

1. Демська-Будзуляк Л. Драма свободи в модернізмі. Пророчі голоси Лесі Українки: [монографія] / Демська-Будзуляк Л. – К.: Академвидав, 2009. – 184 с.
2. Кочерга С. Культурософія Лесі Українки. Семіотичний аналіз текстів: [монографія] / С. Кочерга. – Луцьк: ПВД «Твердиня», 2010. – 656 с.
3. Лотман Ю. Семиосфера / Лотман Ю. – СПб.: «Искусство – СПб», 2004. – 704 с.
4. Моклиця М. Pro et contra християнство: (Драматургія Лесі Українки) / М. Моклиця // Слово і час. – 2001. – № 6. – С. 21–28.
5. Соловей Е. Драматичний етюд Лесі Українки «Йоганна, жінка Хусова» / Е. Соловей // Леся Українка. Драми та інтерпретації. – К.: Книга, 2011. – С. 458–468.
6. Тресиддер Дж. Словарь символов / Тресиддер Дж. [пер. с англ. С. Палько]. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. – 448 с.
7. Леся Українка. Драматичні твори (1909 – 1911) / Леся Українка // Збір. творів: у 12 т. – К.: Наукова думка, 1976. – Т 5. – 336 с.

Статтю подано до редколегії  
04.09.2012 р.

УДК 82.091

**Підпригора С. В.** – кандидат філологічних наук, доцент  
кафедри української літератури і методики навчання  
В. О. Сухомлинського

### **Комп'ютерна пастка: протистояння духовного та демонічного в повісті «Електронний пластилін» М. Бриниха**

*Роботу виконано на кафедрі української літератури  
і методики навчання МНУ ім. В. О. Сухомлинського*

У статті досліджено особливості художньої модифікації протистояння духовного та демонічного в повісті «Електронний пластилін» М. Бриниха. Наголошується, що автор, по-постмодерному порушуючи жанрові канони, звертаючись до кіберпанку, вдаючись до пародії та чорного гумору, сигналізує про загострення конфлікту між Добром і Злом. Саме комп'ютер та комп'ютерна гра стають втіленням демонічного, якому персонажі не можуть протистояти, бо людина без духовних, моральних орієнтирів (якими й постають дійові особи), позбавлена надії на порятунок.

**Ключові слова:** постмодернізм, кіберпанк, чорний гумор, пародія, конфлікт.

**Подпригора С. В. Компьютерная ловушка: противостояние духовного и демонического в повести «Электронный пластилин» М. Брыныха.** В статье исследуются особенности художественной модификации противостояние духовного и демонического в повести «Электронный пластилин М. Брыныха. Отмечается, что автор как писатель-постмодернист, нарушая жанровые каноны, обращаясь к киберпанку, прибегая к пародии и черному юмору, сигнализирует об обострении конфликта между Добром и Злом. Именно компьютер и компьютерная игра становятся воплощением демонической сущности, которой персонажи не могут противостоять, потому что человек без духовных, нравственных ориентиров (которыми и являются действующие лица), лишен надежды на спасение.

**Ключевые слова:** постмодернизм, киберпанк, черный юмор, пародия, конфликт.

**Pidprygora S. V. Computer trap: confrontation of spiritual and demonic in the story «Electronic plasticine» by M. Brynyh.** This article analyzes the artistic modification of confrontation of spiritual and demonic in the story «Electronic Plasticine» by M. Brynyh. It is noted that the author, as the postmodern writer, violating the genre canons, addressing to cyberpunk, resorting to parody and black humor, signals the escalating of conflict between Good and Evil. It is a computer and a computer game becomes demonic incarnation, and characters can not resist its, because a person without spiritual and moral guidance (the personages are such people), is deprived of hope for salvation.

**Key words:** Postmodernism, cyberpunk, black humor, parody, conflict.

Постановка наукової проблеми та її значення. У постмодерний період розвитку як світової, так і української літератури змінюються жанрові координати творів. Оскільки основні постулати постмо-

дернізму, як відомо, передбачають руйнування будь-яких ієрархій, під модифікації зазнає і категорія «жанр» – «як сукупність певних констант, характеристик: просторово-часових, сюжетних, композиційно-мовних способів вираження авторської позиції» [1, 213]. У сучасних художніх текстах відбувається дифузійна трансформація форми та змісту. У такий спосіб знаходить вияв постмодерністська чуттєвість, яка усвідомлює світ як хаос, де безглуздо намагатися все впорядкувати, формується текст у тексті, «зникає» автор у потоках автоматичного письма, з його голосами, які має почути читач, у просторі дискурсивності витворюється ще й еретичний дискурс, вказуючи на божевільність фрагментаризованого Буття [4, 256–257]. Під еретичним дискурсом ми розуміємо відхід від догматів віри, що передбачає інший погляд на релігійне вчення. Окрім того, ще одним із проявів постмодерністської чуттєвості є патологічна поетика, що виявляється в налаштованості на епатаж, макабричній символіці, сексуальних перверзіях, акцентуванні демонічних мотивів.

Аналіз останніх досліджень із цієї проблеми. Саме у форматі патопоетики та еретичного дискурсу подається протистояння духовного / божественного й демонічного в сучасних постмодерних творах, що фіксують як наростає криза віри в людини інформаційної епохи. У цьому плані показовою є творчість М.Бриниха, що стає предметом жвавого обговорення на літературних форумах в Інтернеті. 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 диблів», «Цейтнот доктора Падлючча», «Хрустальна свиноферма»). У повісті «Електронний пластилін», як зазначає Т. Трофименко, головна інтрига також має есхатологічний характер [6]. Однак особливості художньої модифікації протистояння духовного та демонічного в повісті не перебували в центрі уваги науковців, що й зумовлює актуальність нашої розвідки.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. У повісті «Електронний пластилін» боротьба двох антагоністичних сил 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 розвиваються межі між біологією і технікою, художній світ постає як своєрідна антиутопія, де високий технологічний розвиток часто межує з глибоким духовним занепадом та соціальним розшаруванням [3]. Текст «Електронного пластиліну» ніби унаочнює всі постулати постмодернізму: твір визначається децентралізацією, розпорошеністю смислів, іронічним оперуванням дискурсами та мовними кодами, в чому відлунює 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 [5, 13], характерний для постмодерної рецепції. У творі йдеться про множинність реальності, де важко, а то й неможливо, 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 віртуальне, при цьому кількість перевтілень необмежена. Вони начебто одягають маски, прагнучи бути іншими, тобто бути не собою. Однак у низці «колеса» реінкарнацій сталою залишається визначальна риса (патологія), яка робить їх впізнаваними й за умови зміни зовнішності та контексту. Так, Іван Гаккерель має рожеві зуби, Машулі прагне зробити вчинок, під яким вона розуміє самогубство, Коля любить різати плоть.

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 швидше уривків) книги засвідчують усе 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, будує 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), що 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 цінностями, що – за всіма законами буттєвої економіки – настало перевиробництво» [2, 61]. Прикладом такого «перевиробництва» може слугувати й сам твір «Електронний пластилін», оскільки сучасні еклектичні романи визнаються «блювотинням Господнім». Сучасність і її орієнтири протиставляються минулим цінностям, насамперед моральним категоріям, основи яких закладалися Біблією.

Також творці програми «безвідповідальності», підкреслюючи знеціненість 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?» [2, 59]. Саме завдяки відкиданню загальнолюдських цінностей, комп'ютерна гра є гнучкою, «пластиліновою», змінною, непостійною, і це в кінці кінців знищує індивідуальність персонажів, які стають заручниками «довбаного колеса реінкарнацій». 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» [2, 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 обігрування традиційних сюжетних схем, які складають основу детективу, 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 насичені 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 загальноприйняті межі, 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. Порівняно 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 із 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» [2, 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 призвести.

Патопоетичність виявляється і в тому, що події часто розгортаються вночі, місцем дії стає морг, майже всі сценарії закінчуються смертю персонажів (вбивство, самогубство, нещасний 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 чиєюсь смертю. У цьому і полягає системна помилка, влада Жовтого з краплями – своєрідного втілення диявола в XXI ст. Кожен герой переживає персональний апокаліпсис і так має відбуватися доти, поки їх не ліквідує «відділ патогенних нейро-технологій».

Окрім того, що автор показує смерть персонажів у різних сценаріях, він ще й прискіпливо змальовує сам процес 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, а й потрібно розповісти як вона відбувалася, активізуючи смакові, нюхові та візуальні відчуття реципієнта. Прикметно, що фізичні трансформації персонажів починаються саме з очей. Це наштовхує 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 кожному шагу іскушає» [2, 222]. Поїзд не доїжджає до місця призначення – його знищує Жовте з вкрапленнями породження системної помилки. У процесі 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 Івана Гаккереля. Отже, персонажі знову змушені проживати наступний сценарій, розв'язка так і не відбувається, індивідуальному апокаліпсису кожного надана можливість безкінечно продовжуватися. Як бачимо, у комп'ютерній програмі закладені кліше та сценарії масової культури, що породжують Жовте з вкрапленнями, 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», «вичерпаності формотворчості», коли мертві тіла стають матеріалом для витворів мистецтва, а унітази експонують на виставці «Розчленування сенсів». Авторський речник підсумовує: «Художники творять унітази, унітази творять художників. І нікому це не набридає. Нікому не набридає проживати уривки чужого життя, вибрані з безкоштовних каталогів» [2, 232].

**Висновки.** Отже, М. Бриних, порушуючи по-постмодерному жанрові канони, звертаючись до кіберпанку, вдаючись до пародії та чорного гумору, сигналізує про загострення протистояння Добра та Зла, духовного та демонічного в комп'ютеризованому світі. Будуючи твір із уривків «сценаріїв», автор наголошує на тому, що люди інформаційної епохи, свідомість яких переповнена стереотипами поведінки, закладеними масовою культурою, можуть втрапити до комп'ютерної пастки. Саме комп'ютер та комп'ютерна гра стають втіленням демонічного, якому персонажі не можуть протистояти, бо людина без моральних орієнтирів, позбавлена надії на порятунок.

#### *Список використаної літератури*

1. Бернадська Н. І. Український роман: теоретичні проблеми і жанрова еволюція / Н. І. Бернадська. – К. : Академвидав, 2004. – 368 с.
2. Бриних М. Електронний пластилін : повість / М.Бриних. – К. : Факт, 2007. – 224 с.
3. Кіберпанк [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://uk.wikipedia.org/wiki>. – (10.10.2012)
4. Літературознавча енциклопедія. У 2 т. Т. 2. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. – К. : Академія, 2007. – 2007. – 608 с.
5. Поліщук Я. Між модернізмом і постмодернізмом / Я. Поліщук // Філологічні семінари. Типи художньої творчості в епоху постмодернізму: реальність чи віртуальність. – К., 2002. – Вип. 5.– С. 13.
6. Трофименко Т. «Шахмати для дибілів» – апокаліпсис для публіки [Електронний ресурс] / Тетяна Трофименко. – Режим доступу : <http://artvertep.dp.ua/news/7108.html>. – (10.10.2012)

Статтю подано до редколегії  
04.09.2013 р.