

## Літературознаўства

УДК 821.162.1 М. Брыних, Я. Дукай

### СПЕЦИФИКА НЕОМИМЕСИСА В ПОВЕСТИ М. БРЫНІХА «ЭЛЕКТРОННЫЙ ПЛАСТИЛИН» И РАССКАЗЕ Я. ДУКАЯ «КТО НАПИСАЛ СТАНИСЛАВА ЛЕМА?»

**И. В. Кропивко,**  
*кандидат филологических наук,  
доцент кафедры украинской  
литературы Днепропетровского  
национального университета имени  
Олеся Гончара (Днепр, Украина)*

Поступила в редакцию 24.03.17.

UDC 821.162.1 M. Brynych, Ya. Dukaj

### SPECIFICS OF NEOMIMESIS IN THE SHORT NOVEL «ELECTRONIC CLAY» BY M. BRYNYH AND J. DUKAJ'S STORY «WHO WROTE STANISLAW LEM?»

**I. Kropyvko,**  
*candidate of Philology, Associate Professor  
of the Department of Ukrainian Literature,  
Dnipropetrovsk National University  
named after Oles Honchar  
(Dnipro, Ukraine)*

Received on 24.03.17.

В статье рассматриваются явления неомимесиса в постмодернистских текстах украинской и польской литературы. Показано, что прототипом миметической деятельности является не реальная действительность, а виртуальные миры. В повести «Электронный пластилин» М. Брыниха и рассказе Я. Дукая «Кто написал Станислава Лема?» они представлены экзистенциальным опытом Другого и пространством знака. Специфика неомимесиса обоих текстов обусловлена вниманием их авторов к изображению психических реалий новых форм (бес)телесного существования личности в постапокалиптическом мире на фоне сюрреалистически изображенной действительности на основе виртуальной симулятивности.

*Ключевые слова:* неомимесис, постмодернизм, мимесис опыта, эффект реальности, Я. Дукай, М. Брыних.

The article investigates the specifics of neomimesis in postmodern texts of Ukrainian and Polish literatures. It is demonstrated that virtual worlds but not the reality become the prototype of mimetic space. There are existential experience of Another and space of sign in the short novel «Electronic clay» by M. Brynych and J. Dukaj's story «Who wrote Stanislaw Lem?» The main feature of neomimesis is that both texts caused the attention of authors to the image of forms of new mental realities the existence of (without) bodily identity in post-apocalyptic world depicted in the background of surreal reality based on virtual simulation.

*Keywords:* neomimesis, postmodernism, mimesis experience, the effect of reality, J. Dukaj, M. Brynych.

Особенности альтернативной художественной реальности зависят от картины мира, господствующей в обществе. Картина мира в современных произведениях далеко не всегда ориентирована на познание действительности. Культура глобализованного общества не ощущает препятствий в овладении пространством как реальным, так и виртуальным. Все чаще воображение писателей обращается к просторам внутренней (психической) экзистенции и виртуальным мирам альтернативного пространства. Для их отображения используются приемы неомимесиса.

Неомимесис отличается от мимесиса прототипом миметической деятельности<sup>1</sup>. Если

<sup>1</sup> Мимесис – категория, отображающая познавательную доминанту современного искусства и являющаяся

для мимесиса это была природа, то в постмодерную эпоху им становится то, что было недостижимым для логоцентристской классической культуры, а именно пространство знака и экзистенциальный опыт Другого. Нерепрезентативная природа знака наиболее репрезентативна в киберпространстве компьютер-

---

принципом репрезентации действительности как художественного мира. Мимесис – принцип подражания природе как трансцендентной ценности в литературном тексте. Категория мимесиса свидетельствует о подчинении эстетического опыта репрезентации. Неомимесис – категория, появившаяся в постмодерный период вместе с переориентацией искусства с познавательной доминанты на интерпретативную, когда стал невозможным изоморфизм между дискурсом и реальностью. Неомимесис имеет своим заданием репрезентацию не природы, а эстетического опыта, культуры как знака. Природность подменяется текстуальностью.

ной игры, совмещающей чувственный опыт восприятия виртуальной реальности и иллюзорность самого гиперпространства, лишеного объективного, «воплощенного» существования. С другой стороны, столь же чувственно воспринимается текстовое воплощение сознания автора или персонажа как неосознанный след экзистенции Другого, реального и симулятивного одновременно. Если первое создает «эффект реальности», то второе представляет мимесис опыта, однако оба апеллируют к чувственности опыта реципиента и симулятивности предмета воссоздания и создают новый тип мимесиса в литературе постмодернизма – неомимесис.

В частности, Ростислав Семкив говорит о симулятивной реальности постмодерной эпохи, выступающей прототипом миметической деятельности. Обращаясь к Ж. Бодрияру, он определяет состояние цивилизации как «ненастоящее», в котором каждый эффект является обычным, а каждая иллюзия настоящей, и акцентирует, что «эффект реальности» виртуального пространства компьютерной игры настоящий и обманчивый одновременно, поскольку физиологические процессы человека, надевающего видеолошадь, адаптируются к параметрам виртуального пространства, генерированного компьютером и которое «пространственно» не существует [1, с. 32–33]. Хенрик Чубала мимесисом опыта (его вариант обозначения явления неомимесиса) называет новое «искусство наследования», ориентированное не на принципы создания художественной реальности в соответствии с научной картиной мира и идеологическими установками, а на перцептивную способность «художественного воссоздания» живой экзистенции как вхождения в мир Другого. Это новое искусство ученый определяет как экспериментальное отражение опыта непостижимого, сопротивляющегося вербализации в традиционном позитивистски ориентированном мире, замкнутом в реалистических представлениях и актах сознания. Мимесис опыта – не познание, а созерцание и медитация вместо миметического воссоздания-наследования мира – понятийного, который невозможно замкнуть в готовых формах уже познанного [2, с. 41–45].

Таким образом, явление неомимесиса представляет новый вариант мимесиса: на месте вектора «природа – человек» возникает новый – «информация – человек» [1, с. 47]. Целью статьи является компаративный анализ специфики неомимесиса в повести «Электронный пластилин» М. Брыныха и рассказе Я. Дукая «Кто написал Станислава Лема?»

Художественный мир повести «Электронный пластилин» Михайла Брыныха построен

по принципу компьютерной игры. Читатель, находясь в ее пространстве, наблюдает за происходящим, не имея возможности проследить правила игры и принципы отбора игроков. Перед глазами читателя разворачивается сюрреалистический мир абсурда. Так, в одном из эпизодов повести ученый Вова Карлович, коллекционирующий растерянности (состояние психики), на глазах студента Коли переживает дословную «растерянность» как метаморфозу. Почти на две страницы дано описание разрушения телесности персонажа с обращением к эмпирически осязаемым деталям и метафорическим образам. Особую (де)эстетизацию описания создает соединение подробностей, характерных для украшения интерьера или экстерьера, и элементов, наполняющих мир вещной повседневности и вызывающих обычно чувство отвращения.

Автор предлагает читателю многомерный мир, открытый для множества вариантов концептуального прочтения. Абсурдным событиям дается логичное обоснование. Нарратор, один из персонажей, объясняет события вполне в традициях психолого-реалистического письма. В то же время эти объяснения ироничны, например, странное имя Машули (ударение на последнем слоге) становится одним из средств психологической характеристики героини. Девушка получает его после просмотра с друзьями французского фильма «Амели», героине которого, как и Маше, была присуща «невимовна прибацаність»<sup>1</sup> [3, с. 8]. Ирония касается также метатекстового аспекта нарративной стратегии. Очерчивая характерные особенности персонажа Коли, нарратор (на тот момент им был Гаккерель, еще один персонаж) после описания его странного увлечения (делать аккуратные разрезы на теле человека) обращается к читателю с объяснением своей позиции и указанием общей причастности к процессу создания текста: «Усе це потребує макропланів, але ж ми не будемо плямкати від захвату? Надмір фізіології – це, звісно, дуже по-кіношному, і красиво, й ефектно, але вповільнює все ж таки історію. А часу немає»<sup>2</sup> [3, с. 5].

Иногда авторский комментарий удваивается: вводится непрямой диалог с читателем, прерывающий рефлексию автора. Казалось бы, концептуализируется наличие пространственно-временных измерений отдельных персонажей, часть из которых попеременно

<sup>1</sup> Несказанная прибацанность.

<sup>2</sup> Все это требует макропланов, но мы же не будем чавкать от восторга? Излишек физиологии – это, конечно, очень по-киношному, и красиво, и эффектно, но все-таки замедляет историю. А времени нет.

получают функции нарратора и предлагают собственное видение изображенных событий. Однако можно заметить некоторые несоответствия, нарушающие логику повествования и лишаящие его возможности целостного прочтения. Так, персонаж Коля, будто пластилиновая фигурка в руках мастера, изображен то студентом-хирургом, работающим в морге, то работником завода, но всегда сохраняет пристрастие к человеческой коже.

В отдельных историях заметны ключи, которые их не объединяют, но дают читателю возможность создать собственный вариант фабулы. История знакомства Коли и Ивана Гаккереля заканчивается тем, что Иван помогает Коле грузить тела покойников для предпринимателя, названного Доктором Смертью. Философствуя, Коля замечает, что о времени вообще нельзя мыслить, так как это фиктивная величина, а деятельность доктора объясняет высказыванием из книги (которую не читал): «...Збереження плоти у зашифрованих формах, насичення життєвого простору прожитими знаками, слідами чієїсь долі, – і є суто ужиткова, практична частина, яка стосується технологій обробки і збереження плоти»<sup>1</sup> [3, с. 53]. Эта идея прочитывается как заявка на определение роли кибертехнологий в развитии сюжета.

Абсурдную сюжетно-нарративную ситуацию «три в одном», созданную в главе «Когда нужно – тебя позовут», уже после прочтения текста «Электронного пластилина» можно объяснить компьютерным сбоем (отклонением от программы игры). Метатекстовое комментирование нарратором специфики сюжета и отсутствия сюжета в современной литературе в целом не отделено от его же комментария как участника компьютерной игры (его мысли извне и внутри игры перемешаны) и мыслей бездомного как иного воплощения сознания игрока.

В повести, как и в компьютерной игре, сюжет гибок, пластичен («из пластилина») и зависит не от нарратора или создателя игры, а от ее участников, то есть самих персонажей, не связанных необходимостью соблюдения причинно-следственных связей в развитии сюжета. Компьютерный мир и мир действительности смешиваются до их неразличения, и сама реальность оказывается лишь одним из возможных игровых вариантов. Срабатывает принцип «пластилиновости» – смешанности, скомканного сращения-неразличения миров персонажей-участников игры. Если их вначале

можно было воспринять как реальные, потом как виртуальные, то после пояснения персонажем-разработчиком игры метаморфозы (виртуальность поглотила человеческую реальность ее участников, которых программа приняла за элементы единого кода, а код не выпустит их, поскольку утеряно начало) происходит выход сюжета в «реальное» жизненное пространство новых персонажей. Они, не осознавая своей роли, свидетельствуют об окончании игры. Таков полковник Сафронов, приехавший на место трагедии для ее расследования. Он видит искореженный поезд (будто сошедший с полотна С. Дали) с 26 погибшими пассажирами. Загвоздка в том, что умерли они раньше и являются незадолго до того выкраденными из моргов трупами. Обе истории смерти пассажиров сюжетно мотивируют реальную и виртуальную версии их жизни. В частности, персонаж Маруся Чурай (мужчина-компьютерщик) – это женщина, умершая во время операции по смене пола, ее труп исчез за два дня до аварии.

Сюжетный финал может быть интерпретирован двояко: завершение игры вследствие оперативных действий или наоборот – носитель игрового сознания выжил, а значит – продолжение следует. Стиль «нуар» таким образом сюжетно мотивируется и разворачивается. Виртуальная смерть персонажа свидетельствует о его «быстром» переходе на иной уровень игры, в сценарий другого, «не своего» сознания.

Заслуживает внимания замечание нарратора о том, что «ніхто з покійників не скаже вам, якою була його остання думка» [3, с. 226]<sup>2</sup>. Замечание можно интерпретировать «серьезно», учитывая драматизм момента смерти, за которым – неизвестность. Однако возможна ироничная трактовка, когда умерший воспринимается как потенциальный собеседник, например, нарратор замечает, что «[і] Микола Панасович теж не пригадав би, про що думав тієї миті, коли перестав дихати...»<sup>3</sup> [3, с. 226]. Стиль высказывания наводит на мысль, что Микола Панасович получил иное существование после смерти (виртуальное / реальное), однако сам трансгрессионный момент остается вне осознания и самого персонажа, и нарратора.

Переключение смерти в игровую плоскость снимает драматический эффект, множественные смерти и их способы добавляют зрелищности картине абсурда, что объясняется логикой виртуальной игры. В то же время остается

<sup>1</sup> Сохранение плоти в зашифрованных формах и насыщение жизненного пространства прожитыми знаками, следами чьих-то судеб является практической частью исследования, касающейся технологий обработки и сохранения плоти.

<sup>2</sup> Никто из покойников не скажет вам, какой была его последняя мысль.

<sup>3</sup> Микола Панасович и сам бы не припомнил, о чем думал в мгновение, когда перестал дышать.

неактуализированным вопрос о том, кто победит в соревновании за реальность / виртуальность человеческой жизни – машинная игра в «чужое» сознание или желание сберечь собственную идентичность.

Чаще мир фикций, основанных на сверхразвитии технологий, отображает (не)далекое / условное будущее. Постапокалиптическое нарушение пространственно-временной логики в фикционных постмодернистских текстах мотивируется по-разному. В частности, Яцек Дукай в рассказе «Кто написал Станислава Лема?» использует две пространственно-временные модели. Это линейное историческое время в глобализованном пространстве недалекого будущего, представленное как логическое развитие предыдущих историко-технологических процессов. Оно обуславливает, в свою очередь, другое время, обесценивающее свою значимость возможностью промышленного воссоздания любого человека любой эпохи. Таким постчеловеком выступает «поЛем» – «реконструированный оригинал», созданный в условиях научных лабораторий. Немецкий вариант (г. Хейдельберг) представляет виртуальную нейросимуляцию писателя. Произведения этого поЛема настолько «оригинальны», что отличаются от исторически существовавших лишь изменениями, внесенными корректорами и редакторами. Краковско-венский поЛем – цифровая симуляция белковой реконструкции писателя на основе его ДНК и аппаратного сканирования мозга во время прижизненных медицинских обследований, а также видеозаписей, в которых задокументированы его движения, жесты, мимика. В итоге «*apokryf mówi to samo, tak samo i przy tej samej gestykulacji co oryginał hominalny*»<sup>1</sup> [4, с. 9]. Показательно, что оба постсущества, как параллель к историческим особам, наделяются датой рождения: соответственно 2048 и 2052 г. Японский способ «изготовления» писателя сложнее, поскольку предполагает воссоздание общественно-биологической достоверности. «Японский Лем» является «рожденным заново» от симулированных телесно Самюэля Лема и Сабини Воллер в результате проекта «Европа 1900», начатого в 2044 г. с помощью соответствующей аппаратуры и программного обеспечения. В различных кластерах Лем как писатель мог существовать и не существовать, исходя из теории хаоса и того, что мелкое отличие на входе программы может иметь значительные последствия на выходе. Доказательством его «правдивости» стала историческая целостность симуляции. Японский поЛем ярко

представляет постмодернистскую концепцию трансгрессии как преодоления внутренних и внешних границ, когда доступным становится то, что ранее считалось непознаваемым: «... *w EUROPA1900 możesz obserwować swój apokryf w każdej sekundzie jego życia od narodzin, ba, jeszcze w łonie matki*»<sup>2</sup> [4, с. 34].

Постапокалипсис в рассказе Я. Дукая связан со сменой принципов существования человека и постчеловека в новом измерении, являющемся следствием развития научного мышления и кибертехнологий. Время перестает быть мерой измерения длящейся реальности (от прошлого через настоящее к будущему) и в любой произвольный момент способно «переиграть» свершившееся. Оно подвластно трансформациям, как и пространство, которое может быть условно реальным и виртуально-материальным. Концептуализация временной трансформации способствует снятию размежевания между жизнью и смертью, между реальностью и виртуальностью (постжизнь возможна не в ином измерении виртуальной реальности или рая, а в материальном человеческом мире, в искусственном или «вновь рожденном» теле). Переход к постапокалиптическому состоянию представлен как произошедший в результате достижений научного мышления, а не мировой катастрофы, угрожающей человеку исчезновением как биологического вида.

Таким образом, специфика неомимесиса в анализированных текстах, впервые ставшая предметом научного анализа, обусловлена вниманием писателей к новым формам (бес)телесного существования личности в постапокалиптическом виртуальном мире. Прототипом миметической деятельности в обоих случаях выступает кибермир. Отличие – в принципах его текстовой репрезентации. М. Брыных предлагает абсурдную с точки зрения здравого смысла и бытового сознания игровую реальность своих персонажей, в которой неразличимы компьютерный мир и мир действительности. Для этого автор использует стилизацию под реалистическое письмо, насыщая произведение сюрреалистическими вкраплениями. В отличие от него, Я. Дукай не скрывает фантастическую основу сюжета. Действие его романа отодвинуто в недалекое будущее. В связи с этим существование киберклонов не воспринимается алогичным явлением. Для достижения эффекта реальности оба писателя сохраняют принцип наочности в изображении художественного мира, чья референциальная соотнесенность с ре-

<sup>1</sup> Апокриф говорит то же, так же и с той же интонацией, что и человеческий оригинал.

<sup>2</sup> В проекте «Европа 1900» можешь наблюдать собственный апокриф в каждую секунду его жизни от рождения и даже в лоне матери.

альностью достаточно условна. М. Брыных и Я. Дукай акцентируют внимание на предметах, удостоверяющих на бытовом уровне экзистенцию персонажей в их виртуально-реальном мире. Если для читателя как внешнего наблюдателя художественная реальность представляется фантазмагоричной, то для персонажей она сюжетно мотивирована, однако персонаж преимущественно все же теряет ощущение реальности. Писатели не идеализируют изображенную постапокалиптическую действительность, их персонажи не пытаются создать рай, фабула не столько загадочна, сколько «приземлена», внимание

концентрируется на отдельных событиях, а не на развитии интриги, которая отсутствует как сюжетный вектор в обоих текстах, изображенные события подталкивают читателя к контекстуальному прочтению произведений. Также следует отметить специфический тип персонажей, апеллирующих не к характеристологии человека, а к его виртуальным проекциям. Новоявленные «поЛемы» являются «оригинальными копиями» умершего писателя («Кто написал Станислава Лема?»), а персонажи М. Брыныха в шизофренических поисках самости других теряют собственную («Электронный пластилин»).

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Семків, Р. Фрагменти [Текст]: есеї / Р. Семків ; післямова С. Матвієнко. – К. : Смолоскип, 2001. – 88 с.
2. Czubała, H. Zmierzch literackiej sztuki przedstawiania / H. Czubała // Świat i Słowo. – 2013. – № 2 (21). – S. 35–51.
3. Брыних, М. Электронний пластилін : Повість / М. Брыних. – К. : Факт, 2007. – 244 с.
4. Dukaj, J. Kto napisał Stanisława Lema? / Jacek Dukaj. – Kraków : Wydawnictwo Literackie, 2015. – Wydanie I, elektroniczne [epub].

#### REFERENCES

1. Semkiv, R. Fragmenty [Tekst]: esey / P. Semkiv ; pislyamova S. Matviyenko. – K. : Smoloskyp, 2001. – 88 s.
2. Czubała, H. Zmierzch literackiej sztuki przedstawiania / H. Czubała // Świat i Słowo. – 2013. – № 2 (21). – S. 35–51.
3. Brynykh, M. Elektronnyy plastylin: Povist / M. Brynykh. – K. : Fakt, 2007. – 244 s.
4. Dukaj, J. Kto napisał Stanisława Lema? / Jacek Dukaj. – Kraków : Wydawnictwo Literackie, 2015. – Wydanie I, elektroniczne [epub].