

ЮГОЗАПАДЕН УНИВЕРСИТЕТ „НЕОФИТ РИЛСКИ“
БЛАГОЕВГРАД
ФИЛОЛОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ
КАТЕДРА „ГЕРМАНИСТИКА И РОМАНИСТИКА“

СПАСИМИР СТОЯНОВ ТРЕНЧЕВ

**ЧОВЕКЪТ ЗАД АВАТАРА НА ЛИТЕРАТУРНИЯ
КИБЕРГЕРОЙ В РОМАНИТЕ НА КОРИ ДОКТОРОУ „ДЕН
ЗА ДЕН В МАГИЧЕСКОТО ЦАРСТВО“ И „НЕПОЗНАТО
МЯСТО“ И В „НЕВРОМАНТИК“ НА УЛИЯМ ГИБСЪН**

Автореферат на дисертационен труд
за присъждане на образователната и научна степен „доктор“
Област на висше образование – 2. Хуманитарни науки
Професионално направление – 2.1. Филология
Специалност – История на... (Американска литература)

Научен ръководител:
Доц. д.ф.н. Гургана Апостолова

Благоевград, 2018 г.

Дисертационният труд на тема „Човекът зад литературния кибергерой в романите на Кори Доктороу „Ден за ден в магическото царство“ и „Непознато място“ и в „Невромантик“ на Уилям Гибсън“ е обсъден на заседание на катедра „Германистика и романистика“, Филологически факултет към ЮЗУ „Неофит Рилски“ – Благоевград на 13 март 2018 г. с протокол № и насочен за защита пред научно жури.

Дисертационният труд е написан на български език в обем от 167 страници и включва три глави, 112 заглавия на използвана и цитирана литература и 47 интернет източника.

Защитата на дисертационния труд ще се състои на 29.06.2018 г. от 13.30 ч. в зала 412 на УК – 1, ЮЗУ „Неофит Рилски“, гр. Благоевград

Обща характеристика на дисертационния труд

Актуалност на темата

Научната фантастика е обект на множество изследвания предимно от американски и руски изследователи. Тя често е била определяна като несериозна и главно развлекателна литература. От своя страна като самостоятелен жанр, научнофантастичният се дели на множество поджанрове, като киберфантастиката или киберпънк фантастиката, е един от най-новите поджанрове. Той засяга възхода на машините и изкуствения интелект и упадък на човешката същност и образ и човешките ценности.

Двамата автори творят в края на ХХ и началото на ХХІ век. Уилям Гибсън се смята за основоположник на киберфантастиката, тъй като в неговия роман „Невромантик“ (1984) за първи път се описва виртуалната реалност. Паралелът, който е направен с романа „Ден за ден в магическото царство“ (2003) на Кори Доктороу, показва сходни характеристики като сюжет, персонажи, тема и художествена идея.

Освен че са слабо познати у нас, двамата автори не са обект на изследване от литературната критика, с много малки изключения, и то само за Уилям Гибсън. В България няма изследване по темата, и още по-конкретно - няма изследване, касаещо двамата автори. В глобално променящия се свят технологиите заемат твърде много и значимо място в живота на всеки човек и романите на цитираните по-горе автори звучат актуално и точно предвид описаната от тях действителност.

Цел на изследването

Както съвременните прогнози за развитието на мрежовия човек или свързания човек приемат, че в крайна сметка шокът от множествоно мрежово АЗ – или шизофреничното съзнание търси начини да излекува и събере човека в себе си чрез самоидентификации и разпознаваемост на единствения възможен аватар, на единствения възможен физически човек, така този труд се стреми да върви към единен обект на изследване и единна цел, макар и да е възможно да се види от различни страни, без да се изпада в противоречие или в многотемие.

Този труд, така погледнато, има две основни цели.

Първо – да се открие, че научната фантастика (НФ) е повече научна, отколкото измислица (игра на въображението) и в началото на ХХІ век преживява своя ренесанс под влияние на експоненциалното развитие на технологиите. Заедно с това идва и лингвистичната промяна. Тоест, освен че научната фантастика престава да е само фантастика заради все по-напредващата технология, смисълът, скрит между редовете, се ограничава в полза на буквалното послание в текстовете.

Второ – да се изследва какво представляват човекът и човешкият образ, поставени зад аватара на кибернетическия организъм, който ги довежда до ръба на хуманизма, опирайки се на учени като Мичио Каку и Рей Кърцуайл, изследователи на постчовешкото бъдеще.

Киберфантастиката (киберпъкът), за разлика от традиционната литература, не се стреми към психологическо изграждане на своя литературен образ, персонаж или герой, защото той не е важен за жанра и служи като антипод на кибернетичния организъм (КиБОрг).

За целите на изследването и доказването на неговата хипотеза за неизменността на човешкото (въпреки скрития зад аватара образ и непреодолимата изкуственост на изкуствения интелект поради неговата неуспешна и неточна имитация на човешкото) са използвани различни примери и теми от творчеството на известни писатели в жанра, споменати във втора глава „Жанрови характеристики“. В граничната зона между реално и виртуално, когато технологиите сливат тези два свята, се търси човешката мяра – на ниво общество, съзнание и установяване на човешкия ценностен модел.

Методи и задачи на изследването

Методологията на изследването включва съчетаване на два подхода – прескриптивния (описателния) и дескриптивния (обяснителния). За целта е използвано постъпателно разгръщане на изложението – от кратко описание на киберфантастиката като част от фантастичния жанр, представящо неговите корени и характерни белези, през сливането между наука и приказност в жанра, за да се анализират ефектите му върху менталността, културата и стила на живот на хората през различните епохи.

В опит да се постигнат целите на изследванията се откриха два важни белега. Жанрът е значим, защото не се занимава със социалните или битови конфликти на отделния индивид, а с дълбоко значими теми и формиращи процеси, засягащи както цялото човечество, така и космоса. Втората причина на значимост, е, че неговите корени са в митовете, чиято съдържателна основа се намира далеч във времето и продължава напред към бъдещето, което самò по себе си е продукт на

настоящото. Онова бъдеще, към което хората и властовите форми се стремят – да постигнат и съответно да наложат.

Като метод за постигане на целите на изследването е използван сравнителният анализ на сюжетни линии и основни идеи при Уилям Гибсън с трилогията „Спрол“ и Кори Доктороу с романа „Ден за ден в магическото царство“ и неговата повест „Непознато място“. Двамата автори пишат произведенията си между научния и художествения текст, което ги прави непознати и далечни за широката читателска публика. Те прокарват хипотезата, че средата има огромен потенциал да се измени, тъй като се изменя човешкият образ, изобщо човешкият организъм. Атмосферата, създадена от виртуалната реалност, заменя успешно природната среда и дори я скрива от погледа на човек, защото се оказва излишна в една нова действителност с нов тип съществуване, в което основните човешки ценности са заменени от други, благодарение на експоненциалното развитие на технологиите.

Обяснението на този тип литература и нейният критически коментар и анализ налагат поставянето и решаването на три изследователски задачи, с които е ангажирано настоящото изследване.

Първо – коментар на сюжета и повествованието като конструиране и стил и защита на тезата, че този род четива са, образно и буквално, по-далеч от конвенционалната, традиционна литература и по-близо до описание на прогностични модели на бъдещето, особено заради многобройния арсенал от неологизми и технологични термини. Именно поради това във фокуса на вниманието са поставени творбите на Доктороу „Ден за ден в магическото царство“, „Непознато място и още осем разказа“

(2003, 2003) и трилогията „Спрол“ на Гибсън – „Невромантик“ (1996), „Нулев брояч“ (1997), „Мона Лиза овърдрайв“ (1998), предимно по отношение проблема за инвазията на технологиите – как те заемат мястото на личността в света на литературата.

Второ – сравнение на персонажите в цитираните вече романи на Гибсън и Доктороу – тяхната зависимост и жажда за свобода от виртуалната реалност. Сравнителният анализ на основните персонажи на свой ред насочва към идеята за опасността от загубата на човешкото и човешината, заменени от аватара на киборга. Това води до доминация на материалното и сетивното над духовното и незримото, които се отхвърлят напълно. Образите са повече машини с интелект, отколкото хора. За да се разбере и изпъкне идеята на авторите, те винаги поставят в центъра на произведенията си поне по един антагонист, който играе ролята не на злодея, а на бунтовника, нежелаящ светът да бъде променен по този начин. Обикновено бунтовникът не е против самите технологии, а против факта, че те водят живота му не само към упадък, но и към пълно заличаване.

Трето – анализиране на използвания език при двамата автори. Характерна за езика на този поджанр е употребата на неологизми, образувани по различен начин – като съчетаване от две или повече думи, сливане или смяна на значения, тяхното разширяване, добиване на ново такова или съответно стесняване. Друг характерен езиков белег е използването на термини от науката и технологиите, тъй като сюжетът в тези текстове е изцяло базиран на техносредата. Като например: атмосфера, литосфера, антиутопия, свръхтехнологичен, нанотехнология. Съставни са онези думи, които представляват съчетание от други

две, например киберпространство (cyberspace), киберпънк (cyberpunk), червеева дупка (wormhole), звездолет (starship).

Стокуел не подминава и думите, които са съчетание от две или повече напълно самостоятелни думи като изкуствен интелект, машина на времето, черни и бели дупки, виртуална реалност, паралелни светове, пътуване във времето, звездни гиганти, звезди-джуджета. Този тип съкращение също е вид неологизъм, използван в жанра. Според Стокуел „неговата цел е да създаде псевдотехнически език, заимстващ същия процес, който език често се използва, за да се рекламира ново течение в технологията“ (Stockwell 2000: 119). Например киборг (cyborg) – кибернетичен организъм (cybernetic organism), мултивселена (multiverse) – многоизмерна вселена (multidimensional universe), парсек (parsec) – parallax second – единица за измерване на космическо разстояние, бионика (bionics) – биоелектроника (biological electronics).

За теоретична основа на изследването е използван паралел между някои постановки във фантастичния жанр, като тези на Миглена Николчина, Людмила Стоянова, Питър Стокуел, а също открояване на допирните точки между киберфантастиката и постмодернизма на ниво типология на персонажите, стилистични и художествени похвати. Направени са паралели между трудовете за посточовешкото бъдеще на изследователи като Мичио Каку, Рей Кърцуайл, Фр. Фукуяма, а също и на изследователите на творчеството на Гибсън като Уилям Хани, Дани Каваларо, Браян МакХейл, Тейлър Стивънс, Ищван Чисъри, Ланс Олсън.

Информативно и накратко са очертани културните и теоретичните измерения на жанра, както и описанието на

значенията на научно-техническия напредък, благодарение на който текстът в научната фантастика се развива като сливане между художествена и научна литература и размиване на границите между авторовото въображение и научните разработки в сферата на технологиите.

В опита да се постигнат целите на изследването се откриха две стъпки.

Жанрът е значим, защото не се занимава със социалните или битови конфликти на отделния индивид, а с дълбоко значими теми и формиращи процеси, засягащи както цялото човечество, така и космоса. Той е значим и поради още една причина – има своите корени в митовете, чиято съдържателна основа се намира далеч във времето и продължава напред към бъдещето, което само по себе си е продукт на настоящето. Онова бъдеще, към което хората и властовите форми се стремят – да постигнат и съответно да наложат.

Корпус на изследването

Изследването се основава на корпус от примери във всяка от главите. Примери, касаещи художествени похвати и образи в научнофантастичния жанр в първите две глави от Толкин, С. Кръстева, М. З. Брадли, А. Кларк, А. Кларк, Ст. Майър, Евг. Замятин и много други, както и примери с цитати от творбите на двамата автори Уилям Гибсън и Кори Доктороу. Като вторични източници са използвани научнопопулярните трудове на Рей Кърцуайл и Мичио Каку.

Съдържание на дисертацията – структура и обем

В увода (стр. 3-12) на дисертацията са формулирани посочените предмет на изследването; причина, поради която е засегната тази проблематика, както и целите и задачите на изследването и методи на изследването, както и кратко описание на структурата на дисертационния труд.

Първа глава. Измерения на научнофантастичния жанр

Първа глава (стр.13-47) е разделена на две подглави: *Приказна и научна фантастика – корени на метаморфозата и Особености на киберфантастиката*. В първата подглава са разгледани няколко примера, които ясно очертават характерните особености и черти на двете основни подразделения на жанра – приказна фантастика (фентъзи) и научна фантастика. Разделението е наложително, за да се обособи и стане ясно, че всъщност различията между двата типа фантастика са предимно на лексикално, а по-малко на смислово и идейно ниво. Един от примерите в самата дисертация като паралел помежду им са шапка-невидимка – телепортация, обувки бързоходки – космически кораб, меч – лазер, през девет земи в десета – преминаване през време-пространството, черни и червееви дупки. Приказната фантастика води началото си от митовете, легендите и приказките. Някои от фентъзи романите използват изказа и на библейските текстове. Приказната фантастика наподобява структурата, типологията, изказа и персонажната система на митовете и приказките. Езикът на научната фантастика доста често наподобява текстове от научни трудове по квантова физика и космически технологии, биохимия и биофизика, тъй като използваните термини и средата, в която действието се развива,

се занимават именно с космическото пространство, различни цивилизации и машини. Те обаче твърде често се припокриват, особено в произведенията на А. Азимов и А. Кларк, в които митология и наука се препипат и допълват.

Втората подглава дава обяснение на един от най-новите поджанрове, а именно киберфантастиката. Тук всъщност се изяснява и заглавието на дисертационния труд, а именно – какво е кибер- и виртуално пространство, какво е аватар и характерните художествени белези, довели до обособяване на едно различно направление в научната фантастика, наложено от експоненциалното развитие на технологиите.

Използвани са изследванията на Брайън МакХейл, който теоретично сравнява постмодернизма с киберфантастиката, заради отсъствието на плътния човешки образ. „Постмодернистическите текстове предпочитат да представят дезинтеграцията на персонажа, на неговото „аз“ фигуративно – чрез диалози, чрез структурни и композиционни решения, а не буквално. Научната фантастика формално поставя въпроса „кой свят е това?“, но отбягва въпроса, с малки изключения, „кой от всички „аз“ съм аз?“ (МакХейл 2010). Цитирани са изследвания и на българския фантастолог Ат. Славов, който заявява, че „историческият човек познава една действителност, което на практика прави от човека затворник в собствената му ограничена среда, и че бъдещите технологии ще му дадат онази безгранична свобода да се намира навсякъде по всяко време“. (Славов 2009), както и на М. Николчина, която определя поджанра по следния начин: „Драмата на машината, която няма душа, се разкрива като драма на човешкото търсене на свобода.“ (Николчина, М. 1992).

Киберфантастиката има своята значимост и ценност не просто като литература, но и като отзвук от един дигитализиращ се свят, като зов с послание. Този поджанр не формира ценности, за разлика от традиционната литература, а само разказва за изгубването на човешкия образ зад аватара на кибернетичния организъм или зад изкуствения интелект. Футуризмът, виртуалната реалност и киберпространството са тънката граница между песимизма и оптимизма относно бъдещето на човечеството. За целите на изследването и доказването на неговата хипотеза за неизменността на човешкото (въпреки скрития зад аватара образ и непреодолимата изкуственост на изкуствения интелект поради неговата неуспешна и неточна имитация на човешкото) са използвани различни примери и теми, почерпани от творчеството на известни писатели в жанра, споменати и цитирани във втора глава „Жанрови характеристики“.

Втора глава. Жанрови особености

Втора глава (стр. 48-79) също е разделена на две подглави: *Стилистични и художествени похвати – прилики и разлики и Персонажни и тематични условности.*

В първата подглава е обърнато внимание на езика на фантастиката, на неговите характеристики с целия набор от тропи, метафори и художествен изказ, като те са обособени поотделно за фентъзи и за научна фантастика. Фентъзи литературата си служи с архаични изрази от типа на „ала“, вместо „но“, „насред“ вместо „сред“, изграждане на нови земи, наименования на местности и географски особености със символни имена и още много други. Приведени са много

примери. Научнофантастичната литература използва богат речников запас от технологични думи и изрази, както и широк набор от неологизми. Тук са използвани примери не само от текстовете на Уилям Гибсън и Кори Доктороу, но и от Ст. Лем и А. Кларк. По отношение на втората подглава са разгледани примери за двата клона на жанра. За научната фантастика това са главно социални, технологични, екологични, политически, религиозни и военни теми, а във фентъзи литературата преобладават митологични и легендарни сюжети.

Във връзка с образната система тук са приведени също немалко примери, част от които са създадени от най-известните представители на жанра. Персонажът в модернистичната литература е образ-личност. Той е трагичен, разкъсан от противоречия и избори, от несвойствени дори за характера си решения и постъпки. Но персонажът във фантастичния жанр е образ-идея, която резонира с темата на текста. Тоест той пресъздава, той е въплъщение на авторовата идея. Авторът използва образите не за да създава и променя светове, реалности и ситуации около тях, а като инструмент, като послание, чрез които концепцията се разтваря и развива в текста. Всъщност както всички автори в жанра, така и той се концентрира върху проблема, върху идеята, а човекът като образ остава на втори план, той е просто инструмент за решаване на ситуацията. Човекът е средство за постигане на висши цели, защото планетата, звездите, космосът, вселената са по-важни, дълговечни.

Освен характерното за образната система от класическата научна фантастика и фентъзи литературата, тук са направени паралели между образите в утопиите и антиутопиите. Проблемът

в антиутопиите е, че персонажите нямат избор, правата на хората са отнети, докато в утопиите те си мислят, че са свободни, защото живеят с презумпцията, че всичко, което се върши, се прави за тяхното благо. Там играе роля колективното общество, колективният ум и взаимопомощ, които заедно градят едно хармонично съществуване и взаимодействие както между хората, така и между тях и планетата като жив организъм. Един от примерите за тематични и персонажни условности е поредицата за Нарния на К. Луис. Дейвид Даунинг твърди за нея, че „тя се базира на универсални образи и значения, а тематичното богатство в поредицата на Луис се дължи на уменията му да рисува върху митообразци“ (Даунинг 2005: 34).

Огнян Сапарев определя три проблемни зони в творчеството на Лем, които се използват от всички писатели от неговото време и до ден днешен. Първата проблемна зона е КОНТАКТ – трудността и невъзможността от контакт в „Едем“, „Завръщане от звездите“, „Непобедимият“. Проблемът в общуването идва от сблъсъка на хуманното с другия разум, който е много по-могъщ и поради това не може да бъде осмислен и разбран, както е в „Соларис“ и „Гласът на бога“. Проблемът, както вече беше отбелязано и ще бъде отбелязано отново по-нататък, е, че човечеството е на по-ниско ниво на развитие поради това, че е избрало пътя на науката, която не му позволява да се движи по-бързо към познанието поради своите рудиментарни и консервативни методи. По този проблем Лем отдавна е отговорил на въпроса защо човек не е осъществил контакт, а именно – защото не знае формата, не знае начина. Радиосигнали вероятно никой в космическото пространство вече не ползва. Другите цивилизации не желаят контакт, защото още сме твърде

примитивни, защото се боят, че знанието, което имат, може да се използва с лоши намерения. „Върти ми се в главата, че Те са други и се държат по-иначе, отколкото можем да си представим...“.

Втората проблемна зона, която занимава Лем, е ЧОВЕК-МАШИНА. Както утопиите са били смятани за иронични, хумористични или пародийни по отношение на развитието на човешкия род, така и тази тема до неотдавна е била смятана за такава. Но за Лем проблемът е твърде сериозен, както може да се види в неговото размишление „Военните системи на ХХІ век или еволюция с главата надолу“. С този проблем продължават да се занимават автори като Уилям Гибсън и Брус Сърлинг.

Третият проблем е КУЛТУРА-ТЕХНОЛОГИИ. Той е близък като идея и съдържание до втория, защото показва последиците в едно постчовешко общество, дало живота на киборгите, промяната в мисленето, културното развитие, новите ценности и морал. Това, което Лем казва за себе си в едно интервю през 1987 година, побира цялата идея на фантастиката: „Давам си сметка, че се намирам в чудновато място, на границата между литературата, науката, философията, хипотезосътворителството, безотговорното дрънкане и пророчеството, което днес е извънредно немодерно.“

Утопиите и антиутопиите винаги са смятани за сатира или за политически памфлет. Такава участ имат и „Пътешествията на Гъливер“, и „451 по Фаренхайт“. „1984“ и „Прекрасният нов свят“ също попадат в тази категория. Но когато светът, в който живеем, все повече заприличва на света от тези произведения, сатиричният момент изглежда неточен, дори излишен. Както казва Франсис Фукуяма: „В „Прекрасният нов свят“

контрольорите са осъзнали, че няма нужда от сила, и че хората трябва бъдат съблазнявани, а не принуждавани да живеят в революционно подредено общество“ (Фукуяма 2002: 19).

Предупредителното послание от митовете намира отражение и в антиутопиите, „просмукани от дълбоко философско негодувание срещу нарастващата тенденция за прекаленото програмиране на човешкото съществуване, срещу евентуална инженерна спекула с генофонда на човечеството“ (Стоянова 1995 :102).

Изразните средства и темите в утопиите може да се разгледат като съчетание между наука и приказка. Приказка, защото науката в тях работи в услуга на хората и никога против тях. А антиутопията е близка до киперпънка заради деспотичното общество, което е в плен – веднъж заради технологиите, втори път заради политическата машина.

Политическият контрол е застъпен в антиутопиите („1984“), докато корпорационният контрол е застъпен в киберфантастичните романи („Невромантик“). Всъщност, ако се съпоставят антиутопия и киберпънк, приликите са в това, че и в двата типа свят хората живеят в свой особен вид диктатура – такава като в „1984“ и такава като в „Невромантик“. И в двата поджанра е изгубено човешкото достойнство и морални ценности, духът е принизен и сравнен със земята – технологично в единия случай, чрез властови репресии - в другия. Издигането на технологиите в култ („Невромантик“) успешно е ликвидирало човечността и знанието, концентрирано само в шепа хора – характерно за киберфантастиката. При антиутопиите („1984“ и „451 градуса по Фаренхайт“) човечността и знанието, изобщо ценностите и моралът са принизени чрез диктатура, не чрез

технологии. И двата типа литература имат близки по значение послания за реципиента. В антиутопията има повече властова потиснатост спрямо отделния индивид, спрямо масата, повече нарушена свобода; в киберпънка се забелязва повече робска зависимост от технологиите и репресия на киборгите спрямо хората.

Трета глава. Киберпространствения свят на Уилям Гибсън и тихият бунт на Кори Доктороу

Трета глава (стр. 80-149) прави паралел между творбите на Уилям Гибсън и Кори Доктороу на няколко нива: *Сюжет и персонажи, Технологии, Идеи, Философско-религиозни послания, облекло и културни измерения, Стил и неологизми*. Паралелът е нужен, тъй като най-добре отбелязва характерните черти на киберфантастиката, от една страна, а от друга – многото общи белези, които доказват превъзходството на технологиите и зависимостта на хората, упадък на морал и ценности, за твърде възможното трансформиране на органичния индивид в машина.

Сюжетът в книгите и на двамата автори е идентичен. Персонажите, които в традиционната или мейнстрийм литература биха били protagonисти, в тези произведения се явяват антагонисти, тъй като се бунтуват и противопоставят на обществената система. Кейс, в романите на Гибсън, и Джулиъс, в романа на Доктороу, се борят по различен начин. Това е единствената разлика между двамата. И единият, и другият са полукиборги. Кейс има импланти, с които влиза в киберпространството и благодарение на тях той е жив. Джулиъс е органичен индивид, надхвърлил стоте, но запазил младостта си, благодарение на прехвърлянето на мозъка му в различни тела. Така той продължава да живее в един технологично променящ се

свят, който е в разрез с неговите разбирания и с неговата ценностна система. Зад „маската“ на технологичния аватар се крият човеци, които, макар да съществуват в този кибернетичен свят, изразяват своя бунт към него.

Аватарите в трилогията на Гибсън са всички, тъй като живеят втори живот, благодарение на имплантите в техния организъм. За атмосферата може да се предположи още от самото заглавие. А тя е амалгама от една нова, машинна романтика; готическите нюанси също имат ново измерение – не в буквалния смисъл от хорър романите, а в смисъла на съживяване на много личности, но под нова форма и визия. Макар и лишени от психологизъм, двата образа водят повествованието и целта им е достатъчна, за да бъдат отличени сред останалите. Загубата или смяната на една самоличност с друга води до смяна на името или спечелването на псевдоним. Както твърди Тамарченко, фантастиката е литература на трансформацията (Тамарченко 1987), а дисертацията дава примери за това, а именно, че в ерата на разцвета на науките Франкенщайн дава втори живот на загиналия доктор. В киберфантастиката отново има трансформация на индивида – чрез експоненциалното развитие на технологиите, човекът е на път да промени същността си и да бъде нещо повече от органичен субект.

Самият Доктороу в свое интервю прави изказване относно реалистичността на т.нар. киберфантастика, визирайки текста на Гибсън. „Този роман остава една много ярка алегория за света на 80-те години на ХХ век, когато бяха посадени първите семена на една масивна, глобализирана нездравословна съразмерност и когато се усети невръстният тътен на технологичен бунт. Поколение по-късно, ние вече живеем в бъдеще, което едновременно нито е като Гибсъновото, но и безпогрешно разпознаваемо с все по-малкия си стил, все по-малко романтика. Вместо дзайбатус – голям конгломерат, управляван от безлични

заплатаджии, имаме надеждни доктринерски неоконсерватори и неолиберали, които искат да управляват всичко – от училища до болници, като бизнес“ (Доктороу 2014).

Втората подглава е свързана с технологиите в романите на двамата автори. Те са почти идентични и разглеждането им в този труд не е самоцел. От едната страна, те са част от сюжета на киберфантастиката, а от друга – описанието им и немалкото примери показват не някакво илюзорно, а съвременно състояние на света.

Светът в „Невромантик“, и в цялата трилогия на Гибсън, е с напълно различен интерфейс. Авторы като него виждат света на бъдещето вмирян на машини, просмукан от сив мрак, задушен от контрола на програмираната реклама. Примери като този показват защо киберпънк литературата е различна от традиционната по отношение на изграждане на повествованието – липса на пълнокръвна персонажна система и присъствие на нова, синтетична реалност, в която значими са не междуличностните отношения, а самото съществуване в нея. Всъщност от трилогията се добива впечатлението, че напредъкът на технологиите се използва с една-единствена цел – заробване на човечеството, подчинението му на изкуствения интелект и използването на киборгите за нуждите на корпоративни интереси. В стремежа си за по-ускорено създаване на разумна, мислеща и даже чувстваща машина, накратко – изкуствен интелект, физикът Мичио Каку и футуристът Рей Кърцуйл също говорят за създаването на една алтернативна, холограмна реалност и за сливането на органичното с изкуствения интелект чрез импланти. Имплантирането на изкуствени органи, имплантирането на чипове са част от ония способности, които сливат хората с машините, с изкуствения интелект, според теориите на споменатите. Тоест и двете теории, по които се работи, за да стане това възможно, намират приложение в творбите и на

дватама автори. Относно сливането на органика с изкуствен интелект, прехвърлянето на съзнание в машина, Дани Каваларо прави следното сравнение: „Митологията изобилства с фигури, изработени именно върху основа на способността на организма да се слее, нахлуе или преобрази в други организми. От научна и техническа гледна точка това може да се разглежда като потомък на древния шаман, на Дионисиев гуляйджия, вампирът, върколакът“ (Cavallaro, D 2000: 44).

Автори като Гибсън скриват познатия свят с холограмни изображения, така както пресонажите в киберфантастиката заличават себе си като индивидуалност, за да заживеят във виртуалната реалност. Ценността на един такъв текст се състои от едновременното и честото присъствие на тази програмирана реалност с въпросните изображения.

В третата подглава, *Идеи*, акцентът е поставен върху същността на киберфантастиката. Както киберпространството представя една различна, алтернативна реалност в киберпънка, така и самите текстове могат да се разглеждат като алтернатива на света, описван в традиционната литература. Образите имат само две измерения в познатата реалност, но в същото време те добиват нови способности за оцеляване и пребиваване в тази алтернативна реалност. Именно поради това авторите изоставят образите, за да изпълнят повествованието предимно и главно с нея. Влизането в матрицата, или киберсвета, е като влизане в друго измерение на съществуването. Но желанието на изкуствения интелект да бъде творец и вездесъщ не е възможно, защото единственото, което има той, е само разум.

Идеята за свръхчовека не е предмет на интерпретация, нито на научна дискусия за изкуствения интелект. Както само по себе си подсказва словосъчетанието, той е изкуствен, той е машинно създаден. В него може да има заложили по-големи възможности във физически или донякъде в интелектуален план,

но не може да има нищо общо със свръхчовека. Понятията изкуствен интелект и свръхчовек са напълно несъвместими и не са взаимнозаменяеми.

Това е драмата на Ледомлък. Но това също е и драмата на всяко човешко същество, което иска да се слее с Абсолюта, с безграничната свобода. Както посочва и Миглена Николчина: „Драмата на машината, която няма душа, се разкрива като драма на човешкото търсене на свобода“ (Николчина, М. 1992: 56).

„Според Бодриярдовата идея за хиперреалност, симулацията се разширява до буквално всичко, което знаем във връзка с интелекта. Постхуманистите биха оспорили това, защото участва в изграждането на реалността и защото съзнанието не може да съществува без съдържанието му, или безсъзнателно, а оттук и извън историята, хиперреалността има неограничен достъп“ (Haney, W. 2005: 105). Което означава, че на човек му е нужно нещо повече от познание, за да проникне отвъд... отвъд неговите представи за света, реалностите и измеренията. А това, от своя страна, означава, че един изкуствен интелект може да действа и работи подобно и с възможностите на човешкото съзнание, което само по себе си е ограничено, освен ако не е с подкрепата от духовните практики и опитности, които се стимулират и предизвикват чрез опиати и медитации, на каквито изкуственият интелект не е способен. Машината е несъвършена, тъй като е създадена от несъвършено същество и от неорганичен материал и това е другата идея, заложена в творбата на Гибсън.

„Кейс е единственият, чиято осъзнатост всъщност надхвърля физическото време/пространство през/в безкрайността на киберпространството. Ледомлък иска да подобри сегашното си състояние, но не разбира как да проникне в алтернативното, нефизическо владение. Той просто иска да упражнява по-голям контрол над материалните данни, които представляват матрицата.

Тя всъщност не е истинският свят, а само информация на хиперреалността, пхната в софтуер“ (Haney, W. 2005: 108).

Гибсъновият свят е една високотехнологична вселена, населявана от студени светлини, които всъщност я изграждат. А това се отразява в беглите описания на места и в безсърдечността на персонажите. Студенината им е като неоново отражение на улицата на Токио от бъдещето. Тя е светлинният индикатор на тяхната машинност, трансхуманност, изградена от чипове, дерматроди и киберпреживявания, от симулации на светове и места, на образи и личности. Гибсън рисува, но повече чертае свят, лишен от хуманизма, заменен от постхуманизъм.

Общо взето целият бунт в киберфантастиката е зов за запазване на идентичност, индивидуалност, щит за човешкото срещу технологизирането на света, което на практика не работи в услуга на хората, а ги смачква и води към унищожение. Точно за този бунт говори и Юлия Кръстева „Аз твърдя, разбира се, че на нас ни е нужна идентичност: национална, полова, езикова, културна... Тъй като идентичността е универсален антидепресант: ако не знаете вече кой сте, вие се съмнявате в себе си, постепенно ставате нищо, вие ще се угнетите, вие ще се самоубиете.“ (Кръстева, Ю. „Нови форми на бунт“, <https://litvestnik.wordpress.com/2014/09/27/>)

Скрити или не толкова явно показани, маскирани зад технологичен интерфейс или киберсъщество, човешкото лице и човешките измерения присъстват осезаемо. Такъв е случаят и с повестта „Непознато място“ („A Place So Foreign“), включен в сборника „Непознато място и още осем разказа“ („A Place So Foreign and eight more“), издаден през 2003 г.

Доктороу отново насочва читателското внимание към нуждата от самоусъвършенстване и от духовно израстване като ценностна характеристика, която трудно би позволила да се погубят човешкия дух и жаждата за знания.

В повествованието, което изгражда Доктороу, преминаваме от свят в свят, изградени от съзнанието на един тийнейджър, запленил от фантастичните истории, които е чел. Съзнанието му работи на друга честота, която не познава граници между измеренията. Честота, която му предлага пътувания и срещи с неговия баща, останал някъде във времето.

Физиците гледат сериозно на възможността да съществуват паралелни светове и това го потвърждава самият Мичио Каку (2006): „Макар че за достигането им може би ще са ни нужни червееви дупки, тези квантови реалности съществуват в същото помещение, в което се намираме и самите ние... Съществуват безкрайно много паралелни реалности, към които не можем да се „настроим“. Въпреки че тези светове много си приличат един на друг, всеки от тях притежава различна енергия.“

Посланието в повестта на Доктороу е твърде важно, защото светът не познава състрадателност и човешчина, а това от своя страна е също антипод на машинната реалност в произведенията на киберфантастиката.

В четвъртата подглава, *Философско-религиозни послания*, прозира духът на Изтока, като противовес на студения материализъм на корпоративно-кибернетичния свят. Зад всяка дума на описанието може да се прозре свободният хипарски дух на 60-те, характерен за онова неконформистко поколение, противопоставено на властта над човешкия ум и дух, които не познават граници, и има само една-единствена нужда – нужда от полет, от свобода, каквато му дава ганджата. Растението като транспортно средство пренася душата отвъд всякакви предели, в други светове и измерения. В технологичен смисъл изкуствения интелект може да се намира едновременно на няколко места в киберсвета, а киборгът може да влиза там, пак чрез посредник.

Ако за свободния дух това е опиятът, за последните двама това е кибердекът и дерматродите.

В трилогията има няколко контрастни сравнения във връзка с тези послания. Барабаните и гласовете наподобяват тръбите на Апокалипсиса от последна глава на Библията. Но тук барабаните известяват гибелта на Вавилон и зависимостта от киберпространството, а в Библията тръбите известяват края на райското съществуване и началото на тоталната разруха на света и подчиненото му на тъмните сили съществуване.

Макар и с ограничена свобода, те все пак се чувстват човечи. При тях няма бунт, няма срещу какво да се бунтуват. Това е единствената възможност, която ги държи надалеч от враждебния свят и им дава усещането за свобода. Тази маса знае, че е свободна, но не е осъзнала идеята за индивидуалното, за възможността всеки да бъде свръхчовек. Не е осъзнала и смисъла на битието. Именно затова тук се забелязва, че свободата е илюстрирана с друга идея. Свободата на духа и независимостта. Донякъде се припокрива с основната идея, но тук носи само първичния и много тесен смисъл – независим от онези, които дават работа. А в същото време бунтовниците на Гибсън добиват нови зависимости, които са приели доброволно – опиятите, които ги пренасят в други светове. За хакерите обаче пренасянето в други светове не е онази нова реалност, която отваря нови пространствени и времеви полета на тяхното съзнание, а навлизане в киберсвета, с който се свързват, за да оцеляват. Ционистите си имат своята „виртуална“ реалност – дрогата, за разлика от Моли и Кейс, на които, за да влязат в своята, им трябва всички налични технологии.

В статията „Постмодерна идентичност и политически алтернативи в романа „Невромантик“ на У. Гибсън“ авторът Бенджамин Феър (2005) казва следното за Цион: „Цион е символ на обединението, което контрастира с „Матрицата“ като символ

на обезпътняването..., социална общност като политическа алтернатива на хиперрационалната, индивидуалистичната и паразитна реалност, с която се характеризира постиндустриалния капитализъм в романа“ (Fair, B. 2005: 99).

Очевидно е, че неслучайно растафарианците са избрани като антипод на глобализирания киберсвят – затова, че са малцинство като убеждения, желаниа и разбирания за живота и затова, че са с друг цвят на кожата. А това, че са с друг цвят на кожата, може да се разглежда и като белег за другост, за различност.

В трилогията на Уилям Гибсън се открояват няколко пласта, върху които се изгражда повествованието. В първия пласт изпъква технологична и модерна Япония, както и бизнес интересите на корпорациите от Острова. Вторият пласт насочва вниманието на читателя в борбата между материя и дух. Третият пласт се конструира от битката за оцеляване и свободно съществуване. В четвъртия се забелязва паралелното съществуване на източна философия и религиозното учение раста, което на практика не е религия със собствена идеология, а смесица от християнство и юдаизъм. Така Гибсън не се ангажира с определена религиозна система, която да внуши като меродавна или правилна, а целта е по-пълно да предаде тази свобода на човешкото същество в оня завършен смисъл на думата, какъвто растафарианството може да даде, а именно близостта между хората. И не само поради това, а и поради факта, че тя е ново култово движение, което играе ролята на закрилник на онеправданите или различните, в случая – хората, които не искат да следват корпоративните, цивилизованите правила на съвременното общество.

Влизането в киберпространството е като влизането в друг свят, в друго измерение. А преминаването и пребиваването на друга територия предполага смяна на личността и на нейното

„аз“. Навлизането във виртуалната реалност е принизяване, тъй като за нея на Гибсъновите персонажи им трябва приспособления и устройства. Докато за навлизането в духовните измерения те не се нуждаят от нищо, освен от осъзнаване на себе си и от способността си да изведат това „себе си“ извън своите собствени предели. Защото, за да пребивават в киберсвета, означава те да упражнят власт, но за да обитават неорганичните и нетехнологичните селения, означава да се откъснат от всички окови, които ги спират или ги ограничават, просто за да бъдат.

Облекло и културни измерения е името на следващата подглава. Киберфантастиката, за разлика от т.нар. реалистична или традиционна литература, не се ограничава само до кибернетичната действителност и среда. Някои от примерите, които следват, както и някои местообитания, имат своето оправдание за архаичност предвид готическата атмосфера – атмосфера на призрачност, на изгнилото, атмосфера на низвергност, отцепничество и маргиналност, далеч от света на богатите и корпоративните възделения. Тук ясно биха се видели паралелите между киберпънк литературата и модата като двете страни на една и съща субкултура, изобразяващи свят, в който моралът е в най-ниската си точка, издигнал материалното, грубото и бруталното, готиката, тъмните цветове, първичността. Връзката е налице, понеже персонажите се обличат по начин, който изглежда така – с черни кожени дрехи, много грим, маска, образ, машина, неестествен, друг, различен, вампирски. Това е на повърхностно ниво. На идейно ниво метаморфозата е изгубване на морала и ценностите, на човешкото лице, заместено от образа на аватара. Тази кибермаска може да се разглежда и като прикриване на лицето зад машината, и като потъпкване на хуманното, за да излезе на преден план гротескното, първичното, материалното, външното. Използването на архаични устройства за връзка вероятно е признак и на нецивилизованост, на

отживелица, характерна за нестерилния и мизерен свят, обитаван от киборги и хакери, противопоставен на стерилния свят, населяван от изкуствения интелект и от богатите.

Гибсън не спестява контрастните описания на двете различни пространства – пространството на миналото, обитавано от робите: аутсайдери, човечи и наемни убийци, и пространството на сегашното съществуване: на киборгите, изкуствения интелект и на богатите корпоративни господари.

Облеклото е малко разглеждан фактор в литературата, за сметка на идеите, образите, стила и езика. Тук обаче, а и по принцип в киберфантастиката, дрехата играе много съществена роля при внушаването на всичко изброено по-горе. Тя е съществен елемент и твърде важен фактор както за трилогията като цяло, така и за индивидуалността на образите.

Освен всичко казано за тъмните цветове, тук може да се добавят още символи във връзка с тях. Черният цвят като символ на мрака в романа – мрак в атмосферата като вид несигурност, мрак в отношенията между антагонисти и протагонисти, мрак в киберпространството, където светлината или пъстроцветието са непознати, мрак като идея-символ на духовния и човешкия упадък и нищета.

„Тази прехласнатост по смъртта и разложението е централна в много аспекти на съвременната култура и много от текстовете на киберпънк литературата поставят пред читателите много критичен въпрос: Дали намиращото се в сърцето на готиката желание за смърт е нездраво вманиачаване, или е покана да се изправим срещу най-дълбоките страхове на човечеството? И дали това може да се прочете като подсказка, че това, от което се страхуваме, сме самите ние – непознатото, извънземното в нас?“ (Cavallaro, D. 2000: preface xiv).

Според Ищван Рони-Чисъри повествованието на Гибсън постоянно се връща към въпроса как артистите могат да

представят човешкото състояние в свят, наситен от кибертехнологии, които не само подкопават етическите и естетическите категории, но водят и до сриването на дистанцията между усета за реално социално съществуване и научнофантастичната спекулация. (Чисъри 1993).

Ланс Олсън разсъждава върху избора на Гибсън относно заглавието „Мона Лиза овърдрайв“, като го съпоставя с ренесансовия хуманизъм. „Добавяйки технологичен термин след заглавието на Мона Лиза, Гибсън обезличава и обезценява иконата на Леонардо. Едно име, свързано с хуманизма, сега се свързва с роман, в чиято сърцевина се разиграват корпоративни финансови операции. Лице, свързано с автентичната красота, сега е приложено към роман, който мултиплицира симулацията.“ (Олсън 1992).

И в трите романа, но особено в „Мона Лиза овърдрайв“, има сцени, в които читателят се пренася в козметичната хирургия. Според Дани Каваларо „тя е основна част от сюжета и освен интервенция, е и метафора на политически и идеологически феномен“ (Cavallaro, D. 2000: 112).

В последната глава, *Стил и неологизми*, е обърнато внимание на стила на Гибсън и Доктороу, а неологизмите са лексиката на киберфантастиката.

Очевидно е, че когато художественият текст е изграден на специфична тема и представя един, малко или много, по-различен свят, използването на неологизми е наложително с цел случващото се да изглежда по-достоверно. Ако текстът е чужд за определена публика предвид езика, на който е написан, това понякога води до неясноти при превода.

Текстът на трилогията на Уилям Гибсън е многократно по-усложнен от този на Кори Доктороу. Тук се има предвид не само големият брой неологизми, но и повествованието, което се оказва трудно за осмисляне и следене, според преводача.

Стилът е кинематографичен. Освен липсата на обяснения относно терминологията и неологизмите, бързото прескачане от страница в страница затруднява допълнително пълното осмисляне на текста, както и удоволствието от четенето. Именно поради тези причини книгите на Гибсън се четат по няколко пъти, за да се добие представа както за персонажите, така и за самото повествование.

Стилът може да бъде определен като моментен, за да предаде по-бързо случващото се и да бъде в унисон с атмосферата на свръхбърза кибервръзка. Според Дани Баус и Джералд Алва Милър (2012: 113) стилът и репликите на персонажите го доближават до маниера на писане на Дашиъл Хамет и Реймънд Чандлър – къси диалози, жаргонен, понякога груб език, а също и до маниера на Уилям Бъроуз с неясния му фантастичен изказ. Но това не може да се каже съвсем за повествованието. За разлика от трилогията на Гибсън, текстовете на Чандлър, макар и със забързано темпо, са изчистени и разбираеми.

Изграждането на нови светове се осъществява с нови думи. Когато се разглеждаха символите и атрибутите в приказния свят и в света на научната фантастика, стана ясно, че те са част от тяхната реалност и чрез тях героите и персонажите осмислят света, който населяват. Реалността в антиутопиите и утопиите има също друго измерение и животът се развива по свой особен начин. Иначе казано, всеки модел на света има нужда от свои маркери, от свои символи и свой език, за да съществува. Неологизмите са вид маркер или символ, част от изменящия се език, чрез който се гради реалността в киберпънк романите. Те не само изграждат по-ясен и познат свят, но и по-различен. Това, което подчертава Дейвид Кристъл в своята книга „Език и интернет“, е, че „интернет потребителите постоянно търсят нови думи, за да опишат преживяванията си, да уловят характера на

електронния свят и да превъзмогнат ограниченията в технологичната комуникация“ (Crystal 2006: 71).

Обърнато е внимание на няколко термина и неологизми, които Гибсън използва в трилогията, както и на онези, с които високотехнологичната атмосфера в някои моменти връща читателите в миналото.

Заклучение

В заключението (150-158) на дисертационния труд се обобщават резултатите от изследването и се очертават насоките за бъдещи изследвания. В зависимост от това дали водещото е езотеричното или технологичното познание, фантастичният жанр се дели на две – приказна и научна фантастика. В тази връзка, ако митологията е част от езотериката, то технологията е част от науката и съвременната идеология.

Промяната в избора на познание всъщност лежи в основата на двете успоредни линии, по които се развива този жанр – научната фантастика и приказната фантастика.

Анализирани са проблемите, които поставят Уилям Гибсън, Кори Доктороу и други фантасти, за да се достигне до извода, че светът, за който ни разказват, е разпознаваем, близък до настоящия начин на живот и теоретично, дори практически, е възможен. Той е повече научен и реалистичен, отколкото фантастичен.

Всъщност очертават се два типа ново мислене – постчовешко и ретробожествено. Онова, което слива организма ни с машината, и онова, което ни връща към искрата на чистата човечност.

Така се прокарва пътя до втората цел на настоящото изследване – промяната на човешкия образ от пълнокръвен към

кибернетичен и запазва ли се идентичността на човека зад аватара (киборга).

В хода на това изследване се установи също, че научнофантастичният жанр е жанр на промените във всяка сфера на човешкото съществуване в идеен, философски, културен и геополитически план.

В заключение може да се обобщи, че актуалността на приказната фантастика и завръщането на научната фантастика в края на ХХ и началото на ХХІ век е белег за достигане на интелектуална и духовна зрялост у човека въобще, защото той разбира и приема, че случващото се в приказките не е просто илюзия; там се крият онези мостове и черни дупки, които биха ни извели към други пространства, за да ни осветлят не само по космологичните въпроси, но и за това какво представляват хората като миниатюрни светове.

Киберфантастиката, до неотдавна пренебрегвана, би имала по-широк отзвук сред културния човек. Особено сега, когато технореволюцията е в разцвета си и промените се осъществяват твърде рязко, може да се каже, че тази литература има своето място до традиционната. Тя е значима и казва много повече от всяка друга литература за нас самите, за космоса вътре и вън от нас.

Библиография към автореферата

1. Браян Макхейл McHale, B., 2010. Elements of a poetics of cyberpunk. Последно посетен 19.01.2016

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00111619.1992.9937882?journalCode=vcr20>

2. Даунинг, Д. Downing, David C. (2005) Into the Wardrobe: C. S. Lewis and the Narnia Chronicles. New York: John Wiley & Sons Inc.

3. Доктороу К. Doctorow, C., „Will Liam Neeson and Mark Wahlberg be plugging into Neuromancer?“, 2014, Последно посетен 09.07.2016 <https://www.theguardian.com/books/2014/jul/28/william-gibson-neuromancer-cyberpunk-books>

4. Каваларо, Д. Cavallaro, D. (2000) Cyberpunk and cyberculture. New Jersey: The Athlone Press

5. Каку, М. (2006) Паралелни светове. София: Бард

6. Каку, М. (2011) Физика на бъдещето. София: Бард

7. Кристъл, Д. (2006) Crystal, D. Language and the Internet. NY: Cambridge University Press

Dick, Ph. (2002) Minority Report. NY: Pantheon Books

8. Кръстева, С. (2014) Единствено в Европа идентичността не се издига в култ, а стои като въпрос. //Литературен вестник, 2014, №12. Последно посетен 05.07.2016.

https://litvestnik.wordpress.com/2014/03/31/%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%BD%

[D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BE-%D0%B2-%D0%B5%D0%B2%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B0-%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%82%D0%B0-%D0%BD%D0%B5/](https://litvestnik.wordpress.com/2014/03/31/%D0%B5%D0%BD%D0%BE-%D0%B2-%D0%B5%D0%B2%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B0-%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%82%D0%B0-%D0%BD%D0%B5/)

9. Милър Дж. А. (2012) Miller, G. Alva. The eversion of the virtual: Postmodernity and control societies in William Gibson's Science fiction of the Present. – In: Exploring the Limits of the Human through Science fiction. Palgrave Macmillan, NY, p. 99-128

10. Николнича, М. (1992) Човекът утопия. София: Св. Климент Охридски

11. Олсън, Л. (1992) Olsen, L., Mona Lisa Overdrive. Последно посетен 23.01.2016. <http://www.lanceolsen.com/monalisaoverdrive.html>

12. Сапарев, О. (1988) Станислав Лем. Избрани произведения в два тома, том.1. София: Народна младеж

13. Славов, Ат. (2009) Краят на историческия човек. – В: Алманах ФантAstika 2008. София

14. Стоянова, Л. (1995) Стоянова, Л. Странният жанр. София: Св. Климент Охридски

15. Тамарченко, Е. (1987) Тамарченко, Е. 1987. Уроки фантастики. Последно посетен 17.11. 2015
<http://www.litmir.co/br/?b=42280>

16. Феър, Б. (2005) Fair, B., Stepping Razor in Orbit: Postmodern Identity and Political Alternatives in William Gibson's Neuromancer. Последно посетен 09.03 2016.

https://www.researchgate.net/publication/251818953_Stepping_Razor_in_Orbit_Postmodern_Identity_and_Political_Alternatives_in_William_Gibson%27s_Neuromancer

17. Фукуяма, Фр. (2002) Нашето постчовешко бъдеще. София: Обсидиан

18. Хани, У. (2006) Haney, W. Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman. NY: Rodopi B.V.

19. Чисьри-Рони, Ищван (1993) Ronay - Csicsery Jr. I., Brian McNale. Constructing Postmodernism. Последно посетен 25.01.2016. http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/icr61.htm

Публикации от докторанта:

1. Технологичното бъдеще в романите на У. Гибсън и К. Доктороу през погледна на физика Мичио Каку. – В: сп. Езиков свят, Т.12, Благоевград, кн.1/2014., с. 74-79

2. Езикът, четенето и публикуването в интернет среда // Виртуална култура“ – е-списание, 2015, бр.16

<http://megdanbg.com/statii.php?cat=175&arx=16&id=448>

3. Научната фантастика като не-фантастика – подготвя се за печат

4. Киберпънкът – сбъдващата се научна фантастика // Киберекология – е-списание, 2017 <http://cyberecology-bg.com/%d0%ba%d0%b8%d0%b1%d0%b5%d1%80%d0%bf%d1%8a%d0%bd%d0%ba%d1%8a%d1%82-%d1%81%d0%b1%d1%8a%d0%b4%d0%b2%d0%b0%d1%89%d0%b0%d1%82%d0%b0-%d1%81%d0%b5-%d0%bd%d0%b0%d1%83%d1%87%d0%bd%d0%b0-%d1%84%d0%b0%d0%bd/>

5. Човешкият образ в киберсвета на Уилям Гибсън – подготвя се за печат

Участия в семинари и научни конференции

1. „Пловдивски четения“, октомври 2013г. ПУ „Паисий Хилендарски“ – Пловдив

2. Българо-скандинавска конференция „Учене през целия живот“, 4 - 7 юни 2014, Слънчев бряг

3. Конференция на SIETAR България в СУ с доклад „Езикът, четенето и публикуването в интернет среда“, юни 2014 г.

4. Семинар „Превеждаме за Европа“ в Европейски парламент, София, април 2016

5. „Майски четения“, май 2016 ЮЗУ „Неофит Рилски“ - Благоевград

6. 5-та Международна конференция по Дигитална култура и общество, 3-4 ноември 2017 г. ЮЗУ „Неофит Рилски“ - Благоевград