



Received: January 2, 2025  
Accepted: February 22, 2025  
Available online: February 25, 2025

## Ильхом Нишонов

Самостоятельный соискатель  
Узбекский государственный университет  
мировых языков  
Ташкент, Узбекистан

## Ilxom Nishonov

Mustaqil izlanuvchi  
O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti  
Toshkent, O'zbekiston  
E-mail: ilhomnishonov898@gmail.com  
ORCID iD: 0000-0002-4737-4806

### ХРОНОТОП КИБЕРПРОСТРАНСТВА: ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО В РОМАНАХ УИЛЬЯМА ГИБСОНА «НЕЙРОМАНТ» И «ГРАФ НОЛЬ»

### KIBERMAKON XRONOTOPI: UILYAM GIBSONNING “NEYROMANT” VA “GRAF NOL” ROMANLARIDA ZAMON VA MAKON

#### АННОТАЦИЯ

#### ANNOTATSIIYA

Данная статья анализирует феномен хронотопа в романах «Нейромант» и «Граф Ноль», который входят в состав «Трилогии киберпространства» У.Гибсона. Основная цель статьи – изучение понятия времени и пространства в произведениях У.Гибсона. Теоретической основой исследования является концепция «хронотопа» М.М. Бахтина.

К основным задачам исследования относится изучение значимости феномена времени и пространства в произведениях У.Гибсона. Во-первых, анализируется каким образом в романах «Нейромант» и «Граф Ноль» время и пространство изображаются во взаимосвязи и насколько эта взаимосвязь влияет на развитие сюжета. Во-вторых, исследуются ключевые элементы пространства, предложенные У.Гибсоном, такие как киберпространство, будущее города и орбитальные станции. Также мы рассматриваем их уникальные характеристики и как с их помощью демонстрируется влияние современных технологий на сознание человека и общественную жизнь. Эти вопросы рассматриваются с точки зрения основных метафор постмодернистской литературы. Они раскрывают культурные и социальные аспекты футуристического мировоззрения У.Гибсона.

Для изучения хронотопа в произведениях У.Гибсона, мы применили концептуальный, культурно-исторический, описательный, текстуральный, семиотический, герменевтический и сравнительный методы. Мы проанализировали содержание времени и пространства, художественные особенности пространствен-

Ushbu maqolada U.Gibsonning “Kibermakon trilogiyasi” tarkibiga kiruvchi “Neyromant” va “Graf Nol” romanlarida xronotop fenomeni tahlil qilingan. Tadqiqotning maqsadi – U.Gibson asarlarida zamon va makon tushunchalarini o'rganishdir. Tadqiqotning nazariy asosini M.Baxtinning “xronotop” konsepsiyasi tashkil etadi.

Tadqiqotda U.Gibson romanlarida zamon va makon fenomenining ahamiyatini o'rganish vazifasi belgilangan. Bunda, birinchidan, “Neyromant” va “Graf Nol” romanlarida zamon va makonni o'zaro bog'lab tasvirlash yo'llari va ushbu bog'liqlikning syujet rivojiga ta'siri masalalari o'rganilgan. Ikkinchidan, U.Gibson tomonidan taqdim etilgan asosiy fazoviy elementlar, masalan, kibermakon, kelajak shaharlari va orbital stansiyalar o'rganilgan. Ushbu elementlarning o'ziga xos xususiyatlari, zamonaviy texnologiyalarning inson ongiga va ijtimoiy hayotga ta'sirining aks etishi bilan bog'liq jihatlar tahlil qilingan. Bu masalalar postmodern adabiyotining muhim metaforalari nuqtayi nazaridan ko'rib chiqilib, U.Gibsonning futuristik qarashlaridagi madaniy va ijtimoiy jihatlarini ochib beradi.

U.Gibson asarlaridagi xronotopni tadqiq etishda konseptual, madaniy-tarixiy, tavsifiy, matnshunoslik, semiotik, germenevtik va qiyosiy metodlardan foydalanildi. Muallif zamon va makon mazmunini, fazoviy elementlarning badiiy xususiyatlarini va ularning belgi tizimini tahlil etib, har ikki romandagi xronotop evolyutsiyasini qiyosiy yondashuv yordamida o'rganadi. Bu esa

ных элементов и их система знаков. Эволюция хронотопа в двух романах была изучена с использованием сравнительного подхода. Это позволило нам глубже и всесторонне понять хронотоп в творчестве У.Гибсона.

Результаты исследования демонстрирует, что хронотоп в романах У.Гибсона – это не просто фон, а полноценный участник событий. Эти пространства формируют действия персонажей, их чувства и те трудности, с которыми они сталкиваются. Например, в романах поднимаются глубокие вопросы о том, как сохранить верность себе в мире, где границы между цифровой и реальной жизнью становятся размытыми. Более того, такие пространства помогают нам понять культуру и литературу постмодернизма. Анализ творчества У.Гибсона через призму времени и пространства проливает свет на богатый и сложный мир жанра киберпанк.

**Ключевые слова:** время, пространство, хронотоп, киберпанк, мегаполис, киберпространство, технологии, будущее, виртуальное, реальность.

## ВВЕДЕНИЕ

Хронотоп – это понятие, предложенное М.М. Бахтиным, которое рассматривает неразрывную связь времени и пространства в литературном произведении. Именно через эту призму исследователи могут проникнуть вглубь сюжета и персонажей, понять, как они существуют и развиваются в определённых координатах. В киберпанке, особенно в книгах У.Гибсона значение хронотопа многократно возрастает, гибриды виртуальных и реальных миров открывают путь к темам кризиса личности, давления технологий и неизбежности судьбы.

В романе «Нейромант» и его продолжении «Граф ноль» У.Гибсон искусно создаёт особое хронотопное поле, мир, в котором физическая реальность соседствует с киберпространством. Критик М.К. Букер подчёркивает, что в этих романах будущее вплетено в технологическое и историческое наследие нашего времени, а виртуальные и реальные границы постепенно размываются и образуют своеобразный гибриды временных и пространственных слоёв [Booker, 1994]. В «Нейроманте» центральной ареной действий становится киберпространство. Оно не подчиняется привычной логике времени и пространства. Всё там течёт нелинейно и пластично, позволяя героям иначе смотреть на реальность и взаимодействовать с ней. Параллельно в романе изображаются физические локации такие, как Тиба-Сити, заброшенные городские зоны и орбитальные станции, которые отражают фрагментарность и отчужденность постмодернистского мира. В «Графе ноль» хронотоп усложняется за счёт множества «микрохронотопов». Это могут быть сны, воспоминания или симуляции, создающие эффект времен-

У.Гибсон ijodidagi xronotopni chuqurroq va har tomonlama tushunishga imkon beradi.

Tadqiqot natijalariga ko'ra, U.Gibson romanlaridagi xronotop faqat fon emas, balki voqealarning faol ishtirokchisidir. Ushbu fazolar qahramonlarning harakatlarini, ularning his-tuyg'ularini va duch keladigan qiyinchiliklarini shakllantiradi. Masalan, romanlarda raqamli va real hayot o'rtasidagi chegaralar tobora noaniq bo'lib borayotgan dunyoda o'ziga sodiq qolish masalalari ko'tariladi. Bundan tashqari, bu fazolar postmodern madaniyati va adabiyotiga yangicha yondashuvni taqdim etadi. U.Gibson asarlarini zamon va makon prizmasi orqali tahlil qilish kiberpank janrining boy va murakkab dunyosini yoritadi.

**Kalit so'zlar:** zamon, makon, xronotop, kiberpank, megapolis, kibermakon, texnologiyalar, kelajak, virtual, haqiqat.

ных «карманов» внутри общего повествования. Такой приём даёт возможность глубже показать внутреннее состояние персонажей и их психологическую эволюцию.

Цель данного исследования – изучить, как хронотоп в книгах У.Гибсона становится ключевым элементом структуры и смысловой организации всего романа. В центре внимания находится киберпространство как доминирующий хронотоп киберпанка, а также его столкновение с физическими пространствами, символизирующими распад и трансформацию общества. В анализе используются текстуальный, концептуальный и герменевтический подходы, которые позволяют рассматривать хронотоп как нечто постоянно движущееся, а также его меняющиеся формы и значения. Обращаясь к нелинейному времени, множественным уровням пространства и гибким темпоральным структурам, можно увидеть, как именно эти особенности хронотопа помогают раскрыть глубокие философские и социальные идеи романов. В итоге становится ясно, что киберпанк благодаря подобному подходу тонко отражает современную цифровую эпоху и постмодернистскую культуру, где чёткие границы между реальной и виртуальной реальностью практически стираются.

## МЕТОДЫ

Цель этой статьи – дать максимально полное представление о том, как в романах У.Гибсона (прежде всего в «Нейроманте» и «Графе ноль») проявляется и развивается понятие хронотопа, заимствованного из теории М.М. Бахтина. Если говорить проще, хронотоп – это особая «связка» времени и пространства, которая определяет, как герои и события представлены в тексте. Исследование опирается на целый комплекс методов, включающий концептуальный анализ, культурно-исторический анализ, дескриптивный анализ, текстуальный анализ, семиотический подход, герменевтический метод и сравнительный метод. Ниже приведены основные шаги, которые были предприняты в рамках данного исследования:

■ Во-первых, мы разбираемся с тем, что вообще такое хронотоп и как М.М. Бахтин понимал его в своих работах. Важно увидеть, каким образом это понятие применить к киберпанку. Ведь именно в нем пересекаются различные сферы влияния, поскольку технологии быстро меняются, общество перестраивается, а вместе с ним трансформируется и взгляд на время и пространство.

■ Во-вторых, мы детально рассматриваем, как устроен хронотоп в ключевых локациях романов таких, как киберпространство (Матрица), урбанистические зоны (например, Тиба-Сити) и орбитальные станции вроде Фрисайд или Зион. Важно понять, что это не просто декорации. Они образуют целую знаковую систему, отражающую постмодернистские идеи от утраты идентичности до ощущения всеохватывающего контроля со стороны технологий.

■ Затем исследование углубляется в символику этих хронотопических элементов. Мы изучаем, как они связаны с основными темами У.Гибсона такими, как отчуждение, технократическое управление обществом, рождение гиперре-

альности и распад привычных границ между реальным и вымышленным. При этом обращаем мы особое внимание на нелинейность времени и «слоистость» пространства, и проблему их влияния на видение и переживание персонажами реальности.

■ Мы анализируем, как всё это сказывается на восприятии мира героями, какие у них возникают эмоциональные и экзистенциальные конфликты, как хронотоп отражается в их внутреннем состоянии. Именно через взаимодействие с пространством и временем раскрываются их личности, а философские идеи, поставленные в произведениях, становятся более зримыми и понятными.

■ Наконец, мы сравниваем хронотоп в двух романах – «Нейроманте» и «Графе ноль». Показываем, что изменилось, какие новые аспекты добавились и разъясняем, почему это важно не только в пределах творчества самого У.Гибсона, но и в рамках всего киберпанк-направления. Итоговый анализ мы помещаем в более широкий социокультурный контекст, чтобы показать, как У.Гибсон передаёт дух глобальных перемен и каким образом хронотоп в его романах помогает зафиксировать сдвиги в массовом восприятии реальности и роли человека в ней.

## РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Хронотоп в киберпанке занимает одно из центральных мест и формирует особое сочетание времени и пространства, которое буквально пропитывает основную идею и композицию данного литературного направления. Концепция хронотопа, введённая М.М. Бахтиным, получила широкое признание в литературоведении благодаря своей способности объяснить структуру сюжета. Кроме этого, образы персонажей и культурно-исторический контекст соединяются в единое целое. По словам М.М. Бахтина, хронотоп это не просто «сцепка» времени и пространства, а их глубокое взаимопроникновение, закреплённое в художественной ткани произведения [Bakhtin, 1975]. В своей работе «Формы времени и хронотопа в романе» он подчёркивает, что именно хронотоп закладывает основу для жанровой специфики и композиционной организации текста, поскольку он представляет собой неделимое единство пространства и времени.

У разных исследователей понятие хронотопа дополняется новыми значениями. Б.Кёнен, например, описывает его когнитивную функцию, хронотоп работает как своеобразная «карта памяти», помогая читателям ориентироваться в событиях и смыслах повествования [Keunen, 2000]. Он считает, что благодаря своей универсальности хронотоп может адаптироваться к любым жанрам, от классического реализма до постмодернизма. Л.Стейнби и Т.Клапури, в свою очередь, обращают внимание на то, как хронотопы формируют литературные жанры и отражают изменения в обществе [Steinby & Klapuri, 2013; 121]. Они подчёркивают их роль в фиксации культурного и исторического опыта героев, что особенно важно для понимания социополитических сдвигов в разные эпохи. Когда мы обращаемся к киберпанку, то хронотоп приобретает дополнительную сложность. В этом жанре время и пространство пребывают в постоянном напряжении, будущее ощущается как нечто неизбежно грядущее и при этом зачастую

окрашенное в мрачные и дистопические тона. Е.Гомел в своих работах подчёркивает, что киберпанк часто переосмысляет дистопические мотивы и аккумулирует их не только в литературе, но и в кинематографе [Gomel, 2018; 31]. На стыке фрагментированного времени и разорванного пространства зарождается особая атмосфера – гибрид дистопии и утопии, при котором читатель постоянно ощущает надвигающийся фатализм. У.Гибсон в своих романах, входящих в так называемую «Трилогию киберпространства», демонстрирует, как хронотоп может быть многослойным и динамическим. Через переплетение физического и виртуального пространств он выстраивает уникальные миры, в которых временные рамки становятся подвижными, а грань между реальностью и цифровой симуляцией размывается [Kneale, 2011]. Для читателей такой подход важен не только с точки зрения повествовательной увлекательности, но именно благодаря этим хронотопическим «маршрутам» мы начинаем лучше понимать социальные, политические и культурные сдвиги свойственные цифровой эпохе [Murray & Nilges, 2021; 55]. Таким образом, хронотопы в текстах У.Гибсона играют роль своеобразных «дорожных указателей», помогающих сориентироваться в сложных лабиринтах виртуальных и реальных пространств. Они не только позволяют глубже раскрыть темы идентичности, властных структур и влияния технологий на современного человека, но и показывают, как меняются сами представления о том, что такое реальность. В цифровом мире, который изображает киберпанк, все эти представления становятся всё более условными и подвижными – придавая жанру особую актуальность и философскую глубину.

В «Нейроманте» У.Гибсона киберпространство становится центральным хронотопом, задающим своеобразные законы функционирования сюжета. Оно представляет собой уникальную комбинацию времени и пространства, радикально отличающуюся от привычных физических реалий. Здесь рушатся традиционные представления о том, как разворачиваются события во времени, а само пространство подчиняется другой логике и, по сути, создаёт новую систему координат для героев [McCallum, 2000]. Такой сдвиг подчёркивает центральную роль киберпространства в романе и его влияние на динамику повествования. Это цифровое пространство описывается так: «Итак, киберпространство. Это консенсуальная галлюцинация, ежедневно переживаемая миллиардами легальных операторов по всему свету, школьниками, изучающими математические понятия... Графическое представление данных, хранящихся в памяти каждого компьютера, включенного в общечеловеческую сеть. Невообразимая сложность» [Gibson, 1984; 37]. Этот виртуальный мир, часто называемый «Матрицей», функционирует как всеобъемлющая глобальная сеть в которой информация и данные представлены в визуализированной форме и трансформирует абстрактные концепты в конкретные воспринимаемые образы. В мире «Нейроманта» матрица раскрывается как уникальный кибернетический хронотоп, в котором виртуальность тесно переплетена с физической реальностью. Кейс и другие герои буквально «погружаются» в цифровую среду используя её для выполнения миссий, а также для взлома высокотехнологичных систем и добычи ключевой

информации. Но события, происходящие в киберпространстве, не ограничиваются виртуальными пределами такими, как взлом систем безопасности, управление человеческими телами через нейронные интерфейсы или контакт с искусственным интеллектом, обладающим собственной волей, ощутимо влияют на реальный мир. Такое стирание границ между виртуальным и физическим пространствами отражает центральные темы киберпанка – размывание идентичности и усложнение восприятия действительности. Герои в матрице могут мгновенно перемещаться из одной точки в другую, превращая привычные категории времени и пространства в гибкие и податливые понятия. Здесь время становится текучим, и его ход может ускоряться или замедляться в зависимости от задач сюжета и особенностей цифровой среды, подчёркивая пластичность восприятия и зависимость темпорального опыта от высоких технологий. Это радикальное изменение ощущается не только в манере действий персонажей, но и в их самовосприятии. Они всё чаще смотрят на свой мир и на собственное существование сквозь призму искажённых временных рамок матрицы. Возникает новая форма взаимодействия, когда информация перерабатывается и решения принимаются с молниеносной скоростью, а последствия отражаются и в виртуальной, и в физической плоскостях. Подобная трансформация времени усиливает тему технологического детерминизма, показывая, насколько человечество полагается на искусственные системы и теряет контроль над базовыми аспектами реальности. В киберпространстве время может течь нелинейно, рождая иллюзию «цифрового бессмертия» кажущегося всевластия. Однако это одновременно увеличивает отчуждение от материального мира, подтачивая подлинность человеческого опыта. Матрица тем самым становится своеобразным символом гиперреальности. Здесь стираются границы между настоящим и сконструированным, а персонажи, погружённые в неё, подвергаются ещё большему риску утраты связи с реальностью. В итоге они оказываются во власти иллюзорного контроля над собственным бытием. Это ведёт к острому экзистенциальному кризису и переосмыслению себя в мире, где реальное и виртуальное уже практически неразделимы.

В «Нейроманте» У.Гибсона Тиба-Сити и прилегающие к нему районы представляют собой своеобразный урбанистический хронотоп, который олицетворяет образ постиндустриального мегаполиса будущего. Э.Гомель считает, что подобные киберпанковские города, в том числе Тиба-Сити, функционируют как микрокосм глобализации. Здесь сталкиваются локальные особенности и глобальные тенденции, а сам город оборачивается сложным «гибридным» хронотопом [Gomel, 2016]. Киберпанк с его интересом к культурной и экономической взаимосвязанности ярко отражает в таких пространствах идею тесного переплетения технологий, а также общества и внешнего мира. По мнению М.Сфейр, процесс цифровизации кардинально меняет роль города в хронотопе, формируются новые гибридные пространственные формы, когда физические улицы и виртуальные потоки информации сливаются в единое целое [Sfeir, 2023; 24]. Примеры из «Snow Crash» и «Neuromancer» наглядно демонстрируют,

как физическая и цифровая реальности не просто сосуществуют, а активно взаимодействуют, превращая городское пространство в многослойную среду, внутри которой люди, данные и архитектура начинают говорить на одном языке. В «Нейроманте» У.Гибсона Тиба-Сити является собой по-настоящему многослойный мир, в котором переплетаются разнообразные культурные коды и передовые технологии. Этот город представляет собой не просто декорацию для событий романа, но целый пространственно-временную конструкцию. По мнению таких исследователей, как О.Муличек и его коллеги, гетероглоссия городов, то есть их многоголосность, играет ключевую роль в понимании хронотопа [Muliček et al., 2015]. В текстах, посвящённых этим урбанистическим пространствам, города превращаются в живые сцены для формирования культурных идентичностей и создания исторического контекста. Если смотреть на Тиба-Сити через призму гетеротопии, где его бурлящие рынки и гавани соседствуют с футуристическими небоскрёбами, наглядно показывая сложность будущего, в котором обитают персонажи романа. Образ мегаполиса отражает идею постмодернистского опыта, когда и личность, и сама реальность постоянно рассыпаются на фрагменты. Исследователь Л.Александр подчёркивает, что во многих западных литературных произведениях города становятся неотъемлемой частью сюжета, и здесь рождается культурное напряжение, сквозь контрасты в городской среде авторы демонстрируют течение времени и динамику современности [Alexander, 2007]. У.Гибсон следует этой традиции, представляя Тиба-Сити в виде запутанного архитектурного «лабиринта». В нём мир богатых небоскрёбов транснациональных корпораций буквально соседствует с трущобами, в которых обитают люди, оказавшиеся на обочине общества [Bülgözdí, 2018]. В одном квартале Тиба-Сити можно наткнуться на уличных торговцев, моряков, ультрасовременные медицинские клиники и роскошные офисы могущественных компаний. Такое тесное сосуществование самых разных социальных слоёв и технологических уровней превращает город в модель постмодернистской фрагментации и диссонанса: общество разделено на множество пластов, находящихся в постоянном напряжении [Dalton, 2014; 40]. При этом «гетерогенный ландшафт» города демонстрирует, как современные технологии усиливают социальное неравенство и в то же время дают простор для выживания и поиска новых решений в этом противоречивом мире будущего. В «Нейроманте» город и его окрестности становятся пространством, в котором стирается грань между легальным и нелегальным, создается постоянная атмосфера напряженности и непредсказуемости. Д.Стопонкуте отмечает, что пригороды в киберпанке часто выступают зонами культурной фрагментации [Staponkute, 2013]. В отличие от хаотичной энергии городских центров эти районы отражают более глубокое чувство социальной изоляции и отчуждения. «Город Тиба притягивал к себе технокриминальные субкультуры» [Gibson, 1984; 3]. Это утверждение подчеркивает роль города как магнита для технологических преступников своеобразной переходной зоны, в которой хаос и возможности идут рука об руку. Город изображается как плавильный котел этнического и культурного многообразия, воплощая

процессы глобализации и культурной гибридизации, которые формируют его яркую, но в то же время фрагментированную идентичность. Тиба-Сити – это не просто декорация, а живой дышащий организм, отражающий столкновение передовых технологий, беззаконие и культурное многообразие. Это место, где разные сообщества сосуществуют в хрупком равновесии, где возможности и опасности переплетаются. Жители вынуждены лавировать в постоянно меняющемся ландшафте неопределенности. Этот динамичный и многослойный городской ландшафт отражает суть глобализованного будущего, наполненного как потенциалом, так и рисками.

Подпольные клиники Тиба-Сити воплощают пересечение хаоса и инноваций. Эти теневые, неподконтрольные учреждения предлагают передовую нейрохирургию и установку кибернетических имплантатов, которые недоступны в официальных медицинских заведениях. Они отражают дуальность урбанистического хронотопа города и пространства передовых технологий, работающих вне закона, когда клиенты вынуждены рисковать своей безопасностью. Для Кейса, главного героя «Нейроманта» эти клиники становятся последней надеждой. В отчаянной попытке восстановить свои поврежденные нервные окончания и вернуть доступ к матрице, он обращается к этому миру опасных и очень рискованных процедур, что подчеркивает его зависимость от технологий и его более глубоких экзистенциальных проблем. Тиба-Сити притягивает криминальные элементы торговцев, хакеров, киберпреступников, превращаясь в гетеротопию нелегальной активности. Город не просто служит фоном для событий, но активно формирует повествование, диктуя условия, в которых вынуждены действовать персонажи. Его многослойная природа предлагает пути к реализации амбиций, но одновременно скрывает угрозы, способные разрушить эти мечты. Это напряжение прекрасно передает суть постмодернистского хаоса и неопределенности, характерных для мира киберпанка. Ночь в Тиба-Сити обретает собственную жизнь, раскрывая истинную сущность города как динамичного и непредсказуемого объекта. Исследователь С.Хойзер описывает ночной город в киберпанке пространством, в котором проявляются парадоксы технологического прогресса [Heuser, 2003; 57], а Р.Фернандес исследует, как ночное время нарушает традиционные представления о времени и порядке [Fernandez, 2014]. В «Нейроманте» ночь становится периодом наивысшей активности персонажей как созидательной, так и разрушительной. Именно в эти часы город обретает свою фрагментированную многослойную идентичность, соединяя обещания инноваций с ощущением безысходности. Наиболее важные и опасные события романа происходят под покровом темноты, когда неоновые огни города освещают мир, в котором реальность и симуляция сливаются в одно целое. Блуждая по сияющим улицам, Кейс оказывается в пространстве, в котором границы между реальным и виртуальным практически исчезают. Город становится одновременно угрожающим лабиринтом и областью неисследованных возможностей, предоставляя шанс тем, кто готов рискнуть. Ночью Тиба-Сити превращается в центр подпольной активности. Здесь процветают хакерские миссии, черные

сделки и другие нелегальные операции. Эти действия отражают опасную жизнь его обитателей, каждое их решение несет в себе как огромные перспективы, так и риск катастрофических последствий. Темнота усиливает моральную неоднозначность города и подчеркивает ощущение жизни на грани, когда выживание зависит от умения лавировать в лабиринте угроз и возможностей. Для персонажей ночь превращает город в хаотичное и напряженное пространство, лабиринт, где ставки всегда высоки и ничто нельзя воспринимать как должное. «Ночной город был как безумный эксперимент в области социального дарвинизма, спроектированный скучающим исследователем, который постоянно держал палец на кнопке ускоренной перемотки. Прекратишь суетиться – исчезнешь без следа, но, если двинешься слишком быстро, нарушишь хрупкое поверхностное натяжение черного рынка; так или иначе, тебя не станет» [Gibson, 1984; 12]. Тиба-Сити в ночное время это мир, где скорость и риск становятся основными характеристиками жизни. События развиваются быстро, а персонажи вынуждены принимать решения мгновенно.

В «Нейроманте» внешнее пространство и орбитальные станции играют ключевую роль в расширении мира романа. Они не просто добавляют разнообразие в декорации, но и углубляют темы произведения, отражая амбиции и борьбу человечества. Эти пространства выступают продолжением виртуального мира, объединяя технологические и экзистенциальные вызовы, лежащие в основе повествования. А.Кларк описывает космическое пространство в киберпанке как способ бегства от хаоса городских агломераций [Clark, 2017; 89], а Л.Ривера рассматривает его как последнюю границу постчеловеческой эволюции, как временное убежище, которое неизбежно заставляет персонажей задуматься о смысле своего существования [Rivera, 2023]. Орбитальные станции, такие как «Фрисайд» и «Зион», это не просто места действия. Они играют центральную роль в развитии сюжета. Эти станции вызывают ощущение оторванности от Земли и привычного хода времени, подчеркивая темы отчуждения и разрушения. «Фрисайд» изображается как огромный коммерческий центр, вращающийся на орбите Земли. Это утопический город, казалось бы, свободный от земных проблем, но при этом тесно связанный с ними через киберпространство и глобальные экономические сети. В противоположность ему, «Зион» представляет собой более духовное и менее материалистичное место, где время как будто замирает. Эта станция служит контрапунктом остальному миру романа, подчеркивая разнообразие и сложность существования в космосе. «Фрисайд» и «Зион» символизируют как безграничные возможности, так и внутренние опасности, возникающие в стремлении человечества выйти за пределы Земли. В частности, «Фрисайд» олицетворяет амбиции и власть семьи Тессье-Эшпул, чье влияние на эту орбитальную станцию простирается на важные экономические и политические аспекты общества, изображенного в романе. Однако эта власть характеризуется также упадком и моральной деградацией: члены семьи, находящиеся в состоянии криогенного сна и изоляции, становятся предостерегающим символом опасности оторванности от реальности и чрезмерной зависимости

от технологий. Как отмечает Д.Томас, пустота космоса в киберпанке отражает отчуждение, вызванное передовыми технологиями [Tomas, 1995]. Это бескрайнее пространство символизирует разрыв между людьми и их окружающей средой, а также разорванность между ними самими в условиях гипертехнологизированных обществ. Орбитальные станции также воплощают страхи и риски, связанные с утратой человечности в условиях абсолютного контроля и власти. «Фрисайд» становится ареной для самых амбициозных и опасных проектов человечества, включающих создание и развертывание искусственного интеллекта, что подчеркивает хрупкость и уязвимость человеческого существования в мире, где границы между реальностью и виртуальностью, жизнью и смертью становятся все более размытыми. В «Нейроманте» космическое пространство и орбитальные станции не только расширяют хронотоп романа, но и служат мощными символами, отражающими его центральные темы такие, как неустанное стремление человечества к безграничным возможностям и опасности на этом пути. Эти пространства, балансируя между прогрессом и опасностью, заставляют читателей задуматься о цене технологического и экзистенциального перенапряжения, делая их важным элементом киберпанковского видения У.Гибсона.

В романе У.Гибсона «Нейромант» восприятие времени героями подчёркивает резкий контраст между физическим миром и киберпространством, демонстрируя их двойственную природу. Главный герой, Кейс особенно остро ощущает линейность и неотвратимость течения времени в реальности, когда оно воплощает идею износа тела и конца жизни. После операций по восстановлению нервной системы это ощущение только усиливается. Каждое движение напоминает ему о старении и беспощадном беге времени. В киберпространстве же, именуемом матрицей время течёт иначе. Оно становится нелинейным и гибким, создавая иллюзорную свободу от физических ограничений. Здесь сознание Кейса мгновенно меняется. События развиваются с гипертрофированной скоростью, а привычные временные рамки утрачивают свою силу. У.Гибсон мастерски использует этот контраст, подчеркивая, что разные пространства формируют разное восприятие времени. В реальном мире оно линейно и осязаемо, а в киберпространстве иллюзорно и подчинено законам виртуальной реальности, предлагая временное освобождение от физической конечности.

Иллюзорная природа времени в «Нейроманте» У.Гибсона наиболее ярко проявляется в киберпространстве, которое автор описывает как гипертекстуальное пространство – обширное, взаимосвязанное хранилище данных, доступных человеческим чувствам. В этой виртуальной среде само понятие хронотопа становится неустойчивым, а время ощущается как неуловимая субстанция. Когда Кейс подключается к Матрице, создаётся впечатление, что его сознание в одно мгновение скользит по цифровым путям, и время словно останавливается. Особенно явно это видно, когда он с молниеносной скоростью преодолевает системы безопасности. В этот момент становится предельно ясно, что в киберпространстве, пусть и ненадолго, можно выйти за рамки привычного, линейного течения времени, управляющего физической реальностью. Ещё одним приме-

ром иллюзорности времени служит технология симстим, которая уничтожает привычные границы индивидуального восприятия. Когда Молли позволяет Кейсу подключаться к её чувственным ощущениям, его собственное чувство времени сбивается с привычного ритма, и личные хронотопы персонажей начинают сливаться. Так У.Гибсон намеренно деконструирует традиционные представления о времени и пространстве, подчёркивая их относительность в технологически опосредованных взаимодействиях.

Прошрое в «Нейроманте» снова и снова всплывает на поверхность, влияя на настоящее и формируя будущее. Кейс, не может избавиться от воспоминаний о Линде Ли. Её смерть преследует его, и даже в матрице её образ продолжает появляться перед его глазами. В одной из сцен, когда он находится внутри виртуального пространства, Линда предстает перед ним словно фантом из памяти. Эти призраки прошлого мешают ему полностью сосредоточиться на настоящем, образуя циклы, в которых прошлое неизбежно возвращается. Прошрое формирует и настоящее Армитажа, поскольку его личность буквально «сконструирована» из воспоминаний и черт Кортэ. Кортэ был офицером, пережившим нервный срыв после провальной операции. Его раздробленные воспоминания и травмы прорываются через фасад Армитажа, вызывая резкие перепады в поведении и лишая его способности держать всё под контролем. Так прошлое буквально вторгается в настоящее, разрушая иллюзию стабильности и самоконтроля. В романе будущее выглядит столь же непредсказуемым, и персонажи зачастую не могут в полной мере управлять своей судьбой. Одной из главных движущих сил здесь становится искусственный интеллект Винтермьют, который манипулирует событиями в стремлении объединиться с другим ИИ, Нейромансером. Незаметно искажая восприятие времени Кейса, Винтермьют подталкивает его именно к тем шагам, которые ему нужны. Когда Кейс осознаёт, что ИИ заранее прописал каждый его ход, он понимает, что его мнимая свобода воли была лишь иллюзией. Это наглядно показывает, как будущее может формироваться под влиянием всего, что уже произошло.

Контраст между биологическим временем и кибервременем в «Нейроманте» отражает глубокий внутренний конфликт персонажей, особенно Кейса. Исследователи, такие как К.-В. Борбели и П.П. Петрар, показывают, как биовремя и кибервремя взаимодействуют в утопических и антиутопических историях [Borbely & Petrar, 2014], в то время как С.Э. Ломанн анализирует, как сочетание биологического и виртуального времени создает нарратив, объединяющий светлые и мрачные элементы [Lohmann, 2020; 58]. Этот взгляд демонстрирует, как литература адаптируется к меняющимся технологическим реалиям. В реальном мире тело Кейса подчинено неумолимому течению линейного времени оно стареет, страдает и неизбежно сталкивается со смертью. Эта физическая реальность задаёт рамки его существования, и после восстановления его нервной системы персонаж остро осознаёт хрупкость своего тела. Кейс понимает, что его время ограничено и безжалостно. Однако в матрице всё меняется. Его сознание освобождается от ограничений физической формы, и правила биологии больше

не применяются. В этом виртуальном мире он ощущает иллюзию бессмертия и возможность сбежать от своего тела. Когда Кейс подключается к матрице, ему кажется, что он покидает своё физическое «я» и существует в пространстве, где время не имеет власти. Но этот побег никогда не длится долго. Кейс всегда вынужден возвращаться в своё тело и сталкиваться с реальностью своей смертности. Этот бесконечный цикл побегов в матрицу и возвращений в физический мир подчеркивает его экзистенциальный кризис, разрыв между мечтой о виртуальной свободе и неизбежной истиной его человеческих ограничений.

Еще один пример этого контраста – персонаж Дикси, чей разум был оцифрован и существует в виде конструкт-личности. Дикси воспринимает время совершенно иначе, чем живые люди. Он болезненно осознает свою искусственную природу и даже просит отключить его навсегда, поскольку жизнь вне биологического времени кажется ему мучением. Это показывает, что, хотя цифровое существование может выглядеть как способ избежать ограничений человеческого тела, оно способно создать реальность, которая хуже смерти. У.Гибсон мастерски противопоставляет цифровое время и биологическое, напоминая нам, что, как бы далеко ни зашла технология, мы все равно остаемся привязаны к реальному миру, в котором время подчиняется своим собственным правилам. Такие персонажи, как Кейс, могут пытаться использовать технологии чтобы выйти за рамки физических ограничений, но в конечном итоге они вынуждены признать, что их тела и реальный мир продолжают существовать независимо от того, что они делают в цифровой среде.

Хронотоп в романе «Нейромант» играет ключевую роль в создании уникального мира, в котором физические и виртуальные пространства переплетаются, формируют сложные и многослойные структуры. Эти структуры отражают основные темы киберпанка такие, как отчуждение, зависимость от технологий, фатализм и изменяющееся восприятие времени. Центральный хронотоп романа – это киберпространство, которое радикально преобразует традиционные представления о времени и пространстве, делая их гибкими и изменчивыми. Это открывает для персонажей новые возможности. С помощью технологий они пытаются преодолеть ограничения своих физических тел и обрести контроль над собственной жизнью. Однако, как показывает роман, такие попытки часто приводят к ещё большему отчуждению и утрате подлинности переживаний. Таким образом, хронотоп в «Нейроманте» не только формирует структуру повествования, но и погружает читателя в глубокие размышления о влиянии технологий на человеческое сознание и общество в целом.

Во втором романе У.Гибсона «Граф Ноль» хронотоп играет центральную роль в формировании уникальной атмосферы футуристического мира. Хронотоп здесь не просто фон, он становится активной силой, влияющей на персонажей и движущей сюжет. Просторы мегаполисов, виртуальных миров и киберпространства переплетаются с временными линиями памяти, предвидениями, создают сложную сеть взаимодействий. Изучение хронотопа в «Графе Ноль» позволяет глубже понять философию романа, раскрывая, как взаимодействие

времени и пространства отражает социальные и культурные изменения. Это также подчеркивает темы отчуждения, контроля и сопротивления в мире, где технологии становятся неотъемлемой частью человеческой сущности.

В романе «Граф Ноль», как и в «Нейроманте», киберпространство выступает в роли уникального хронотопа, когда виртуальные и реальные измерения сливаются воедино. Это нематериальное пространство устроено как цифровая проекция, действующая по собственным правилам времени и пространства, которые совершенно отличаются от физических законов реального мира. Часто описываемое как «завораживающий ландшафт» киберпространство размывает границы между временем и пространством, создавая ощущение безграничности и мгновенного доступа. Учёный М.К. Букер рассматривает киберпространство как отражающий хронотоп, типичный для киберпанковской литературы, который запечатлевает надежды и страхи общества по поводу технологий [Booker, 1994]. Оно служит платформой для исследования таких вопросов, как зависимость от технологий, потеря приватности и ухудшение человеческих отношений. С.Проекти идёт дальше, определяя киберпространство как хронотоп, позволяющий изучать постчеловеческую идентичность [Proietti, 1998; 167]. Оно побуждает нас пересмотреть представления о сознании в эпоху развитого искусственного интеллекта и виртуальной реальности. Поскольку оно выходит за рамки физических законов, этот параллельный мир оживляет данные и символические структуры в виде архитектурных или природных образов. Киберпространство – это не просто фон. Оно кардинально изменяет наше понимание времени и пространства, освещая влияние технологий на трансформацию человеческого сознания.

Это пространство не ограничено физическими законами и представляет собой своего рода параллельный мир, в котором символические структуры и данные приобретают форму архитектурных и природных образов. Киберпространство радикально меняет восприятие времени и пространства у персонажей романа, создавая ощущение присутствия в другом времени и месте независимо от их реального физического положения. В киберпространстве время не следует обычному линейному пути. Персонажи могут одновременно существовать в нескольких временных слоях, что позволяет им мгновенно перемещаться между разными локациями внутри этого виртуального мира. Такой способ восприятия времени разрушает традиционные представления о прошлом, настоящем и будущем, плавно объединяя их. Возьмём, например, главного героя, Бобби Ньюмарка известного под псевдонимом «Граф Ноль». Он погружается в киберпространство для выполнения хакерских миссий. В то время как его тело остаётся неподвижным в реальном мире, его разум перемещается в место, где законы физики не действуют. Для Бобби время течёт иначе. Он может преодолевать огромные расстояния в киберпространстве всего за несколько секунд, что в реальном мире заняло бы часы или даже дни. Одна из ключевых сцен, иллюстрирующих хронотоп киберпространства, показывает, как Бобби попадает в «запрещённые» области, контролируемые сложными искусственными интеллектами. В этой

сцене он оказывается в киберпространственной версии небоскрёба, который он воспринимает как гиперреалистичное и фантомное место, наполненное данными, символами и кодами, представляющими угрозу для его сознания. Здесь время и пространство сжимаются, и Бобби может перемещаться с одного уровня «здания» на другой за доли секунды, что в реальности было бы невозможно. Эта сцена подчёркивает, как киберпространство трансформирует традиционное восприятие мира, превращая его в изменчивую и нелинейную реальность. В другом примере взаимодействие Бобби с киберпространством приводит его к встрече с искусственным интеллектом, воплощённым в форме синтетической личности. Здесь хронотоп снова проявляется как точка пересечения различных временных и пространственных слоев, в которой персонажи и ИИ могут взаимодействовать в рамках виртуального, но для них реального мира. Эта сцена подчёркивает сложность и многослойность хронотопа в романе, в котором виртуальное пространство становится столь же значимым, как и физическое.

В романе У.Гибсона «Граф Ноль» разрушенные городские пейзажи – это не просто декорации, а мощные символы распадающегося мира. Эти пространства ярко подчеркивают темы упадка и разрушения. Критик С.Букатман отмечает, что в киберпанке такие места часто отражают дегуманизацию городов, в которых люди превращаются в шестеренки огромной, бесчувственной машины [Bukatman, 1993; 159]. Разрушенные мегаполисы, пустующие здания и заброшенные промышленные зоны создают яркий образ будущего, в котором неконтролируемый технологический прогресс и жадность корпораций оставили мир в руинах. У.Гибсон описывает эти места так ярко, что это причиняет боль, их влияние на персонажей и их восприятие времени невозможно игнорировать. Это не просто останки прошлых катастроф – это живые напоминания о провалах человечества, места, в которых прогресс будто бы остановился, а время замерло. В этих разрушенных ландшафтах прошлое и будущее как будто сливаются, оставляя все в застывшем и безжизненном настоящем. Для Тернера, одного из главных героев «Графа Ноль», эти разрушенные места являются неотъемлемой частью его реальности. Когда он возвращается в Нью-Дели после разрушительной атаки, город кажется замершим во времени – хаотичный, разрушенный ландшафт, застывший в моменте своей гибели. Кажется, будто ничего не может двигаться вперед, а одни и те же трагедии повторяются вновь и вновь, превращая надежду на прогресс в жестокую иллюзию. Позже он оказывается в старом отеле на мексиканском побережье. Когда-то оживленный и роскошный курорт, теперь это лишь пустая оболочка, которую медленно поглощает песок. У.Гибсон описывает его как призрак прошлого места, застрявшего в собственном упадке, хранящего слабые отголоски забытых воспоминаний, которые медленно исчезают. В этих безлюдных местах персонажи часто погружаются в глубокие размышления, осознавая свою ничтожность перед лицом времени и природы. Разрушенные городские зоны в «Графе Ноль» – это не просто декорации, они символизируют разрушение цивилизации и утрату человеческих связей в мире, управляемом технологиями и корпорациями. Эти пространства кажутся пусты-

ми и чуждыми, ярким напоминанием о том, насколько временными и хрупкими являются человеческие достижения. Эти места – не просто фон для событий, они двигают историю вперед, серьезно влияя на жизнь персонажей. Здесь разворачиваются самые напряженные моменты, заставляющие героев сталкиваться со своими страхами и делать сложный выбор. Когда Тернер встречается с Эллисон в одной из таких заброшенных зон, разрушенное окружение словно подчеркивает их эмоциональную отчужденность, делая их неспособность к настоящему контакту еще более очевидной. Разрушенные города – это не просто часть сцены, они являются частью самой истории. Они отражают крах старого порядка и тревожную неопределенность того, что будет дальше, отражая внутренние конфликты героев и глубокое чувство безнадежности, которое пронизывает роман.

В романе У.Гибсона «Граф Ноль» небольшие моменты времени и пространства – так называемые микрохронотопы играют ключевую роль в повествовании. Они не только продвигают сюжет, но и позволяют заглянуть во внутренний мир персонажей. В киберпанковом мире такие моменты часто происходят тогда, когда герои задаются вопросом, кто они, или пытаются восстановить свою идентичность [Bould et al., 2009; 225]. У.Гибсон исследует столкновение естественных, человеческих ритмов таких, как восприятие времени нашим телом и разумом и механических или цифровых циклов окружающего мира. Эти микрохронотопы, например, сны, виртуальные реальности и флэшбеки позволяют У.Гибсону глубже проникнуть в мысли и эмоции его персонажей, создавая повествование, которое касается не только футуристического мира, но и внутренней жизни героев. Одним из самых ярких примеров этого является использование снов. Сны в романе не просто отражают подсознательные страхи и желания персонажей, но служат своеобразными «временными карманами», в которых события разворачиваются по своим законам. Тернер, один из главных героев видит яркие сны во время восстановления после тяжелой травмы. В этих снах он возвращается в мирные воспоминания о своем детстве в Новой Англии, далеко от насилия и хаоса его реальной жизни. Эти сны дают ему то, что он не может найти в реальности, чувство покоя и безопасности. Это как маленькие островки тишины посреди бушующего моря. Виртуальные реальности или конструкции – ещё один пример этих небольших замкнутых миров. Для Бобби Ньюмарка, также известного как «Граф Ноль», эти цифровые пространства становятся местом самопознания. Это своего рода испытательный полигон, где он может проверить свои способности и разобраться, кем он является на самом деле. В этих виртуальных мирах время и пространство ведут себя по-другому, они изменчивы и непредсказуемы. Эти переживания заставляют Бобби столкнуться со своими сильными и слабыми сторонами, принимать сложные решения, которые в конечном итоге формируют его будущее.

Флэшбеки также играют важную роль, связывая прошлое персонажей с их настоящим и помогая лучше понять, кто они. Например, Марли Крушкова часто возвращается мыслями к своему опыту работы управляющей художественной

галереей в Париже. Эти воспоминания показывают её стремления и внутренние конфликты. В одном из флэшбеков Марли вспоминает момент, когда её репутация была разрушена после того, как она случайно выставила поддельное произведение искусства. Это воспоминание не просто эпизод из прошлого, оно объясняет почему Марли так стремится найти что-то настоящее и подлинное в мире, полном обмана и манипуляций. Эти моменты – сны, виртуальные пространства и флэшбеки – это не просто приёмы повествования. Они делают персонажей настоящими, понятными и глубоко человеческими. У.Гибсон использует их чтобы исследовать хрупкий баланс между временем, пространством и идентичностью, придавая истории эмоциональную глубину и показывая, как личные переживания персонажей отражают более широкий, разрушенный мир вокруг них.

В романе У.Гибсона «Граф Ноль» нелинейное повествование тоже играет ключевую роль в создании богатого и сложного мира. Такой подход приглашает читателей погрузиться в многослойные сюжеты и фрагментированные истории, отражая хаотичную и взаимосвязанную природу виртуальных реальностей, которые населяют персонажи [Gillis, 2005; 48]. Отказавшись от традиционного линейного повествования, У.Гибсон создает многогранную структуру, где время и пространство не являются фиксированными, а постоянно меняются и переплетаются друг с другом. В романе время и пространство ощущаются живыми и меняющимися по мере развития сюжета. Рассказ охватывает жизни Тернера, Бобби Ньюмарка и Марли Крушковой, связывая их истории так, что привычная хронология часто нарушается. Прошрое, настоящее и будущее пересекаются, создавая ощущение, что всё происходит одновременно. Такой фрагментированный стиль делает историю динамичной и отражает то, как персонажи переживают свой мир, где ничто не остается стабильным или прямолинейным. Нелинейный подход У.Гибсона – это не просто стиль, а способ погрузить читателя в темы произведения. Он отражает борьбу персонажей за понимание реальности, которая постоянно меняется и вовлекает в мир, такой же фрагментированный и взаимосвязанный, как сама вселенная киберпанка. Этот прием не просто прием повествования, но он заставляет нас почувствовать хаос и сложность мира, в котором живут герои.

Флэшбэки, скачки во времени и размышления создают в романе ощущение времени, которое одновременно фрагментировано и живо. Возьмем историю Марли. Ее воспоминания так плавно переплетаются с настоящим, что трудно понять, где заканчивается одно и начинается другое. Это дезориентирует, но в этом и суть. Это отражает хаос и непредсказуемость мира, в котором она живет. Время в романе – это не просто фон, оно играет ключевую роль в том, как персонажи воспринимают и понимают реальность. Для Марли Крушковой время скорее похоже не на прямую линию, а на слои, наложенные друг на друга ее прошлое и настоящее, и даже виртуальные переживания постоянно взаимно перекрываются и смещаются. Это беспорядочно, но кажется реальным. По мере того, как Марли все глубже погружается в свои воспоминания и завораживающий мир виртуальной реальности, она начинает терять контроль над ощущение

нием времени. Один из самых запоминающихся эпизодов, когда она исследует виртуальные коробки, созданные загадочным художником. Она настолько увлекается этим опытом, что ее сознание погружается в состояние, напоминающее сон. Внезапно она оказывается в цифровой версии Парка Гуэля в Барселоне, хотя физически все еще находится в Брюсселе. Это кажется нереальным. Дело не только в технологии – важно, как она меняет восприятие мира. Ее воспоминания и настоящее начинают сливаться, превращаясь во что-то текучее и трудноуловимое. Время перестает быть прямой линией. Оно становится скорее головоломкой, где все части складываются вместе непредсказуемо и накладываются друг на друга. Такие эпизоды выходят за рамки демонстрации продвинутых технологий. Они свидетельствуют, насколько глубоко эти инструменты влияют на мышление и чувства людей. Переживания Марли заставляют задуматься, что реально, а что нет, что прошло, а что происходит сейчас. У.Гибсон использует эти размытые грани, чтобы показать, как технологии изменяют наше восприятие времени и памяти, создавая реальность, в которой прошлое, настоящее и виртуальное постоянно взаимодействуют и эволюционируют.

То, как время изменяется и изгибается в истории, отражает внутренние переживания Марли. Она пытается разобраться в своей фрагментированной жизни, собирая её по кусочкам в мире, где время и пространство кажутся совершенно несинхронизированными. Её поиски подлинного искусства – это не только мысли о самом искусстве, но и о более глубокой потребности восстановить свою идентичность и найти чувство целостности в хаосе. В этом мире время не движется по прямой линии, а пространство кажется непредсказуемым, почти хрупким. Этот нелинейный поток времени заставляет Марли переосмысливать своё понимание реальности. Каждый новый слой её осознания приносит новое значение, меняя её связь с настоящим. И это касается не только Марли. Фрагментированная структура истории вовлекает читателя в то же чувство дезориентации, делая привычные представления о времени и пространстве ненадёжными. У.Гибсон использует этот подход, чтобы предложить новый взгляд на время и пространство. В его мире прошлое, настоящее и будущее не существуют отдельно – они переплетены, каждый из них формирует и трансформирует другие. Это способ показать, как всё связано и существует одновременно.

Роман У.Гибсона «Граф Ноль» – яркий пример постмодернистской литературы, в которой многослойные пространства играют центральную роль в формировании повествовательной структуры. У.Гибсон создает сложную пространственную и временную структуру, переплетая различные места и временные линии в многогранное и гетерогенное пространство. Это пространство кажется фрагментированным и нелинейным, но при этом каждый уровень реальности связан со своим специфическим временным режимом. Результат напоминает палимпсест, где один слой накладывается на другой, создавая динамичный и постоянно меняющийся нарративный ландшафт. Одним из ярких примеров этого многослойного пространства является опыт Тернера, персонажа, который перемещается между разными реальностями, каждая из которых обладает уникаль-

ными временными и пространственными характеристиками. После того, как его тело было разрушено взрывом в Нью-Дели, сознание Тернера погружается в симулированное пространство – виртуальную конструкцию, где он переживает идеализированную версию своего детства в Новой Англии. Это виртуальное пространство выступает в качестве утопической иллюзии, где само время становится искажённым. Оно растягивается, сжимается и изгибается, нарушая привычный линейный поток и создавая атмосферу почти нереальную, напоминающую сон. Многослойная природа этого пространства особенно очевидна в контрасте между виртуальной симуляцией и суровой физической реальностью, с которой Тернер сталкивается после своей реабилитации. У.Гибсон использует эту пространственную сложность чтобы подчеркнуть, насколько хрупки границы между различными измерениями существования. Тернер одновременно существует в нескольких временных линиях и пространствах, каждое из которых формирует определённую часть его идентичности. Виртуальная реальность отражает его желания и идеалы в то время, как жестокий мир высокотехнологичных корпораций и физического выживания сталкивает его с более суровой правдой. Это взаимодействие между слоями создаёт повествовательную и временную неоднозначность, характерную для постмодернистского стиля. Смешивая виртуальные утопии с жесткими реалиями технологического мира, У.Гибсон подчеркивает нестабильность идентичности и размытые границы между реальным и воображаемым.

В романе «Граф Ноль» многослойные пространства играют ключевую символическую роль, объединяя темы симуляции, иллюзии и фрагментации. Каждый уровень реальности в романе отражает разные аспекты человеческого существования и психики. Для Тернера виртуальная реальность, в которую он уходит, представляет его стремление избежать боли реальной жизни. Это безопасное убежище, искусственно созданный мир, где время и пространство поддаются манипулированию и контролю. Это пространство предлагает своего рода побег в утопическую мечту, которая резко контрастирует с дистопическим хаосом физического мира. Физическая реальность, управляемая технократическим контролем и корпоративной властью, напротив, жестока и непредсказуема. Это мир, где человеческая жизнь постоянно находится под угрозой, а разрушение кажется неизбежным. Этот уровень реальности воплощает постмодернистскую идею симулякра, где граница между реальным и поддельным – между оригиналом и копией практически исчезла. У.Гибсон использует эти многослойные пространства, чтобы исследовать глубокие вопросы неопределенности и сомнения, центральные темы постмодернистской философии. Структура этих пространств также отражает идею о том, что не существует единой истины или линейного нарратива. Вместо одной доминирующей реальности «Граф Ноль» предлагает серию пересекающихся, зачастую противоречивых реальностей. Персонажи и читатели оказываются втянутыми в эти слои, каждый из которых предлагает свой способ интерпретации мира и происходящих событий. Такой многослойный подход подчеркивает, насколько фрагмен-

тированной и относительной стала современная жизнь. Он демонстрирует, как сложно найти смысл или идентичность в мире, который кажется нестабильным и полным противоречий.

Микрохронотопы в романе «Граф Ноль» играют ключевую роль в раскрытии внутреннего мира персонажей, давая читателям возможность заглянуть в их мысли и понять, как они воспринимают себя и окружающий мир. Дж.Ладин исследует, как микро-хронотопы возникают из меньших языковых единиц, соединяя центростремительные и центробежные силы в тексте [Ladin, 2010; 95]. Этот анализ улучшает понимание того, как язык структурирует временную и пространственную динамику в литературе. Дж.Уайт и его соавторы исследуют, как микрохронотопы создают интимные пространства, позволяющие глубже погрузиться в эмоциональное и психологическое состояние персонажей [White et al., 2023]. Эти небольшие временно-пространственные элементы выступают в роли порогов, открывающих дверь к более глубокому пониманию чувств и внутренних конфликтов героев. З.Абрамс также отмечает их роль как внутренних пространств внутри более крупных нарративов, подчеркивая, что такие моменты сосредоточены на интроспекции и предлагают важные инсайты в эмоциональное состояние персонажей [Abrams, 2022; 40]. Сны, виртуальные конструкции и флэшбэки позволяют У.Гибсону создавать многослойное повествование, в котром внутренние переживания персонажей переплетаются с внешними событиями истории. Эти временно-пространственные элементы не только обогащают сюжет, но и делают его более глубоким и сложным, добавляя новые оттенки смысла. Например, сны Тернера раскрывают его тоску по утраченной невинности и безопасности, а также отражают его страх перед жестокой реальностью, в которой он вынужден постоянно бороться за выживание. Виртуальные конструкции, с другой стороны, помогают Бобби Ньюмарку осознать свой потенциал и понять, что его действия в виртуальном мире имеют последствия в реальном. Флэшбэки Марли Крушковой показывают её борьбу с прошлым и попытки найти своё место в мире, который, кажется, оставил её позади. Таким образом, микрохронотопы в «Граф Ноль» не просто дополняют основное повествование. Они являются неотъемлемой частью формирования психологически богатых и многомерных персонажей. Эти временно-пространственные единицы позволяют У.Гибсону исследовать внутренние миры своих героев новыми и оригинальными способами, выявляя их личные трагедии, надежды и страхи, которые определяют их действия и выбор.

## ВЫВОДЫ

Данное исследование рассматривает ключевую роль хронотопов в киберпанк-литературе с акцентом на произведения У.Гибсона, такие как «Нейромант» и «Граф Ноль». В киберпанке хронотопы – это взаимодействие времени и пространства, которое формируют сложную структуру, подчеркивающую ключевые темы жанра, включая зависимость от технологий, отчуждение, изменения в восприятии реальности и неизбежность будущего.

Изучение таких хронотопов, как киберпространство, городские среды и орбитальные станции показывает, как они создают уникальную атмосферу и структуру рассказов У.Гибсона. В романе «Нейромант» киберпространство присутствует как центральный хронотоп – место, где время и пространство теряют привычные границы, становясь текучими и постоянно изменяющимися. Это создает ощущение силы и даже бессмертия, но также стирает грань между виртуальным и реальным. В результате персонажи сталкиваются с утратой идентичности и усиливающимся чувством экзистенциального кризиса.

Городские декорации, такие как Тиба-сити, подчеркивают резкие контрасты и фрагментированность общества. Роскошь и нищета существуют бок о бок, а передовые технологии переплетаются с преступностью. Орбитальные станции, такие как Фрисайд и Сион, отражают темы отчуждения, подчеркивая увеличивающийся разрыв между человечеством и неумолимым прогрессом технологий.

В «Граф Ноль» У.Гибсон развивает эти идеи с помощью нелинейного повествования и более личных, интимных хронотопов. Сны, флэшбэки и виртуальные пространства позволяют читателям глубже погрузиться во внутренний мир персонажей, раскрывая их страхи, желания и внутренние конфликты. Например, сны Тернера показывают его тоску по безопасности и невинности, которые он утратил. Виртуальные конструкции и флэшбэки подчеркивают, как персонажи борются со своим прошлым, пытаясь осмыслить свое настоящее. Взаимодействие этих временных и пространственных элементов добавляет новые уровни к истории, отражая фрагментированную и зачастую нестабильную природу современной реальности.

Хронотопы в произведениях У.Гибсона – это не просто структурные элементы. Они обладают глубоким символизмом. Они отражают сущность киберпанка, иллюстрируя, как время и пространство влияют на сюжет, формируют персонажей и углубляют философскую составляющую повествования. Это исследование подчеркивает важность хронотопа как инструмента анализа литературы, особенно в жанре, исследующем пересечение технологий и человеческого сознания.

## LITERATURA

1. Abrams, Z. (2022). Snow: chronotope and ‘the Universe’ in the novel. *PhD thes.* Edinburgh: The University of Edinburgh.
2. Alexander, L. (2007). Storytelling in time and space: Studies in the chronotope and narrative logic on screen. *Journal of Narrative Theory*, 37(1), 27–64.
3. Bakhtin, M.M. (1975). *Formy vremeni i khronotopa v romane: ocherki po starinnoy poetike*. V knige M.M. Bakhtin (Red.), *Voprosy literatury i estetiki* (ss. 234–407). Moskva: Khudozhestvennaya literatura.
4. Booker, M.K. (1994). Technology, history, and the postmodern imagination: The cyberpunk fiction of William Gibson. *Arizona Quarterly: A Journal of American Literature, Culture, and Theory*, 50(4), 63–87. <https://dx.doi.org/10.1353/arq.1994.0022>.
5. Borbely, C., & Petrar, P.P. (2014). “Natural-born cyborgs”: Becoming posthuman in bio-and cybertech ustopias. *Ekphrasis*, 2, 142–158.
6. Bould, M., Butler, A.M., Roberts, A., & Vint, S. (Eds.). (2009). *The Routledge companion*

- to science fiction (1st ed.). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203871317>.
7. Bukatman, S.R. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. North Carolina: Duke University Press.
  8. Bülgözdü, I. (2018). Spatiality in the cyber-world of William Gibson. In Y.Maurer & M.Koren-Kuik (Eds.), *Cityscapes of the future* (pp. 120–136). Leiden, The Netherlands: Brill. [https://doi.org/10.1163/9789004361317\\_009](https://doi.org/10.1163/9789004361317_009).
  9. Dalton, W. (2014) Reflected spaces: “Heterotopia” and the creation of space in William Gibson’s *Neuromancer*. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 15(1), 36–55. <https://doi.org/10.17077/2168-569X.1440>.
  10. Fernandez, R. (2014). The somatope: from Bakhtin’s Chronotope to Haraway’s Cyborg via James Cameron’s *Dark Angel* and *Avatar*. *The Journal of Popular Culture*, 47(6), 1122–1138. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12201>.
  11. Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace Books.
  12. Gillis, S. (2005). *The matrix trilogy: Cyberpunk reloaded*. New York: Wallflower Press.
  13. Gomel, E. (2016). The cyberworld is (not) flat: cyberpunk and globalization. In B.McHale & L.Platt (Eds.), *The Cambridge history of postmodern literature* (pp. 353–368). Cambridge: Cambridge University Press.
  14. Gomel, E. (2018). Recycled dystopias: Cyberpunk and the end of history. *Arts*, 7(3), 31. <https://doi.org/10.3390/arts7030031>.
  15. Heuser, S. (2003). *Virtual geographies: Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. New York: Rodopi.
  16. Keunen, B. (2000). Bakhtin, genre formation, and the cognitive turn: Chronotopes as memory schemata. *CLCWeb-Comparative Literature and Culture*, 2(2), 1–15.
  17. Clark, A. (2017). Reading space-time: A chronotopic analysis of the science fiction genre. *PhD thes*. New Zealand: The University of Auckland.
  18. Kneale, J. (2011). Plots: Space, conspiracy, and contingency in William Gibson’s pattern recognition and spook country. *Environment and Planning D: Society and Space*, 29(1), 169–186. <https://doi.org/10.1068/d10509>.
  19. Ladin, J. (2010). “It was not death”: The poetic career of the chronotope. In N.Bemong, P.Borghart, M. De Dobbeleer (Eds.), *Bakhtin’s theory of the literary chronotope: Reflections, applications, perspectives* (pp. 131–155). Gent: Academia Press.
  20. Lohmann, S.E. (2020). The edge of time: The critical dynamics of structural chronotopes in the utopian novel. *PhD thes*. Durham: Durham University.
  21. McCallum, E.L.L. (2000). Mapping the real in cyberfiction. *Poetics Today*, 21(2), 349–377.
  22. Muliček, O., Osman, R., & Seidenglanz, D. (2015). Urban rhythms: A chronotopic approach to urban timespace. *Time & Society*, 24(3), 304–325. <https://doi.org/10.1177/0961463X14535905>.
  23. Murray, M.R., & Nilges, M. (Eds.). (2021). *William Gibson and the future of contemporary culture*. Iowa: University of Iowa Press.
  24. Proietti, S. (1998). The cyborg, cyberspace, and North American science fiction. *PhD thes*. Canada: McGill University.
  25. Rivera, L. (2023). Notes towards Chicanafuturity/Dispatches from Northern Aztlán. In T.J. Taylor, I.Lavender III, G.L. Dillon & B.Chattopadhyay (Eds.), *The Routledge handbook of cofuturisms* (1st ed., pp. 330–336). New York: Routledge.
  26. Sfeir, M. (2023). The sprawl of cyberspace: Urban spatiality, temporality, and individuality in *Snow Crash*, *Ender’s Game*, and *Synners*. *MA thes*. Lebanon: Notre Dame University-Louaize.
  27. Staponkutė, D. (2013). Resisting the rhetoric of science: A philosophical and a fictional perspective. *European Journal of English Studies*, 17(3), 295–307. <https://doi.org/10.1080/13825577.2013.867179>.
  28. Steinby, L., & Klapuri, T. (Eds.). (2013). *Bakhtin and his others: (Inter)subjectivity, chronotope, dialogism*. London: Anthem Press.

29. Tomas, D. (1995). Feedback and cybernetics: Reimagining the body in the age of the cyborg. *Body & Society*, 1(3–4), 21–43.
30. White, E.J., Matsuo, C., Westbrook, F. (2023). Chronotopic thresholds: A feeling for the future. *Educational Philosophy and Theory*, 56(10), 935–945. <https://doi.org/10.1080/00131857.2023.2226865>.

## REFERENCES

1. Abrams, Z. (2022). Snow: chronotope and ‘the Universe’ in the novel. *PhD thes*. Edinburgh: The University of Edinburgh.
2. Alexander, L. (2007). Storytelling in time and space: Studies in the chronotope and narrative logic on screen. *Journal of Narrative Theory*, 37(1), 27–64.
3. Bakhtin, M.M. (1975). Forms of time and chronotope in the novel: Essays on historical poetics. In M.M. Bakhtin (Ed.), *Questions of literature and aesthetics* (pp. 234–407). Moscow: Fiction Literature.
4. Booker, M.K. (1994). Technology, history, and the postmodern imagination: The cyberpunk fiction of William Gibson. *Arizona Quarterly: A Journal of American Literature, Culture, and Theory*, 50(4), 63–87. <https://dx.doi.org/10.1353/arq.1994.0022>.
5. Borbely, C., & Petrar, P.P. (2014). “Natural-born cyborgs”: Becoming posthuman in bio- and cybertech utopias. *Ekphrasis*, 2, 142–158.
6. Bould, M., Butler, A.M., Roberts, A., & Vint, S. (Eds.). (2009). *The Routledge companion to science fiction* (1st ed.). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203871317>.
7. Bukatman, S.R. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. North Carolina: Duke University Press.
8. Bülgözdí, I. (2018). Spatiality in the cyber-world of William Gibson. In Y.Maurer & M.Koren-Kuik (Eds.), *Cityscapes of the future* (pp. 120–136). Leiden, The Netherlands: Brill. [https://doi.org/10.1163/9789004361317\\_009](https://doi.org/10.1163/9789004361317_009).
9. Clark, A. (2017). Reading space-time: A chronotopic analysis of the science fiction genre. *PhD thes*. New Zealand: The University of Auckland.
10. Dalton, W. (2014) Reflected spaces: “Heterotopia” and the creation of space in William Gibson’s *Neuromancer*. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 15(1), 36–55. <https://doi.org/10.17077/2168-569X.1440>.
11. Fernandez, R. (2014). The somatope: from Bakhtin’s Chronotope to Haraway’s Cyborg via James Cameron’s *Dark Angel* and *Avatar*. *The Journal of Popular Culture*, 47(6), 1122–1138. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12201>.
12. Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace Books.
13. Gillis, S. (2005). *The matrix trilogy: Cyberpunk reloaded*. New York: Wallflower Press.
14. Gomel, E. (2016). The cyberworld is (not) flat: cyberpunk and globalization. In B.McHale & L.Platt (Eds.), *The Cambridge history of postmodern literature* (pp. 353–368). Cambridge: Cambridge University Press.
15. Gomel, E. (2018). Recycled dystopias: Cyberpunk and the end of history. *Arts*, 7(3), 31. <https://doi.org/10.3390/arts7030031>.
16. Heuser, S. (2003). *Virtual geographies: Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. New York: Rodopi.
17. Keunen, B. (2000). Bakhtin, genre formation, and the cognitive turn: Chronotopes as memory schemata. *CLCWeb-Comparative Literature and Culture*, 2(2), 1–15.
18. Kneale, J. (2011). Plots: Space, conspiracy, and contingency in William Gibson’s pattern recognition and spook country. *Environment and Planning D: Society and Space*, 29(1), 169–186. <https://doi.org/10.1068/d10509>.
19. Ladin, J. (2010). “It was not death”: The poetic career of the chronotope. In N.Bemong, P.Borghart, M. De Dobbeleer (Eds.), *Bakhtin’s theory of the literary chronotope: Reflections, applications, perspectives* (pp. 131–155). Gent: Academia Press.
20. Lohmann, S.E. (2020). The edge of time: The critical dynamics of structural chronotopes in

- the utopian novel. *PhD thes.* Durham: Durham University.
21. McCallum, E.L.L. (2000). Mapping the real in cyberfiction. *Poetics Today*, 21(2), 349–377.
  22. Muříček, O., Osman, R., & Seidenglanz, D. (2015). Urban rhythms: A chronotopic approach to urban timespace. *Time & Society*, 24(3), 304–325. <https://doi.org/10.1177/0961463X14535905>.
  23. Murray, M.R., & Nilges, M. (Eds.). (2021). *William Gibson and the future of contemporary culture*. Iowa: University of Iowa Press.
  24. Proietti, S. (1998). The cyborg, cyberspace, and North American science fiction. *PhD thes.* Canada: McGill University.
  25. Rivera, L. (2023). Notes towards Chicanafuturity/Dispatches from Northern Aztlán. In T.J. Taylor, I.Lavender III, G.L. Dillon & B.Chattopadhyay (Eds.), *The Routledge handbook of cofuturisms* (1st ed., pp. 330–336). New York: Routledge.
  26. Sfeir, M. (2023). The sprawl of cyberspace: Urban spatiality, temporality, and individuality in Snow Crash, Ender's Game, and Synners. *MA thes.* Lebanon: Notre Dame University-Louaize.
  27. Staponkutė, D. (2013). Resisting the rhetoric of science: A philosophical and a fictional perspective. *European Journal of English Studies*, 17(3), 295–307. <https://doi.org/10.1080/13825577.2013.867179>.
  28. Steinby, L., & Klapuri, T. (Eds.). (2013). *Bakhtin and his others: (Inter)subjectivity, chronotope, dialogism*. London: Anthem Press.
  29. Tomas, D. (1995). Feedback and cybernetics: Reimagining the body in the age of the cyborg. *Body & Society*, 1(3–4), 21–43.
  30. White, E.J., Matsuo, C., Westbrook, F. (2023). Chronotopic thresholds: A feeling for the future. *Educational Philosophy and Theory*, 56(10), 935–945. <https://doi.org/10.1080/00131857.2023.2226865>.