

## НЕТРАДИЦИОННЫЕ СПОСОБЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПРОЗЕ XXI ВЕКА (НА ПРИМЕРЕ РОМАНОВ Д. КОУПЛЕНДА)

Е. Нечаева

*5 курс, филологический факультет*

Научный руководитель – **проф. С.А. Голубков**

В прозе XXI века, в частности, у Д. Коупленда, мы видим принципиально новый способ описания мира. Особенно ярко это демонстрируется в особенностях описания персонажей. Впервые характеристикой персонажа является название его электронной почты. Герой романа «Рабы Микрософта» (1995 года!) представляется так: «Меня зовут danielu@microsoft.com.», а уже в книге 2006 года «Джей Под» так описываются все герои романа. «Предшественником» данного типа характеристики является роман Е. Замятина «Мы»: «Я, Д-503<...>» Однако цели преследуются разные: «Я, Д-503» – это, скорее, потеря своего родового имени, Коупленд, напротив, такой характеристикой утверждает бытие человека в медиасреде: человек живет не только в реальном мире, но и демонстрирует себя в среде виртуальной, цифровой. Имя в медиасреде – это то, что герой может создать сам и тем самым выразить себя, в отличие от имени, данного при рождении.

Второй нетрадиционный способ создания характеристики персонажей – «досье». Это описание – «сводка», в которой кратко даны все особенности героя; например, описание главного героя романа «Джей Под»:

Имя в свидетельстве о рождении: Итан Хэррисон Джарлевски Отзывается на: Итан. Личный электронный адрес: snacklover@gmail.com Что означает имя в адресе: любитель перекусить.

«Досье» состоит не из традиционных вопросов: пункты «анкеты» неожиданны, нетривиальны, эпатажны. Как правило, герой характеризуется через отношение его к продуктам потребления, популярным телешоу, рекламным слоганам.

Всем героям романа «Джей Под» в «досье» заданы одни и те же вопросы, таким образом, развертывание персонажей происходит как бы параллельно: все персонажи отвечают на одни и те же вопросы, о каждом герое известно ровно столько же, сколько и о другом, не больше и не меньше. Мы наблюдаем своеобразный «каталогизирующий» принцип развертывания характеристик персонажей. Среди русских писателей можно выделить А. Слаповского: в романе «Анкета» (1998) основой нарратива становится то, что субъект сознания также отвечает на вопросы анкеты (их более трехсот).

Следующий формально нетрадиционный способ смыкается с методом «досье»: это метод «список». Список – это длинный однородный перечень самых неожиданных сторон действительности: например, может быть описана вся одежда, которая есть в гардеробе героя. Это своеобразная транс-

формация и пародия на описание внешности персонажа. Однако интересен другой аспект: то, как формально и графически показан этот список:

«Также на продажу выставлены:

- Надувной самолет «Японские авиалинии» 747;

- Бесфокусный фотоаппарат с личной подписью Халка Хогана; И т.д.

(всего в списке 13 пунктов) Данные знаки – «маркеры» – пришли из компьютерных текстовых редакторов типа «Word». Этот способ изображения можно назвать компьютерным: подчеркивается намеренно условный характер текста. Коупленд материализует нарративное пространство: «маркеры» – это не просто графические знаки, облегчающие восприятие текста, это не прихоть редактора или верстальщика. Это соединение пространства материального и нарративного: компьютерный графический материальный мир и произведение искусства (текст, идеальная структура) взаимопроникают друг в друга.

Поток сознания, восходящий к творчеству Джойса, даётся в виде несвязанных друг с другом слов, слоганов, мыслей, напечатанных разным шрифтом. Они принципиально фрагментарны, отрывочны и на первый взгляд не связаны с основным текстом. Однако каждый из таких вставных микротекстов продуман автором. Например, в «Рабах Микрософта», на полях стоит «кривая» надпись «Друг или враг?...» (на полях книги там, где основной текст в форме дневниковой записи повествует о сомнениях героя по поводу его возлюбленной). Пространство записной книжки и пространство основного текста вступают между собой в диалог, рождая новый смысл.

Игра со шрифтом также материализует нарративное пространство. Коуплендовский материальный носитель – экран компьютера или компьютерный текст. Он часто вводит «как бы личные переписки героев» в чате в текст романа.

Вот уникальный пример коуплендовской игры с читателем: он вводит странный, «покоренный» текст, «оправдывая» его так: «Мой жесткий диск случайно повредил сегодняшний файл, поэтому я включу выдержку из этого мусора, как любопытный кусок. Ну и язык!» «M11111111ы в офисе ре11шили, что пятница F111111363611 1136была не днем джинсов, она у нас буде1111111111363 6373738т Днем Боксерских Трусов. Эт11113838393940404141 4242434344440 намного удобнее, намного сексуальнее, 1111 и очень у1111 прикольно видеть, как Майкл предостерегает мужскую половину штата <...> и т.д.

Автор заставляет нас поверить в то, что перед нами не произведение писателя, а некий пропущенный через сломанную программу текст, набор «сломанных» символов, нечитаемый файл.

Итак, «компьютерность», «цифровизм» функционирует не только как тема («Рабы Микрософта» рассказывает о жизни в Силиконовой долине и работе «на Билла Гейтса», «Джей Под» о разработке компьютерной игры), но и как метод становится доминантой творчества писателя.