

ВЫШЕЛ ЗАЙЧИК ПОГУЛЯТЬ, ИЛИ ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ У МОНИТОРА

Юбилеям Гоголя и Рунета посвящается

Мир – гигантская свалка симулякров. Прогуляться что ли? А это что за симулякр такой чудненький? Раритетный по всему виду. Хотя нет, раритетов среди симулякров быть не может, хотя на артефакты (в том самом, понятном даже неподвижным геймерам и любителям фэнтези смысле) то и дело натываешься. Забавная вещица: на кусок янтаря похожа, в котором в странных нелепых позах какие-то ископаемые букашки застыли, видно выбраться бедолаги пытались, но смола вязкая, липкая... Нет, это определенно артефакт – смотришь на него, и тебя то в жар, то в холод бросает: Боже, так это же видение Страшного суда! И все так четко, так, как говорится, наглядно представлено: по грехам твоим и кара тебе. О, вроде отпустило. Это просто картонная коробочка с искусно сделанными механическими куклами внутри. У них завод кончился, вот они и замерли – ключик поверни и опять шарманка заиграет. А ключик где? Потерялся? Так он и не нужен, ведь это же марионетки! Конечно, ниточки хотя и тоненькие, но, если присмотреться, все-таки видны. И такое ощущение, что кукловод где-то рядом. И опять-таки ощущение какое-то странное: бог его знает, что за птица этот кукловод? Черт его разберет. Стоп. Это же фотография! Ну, папарацци дают! Таких видных персон – и в таком виде! Нет-нет, какое фото – это комп завис – нужно срочно перезагрузиться и букашки-куколочки-человечки как забегают, как запрыгают! Вон логотипчик-то какой симпатичный – «Гоголь and company». А вы говорили – немая сцена!

Немую сцену мне больше напоминают многие научные форумы. Собираются вместе вполне приличные, образованные и начитанные дамы и господа и давай о чем-то говорить. При этом, как правило, говорить, а не разговаривать. И еще, что самое забавное, на разных языках. Иногда, правда, эти дамы и господа пытаются вступить в диалог (они же приличные и образованные, поэтому понимают, что дискуссия – это душа конференции), но этот диалог, как правило, не нарушает стилистики немой сцены. Одна золотая рыбка в тиши аквариума плавно подплыла к другой, беззвучно открыла рот несколько раз, другая ответила ей тем же. Когда диалог начинает воспроизводить стилистику театра абсурда – это уже интереснее, но, вероятно, «не за то боролись». Поэтому я очень люблю гоголеведов. Хотя они тоже говорят на разных языках, их дискуссии для меня овеяны ореолом романтики и вызывают чувство ностальгии по тем легендарным временам, когда речь еще шла о трепетно живой литературе, а не о холодновато блестящем тексте. Я люблю пылких паладинов из стана православного гоголеведения, я люблю суровых рыцарей Ордена натуральной школы, погруженных в космос гоголевской поэтики, я люблю их непримиримость и готовность до конца отстаивать свои убеждения, я люблю их искренность, я люблю их любовь к Гоголю. А еще я люблю постструктурализм. Люблю в том числе и за то, что постструктуралисты не занимают позиции «над схваткой», а врезаются в самую гущу событий и получают от этого удовольствие. Ну что ж, врежусь: раз-два-три-четыре-пять, вышел зайчик погулять.

У литературы постмодернизма странные отношения с Гоголем. Вроде бы его имя навечно запечатлено в списке под кодовым названием «наше все» – Пушкин, Лермонтов, Гоголь, Толстой, Достоевский – и, следовательно, представляет собой приоритетный объект для экспериментов. Но если Пушкин русским постмодернистам почти друг, почти товарищ и почти брат, то по отношению к Гоголю они проявляют вообще-то неприскую им скромность. «Панночка» Нины Садур – конечно деконструкция «Вия», но такая ласковая и нежная, что в финале кроткое выражение возникает не только на лице младенца Христа. Если попытаться подобрать эпитет, характеризующий кролевские игры с «Головой Гоголя», то, очевидно, эпитет «безголовые» здесь уместен в гораздо большей степени, чем комплементарный «безбашенные». Слишком филологический Михаил Шишкин ходит,

бродит вокруг Гоголя, но так и не решается вторгнуться на его территорию, а мэтры Владимир Сорокин и Виктор Пелевин и вовсе – будто его почти и не замечают... Мистика какая-то. А вот о мистике, связанной с именем Гоголя, говорят все, кто вообще о нем что-либо говорит.

Наверное, Гоголь – мало привлекательный для деконструкции объект, т.к. реальность его мира изначально симулятивна. И призраки, миражи, фантомы, которыми Гоголь сознательно наполняет свой мир и которыми населяют его реальность многочисленные исследователи, вовсе не случайность, а закономерность – следствие этой симулятивности. Уникальность текста Гоголя заключается и в том, что он без особого напряжения, без выстраивания сложных технологических цепочек-алгоритмов вписывается в самые разнообразные коды и прочитывается в заданных ими ракурсах абсолютно органично. То есть художественный мир Гоголя не мир вовсе, а совокупность возможных миров, виртуальных реальностей, разворачивающихся в самых разнообразных и неожиданных направлениях. А где можно с головой окунуться в пространство виртуального мира? Правильно – в пространстве компьютерной игры. Если рассмотреть текст Гоголя с точки зрения специфики организации реальности компьютерной игры, в нем можно зафиксировать матрицы практически всех наиболее популярных игровых жанров. При этом наибольшую приближенность к инвариантной жанровой парадигме демонстрируют самые известные произведения: «Вечера на хуторе близ Диканьки» - роскошные adventures, «Миргород» - симуляторы почище «Sims», «Тарас Бульба» - RPG, а если посмотреть в несколько ином – «эпическом» – ракурсе – стратегия, а дальше - квесты, квесты, квесты... Да по-другому, вероятно, и быть не может: куда же от топоса пути-дороги денешься, а квест русскоязычные геймеры ласково называют «бродилкой».

Гениальная поэма «Мертвые души» выглядит не менее совершенной и в образе квеста. Здесь есть и великолепная демоверсия: силуэт птицы-тройки, летящей на фоне бескрайних русских просторов, профиль Чичикова, напоминающий профиль Наполеона, иллюзорная портретная галерея, возникающая по обочинам дороги и исчезающая во мгле, то ли люди, то ли призраки, провожающие глазами несущуюся бричку. Есть и пролог - «тренировочный лагерь», позволяющий не столько научиться пользоваться соответствующими клавишами, сколько проникнуться логикой игры – в это пространство замечательно вписываются детство и юность героя.

Как замечательно выстраивается пространство уровней собственно игры: «Манилов» - Level 1, «Коробочка» - Level 2, «Ноздрев» - Level 3... Наличие одинаковых по составу, но различающихся по качеству базовых элементов, формирующих реальность каждого из уровней («деревня», «имение», «сад», «интерьер», «обед», «отношение к продаже мертвых душ») – показатель высокой степени внутренней упорядоченности игрового мира, обеспечивающей возможность решения задач, что и составляет суть прохождения. Истории же связанные с началом службы Чичикова, с его участием в деятельности «комиссии для построения казенного весьма капитального строения», с блестящими аферами на таможне и пр. формируют дополнительные миссии, позволяющие как набирать бонусы, так и терять их.

А какой простор для фантазии добрых разработчиков в плане размещения «пасхалок»! Подберешь с пола у Плюшкина отвалившийся фрагмент «перломутной» мозаики, и на мгновение перенесешься в эту же комнату, какой она была двадцать лет назад. Облокотишься на пузатое ореховое бюро в доме Собакевича – увидишь, что в зеркале хозяин именина отражается в образе какого-нибудь Винни-Пуха. Завернешь в узкий дворик в имении Коробочки, набредешь на зазевавшуюся курицу, а она тебе яичко снесет, да не простое, а расписное – с портретом Кутузова – вот радость-то.

И даже столь любимая гоголеведами фраза «еще немало пути и дороги придется пройти...», открывающая для них возможность создания целого спектра интерпретаций, также абсолютно соответствует логике финала компьютерной игры: при всей своей определенности он базируется на идее единовременного существования возможных миров, альтернативных реальностей. И если геймер добрался-таки до финала – он заслужил право

стать его создателем: вознести своего героя в райские кущи или низвергнуть его в геенну огненную, посадить у комелька или отправить в далекое путешествие, или, или, или.

Безусловно, реальность квеста «Мертвые души» не имеет ничего общего с примитивным миром квестов, подобных «Как достать соседа». Эта реальность способна пленять и очаровывать, как реальность легендарной «Siberia», покорять своей логикой, которая с формальной точки зрения так часто оказывается совершенно алогичной. Попробуйте-ка выбрать себе кучера, который ведет исключительно трезвый образ жизни, проигнорировав кандидатуру Селифана, или обратитесь с просьбой указать дорогу к какой-нибудь просвещенной особе, которая четко различает, где право, а где лево, миновав девку Палашку – и все: GAME OVER. Вы предпочли иное пространство, где отсутствуют, по крайней мере, два конституирующих элемента реальности а la russ: дураки и дороги.

Ортодоксальные сторонники классических подходов в искусствоведении порой называют постструктуралистов еретиками и святотатцами, а если бы они владели основами языка «подонков», то, наверное, столкнувшись с фактом очередной деконструкции, предлагали бы: «Афтар, выпей йаду!» или восклицали: «Ацкий сотона!» Лучше бы называли чудотворцами, пусть даже с оттенком того смысла, который присутствует в гоголевской поэме. Но уж коли мы еретики, надо напоследок сказать что-нибудь еретическое. «Виртуализация» мира «Мертвых душ» есть наглядная демонстрация тезиса «Рукописи не горят» - виртуальная реальность, порождающая возможные миры, возрождает из пепла, может быть, не второй - но третий, пятый, десятый... тома великой книги. Вы говорите: «В мире столько вещей нам не нужных». А сколько в этом мире людей, которым они просто необходимы?

Т.Н. Усольцева (Беларусь)

ОСОБЕННОСТИ КОМПОЗИЦИИ ЦИКЛА Н.В. ГОГОЛЯ «ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ БЛИЗ ДИКЯНИКИ»

Творчество Н.В. Гоголя не обделено вниманием исследователей, порой кажется, что не только каждое произведение, но и каждое слово писателя изучено со всевозможных точек зрения и объяснено с различных позиций. Однако при этом при более пристальном рассмотрении оказывается, что даже в самых глубоко проштудированных проблемах гоголевского творчества не поставлена последняя точка.

Так, композиция цикла Н.В. Гоголя «Вечера на хуторе близ Диканьки» представляется тщательно проанализированной и с точки зрения проблематики, и с учетом жанровой специфики каждого отдельного произведения, и в зависимости от форм и приемов фантастики, использованных автором. Однако при всех самых справедливых замечаниях и уточнениях, интереснейшем анализе художественного текста, возникает ощущение, что какие-то важные приемы организации цикла, способствующие осознанию целостности художественного произведения, отмечены далеко не все. Данная статья не претендует на создание какой-либо универсальной концепции, истины в последней инстанции, это только одна из многочисленных попыток прочтения произведения Гоголя «Вечера на хуторе близ Диканьки» как единого текста, может быть, даже совсем неубедительная для исследователей творчества писателя.

Цикл «Вечера на хуторе близ Диканьки» - это не просто неповторимый мир, созданный Гоголем, это целая отдельная вселенная, живущая по своим законам и правилам. Но при этом закономерности бытия данного мироздания должны быть понятны любому человеку, следовательно, космос «Вечеров» может прочитываться с помощью какого-либо универсального кода. Подобным универсальным кодом в данном случае представляется круг, неразрывно связанный с солярной символикой. Солнце для славян всегда было не только источником тепла и жизни на земле, но и «лицо, око или слово *Бога* либо оконце, через которое Бог смотрит на землю» [1, с. 362].