

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В "МАЛЕНЬКОМ РОМАНЕ" А.БОРОДЫНИ "СПИЧКИ"

© З.Н.Серова

Данная статья посвящена творчеству одного из современных отечественных писателей А.С.Бородыни. На примере "маленького романа" "Спички" рассматриваются жанровые возможности так называемой киберлитературы, позволяющие автору, бесконечно варьируя сюжет своего произведения, подчеркнуть принцип существования множественности истин, принципиальную незавершенность происходящего.

Ключевые слова: жанровые трансформации, киберлитература, компьютерная игра, виртуальная реальность.

Имя современного отечественного прозаика А.С.Бородыни известно достаточно ограниченной читательской аудитории. Вместе с тем его путь в литературе начался еще в 80-е годы, в последующие десятилетия были опубликованы фантастическая повесть "Три романа", произведения "Обратная перспектива", "Ничтожное заключение", "Ремонт в городе", "Парадный мундир кисти Малевича", рассказы "Обманки", "Цепной пес" и, наконец, "маленький роман" "Спички", о котором пойдет речь в данной статье.

Публикация этого романа в журнале "Новый мир" за 1993 год не осталась без внимания критики, произведение было даже номинировано на Буковскую премию, хотя до финала так и не дошло. Однако кроме нескольких критических откликов (Е.Лямпорт, И.Роднянская) глубоко и всесторонне творчество А.Бородыни, и в частности роман "Спички", не исследованы.

Для нас в плане интересующей темы особенно примечательно авторское определение жанра, в котором несмотря на демонстративное маркирование определения "маленький", объем сохраняется за счет бесконечного варьирования сюжета. На современном этапе развития литературы, когда жанр романа, с точки зрения многих исследователей, переживает если не кризис, то серьезные трансформации, в результате которых в определенной мере изменяется само представление о его жанровых особенностях, обращение к данной проблеме довольно актуально.

Итак, цель данной статьи – рассмотреть, как, используя жанровые возможности так называемой киберлитературы (термин А.Бородыни), автор бесконечно проигрывает жизненные сценарии своих героев, подчеркивая принцип существования множественности истин.

Структурным "скелетом" сюжета становится смерть в различных вариациях: речь идет о по-

хоровах проститутки Жанны-Светки, которая то ли сама отравилась газом, то ли ей в этом помогли. При этом исходная ситуация, ставшая основой произведения, принципиально незначительна, это всего лишь некая игра, в которой героям предложено как-то проявить себя в соответствии со своей ролью.

Так, вслед за Светкой в том же духовом шкафу неожиданно застревает и тоже отравляется газом следователь, пытавшийся понять, что видела девушка в последний момент своей жизни, и в результате погибает сам. Затем происходит некий сдвиг в развитии сюжета: в квартире покойной вместо следователя оказывается герой по имени Володечка, который находит в духовке дневник покойной, указывающий на истинного виновника смерти девушки – некоего Зазу, образ которого "слеплен" из узнаваемых деталей: "золотые зубы", волосатые руки в перстнях, готовность купить вся и все. Володечка убивает его, а затем сам принимает яд. Согласно третьему варианту сюжета одна из подружек Светки спасает подростка, переодевает его в женщину, везет в машине своего бывшего любовника на его дачу, где устраивается костюмированная оргия, во время которой проститутки лишают Володечку девственности. Далее следуют все новые и новые сюжетные вариации на тему смерти, и в результате создается впечатление, что все произошедшее было просто частью компьютерной игры подростка-сутенера Володечки. Граница между "было" и "не было" окончательно размывается.

Следует отметить, что авторский интерес ко всему мертвому, исчезающему подчеркивается уже названием романа – "Спички", отражающим кратковременность всего сущего. Не только герои романа, но и сама воссоздаваемая в очередном "маленьком" сюжете реальность легко вспыхивает и сгорает, оставляя место для следующего игрового фантазийного витка.

Кстати сказать, и словосочетание "компьютерная игра" по отношению к данному тексту также употребил сам А.Бородыня, комментируя столь свободное варьирование одной и той же ситуации в пределах одного произведения. И это весьма точное определение, поскольку его герои не воспринимаются как живые люди, перед нами действие с участием неких механизмов, кукол. Они вскрывают себе животы, стреляются, травятся газом, таблетками, погибают, но им невозможно сочувствовать. То, что перед нами манекены, движущиеся механизмы отчетливо видно уже в сцене поминок. Приведем несколько цитат: "Сумасшедшая музыка на губах и тарелках, на вилках и ножах, смешанная с разнобойным пением без слов, заводила присутствующих, объединяя всех в один цельный *веселящийся механизм*" <Здесь и далее выделено мною – З.С.> [1: 10]; "Проститутки, лишенные макияжа, с серыми лицами недоделанных *фабричных кукол*..."; "*Недоделанные куклы* пытались расшевелить их, они задирали траурные черные юбки, вытаскивая под электрический свет длинные красивые ноги, заголяя частично свои, по европейскому стандарту содержащиеся груди с большими твердыми сосками, но ничего не помогло: *как выключенные механизмы* барабанщики, трубачи и тромбонисты вяло сидели за столом. <...> Помогла водка. Горючее, ... влитое в эти *малоподвижные машины*, заставило их сперва сдвинуться с места, а потом заговорить, загоготать", "*кукла* не хотела вертеться и не вертелась, да это и было невозможно под мощным спиртовым молотом, накрывшем ее"; "медленно стягивались за стеклом автобуса, как на экране дисплея *ожившие* в программе *рисунки*, приглашенные на поминки живые лица <...> Проститутки *были как спички со струганной серой*" [1: 14-15].

В приведенных цитатах обратим внимание на то, как утрируется, доводится до гротеска механистичность изображаемого мира. Автор подчеркивает неподвижность этих людей-машин ("выключенные механизмы", "малоподвижные машины"), их неестественность ("недоделанные фабричные куклы"). Ожить они могут лишь на время, подчиняясь воле невидимого кукловода, поэтому и возникает эффект фигур, движущихся на экране дисплея.

Общую картину механистичности происходящего дополняют и имена персонажей. Так, имена отца покойницы – Николая Николаевича – и следователя – Михаила Михайловича – словно дублируют друг друга, выражая автоматизм жизни. Достижению этого эффекта способствует и обилие штампов, клишированных фраз в их речи. Например, отец покойной – Николай Ни-

колаевич, размышляя о том, как он будет жить в квартире, в которой погибла его дочь, заявляет, что покойники – не главное: "Столица главное! Родина наша ненаглядная, святая" [1: 15].

Также в духе советской риторики Николай Николаевич говорит и на похоронах собственной дочери: "Товарищи, я в Москве! Москва – столица. Москва, как горящая спичка, зажигает все наше большое государство пламенем радостного труда, а ваш труд, товарищи красивые женщины, не глядя на то, что центральная пресса слегка против, я тоже одобряю" [1: 15]. Комический эффект создается здесь за счет того, что эта пафосная речь у могилы Светки обращена к проституткам ("товарищам красивым женщинам"), чей "радостный труд" "одобряет" Николай Николаевич.

Полна клише и речь следователя Михаила Михайловича. Например, допрашивая мальчику-пиромана Геночку, он заявляет: "...ты что, советскую власть не любишь, может быть, ты людей не любишь или ты материальные ценности ненавидишь?" [1: 13].

В романе А.Бородыни "Спички" создается гротескный образ мира, в котором отсутствует живое слово, где нет места для любых проявлений духовности, где произошла подмена жизни игрой, человека ролью.

Поскольку герои романа лишены живого начала, граница между живым и мертвым размывается. Подруги Светки, вынося гроб, разговаривают с ней, как с живой: "Тяжелая Жанка какая стала! Невеста! – зло улыбнулась Оля. – Ты что думаешь, мы тебя вот так, три дуры, на руках на кладбище в загородную зону понесем? Покойница не отвечала" [1: 3].

В плане гротескного смешения живого и мертвого особенно показателен эпизод, когда убитого Зазу решают взять на похороны Жанны, чтобы он смог с ней попрощаться: "Он должен стоять! – отчего-то решил за всех Николай Николаевич, и покойного Зазу Акоюна прислонили, придерживая с двух сторон, к какому-то безымянному гранитному надгробью. Он стоял так, с незакрытыми никем глазами, с уже закостеневшими на груди руками, и смотрел на то, как мелькают лопаты и медленно и чинно опускается в узкое черное пространство своего последнего жилища белый гроб, увитый красными искусственными цветами. – А вас за это, папа, посадят, – пискнул сбоку от Николая Николаевича детский неуверенный голосок... – Посадят за издевательство над прахом! – Ну ты что, какое тут издевательство, если жениха привезли проводить невесту в последний путь. У нас в деревне всегда так делают" [1: 31].

Неудивительно, что и поминки превращаются в оргию, где на столе пляшет голая проститутка, где поют похабные песни и беснуются под музыку, где отец покойной пристаёт к женщине с неживым лицом и блестящими глазами (технику из жилуправления) понимая, что "если он хочет квартиру Светкину заполучить, то получится это только в комплекте с данной Зинаидой, и чем любовь их будет крепче, тем прописка менее временной" [1: 13].

Взаимопереходы бытия и небытия в виртуальном мире этой прозы свидетельствуют не только о художественном, но и философском, этическом сдвиге, связанном с освобождением от причинно-следственных связей, с исчезновением логической кривой. Поскольку персонажи произведения словно примеряют на себя различные маски, это позволяет в образе одного героя развить и воплотить различные жизненные сценарии. Так, образ подростка Володечки в романе Бородыни трансформируется многократно: то это чистый и ласковый подросток, девственник, то убийца, то самоубийца, то убитый, то пресыщенный плотскими удовольствиями циничный сутенер.

Зыбкость физических и психических очертаний личности акцентирует идею ее амбивалентной текучести, бесконечной многоликости. Отсюда и демонстрация пространственно-временных метаморфоз, ведущих к инобытийности. Отелеснивание снов, галлюцинаций, подсознательного создает некий замкнутый цикл, обеспечивающий беспрепятственные взаимопереходы реального и нереального.

Итак, подведем некоторые итоги. Композиция "маленького романа" "Спички" А.Бородыни определяется принципом взаимозаменяемости "файлов"-эпизодов в корневом сюжете-каталоге "игра и убийство". Авторская фантазия произвольно перемещается от персонажей-масок к их функциям. С одной стороны, линии развития сюжета резко обрываются, с другой стороны, используя возможности компьютерной памяти, автор бесконечно варьирует жизненные сценарии судеб своих персонажей, демонстрируя принципиальную незавершенность происходящего.

1. *Бородыня А.* Спички // Новый мир. – 1993. – №6. – С.3-63.

VIRTUAL REALITY IN "THE SMALL NOVEL" BY A.BORODINYA *MATCHES*

Z.N.Serova

The article is dedicated to the works of one of contemporary Russian writers A.Borodinya. On the example of his "small novel" *Matches* we study the genre opportunities of the so called cyber literature that allows the author to make constant changes in the plot of his book to emphasize the principles of multiple truths and incompleteness of what is going on.

Key words: genre transformations, cyber literature, computer game, virtual reality.

Серова Зинаида Наримановна – старший преподаватель кафедры литературы и межкультурной коммуникации Казанского государственного университета культуры и искусств.

E-mail: zinaida-serova@yandex.ru

Поступила в редакцию 09.10.2010