

ЕСХАТОЛОГІЧНА МОДЕЛЬ ХУДОЖНЬОГО СВІТУ В ПОВІСТЯХ М. БРИНИХА

Світлана ПІДОПРИГОРА

Миколаївський національний університет імені В.О. Сухомлинського

У статті йдеться про особливості художнього моделювання апокаліптичного бачення кібертехнологій у повістях М.Бриниха (“Електронний пластилін”, “Шахмати для дибілів”, “Цейтнот доктора Падлюча”). Наголошується, що винаходи IP-технологій, за авторською концепцією, є носіями дегуманізуючого демонічного начала. Автор вдається до іронії та пародіювання, гротеску, щоб акцентувати на катастрофічній деформації моральних категорій в добу домінування масової культури. У персонажній системі творів, зокрема в повісті “Електронний пластилін”, діють образи-маски. Циклічний художній час не дає можливості героям вирватися із замкненого кола власного апокаліпсису.

Ключові слова: постмодернізм, есхатологічна модель світу, циклічний час, варіації, пародія, іронія, масова культура

В статье речь идет об особенностях художественного моделирования апокалиптического видения кибертехнологий в повестях М.Бриниха (“Электронный пластилин”, “Шахматы для дебиллов”, “Цейтнот доктора Падлюччо”). Отмечается, что изобретения IP-технологий, по авторской концепции, являются носителями антигуманного демонического начала. Автор прибегает к иронии и пародированию, гротеску, чтобы акцентировать на катастрофической деформации нравственных категории в эпоху доминирования массовой культуры. В персонажной системе произведений, в частности в повести “Электронный пластилин”, действуют образы-маски. Циклическое художественное время не дает возможности героям вырваться из замкнутого круга собственного апокалипсиса.

Ключевые слова: постмодернизм, эсхатологическая модель мира, циклическое время, вариации, пародия, ирония, массовая культура.

The article deals with features of art modeling of apocalyptic vision of cyber technologies in stories by M. Brynyh (“Elekronnyy clay”, “Chess for fuck”, “Dr. Padlyuchcho’s time trouble”). It is noted that the invention of IP technology is non humanistic demonic creation. The author uses irony and parody, grotesque, to focus on catastrophic deformation of moral categories in a days of domination of mass culture. In image system of stories, including the novel “Electronic clay”, are images-masks. Cyclic artistic time does not allow the heroes to escape from the vicious circle of its own apocalypse.

Keywords: Postmodernism, eschatological model of the world, cyclic time variations, parody, irony, popular culture.

Майбутнє людства цікавило не одне покоління митців. Біблійне пророцтво Іоана Богослова про кінець світу художньо осмислювалося в мистецьких та філософських творах, розкриваючи трагічність людського існування та даючи надію на спасіння. Однак апокаліптичне світовідчуття набуває нового відтінку в постмодерну епоху, коли все підлягає перегляду та неодмінному іронізуванню, супроводжується постійним бланзуванням (наприклад Ю.Андрухович).

М.Бриних як письменник-постмодерніст, продовжуючи традиції київської іронічної школи, вибудовує своєрідну есхатологічну модель світу, передаючи катастрофізм сьогочасної епохи з її засиллям IP-технологій. У його творах вже фігурує штучний інтелект як виконавець диявольської волі, руйнівник духовної організації людини. Так дослідники (Б.-О.Горобчук, Т. Трофименко, Д. Шульга, О. Хвостова), намагаючись охарактеризувати та пояснити авторську манеру письма, відзначають зацікавленість прозаїка апокаліптичними мотивами, що більшою чи меншою мірою виявляються в кожному творі (“Шахмати для дибілів”, “Цейтнот доктора Падлюча”, “Хрустальна свиноферма”). У повісті “Електронний пластилін”, як зазначає Т. Трофименко, головна інтрига також має есхатологічний характер [7]. Однак не була окреслена специфіка побудови есхатологічної моделі світу у творах М. Бриниха, що й зумовлює актуальність обраної теми.

Мета даної розвідки – дослідити домінантні риси есхатологічної моделі, яку подає М.Бриних у таких повістях, як “Електронний пластилін”, “Шахмати для дибілів?” та “Цейтнот доктора Падлюча”.

Методологічну основу дослідження склали праці вітчизняних та зарубіжних вчених, присвячені особливостям розвитку постмодернізму та аналізу творчості постмодерних письменників, зокрема М. Бриниха.

У повісті “Електронний пластилін” боротьба двох антагоністичних сил (Бога та диявола) подається крізь призму кіберкультури. На перший план виступають стосунки людини та комп’ютерної програми, що набуває ознак мислячої істоти. Жанровий різновид повісті можна визначити як кіберпанк, оскільки саме в таких творах розмиваються межі між біологією і технікою, художній світ постає як своєрідна антиутопія, де високий технологічний розвиток часто межує з глибоким духовним занепадом та соціальним розшаруванням [4]. Текст “Електронного пластиліну?” ніби унаочнює всі постулати постмодернізму: твір визначається децентралізацією, розпорошеністю смислів, іронічним оперуванням дискурсами та мовними кодами, в чому відлунує есхатологічний

конфлікт. Автор пропонує читачеві скласти з розрізнених шматочків, фраз, цитат, алюзій і тому подібного матеріалу цілісну картину, саме такий підхід, як відзначає Я. Поліщук [7, с. 13], характерний для постмодерної рецепції. У творі йдеться про множинність реальності, де важко, а то й не можливо, відмежувати дійсність від вигадки, про загубленість людини, яка живе у вимірах масової культури, в комп'ютеризованому світі, де нівелюються загальнолюдські цінності.

Читач твору з уривків інформації розуміє, що більшість героїв за сферою своєї діяльності або за захопленнями пов'язані із комп'ютерними технологіями. Іван Гаккерель (він же Ден, Маруся Чурай, Іван Гаків), Борис Сарматов у вільний час програмують комп'ютерні іграшки, в які можна переселяти свідомість. Персонажі, які ведуть доволі нудне життя, мають шанс прожити ще одне в електронному форматі, при цьому кількість перевтілень необмежена. Вони начебто одягають маски, прагнучи бути іншим, тобто бути не собою. Однак у низці "колеса" реінкарнації сталою залишається визначальна риса (патологія), яка робить їх впізнаваними й за умови зміни зовнішності та контексту. Так, Іван Гаккерель має рожеві зуби, Машулі – прагне здійснити вчинок, під яким вона розуміє самогубство, Коля – любить різати плоть. У цьому вбачаємо використання прийому варіації, коли одна сутність має багато похідних, що схожі на неї за ключовою ознакою.

Але творці програми не попереджають своїх клієнтів про можливість системної ізоляції, коли повернення до реального світу відкладається на невизначений термін: людська свідомість залишається в системі, а на тіло чекає фізична смерть. Назви розділів (чи скоріше уривків) книжки засвідчують все більше занурення героїв у нетрі програми, з якої немає виходу (наприклад "Крок всередину", "Програма безвідповідальності (скріншот)", "Ентропія росте", "Ще крок всередину", "Подалі від входу", "Існує така музика, яка не закінчується").

Отож, М.Бриних, відмовляючись від цілісного сюжету, буде твір із незакінчених сцен життя людей (оповідь може вестися як від I особи, так і від III) та в окремих розділах вміщує роздуми персонажа (його ім'я не вказується), який є носієм авторської оцінки, про сучасну масову культуру, зокрема й літературу. Здається, що ці роздуми і є своєрідним ключем до розуміння авторського задуму. Так, на думку авторського речника, сучасна масова культура немає "нічого святого?", тому що «бурлескний світ розворушив бурлескне мистецтво. Коли нікому не треба правди, істини і чогось такого, щоби ради цього "такого" можна

було не лише померти, але й жити... минуло стільки довжелезних років, протягом яких світ давився ціннотами, що – за всіма законами буттєвої економіки – настало перевиробництво" [1, с. 61]. Прикладом такого "перевиробництва" може слугувати й сам твір "Електронний пластилін", оскільки сучасні еклектичні романи визнаються "блювотинням Господнім". Сучасність та її орієнтири протиставляються минулим цінностям, насамперед моральним категоріям, основи яких закладалися Біблією.

Також творці програми "безвідповідальності", акцентуючи на знеціненні святості духовного в сучасному світі, претендують на місце в "домашньому іконостасі", захоплюючись своїм витвором. Вони хочуть звільнити людей від глобальних смислів, оскільки "Бердяєв, Толстой? Наплодили ідей, гранітно-мармурових і непорушних, як Старий Заповіт, – і де ж вони, ті ідеї?" [1, с. 59]. Саме завдяки відкиданню загальнолюдських цінностей, комп'ютерна гра є гнучкою, "пластиліною", змінною, непостійною, і це в врешті-решт знищує індивідуальність персонажів, які стають заручниками "довбаного колеса реінкарнації". Також інформаційна епоха задовольняє потребу людини в спілкуванні та знаннях, але автор іронічно гіперболізує прагнення людини засвоїти всю інформацію. Наприклад, Коля "читав УСЕ. Не лише медичну літературку, яка становила його звичайний щоденний харч, а геть усе, що потрапляло йому до рук. Він не розрізняв (й аж ніяк не протиставляв) фахову літературу та белетристику, довідники акушерів-гінекологів та тлумачні словники, жовті газети та енциклопедії. Весь цей божевільний обвал текстів, що його годі уявити, він сприймав, як цілісний потік украй необхідної інформації. Материк мудрості? [1, с. 122]. Інший персонаж має хворобливу манію передплачувати багато товстих журналів та газет, чим засмучує поштарку. І не може себе примусити більше цього не робити. Проте хаотичність та безглуздя світу не впорядковується завдяки тій інформації, яку герої отримують через мас-медіа. Це не рятує їх від невизначеності.

У повісті автор вдається до пародійного, гротескового обігрування традиційних сюжетних схем, які складають основу детектива, трилера, бойовика, фільму жахів, фентезі і под. Наприклад, герої пішли в ліс і знайшли покинутий будинок, в підвалі якого розкладаються мертві тіла, і вони здогадуються, що на них чекає така ж доля. У насиченні твору різноманітними кліше, частому обриванні сюжетної лінії на кульмінаційному моменті вбачається певна пародія на масову культуру, на той спосіб життя, який нею програмується. При цьому впадає в очі й надмірне акцентування на темі смерті, послугування чорним гумором.

М. Бриних, керуючись категоріями масової культури, виводить тему смерті за загальноприйнятими межами, робить із неї буденне явище, де смерть іншого нікого не засмучує. Адже з таким ставленням до смерті ми стикаємося переглядаючи популярні фільми, граючи в комп'ютерні ігри. Відносно байдуже ставлення до несправжньої смерті (знаємо, що у фільмі та грі ніхто насправді не вмирає) переноситься на реальну. І тоді люди стають жорстокими та цинічними, бездуховними. Так Коля, працюючи в морзі, продає мертві тіла людей одному спонсору, який з них робить витвори мистецтва. Він бачить у своїх діях лише позитив, адже “люди зможуть переосмислити фундаментальні речі – ось що найголовніше! Вони побачать, що навіть смерть можна утилізувати, вивести за рамки ритуальних, суто релігійних уявлень?” [1, с. 54]. Але чи “утилізація смерті?” зробить людей щасливими, а світ гармонійним та духовним? Це питання виникає перед читачем, а не перед Колею, бо його мета – переосмислити традиційні цінності, він не замислюється над тим, до чого це може привести.

Патопоетичність виявляється і в тому, що події часто розгортаються вночі, місцем дії стає морг, майже всі сценарії закінчуються смертю персонажів (вбивство, самогубство, нещасливий випадок). Водночас дійові особи не можуть відійти від сценарію, за яким запрограмоване вбивство чи самогубство, бо власна смерть чи смерть іншого для них вихід. Тільки от куди? У наступний сценарій, який також має закінчитися чиеюсь смертю. У цьому і полягає системна помилка, влада Жовтого з краплями – своєрідного втілення диявола в XXI столітті. Кожен герой переживає персональний апокаліпсис і так має відбуватися, поки їх не ліквідує “відділ патогенних нейротехнологій?”.

Окрім того, що автор показує смерть персонажів у різних сценаріях, він ще й прискіпливої уваги надає і самому процесові смерті, фіксує поступові тілесні деформації, які призводять до зникнення персонажа. Наприклад, у Вови Карловича “Спершу ... вилізли очі: вони випухали і роздувалися, молоко білків репалося, тріщини заливала коричнева кров; простір заповнили запахи гнилого м'яса..... тіло гепнулося на підлогу і почало втрачати форму; хребет плавився, наче цукор в ложечці над газовим полум'ям; ще кілька хвилин і тулуб став зовсім рідкий; гарячим шоколадом він скапав у шпарини” [2, 130]. Автор смакує деталями, йому не лише треба констатувати смерть, але й потрібно розповісти, як вона відбувалася, активізуючи смакові, нюхові та візуальні відчуття реципієнта. Прикметно, що фізичні трансформації персонажів починаються

саме з очей. Це наштовкує одного з героїв на роздуми: “Невже це означає, що й без душі можна непогано прилаштуватися принаймні в одому зі світів?” [2, 197].

У розділі “INPUT/OUTPUT” автор збирає дійових осіб в одному місці – потязі – і зводить декілька “сценаріїв” в один вузол: тітонька розказує про випадки з життя знайомих і незнайомих людей. У цих розповідях читач впізнає персонажів, про які йшлося раніше і які здатні покалічити або позбавити життя інших, тому що, як робить висновок та ж тітонька, “время таке, диявол людей на каждом шагу іскушає” [1, с. 222]. Поїзд не доїжджає до місця призначення – його знищує Жовте з краплями, породження системної помилки. У ході розслідування з'ясовується, що загиблі люди були мертві ще до того, як сіли в потяг.

Однак на цьому низка перетворень не завершується, як сигналізує назва останнього розділу – “Існує така музика, яка не закінчується”. Розслідування причин катастрофи потяга проводить майор Іван Гакків, в якому вгадуються риси Іван Гаккереля. Отже, персонажі знову змушені проживати наступний сценарій, розв'язка так і не відбувається, індивідуальному апокаліпсису кожного надана можливість безконечно продовжуватися. Тобто художній час твору є циклічним, що простежується в повторюваності ситуацій, постійній впізнаваності персонажів.

Як бачимо, у комп'ютерній програмі закладені кліше та сценарії масової культури, що породжують Жовте з краплями, яке знищує духовну / божественну сутність людини, є втіленням демонічного начала в інформаційному суспільстві, де розмивається межа між віртуальним та реальністю.

Відкритим залишається питання, чи потрібне спасіння людям епохи “кризи ужиткового сприйняття”, “дисфункціональності дійсності”, “вечерпаності формотворчості?”, коли мертві тіла стають матеріалом для витворів мистецтва, а унітази експонують на виставці “Розчленування сенсів”. Як підсумовує авторський речник “Художники творять унітази, унітази творять художників. І нікому це не набридає. Нікому не набридає проживати уривки чужого життя, вибрані з безкоштовних каталогів” [1, с. 232].

У повісті “Цейтнот доктора Падлюча” розгортаються події, про які йшла мова в попередньому творі автора – “Шахмати для дибілів”. Тут продовжує набирати обертів протистояння між Богом та дияволом за право керувати долею світу. Причому не останню роль у цій боротьбі (як це видно і з назв) виконує гра в шахи, оскільки ворогуючі сили

мають зіграти вирішальну шахову партію. За Бога буде грати Міша як найталановитіший шахіст, за антихриста – штучний інтелект, винахід ІТ-технологій, у які “діавол лічно вложив агрономні бабки” [3, с. 135]. Моделюючи конфлікт божого та диявольського, автор наголошує на “негативному впливові науково-технічного прогресу на суспільство, коли комп’ютер стає необхідним предметом у кожній сім’ї, мережа Internet поглинає все більше користувачів і віртуальне спілкування починає домінувати над “живим” [6, с. 73]. Кінцесвітна настроєвість повісті послаблюється комічними ситуаціями, в які потрапляють герої, та своєрідним штучним суржиком, яким написано твір. Автор іронічно обігрує та пародіює традиційні уявлення про кінець світу, що побутують у масовій культурі та широко реалізуються в художніх фільмах (наприклад, “Післязавтра”, “Армагедон”, “П’ятий елемент” і под.).

Художній час повістей теж є циклічним, оскільки повторюваною є партія за долю світу, яка відбувається кожного століття та її результат. Як ми розуміємо, переможцем є диявол. Так Міша, коли програв партію, то нічого не змінилося, світ не перевернувся і не “загорівся від апокаліптичних потрясінь”. Тобто виходить, що існування людства так і проходить у вимірах апокаліпсису багато століть, бо ще не було жодної виграшної партії. Все знову відбувається по колу.

Отже, есхатологічна модель художнього світу повістей М.Бриниха вибудовується із залученням вимірів кіберкультури. Демонічне співвідноситься з технологізованим, комп’ютеризованим. Масова культура та цінності, що нею нав’язуються, підлягають іронізуванню та пародіюванню, оскільки посилюють катастрофізм ситуації, примітивізуючи та спрощуючи основні моральні категорії, на яких тримається віра людини в подальший розвиток, спасіння. Персонажі повістей не можуть розірвати коло циклічного часу, тому безконечно переживають власний апокаліпсис.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бриних М. Електронний пластилін : Повість / М. Бриних. – К. : Факт, 2007. – 224 с.
2. Бриних М. Цейгнот доктора Падлючча (Шахмати для дибілів – 2) / М. Бриних // Кур’єр Кривбасу. – 2011. – № 258—259. – С. 3–51.
3. Бриних М. Шахмати для дибілів : роман-посібник / Михайло Бриних. – К. : Факт, 2008. – 144 с.

4. Кіберпанк [Електронний ресурс]. – Режим доступу : (10.10.2012)
5. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І.Ковалів. – К. : Академія, 2007. – Т.2. – 2007. – 608 с.
6. Підпригора С. В. Художні експерименти Михайла Бриниха : роман-посібник “Шахмати для дибілів” / С. В. Підпригора // Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В.О.Сухомлинського. Філологічні науки : Зб. наук. пр. – Миколаїв : МНУ імені В. О. Сухомлинського, 2010. – Вип. 6. – С. 70–74.
7. Поліщук Я. Між модернізмом і постмодернізмом / Я. Поліщук // Філологічні семінари. Типи художньої творчості в епоху постмодернізму : реальність чи віртуальність. – Вип. 5. – К., 2002. – С. 13.
8. Трофименко Т. “Шахмати для дибілів” – апокаліпсис для публіки [Електронний ресурс] / Тетяна Трофименко. – Режим доступу : <http://artvertep.dp.ua/news/7108.html> (10.10.2012)

СПЕЦИФІКА МЕРЕЖЕВОЇ ПОЕЗІЇ Ю. ЗАВАДСЬКОГО

Юлія ПОЧИНОК

Львівський національний університет імені Івана Франка

Ю. Завадський звертається до традицій мережевої та візуальної літератури, котра надає можливість читати текст у будь-якому порядку і при цьому зберегти зміст збірки. У творчості поета ми бачимо, що мережева зорова поезія є не лише поєднанням вербальних та невербальних одиниць, але й новим типом літературного тексту, в якому, як вважає сам автор, на рівних правах поєднуються різні виражальні засоби з різними вимогами щодо їх сприймання. Що ж до конкретної поезії, то її мета – увиразнити графічну сторону мовного знака, перетворити текст на об’єкт споглядання.

Ключові слова: мережева поезія, конкретна поезія, гіпертекст, анімаційні тексти, лєтричні вірші.

Ю. Завадский обращается к традиции сетевой и визуальной литературы, которая дает возможность читать текст в любом порядке и при этом сохранить концепцию книги. В творчестве поэта мы видим, что сетевая зоровая поэзия есть не только сочетание вербальных и невербальных единиц, но и новым типом литературного текста, в котором, как считает сам автор, на равных правах сочетаются разные выразительные средства с разными условиями их восприятия. Что касается конкретной поэзии, то ее цель – подчеркнуть графическую сторону языкового знака, превратить текст в объект созерцания.

Ключевые слова: сетевая поэзия, конкретная поэзия, гипертекст, анимационные тексты, лєтрические стихи.