENCE (-); VIRTUALITY IS SPACE (?); CYBERSPACE IS A SECRET (?); CYBERSPACE IS SUPERPOWERS (+); CYBERSPACE IS A SECOND LIFE (+/?); ANOTHER WORLD (CYBERSPACE) IS PARADISE (+) / HELL (-); CYBERSPACE IS HAPPINESS (+); HACKER IS ENTRY (?); CYBERSPACE IS A FRONTIER (+); HACKER IS A COWBOY (+); POSTHUMAN IS CONSCIOUSNESS (?); WEALTH IS THE QUEST OF IMMORTALITY (?); IMMORTALITY IS HALF-LIFE (-); CYBERSPACE IS A NETWORK/WEB (?).

**Keywords:** stylistic devices, conceptual metaphor, cyberpunk, cyberspace, science fiction, posthuman, transhumanism, immortalism, William Gibson.

**Постановка проблеми.** Останнім часом спостерігається відродження інтересу до класичного кіберпанку: це проявляється у кінематографі, відеоіграх, музиці та – меншою мірою – у літературі (оскільки посткіберпанк еволюціонував у дещо іншому напрямку). Паралельно зростає інтерес до доктрини трансгуманізму (розширення можливостей людини за рахунок технологій), з якою кіберпанк перебуває в іманентному взаємозв'язку з початку свого виникнення як субжанру. У цьому контексті видається логічним звернутися до ключової фігури цього літературного напрямку – Вільяма Гібсона (William Gibson, народ. 1948 р.), який не тільки носить титул одного з найяскравіших і новаторських прозаїків наших днів, а й вважається хедлайнером кіберпанку, а його трилогія «Кіберпростір» (Sprawl trilogy) – «священний прапор» цього руху. До трилогії входять романи «Нейромант» (*Neuromancer*, 1984), «Граф Нуль» (*Count Zero*, 1986, укр. переклад – «Занулення»), «Мона Ліза Овердрайв» (*Mona Lisa Overdrive*, 1988, укр. переклад – «Мона Ліза стрімголов»). З ними пов'язані окремі оповідання Гібсона зі збірки «Спалення Хром» (*Burning Chrome*, 1986, укр. переклад – «Спалити Хром»).

Творча спадщина Гібсона викликає гарячі дискусії, а сам письменник вважається одним з кращих стилістів сучасної англомовної прози. Його творам присвячувалися наукові роботи П. Алкона, Л. Олсена, Д. Кавалларо, Т. Хенторна, К. Спонслера, Дж. Томберга, Т. Майерса та ін. Т. Лірі так охарактеризував його внесок у історію літератури: «Гібсон сформулював основний міф, легенду наступного кроку людської еволюції. У філософському сенсі він зіграв ту саму роль, що

Данте для феодалізму, а Манн, Толстой і Мелвілл – для промислової доби» (Kernell, 1994: 298). Гібсонівське футуробачення кардинально відрізняється від усього, що ми звикли спостерігати у фантастиці. Класичну схему з неодмінною присутністю космосу, роботів та зорельотів він замінив такими елементами, як біотехнології, віртуальна реальність та штучний інтелект. «З його легкої руки лексикон жанру поповнився аугментикою та нейрохакінгом, а образ кіборга став повноправною культурною іконою кінця минулого століття», – пише Е. Кларк (Clark, 2003: 5).

Вітчизняна мовознавча наука досі оминала твори цього письменника стороною. При тому, що мова автора – невичерпне поле для дослідження, повне неологізмів та інших стилістичних засобів. Вищесказане дозволяє нам говорити про **актуальність** досліджень у цій галузі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У попередніх розвідках ми розпочали вивчення стилістичних засобів вираження трансгуманізму в трилогії Гібсона та особливостей кіберпростору письменника (Donets & Krynytska, 2022). У цій роботі вважаємо необхідним зосередитися на огляді концептуальних (когнітивних) метафор вираження трансгуманізму у вищезгаданій трилогії.

Прикметно, що саме творчість Гібсона часто слугує прикладом у «Поетиці наукової фантастики» П. Стоквелла. Він звергає увагу на стилістичну майстерність письменника, передусім на особливості використання ним дейкису, що додають правдоподібності фантастичному простору, та на метафори, де знайоме пояснюється через незнайоме, які, навпаки, посилюють ефект «когнітивного одивнення» для читачів: «домен, представлений так, ніби він знайомий, насправді є таким же чужим, як і ціль, яку він повинен структурувати та прояснити<...> Це найбільш чітко видно на початку роману Гібсона (1984) «Нейромант»: *The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel* (Gibson, 1984: 9). <...>Найдоступніше прочитання, яке розв'язує цю метафору, полягає просто в тому, що небо має сірий колір. Але ця метафора також говорить про те, що телевизор є більш простим і природним, ніж небо» (Stockwell, 2000: 182–183).

Згодом окремі метафори в «Нейроманті» вивчали Г. Мурадян та Л. Мурдянян: «Саме *кіберпростір* і його характеристики *матриці, симстиму, пам'яті, Microsoft(s), ДНК* представляють основні компоненти та джерела екстраполяції для уявного міського простору, дослідженого досить ретельно в «Нейроманті». Нескінченність кіберпростору відображає ймовірність тих футуристичних і тракторних установок, які є основними «мешканцями» кіберпанку Гібсона. Параметри екстраполяції передаються до сфери метафоричних ланцюгів, у яких екстраполяція функціонує як унікальний тип кіберпанк-метафори» (Muradian & Mardoyan, 2015: 69).

**Мета і завдання дослідження.** На наш погляд, діапазон концептуальних метафор у трилогії Гібсона набагато ширший і потребує подальшого вивчення. Тому основною **метою** статті стане вивчення тих концептуальних метафор у трилогії Гібсона, які беруть участь у образній актуалізації концепту ТРАНСГУМАНІЗМ. Для досягнення цієї мети плануємо розглянути стилістичні засоби вираження фантастичного світу трилогії та ті концептуальні метафори, що формуються завдяки ним, а потім проаналізувати, як позитивне, негативне чи нейтральне маркування цих метафор передає ставлення Гібсона до трансгуманізму в цілому.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням. Сліди трансгуманізму виявляються в роботах Гібсона практично всюди. Уже в перших абзацах «Нейроманта» автор описує багатофункціональний біонічний протез руки, що носить бармен придорожньої забігайлівки. Найманка Моллі, один із ключових персонажів серії, хизується зрощеними з очницями дзеркальними окулярами-лінзами, які є, по суті, штучними очима з вбудованими корисними функціями, як то: електронний годинник, оптичне наближення, нічне бачення і повноспектральний зір. Вставивши в черепний роз'єм необхідний чіп, людина може досконало оволодіти іноземною мовою або набути найширших знань у галузі мистецтва і торгівлі ним. Наведені вище приклади є не що інше, як трансгуманізм у натуральному вигляді. Втрата кінцівки або органу більше не асоціюється з поневіряннями та ущербністю: біонічні пристрої перетворилися на стильні аксесуари, що наділяють володаря майже супергеройськими можливостями, для опису яких автор вдається до яскравих метафор (*pink claw; a rainbow forest of microsofts; smooth quicksilver drowning the eyes; bright magenta splinter*). Та й сама назва роману наводить на певні думки: С. Янг підозрює, що воно може бути пов'язане з «техно-або нейроромантизмом – глибокою вірою в подолання обмежень людини, але не за допомогою релігії чи політики, а через науку» (Young, 2006: 20). Отже, вимальовується така концептуальна метафора цього світу майбутнього: ТРАНСГУМАНІЗМ – ЦЕ НОРМА.

Проте загальна картина гібсонівської техногенної антиутопії дуже контрастує з утопічними проектами технопрогресивістів. Цей світ стоїть на межі екологічної катастрофи, а його словесний портрет рясніє описами антисанітарії, розрухи та смерті, яка, схоже, торкнулася навіть штучних об'єктів. Останнє проявляється в цілій низці уособлень і метафор, які належать до діапазону концептуальної метафори РЕАЛЬНІСТЬ – ЦЕ НЕЩАСТЯ / СМЕРТЬ: *bodies of dead vehicles; neon arcs are dead; coffin; neon shudder; shantytowns; fungus of twisted metal and plastic; a single metascrawl of rage and frustration; toy village for rats; drifting shoals of waste; deranged experiment in social Darwinism; rot and randomness rooting towers; whole blocks in ruin, unglazed windows gaping above sidewalks heaped with trash*.

В описах багатьох героїв акцент робиться на неживомо образі, фабричності, утилітарності, людина тут – лише гвинтик великої машини, придатак бездушної поп-культури, навряд чи здатний на неї впливати. Цей ефект досягається за допомогою відповідних епітетів, метафор і порівнянь (*factory custom; resource; tool; blandly handsome blend of pop faces; their youth was counterfeit; the most recent tip for very old machine; eyes blank as buttons*), рідше – лексичних повторів (*company housing; company hymn; company funeral*), зевгми (*she was both actress and camera*) і розгорнутих метафор (*The handsome, inexpressive features faces. The pale glitter of his eyes heightened the effect of a mask*). Отже, наступна метафора – ЛЮДИНА – ЦЕ МАШИНА.

Кіборгізація тварин теж не зустрічає у Гібсона схвалення: описуючи аугментованого дельфіна, автор вказує, що це було відкритим знуцанням над його сутністю, граючи на антитезі між недосконалістю техніки та досконалістю природи: *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* (Gibson, 1987a: 10).

Усе вищезгадане відповідає метафоричній моделі КІБОРГІЗАЦІЯ – ЦЕ НАСИЛЬСТВО. У Гібсона хайтек-аксесуари несуть передусім зло й руйнування: електронні очі вживлюються найманним вбивцям для орієнтування в темряві, «розумні» протези забезпечуються арсеналом смертоносною зброєю, успіхи в галузі трансплантології призводять до сплеску нелегальної торгівлі органами, а візуальні медіа – до напливу конфабуляцій, що стирають грань між дійсним і фантомними світами.

На останній категорії варто зупинитись докладніше. Запропонована Гібсоном концепція ВІРТУАЛЬНІСТЬ – ЦЕ ПРОСТІР примітна тим, що письменнику вдалося відтворити практично альтернативну дійсність із можливостями стати рівним Богові, поставити крапку в перемозі над природою: «Світ чистої інформації, втілений у кіберпросторі, відтворює тисячолітню мрію про паралельний світ, найдавніший архетип, що дозволяє перемогти закони буття, будучи при цьому живим і притомним; розчинитися в іншому і потім повернутися назад» (Benedikt, 1992: 131). Тому очевидно тут здається така метафора: КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ІНШИЙ СВІТ. І хоча А. Робертс закликає утриматися від іншого трактування кіберреальності, крім як явища суто технічної природи (Roberts, 2006: 168), у Гібсона виникає техногностичний міф кіберпростору, близький до поетики фентезі (Brians, 2011: 122). Ефект казкового антуражу посилюється різноманітністю метафор та уособлень: *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.*

Віртуальна реальність у Гібсона є світом духів, метафізичним простором чистої форми, населеним безтілесними одухотвореними матрицями, що виступають у ролі ангелів і демонів (Alvarado, 2011: 209). В описах штучних інтелектів превалюють лексеми, пов'язані або з інфернальними (*pacts with demons; Faust; lord of hell; lord of graveyards; evil ghosts; soul-catcher*), або, навпаки, з божественними силами (*Lazarus of cyberspace; burning bush; cybernetic godhead; light on the waters*), іноді – із залученням гіперболи, посиленої лексичним повтором (*the sense of the big thing, the really big thing, reaching for him across cyberspace*). Отже, КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ РАЙ/ПЕКЛО. Часті порівняння зі стихією холоду і темряви (*darkness; night; cold; like a cold dark rain; black hole; Wintermute*), містиком і чаклунством (*entirely occult; pure gothic; necromancer; hoodoo*), і навіть із комахами (*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*). Ці образні засоби актуалізують метафору КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ТАЙНА.

Важливо відзначити, що ірреальний світ, уособлюваний кіберпростором, у розумінні Гібсона є також ключем до надможливостей. За допомогою технології, що забезпечує доступ до цього потойбічного всесвіту, персонажі знаходять неймовірну владу, надлюдські здібності й навіть безсмертя, що автоматично наводить нас на думку про трансгуманізм, причому вже не тільки трансцендентальний чи психоделічний, а насправді науковий. Тут ми маємо справу з метафорою КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ НАДМОЖЛИВОСТІ, яка пов'язана з іншою – КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ДРУГЕ ЖИТТЯ: «Можливо, виникнення кіберпростору – основна стадія обряду переходу від плотської людської форми існування до кіберспіритуальної цифрової, перетвореної програмними засобами» (Thomas, 1991: 33).

При аналізі постлюдських станів у дискурсі кіберпанку прийнято спиратися на працю постмодерністів Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі. Їхні терміни «детериторіалізація» та «тіло без органів» – ключові для розуміння основної ідеї жанру взагалі та робіт Гібсона зокрема. Якщо гранично спростити таїї зміст, то йдеться про «розмикання» розуму, його звільнення від соціально запрограмованих функцій та створення «віртуального тіла», яке «не проєкція; нічого спільного з власним тілом чи образом тіла» (Deleuze & Guattari, 2000: 8). З тією різницею, що способом виготовлення останнього філософи вважали експерименти з галюциногенами, а кіберпанк додав до цього можливість підключати мозок до віртуальної реальності.

Принаймні, у Гібсона саме так і відбувається: порятунок від зв'язків плоті – одна з центральних тем письменника. Тільки зламавши захист, природний брандмауер, встановлений еволюцією, можна підключитися до кіберсейсу, що обіцяє абсолютну свободу, але щоб вдихнути її на повні груди, потрібно припинити бути людиною. Вже в першому опублікованому оповіданні, «Фрагментах голограмної троянди», автор розмірковує про зневагу до «машини тіла», а репліки хакера Кейса, головного героя «Нейроманта», просякнуті відразу до «в'язниці плоті», «клітини з м'яса» (*Case fell into the prison of his own flesh; meatball chockfull of implants; field of flesh shot through with sudden eddies of need and gratification; the meat, the flesh the cowboys mocked*). Та й саме його ім'я «говорить»: кейс – це, як відомо, валізка, смінь для перенесення цінностей (у даному випадку – душі). А ім'я героя – Генрі Дорсетт Кейс (Henry Dorsett Case) – містить можливу метафору дверей, проходу до іншої реальності (*doors*). Отже, ХАКЕР – ЦЕ ВХІД.

Концептуальна метафора КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ФРОНТИР вербалізується за допомогою порівнянь хакерів із ковбоями (*console cowboys*). Тому ХАКЕР – ЦЕ КОВБОЙ. Можливо, не випадково героя «Графа Нуль» звать Тернер (Turner) – так само, як історика Ф. Д. Тернера, автора теорії (1893) про фронтір як рухливий кордон і стан суспільства, що сприяв розвитку відмінних рис американців (індивідуалізм, віра у власні сили, волелюбність, націленість на успіх тощо). Згадаймо також, що в усі часи спроби виходу в простір іншої розмірності мали героїчний ореол (альпінізм, повітроплавання, вихід у космос, освоєння підводного світу та ін.).

Розглянемо далі процес входу хакера Кейса у Матрицю – загальносвітовий кіберпростір, який до кінця першої книги має самосвідомість (Gibson, 1984: 38–39):

*“He closed his eyes... Please, he prayed, now–* (Запит на вхід. Молитва пов'язана з актом релігійного поклоніння. Для Кейса кіберпростір стає вищим рівнем існування, формою релігійного екстазу або досягнення піднесеного. Певною мірою це натякає на божественність і розмежування між земною смертністю та нескінченною трансцендентністю кіберпростору. У цьому рядку починається низка натяків на сексуальний контакт і блаженство, які будуть слідувати протягом решти уривку). *A gray disk, the color of Chiba sky.* (Суміш технологій і реального світу. Поріг між реальністю і кіберпростором). *Now–* (Повторення запиту, навіть команда. Часова прив'язаність – «тут і зараз»). *Disk beginning to rotate, faster, becoming a sphere of paler gray. Expanding–* («Диск» стає «сферою», пласке – об'ємним, 2D – 3D. Кіберпростір – це зміна, трансформація, він має більшу глибину, ніж власне реальність). *And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of distanceless home, his country, transparent 3D chessboard extending to infinity* (Слово «матриця» походить від лат. *matrix* – «матка, джерело, початок»). Кейс досягає ментального блаженства, яке відповідає фізіологічному: *flowed* передає ефект вологи; плавність

синтаксису та алітерація *flowed, flowered, fluid, unfolding* дають відчуття руху, течії; *home, his country* – відчуття володіння, власності; *3D chessboard extending to infinity* – метафора протидорства, безмежності та безсмертя).

Тим самим автор натякає: КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ЦАСТЯ, людському тілу чогось не вистачає і лише технології зможуть зробити його єдиним гармонійним цілим. «Можливо, Гібсон таким чином намагається донести до читача, що ми вже давно є постлюдьми, що наше буття та суб'єктивність завжди визначалося античним “техне”», – припускає Дж. Карр (Carroll, 2013: 29). Ерозія відмінностей між антропологічним та неантропологічним вимірами простору може або загрожувати онтологічній гігієні людського, або натякати на неточність визначення, що таке людина. «Кіберпанк, – робить висновок Е. Грехем, – не був першим напрямом у науковій фантастиці, що звертався до питань трансгуманізму, але він став першим, який проголосив, що світ постлюдини вже тут. “Ми і є технології”, – ніби маніфестує Гібсон» (Graham, 2002: 196). К. Хейлз вважає, що постлюдський стан означає щось більше, ніж володіння пристроями, імплантованими в тіло (Hayles, 1999: 246). Постлюдина, за її твердженням, вважає основою своєї ідентичності свідомість, тоді як біологічний субстрат сприймається нею як початковий протез, яким ми вчимося керувати, тому розширення чи заміна тіла іншим протезом є продовженням процесу, розпочатого з народження. У Гібсона ми спостерігаємо саме такий випадок: ПОСТЛЮДИНА – ЦЕ СВДОМІСТЬ.

Втративши доступ до Матриці, Кейс прагне повернутися до неї будь-якими способами. У момент фінальної конфронтації між ним та захисною програмою бази даних, для проникнення в яку він був найнятий, Кейс відчуває справді буддистське просвітлення, дароване йому інтерфейсом «тіло – мозок». Прагнення до вічного іматеріального існування в Матриці збігається з гностичним, трансцендентним мотивом кіберпанку – трансгресією, еволюцією через саморуйнування, ескапістським бажанням вийти з цього світу будь-якою ціною.

Сюжети Гібсона розгортаються на тлі «пробудження» та розвитку Матриці. Серед її можливостей особливо значиться вміння «завантажувати» у себе розуми людей, наділяючи їх свого роду безсмертям. У фіналі трилогії цієї долі удостоюється закохана пара головних героїв: будучи вбитими, вони здобули нове життя за допомогою пристрою під назвою «алеф», який дозволив їм «ожити» в цифровому вигляді.

У цій точці спостерігається максимальний перетин творчості Гібсона з доктриною іморталізму. Вустами своїх героїв автор полегшує на тему способів досягнення безсмертя, дедалі більша кількість яких відкривається в міру досягнення суб'єктом певного рівня багатства та влади. Завдяки відповідним технологіям, довголіття тут купується й продається. Так, Жюліусу Діану, одному з персонажів «Нейроманта», було сто тридцять п'ять років, і метаболізм його тіла коригувався щотижневими сеансами гормональної та радіотерапії. Закріпленню результату сприяло щорічне паломництво до антиейджингового центру, де генна хірургія підправляла його ДНК. Тут Гібсон актуалізує традиційну для світової літератури метафору БАГАТСТВО – ЦЕ ПОШУКИ БЕЗСМЕРТЯ.

Попри наявність іморталогічної рефлексії, Гібсон, схоже, дуже скептично налаштований щодо подібних витівок. Продовження життя за допомогою кріоніки підноситься ним, зокрема, як тужливе та безрадісне існування, що веде до виснаження розуму й руйнування особистості. Орбітальне сімейство мультимільонерів Тессье-Ешпулів, вдавнившись до цього засобу, зрештою виродилося, деградувало, перетворилося на потворну стагнуючу структуру, що повільно божеволіє. Можливо, в антропомімії Тессье-Ешпулів (the Tessier-Ashpools) є прихована алюзія чи ремінісценція на падіння дому Ешерів (“The Fall of the House of Usher”) в оповіданні Едгара Алана По, де зображено деградацію аристократичної родини, останні представники якої, схоже, напівмертві і перебувають у містичному зв'язку з потойбіччям (одне зі значень прізвища the Ushers англійською – «воротарі, провідники»). У прізвищі Ashpool (яке насправді походить від імені Арчибалд) наявні елементи *ash* – «зола, попіл» (а *ashes* – «прах, останки»), за звучанням наближене до *usher*, та *pool* – «смість». Ці елементи разом дають приховану метафору «урна з прахом». У прізвищі Tessier (від франц. «ткач») може бути закодована метафора КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ СІТЬ/ПАВУТИНА (саме представниця цієї родини інвестувала у створення штучних інтелектів у «Нейроманти»). Таким чином, для Гібсона, як і для багатьох інших авторів, БЕЗСМЕРТЯ – ЦЕ НАПІВЖИТТЯ.

Неоднозначне й становище тих, кому випало посмертне існування як конструкту – голографічного «зліпка» померлої особистості, яка не має свідомості, але на задане питання вона відповідає приблизно так само, як реагувала б, якби була живою людиною. Мислення цих «привидів», зрозуміло, обмежене програмними скриптами, тому вони не здатні розвиватися, осягати і творити, що в уявленні Гібсона є не більш ніж пародією на життя. Трансгуманісти дивляться на це під іншим кутом: виникнення подібних конструктів – одне з їхніх пріоритетних завдань. Найбільш повчальною в контексті іморталізму є історія мультимільярдера Йозефа Вірека – головного антагоніста роману «Граф Нуль». Його вмираюче, підключене до численних систем життєзабезпечення старече тіло протягом десяти років перебуває у спеціальному резервуарі в Стокгольмі, тоді як його віртуальна проєкція функціонує в одному з парків Барселони. Гібсон не втомлюється натякати, що персонаж цей – уже, загалом-то, не цілком людина. І навіть нечуване багатство й незаперечний авторитет серед підлеглих не додає йому права вважатися повноцінним індивідом. Як свідчить подальший розвиток сюжету, віртуальне життя настільки ж тендітне і недовговічне, як і фізичне, а описаний спосіб існування – тяжкий тягар для його господаря. Як і Кейс свого часу, персонаж усіма силами прагне звільнитися від кайданів тілного тіла. Досягши своєї мети він сподівається, вступивши в контакт зі штучним інтелектом, щоб потім, впровадивши себе в тканину його матриці, злитися з ним, придбавши здатність населяти будь-яку кількість реальних оболонок. Гібсон безпосередньо характеризує цю трансформацію як еволюційний стрибок: *Virek would be forced, evolutionary pressures, to make some sort of “jump”* (Gibson, 1987b: 120).

Але навіть попри непомірне багатство, владу й могутність, яким могли б позздрити багато смертних, Вірек, подібно до привида з потойбічного світу, «по-чорному» заздрить живим і здоровим людям, мріючи про «повернення до країни живих» (*return to the land of the living*). Можливість щогодини жити у своїй впорядкованій плоті для нього – недозволена розкіш. Примара швидкої смерті постійно витає десь по сусідству, а накопичений за довгі роки стан готовий ось-ось розчинитися в активах якоїсь безликої корпорації. Закономірно, що задумам олігарха (зауважимо, іморталіста за поглядами, хоч і дуже егоїстичного) не судилося збутися. У фіналі твору система Вірека зазнає перевантаження через проникнення в його віртуальний простір хакера Боббі Ньюмарка, а його помісичникові Пако не вдається цьому завадити: смерть надзогоганя антигероя як у віртуальному, так і реальному житті. Усе, що залишається від колись могутньої персони – лише коротенький рядок у зведенні новин про його смерть унаслідок збою катастрофічного характеру в системі життєзабезпечення. Для вербалізації

концептуальної метафори БЕЗСМЕРТЯ – ЦЕ НАПІВЖИТТЯ в цьому випадку Гібсон, можливо, знову використав антропоміміку: Джордж Сильвестр Вірек (Viereck) був німецько-американським поетом і письменником, автором декадентського роману «Дім вампіра» (*The House of the Vampire*, 1907), де герой-надлюдина існує за рахунок енергії інших.

**Висновок.** Узагальнимо тепер вивчені концептуальні метафори з точки зору позитивної (+), негативної (-) та нейтральної чи амбівалентної оцінки (?): ТРАНСГУМАНІЗМ – ЦЕ НОРМА (+/?); РЕАЛЬНІСТЬ – ЦЕ НЕЩАСТЯ/СМЕРТЬ (-); ЛЮДИНА – ЦЕ МАШИНА (?/-); КІБОРГІЗАЦІЯ – ЦЕ НАСИЛЬСТВО (-); ВІРТУАЛЬНІСТЬ – ЦЕ ПРОСТІР (?); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ТАЙНА (?); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ НАДМОЖЛИВОСТІ (+); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ДРУГЕ ЖИТТЯ (+/?); ІНШИЙ СВІТ (КІБЕРПРОСТІР) – ЦЕ РАЙ (+) / ПЕКЛО (-); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ЩАСТЯ (+); ХАКЕР – ЦЕ ВХІД (?); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ ФРОНТИР (+); ХАКЕР – ЦЕ КОВБОЙ (+); ПОСТЛЮДИНА – ЦЕ СВІДОМІСТЬ (?); БАГАТСТВО – ЦЕ ПОШУКИ БЕЗСМЕРТЯ (?); БЕЗСМЕРТЯ – ЦЕ НАПІВЖИТТЯ (-); КІБЕРПРОСТІР – ЦЕ СІТЬ/ПАВУТИНА (?). Як бачимо, амбівалентність (9?) превалює тут над позитивним (7+) та негативним (5-) маркуванням. Однозначно негативно маркуються антиутопічна реальність майбутнього, пов'язана з насильством кіборгізація та штучне безсмертя (останній мотив бере витoki у готичній літературі, образах багатів-вампірів та живих мерців). Концепт КІБЕРПРОСТІР (віртуальність, інший світ) оцінюється переважно позитивно (5+; 4?; 1-), його подолання – теж (2+; 1?). Утім, християнська дихотомія «рай – пекло», «дух – плоть» передається Гібсоном у «Нейроманті» передусім за допомогою «ненадійного наратора» – Кейса, хакера та колишнього наркомана, тому позитивна оцінка теж є непевною. Концепт ПОСТЛЮДИНА амбівалентний, а БЕЗСМЕРТЯ асоціюється з БАГАТСТВОМ та як НАПІВЖИТТЯ оцінюється негативно.

Отже, творчість Гібсона зачіпає ряд аспектів доктрини трансгуманізму, проте сам автор не поділяє цієї системи поглядів. Вічного життя прагнуть лише негативні персонажі його книг, і навіть отримавши його, вони однаково програють. Тому ступінь взаємозв'язку його творів із трансгуманістичним дискурсом можна визначити як умовний чи фрагментарний. Подальші розвідки можуть бути спрямовані як на поглиблення вивчення концептуальних метафор у трилогії «Кіберпростір» Гібсона, так і на пошук стилістичних засобів вираження трангуманізму в інших творах автора.

#### References:

1. Alvarado, R. C. (2011). Science fiction as myth: cultural logic in Gibson's *Neuromancer*. *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*. Jefferson: McFarland, 205–213.
2. Benedikt, M. (1992). Cyberspace: some proposals. *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 119–224.
3. Brians, E. (2011). The 'virtual' body and the strange persistence of the flesh: Deleuze, cyberspace and the posthuman. *Deleuze and the Body*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 117–143.
4. Carr, J. (2013). 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*. Tempe: Arizona State University.
5. Clark, A. (2003). Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence. Oxford: Oxford University Press.
6. Deleuze, G., Guattari, F. (2000). *Anti-Oedipus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
7. Donets, P., Krynytska, N. (2022). Here Be Dragons: The Evolution of Cyberspace from William Gibson to Neal Stephenson. *American, British and Canadian Studies*, 38(1), 76–98.
8. Gibson, W. (1987a). *Burning Chrome*. New York: Ace.
9. Gibson, W. (1987b). *Count Zero*. New York: Ace.
10. Gibson, W. (1988). *Mona Lisa Overdrive*. New York: Ace.
11. Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace.
12. Graham, E. L. (2002). *Representations of the post/human: monsters, aliens and others in popular culture*. Manchester: Manchester University Press.
13. Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
14. Kellner, D. (1994). *Media culture: cultural studies, identity, and politics between the modern and the postmodern*. London: Routledge.
15. Muradian G., Mardoyan, L. (2015). Analytical Framework of Extrapolation and Metaphor in William Gibson's *Neuromancer*. *Kalby Studijos*, 27, 69–76.
16. Roberts, A. (2006). *Science Fiction*. London: Routledge.
17. Stockwell, P. (2000). *The Poetics of Science Fiction*. London: Routledge.
18. Thomas, D. (1991). Old rituals for new space: rites de passage and William Gibson's cultural model of cyberspace. *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 30–48.
19. Young, S. (2006). *Designer Evolution: A Transhumanist Manifesto*. Amherst: Prometheus Books.