

УДК 821.111

## ПОЭТИКА РОМАНА Й. БЭНКСА «ШАГИ ПО СТЕКЛУ»

Е. А. Семяшкина

Статья выявляет специфические особенности поэтики романа Й. Бэнкса «Шаги по стеклу». Как показывает исследование, специфика романа заключается, в первую очередь, в динамичном построении сюжета, основанного на законах гипертекста и интертекста, которые присущи постмодернизму. Также была установлена главная проблема романа – философская проблема соотношения реальностей, борьбы «миров» за достоверность. Своеобразие романа заключается еще и в том, что он является образцом задействованных в сюжете теорий метафизики и игр, служащих для описания и исследования поведения героев. В качестве вывода в данной статье предлагается тезис о том, что роман находится в точке слияния двух направлений творчества Й. Бэнкса – научной фантастики и постмодернистского повествования, что и обуславливает специфику поэтики романа.

**Ключевые слова:** постмодернизм, гипертекст, интертекст, аллюзия, теория игр, транзактный анализ, метафизические референты, симулякр.

Актуальность данной работы обуславливается малой изученностью поэтики романа Йена Бэнкса «Шаги по стеклу» / «Walking on Glass» в российском литературоведении. Роман можно рассматривать как первый из романов Йэна Бэнкса, который соединяет различные формы традиционной и научной фантастики. Для него характерно смешение фантастических и реалистических мотивов, фрагментация повествования, принцип монтажа. Сосуществуют три разных пласта реальности, которые объединены определенным замыслом писателя: романтический (миметическое изображение взросления подростка), параноидальный (смещенная убежденность параноика в том, что он галактический воин) и умозрительно-фантастический (мир участников космической войны).

### Условия и методы исследования

Методы исследования, используемые в работе: метод интертекстуального анализа при выявлении аллюзий и их роли; культурно-исторический метод при детальном рассмотрении жанровых особенностей романа; герменевтический метод при определении скрытых смыслов авторского текста.

### Результаты и их обсуждение

Научно-фантастические романы Бэнкса – это своего рода утопический нарратив.

The Culture – вымышленное утопическое общество галактического масштаба, созданное писателем Йэн М. Бэнксом. Но утопия показана здесь как пост-дефицитное и анархическое объединение людей [1], так как Культура не обладает государственной властью в строгом смысле слова. В своих научно-фантастических романах британский автор предлагает, как можно исправить два широко распространенных и серьезных недостатка современной объективистской мысли: экономику дефицита и объективизм к феминизму, полу и гендерным отношениям [2].

В романах, написанных вне жанра научной фантастики, по большей части исследуется постмодернистское видение действительности, разрабатывается тема деструкции, как отдельной личности, так и современного общества в целом. В произведениях Бэнкса, относящихся к постмодернистской романтике, содержатся элементы автобиографии и отражаются пейзажи различных мест его родной Шотландии (например, в произведении «Чистый продукт: в поисках идеального виски»/ «Raw Spirit: In Search of the Perfect Dram»).

Сюжет романа «Шаги по стеклу» Й. Бэнкса складывается из объединения индивидуальных судеб героев и нарративов Культуры. Т.е. читатель знакомится не только

© Семяшкина Е. А., 2020.

Семяшкина Екатерина Андреевна (ekaterina.semyaschkina@yandex.ru), студент II курса факультета филологии и журналистики Самарского университета, 443086, Россия, г. Самара, Московское шоссе, 34.

с внутренними событиями, происходящими с персонажами, но и с внешними взаимодействиями цивилизаций, в частности с их столкновениями. Сложность построения произведения заключается в том, что все три сюжетные линии в конечном итоге окажутся тесно связанными друг с другом. Роман построен по присущему постмодернизму принципу гипертекста. Вместо классического линейного соотношения частей в романе, Й. Бэнкс располагает части динамично. Пять частей текста состоят из трех чередующихся глав, представляющих сцены из трех различных сюжетных пластов. Сюжетные линии строго и последовательно структурированы. Повествование начинается с Грэма Парка и его взаимоотношений с Сэррой Ффитч и Ричардом Слейтером, за ним следуют повествования «падшего Воина» Стивена Граута, далее выступают заключенные Замка Наследия (Замка Дверей) Аджайи и Квисс. Ни одно из трех повествований не имеет логического начала и конца в соответствующей им главе, так как каждая глава описывает лишь определенные эпизоды и ключевые моменты отдельной сюжетной линии. Время в романе построено по принципу анахронизма, в частях происходит смешение событий из разных временных периодов, которые также дают эпизодическую информацию [3, с. 28].

В романе «Шаги по стеклу» И. Бэнкс поднимает философскую проблему соотношения реальностей, борьбы «миров» за достоверность. Интерпретация названия романа приравнивает изображения, которые человек наблюдает сквозь стекло, к эффекту искажения представления о «реальности» [4].

Очевиден тот факт, что все персонажи романа, соответственно и все три реальности при сопоставлении с реальным миром читателя – окажутся вымышленными. Однако в самом художественном произведении «реальность» одного персонажа не означает его полную достоверность при сравнении с другими пластами повествования. История параноика Стивена Граута находится в отдельном пространстве между реализмом Грэма Парка и фантастическим миром Квисса и Аджайи. При сближении с первым или третьим повествованием, второе повествование о Стивене может трактоваться с различных сторон: герой может выступать и как параноик, и как

бывший участник терапевтических войн. С другой стороны, сюжетная линия Стивена может рассматриваться как промежуточная, облегчающая переход от реализма к научной фантастике и включающая элементы обоих жанров. Поэтому в таком случае три нарратива можно рассматривать вне определенной иерархической системы, т.е. представлять их как одинаково доминирующие «реальности». Вследствие того, что автор разрушает границы «реальностей» в романе и переплетает сюжетные линии, он предоставляет читателю различные интерпретации повествования. И в результате читатель, отталкиваясь только от своих традиционных представлений, пытается найти ответ на вопрос, на который одновременно невозможно, но нужно ответить. В этом заключается черта постмодернистского текста.

В целом творчество И. Бэнкса «можно рассматривать как своего рода энциклопедию нарративных форм и модусов повествования, которую подчас обретает вид самоценной формальной игры» [5, с. 168]. Роман «Шаги по стеклу» играет с персонажами и со своими читателями на тематическом и структурном уровнях. Автором используются системы иерархии и рамок, поиска истины, определения «реальностей». Но особенно в этом отношении продуктивно то, что роман «Шаги по стеклу» является образцом задействованных в сюжете теорий метафизики и игр, посвященных транзакционному (транзактному) анализу – психологической модели, служащей для описания и исследования поведения человека.

Сюжетная основа романа, построенная из трех историй, поддерживается концепцией игры американского психолога и психиатра Эрика Берна, описанной им в его работе «Игры, в которые играют люди». В первой сюжетной линии есть подтекст сексуальной игры «Ну-ка подеритесь!». Берна отмечает, что психология в этой игре преимущественно женская. Сэрра играет с чувствами Грэма, сталкивая его с вымышленным Бобом Стоком.

Стивен Граут играл со своим сознанием, продолжая создавать в своей голове далекий от враждебной социальной среды мир. Игра «Ударь меня», описанная Э. Берном, находит свое отражение во втором параноидальном повествовании. Э. Берна говорит о всякого

рода изгоях, о тех, кто постоянно теряет работу из-за того, что всегда выставляет себя как жертву. Они провоцируют окружающих людей, повторяя: «Пожалуйста, не бейте меня», и при наступлении естественного результата они жалобно выкрикивают: «Но я ведь просил не бить!». Ко всему прочему такие страдальцы добавляют: «Почему со мной всегда такое?». Э. Берн отмечает, что такое поведение встречается чаще всего у параноиков. Таким человеком был Стивен Граут. Он сменил немало работ, и после очередной порции распеканий начальника Управления дорожно-ремонтной службы, Граут снова поступил по привычной для него схеме: сделал одолжение начальству и уволился сам. «И всё-таки им не удалось одержать верх. Он лишил их удовольствия огласить приказ об увольнении; он облил их презрением... Он их помучил!» [6, с. 25] – действия Граута были равноценны поступкам игрока в «Ударь меня».

В последнем, сюрреалистическом пласте героями руководит интеллектуальная игра. В игру «Как отсюда выбраться», согласно теории Берна, играют заключенные тюрем и пациенты психиатрических больниц. Модель поведения в этой игре близка с поведением героев романа «Шаги по стеклу», Квиссом и Аджайи. В частности, их объединяют скрытые транзакции, приводящие к определенному предсказуемому исходу. Игра «Как отсюда выбраться» гласит, что заключенные, находящиеся в бездействии, теряют контроль над своим поведением, что не скажешь про тех, чье времяпрепровождение организовано. Э. Берн описывает два вида времяпрепровождения заключенных – чтение книг (чем занималась Аджайи) и попытки побега (которые были у Квисса).

Попытка побега Квисса была не стандартна. «Ребенок», который сидел внутри Квисса, не хотел выходить в мир «сверху», на Землю. Он саботировал самого себя и совершил попытку суицида. Здесь как раз и проявляется естественное влечение к смерти (мортидо) по концепции учителя Э. Берна – З. Фрейда. Э. Берн считал, что mortiдо «выражается в борьбе за существование; при надлежащем применении оно помогает индивиду спастись от внутренних и внешних опасностей» [7, с. 109]. Как бы парадоксально это

ни звучало, из-за страха перед будущим Квисс решил на побег в вечное забвение. Такое поведение Квисса было запрограммировано «ранними решениями», оно опиралось на жизненный сценарий – основу транзакций. Этот сценарий и представлен в игре «Как отсюда выбраться».

Один из объединяющих принципов романа, заключается в том, что все одновременно и самостоятельные игроки и управляемые кем-то герои. В процессе выяснения того, как эти игроки сходятся в сюжетные линии и объясняют – или не объясняют – друг друга, читатель сталкивается с рядом метафизических референтов, связанных с использованием цветов в качестве определяющих процесс повествования. Преобладающими цветами повествования являются черный и белый. Такая метафизическая идея является частью вопроса об онтологических обязательствах объективной реальности или об онтологическом статусе субъекта, что является главным вопросом романа «Шаги по стеклу». [8, с. 72–77]. В своей статье «Coalescence and the Fiction of Iain Banks» Дэвид Лейшман отмечает, что черный и белый цвета, так или иначе, связаны с машинописными страницами [9]. Сам Квисс обнаружил, что изнутри замок состоял из неразборчивых слов, пробелов, знаков препинания и всего того, что напоминает текст, а снаружи замок был облицован написанными на непонятном языке книгами. Окружающая героев обстановка транслировалась и на игры. В каждой новой части романа герои все больше разочаровываются в поисках смысла и выхода, так как игры становятся все более нерешаемыми, наполненными стертыми знаками и непонятными текстами. Например, последняя игра «Туннель» напоминала бридж, но карты были пустыми, без картинок, к тому же героям пришлось выкладывать комбинации под столом или в темноте. Черный и белый цвет доминировали в описаниях окружающего мира и самих персонажей других сюжетных линий. В комнате Стивена Граута стоит черно-белый телевизор, старый картонный ящик от виски под названием «Блэк энд Уайт», в котором находится маленькая магнитола. С помощью магнитолы Граут улавливал белый шум, который он интерпретировал как утечку информации. Грэм Парк же предстает перед

читателем в первой части романа с черным портфелем в руках, идущим белыми коридорами, после проходящим паб «Белый олень». Общение Грэма и Сэрры происходило по принципу отталкивания, так как Грэм воплощал белую невинность, а Сэрра – черное зло. Если бы эти герои достигли слияния, то это привело бы к уничтожению и впоследствии к пустоте: «Сэра была рядом, он ее обнимал, но не чувствовал; <... > она стала расслабленной частью его самого, утратившей все отличительные признаки, такие как бледная кожа, белый шрам, темный наряд, черные волосы – всё это сравнялось, слилось воедино и в результате превратилось в прозрачное, невидимое... ничто» [6, с. 83]. Черный и белый цвет, используемый Й. Бэнксом в романе, это еще один канал, сближающий три сюжетные линии.

Интертекстуальность – отличительная черта постмодернистского текста, Бэнкс обращается к произведениям Ф. Кафки, Х.-Л. Борхеса, М. Пика. Круговая структура романа представляет собой так называемый герменевтический круг: уяснение смысла целого текста предполагает понимание его частей и наоборот. Известные традиционной эстетике принципы миметизма и символизма, образности всегда имеют свое отражение в какой-то иной реальности (духовной, психической, материальной). Но в постмодернистском романе «Шаги по стеклу» все иначе: здесь симулякр – это некая имитация символа и образа, муляж, который представляет собой копию, не имеющую никакого подлинного эквивалента в реальности.

Мир книг Квисса и Аджайи – это аллюзия на описанный в рассказе аргентинского писателя Х.-Л. Борхеса «Вавилонская библиотека» отдельный альтернативный мир (гетерокосм) текста. Известно, что особое место в произведениях Борхеса занимают мысли о непостижимости материальной Вселенной и об игровой природе литературного творчества, что сближает его рассказы с романом «Шаги по стеклу».

Замок из книг, куда ссылали воинов, близок громадному замку Горменгасту, который является основным местом действия в трилогии британского писателя Мервина Пика «Горменгаст». Замок М. Пика населяют причудливые образы, как будто бы сошедшие

с картин И. Босха или Сальвадора Дали. Гротескные образы и сцены третьего сюрреалистического повествования романа «Шаги по стеклу» тоже вызывают ассоциацию с безумными фантазмагориями И. Босха, в которых стерты грани реальности и вымысла. Романы М. Пика и Й. Бэнкса сближаются также сценами, показывающими оживленные кухни замков.

Йэн Бэнкс проводит множество параллелей с романами Ф. Кафки. Герой романа Ф. Кафки «Замок» стремится попасть в отдаленный замок, возвышающийся над окружающим пространством. В местности, где располагался замок, была вечная зима. Точно такая же атмосфера царила и в Замке Наследия Бэнкса, где не таяли сугробы: «Он отправился просто побродить, но, как всегда, заблудился, а потом оказался в каком-то помещении с толстыми стенами, где гулял ветер, наметая под окнами сугробы на стеклянном полу» [5, с. 297]. В романе «Шаги по стеклу» также есть отсылка на роман Ф. Кафки «Процесс», где над героем Йозефом К. вершится судебное разбирательство. Согласно сюжету Й. Бэнкса Квисс и Аджайи – это преступники, отбывающие свое наказание в замке.

### Заключение

Таким образом, проанализировав и обобщив особенности поэтики романа Й. Бэнкса «Шаги по стеклу», в частности, такие, как нелинейность повествования, построение сюжета по принципу гипертекста и интертекста, использование теории игр и метафизических построений, служащих для исследования поведения героев, приходим к выводу, что роман находится в точке слияния двух направлений творчества Й. Бэнкса – научной фантастики и постмодернистского повествования.

### Литература

1. Banks, Iain M. A Few Notes on the Culture // Posted to newsgroup rec.arts.sf.written on August 10th, 1994 by Ken MacLeod on behalf of Iain M. Banks. URL: [www.vavatch.co.uk](http://www.vavatch.co.uk) (дата обращения: 19.05.2020).
2. Gramstad, Thomas. The Culture as an Ideal Society // Laissez Faire City Times. 2000. Vol 4. No. 23. URL: <http://folk.uio.no/thomas/po/the-culture.html> (дата обращения: 19.05.2020).

3. Dodou K. 'Evading the Dominant "Reality": The Case of Iain Banks' Walking on Glass' // *Studio Neophilologica: A Journal of Germanic and Romance Languages and Literature*, 78.1, 2006. P. 28–38.
4. Colebrook M. *Bridging Fantasies: A Critical Study of the Novels of Iain Banks* // A thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in the University of Hullby. 2012. URL: <https://hydr.hull.ac.uk/assets/hull:6832a/content> (дата обращения: 19.05.2020).
5. Новикова В. Г. Утопические Нарративы Й. Бэнкса // *Российский гуманитарный журнал*. 2013. Т. 2. №2. С. 168–173.
6. Бэнкс И. Шаги по стеклу. М.: АСТ, 2018. 320 с.
7. Берн Э. Введение в психиатрию и психоанализ для непосвящённых. СПб.: Международный фонд истории науки, 1991. 425 с.
8. Левин С. М. Физикализм, субъект и метафизическая свобода воли // *Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина*. 2013. Т. 2. № 2. С. 67–77.
9. Leishman D. Coalescence and the Fiction of Iain Banks // *Études Écossaises*, December 2009, pp. 215-230. URL: <http://etudesecossaises.revues.org/208> (дата обращения: 19.05.2020).

## POETICS OF IAIN BANK'S NOVEL «WALKING ON GLASS»

E. A. Semyashkina

The article reveals specific poetic features of the novel «Walking on Glass» by I. Banks. As the research shows, the specificity of the novel is primarily in the dynamic construction of the plot, based on the laws of hypertext and intertext, which are inherent for postmodernism. The main problem of the novel was also discovered: the philosophical problem of the correlation of realities, the struggle of "world" for authenticity. The novel's peculiarity also lies in the fact that it involves metaphysical and game theories which serve to describe and study the behavior of the characters. As a conclusion this article suggests the thesis that the novel stands at the point of merging of two directions of I. Banks' poetics: science fiction and postmodern narrative, which determines the artistic specifics of the novel.

**Key words:** postmodernism, hypertext, intertext, allusion, game theory, transactional analysis, metaphysical referents, simulacrum.

*Статья поступила в редакцию 22.09.2020 г.*