

УДК 82.09

## ФАНТАСТИЧЕСКОЕ И РЕАЛЬНОЕ В РОМАНЕ О.А. СЛАВНИКОВОЙ «ЛЁГКАЯ ГОЛОВА»

*Г.А. Фролова*

*Казанский (Приволжский) федеральный университет, г. Казань, 420008, Россия*

### Аннотация

В статье на материале романа О.А. Славниковой «Лёгкая голова» рассматривается связь классической и современной антиутопий. Исследуются принципы соотношения фантастического и реального, выявляются формы и функции фантастического в художественной структуре произведения. Под заданным углом зрения в статье анализируется характерная для антиутопии проблематика – свободы и несвободы, противостояния личности и государства, а также специфика организации сюжета и особенности развития конфликта, принципы раскрытия характеров героев (в характеристике представителей власти фантастический элемент способствует выявлению их механистичности, обезличенности, в характеристике главного героя – его выделению из общей массы). Кроме того, в статье выявляется роль хронотопа компьютерной игры, а также связанных с ним мотивов: игры, призрачности, симулятивности.

Автор статьи доказывает, что взаимодействие фантастического и реального в искомом романе способствует актуализации антиутопического дискурса, гротескному заострению реальных болезней общества – вытеснению реальности симуляцией, абсурдизации реальности, манипуляции сознанием как общества в целом, так и отдельного человека.

**Ключевые слова:** О.А. Славникова, классическая антиутопия, современная антиутопия, проблема противостояния личности и государства, фантастическое, виртуальная реальность, абсурд, хронотоп компьютерной игры, мотив симуляции

---

Роман Ольги Славниковой «Лёгкая голова», журнальная публикация которого состоялась в 2010 г., до сих пор остаётся самым обсуждаемым произведением писательницы. В первую очередь дискуссии ведутся относительно его жанровой природы. Диапазон оценок довольно широк: «роман идей в беллетристической упаковке» [1], «интеллектуальная беллетристика» [2], «достоверная фантастика» [3], «фантастический остросюжетный роман» [4].

Сама писательница, не отвергая прямо ни одно из перечисленных выше определений, во всех интервью отмечает нерасторжимость сплава фантастического и реального в романе «Лёгкая голова»: «Так получается, что российскую действительность нельзя описать достоверно, не вводя фантастического элемента. В нашей жизни слишком много спрятанных в воду концов и слишком много как бы случайностей, в которых чувствуется поступь рока. Фантастический элемент – это как условная величина, подставляемая в систему уравнений» [3].

Цель нашей работы – прояснить принципы соотношения фантастического и реального в романе О.А. Славниковой «Лёгкая голова», выявить формы и функции фантастического в художественной структуре данного произведения.

Сюжет романа строится на фантастическом допущении. Главный герой Максим Т. Ермаков обладает странным свойством – «легкоголовостью». В одном из своих интервью Славникова объяснила это так: «Антигравитационный феномен головы главного героя (она как физический объект ничего не весит) – это, конечно, и сюжетный ход, и одновременно метафора. Но не легкомыслия, а собственно мышления» [3].

Функции «легкоголовости» героя раскрываются в ситуации, кажущейся полным абсурдом: власть, представленная в романе в виде социальных прогнозистов из Отдела причинно-следственных связей, требует, чтобы Ермаков совершил самоубийство, поскольку его «лёгкая голова» травмирует гравитационное поле земли, отчего якобы увеличивается число терактов, пожаров и всевозможных катастроф. Но Максим не желает приносить себя в жертву, так как уверен: *Свобода индивида в том, что он сам себе высшая ценность* (Сл., с. 37).

Таким образом, в романе О.А. Славниковой с самого начала задана характерная для классической антиутопии проблема свободы и несвободы, определяющая основной конфликт произведения (как внешний, так и внутренний).

Фантазийный сюжетный ход, связанный с легкойголовостью главного героя, призван выделить его из общей массы. Совсем недавно «он принадлежал к многомиллионной интернациональной армии корпоративных клерков и каплей лился с массами» (Сл., с. 7), жил, не задумываясь ни о чём, кроме материальных благ. Однако готовность яростно отстаивать свои права вопреки общественному мнению и давлению властей способствует пробуждению в нём личности, переоценке ценностей.

При изображении представителей власти в романе О.А. Славниковой также переплетаются абсурдно-фантазийное и реальное. С одной стороны, образы этих людей, обладающих неприметной внешностью, выполняющих функции слежения за гражданами, типичны, даже стереотипны: *Все примерно одного возраста, все в каких-то советских серых пальтецах либо в дутых куртках, глухо застёгнутых до самых крепких, как кувалды, подбородков* (Сл., с. 26). С другой стороны, в самом облике социальных прогнозистов и в деятельности этого отдела Славникова явно акцентирует гротескные черты. Так, при первой встрече с ними Ермаков обращает внимание на «совершенно бескровные лица», в которых «преобладали лбы»: *Первый и главный... напоминал не родившегося, но каким-то иным, неизвестным способом развившегося и повзрослевшего человеческого зародыша. Непомерно большая, лысая, тонкокожая голова казалась полупрозрачной, но разглядеть что-либо внутри было невозможно; под безбровыми дугами, в тяжёлых лиловых морщинах, горели страшные огни* (Сл., с. 10). Недаром Максим сразу их окрестил «государственными уродами» (Сл., с. 11).

Уже само название – Отдел причинно-следственных связей – говорит о том, что этот государственный орган берёт на себя ответственность за все причины и следствия и считает своим долгом корректировать их. Он претендует на подчинение законов природы и истории. При первой встрече с Максимом «государственные уроды» сообщают ему, что без его «жертвы причинно-следственные

связи будут развиваться в крайне нежелательную сторону»: *Из всего спектра возможностей будут осуществляться самые негативные. <...> В Москве и Петербурге обрушатся торгово-развлекательные центры, жертвы будут исчисляться тысячами. Произойдёт серьёзная авария нефтепровода. Начнётся новая война на Кавказе. <...> Потом разразится глобальный экономический кризис...* (Сл., с. 14).

Заметим, что чиновники пытаются донести до Ермакова принцип их невмешательства в причинно-следственные связи, они призывают к его гуманности, и одновременно, как выяснится из последующего развития сюжета, чтобы вынудить Максима к совершению самоубийства, по воле «прогнозистов» был устроен теракт в метро, обернувшийся большими человеческими жертвами.

Сюжет романа связан с противостоянием главного героя воле «государственных уродов». Они оказывают на него непрерывное психологическое давление, ведут слежку, манипулируют сознанием «потенциальных жертв», стремясь представить Максима виновником не только всех происходящих в стране катастроф, но и всех бед, случающихся в частной жизни граждан.

В романе О.А. Славниковой характер хронотопа во многом связан с взаимопроникновением двух видов манипулятивных стратегий, которые применяет власть: типичное для классических антиутопий манипулирование сознанием человека-винтика и манипулирование массовым сознанием через компьютерные технологии, через СМИ. В связи с этим, помимо характерного для классической антиутопии замкнутого хронотопа, символизирующего несвободу, возникает симулятивный хронотоп компьютерной игры.

Сюжет, связанный с непрерывной слежкой за главным героем, его травлей родственниками пострадавших в многочисленных катастрофах, организованной социальными прогнозистами, преломляется в виртуальном мире компьютерной игры, где каждый желающий может принять участие в охоте на Ермакова. Его личная жизнь, перейдя во Всемирную паутину, становится общественным достоянием. В этой мнимой реальности Максим Т. Ермаков утрачивает свой привычный облик, свою физическую и психологическую идентичность. Герой игры отнюдь не «цветущий толстяк, с румянцем до глаз и сахарной щетинкой на голове» (Сл., с. 7), каким он предстаёт в самом начале романа, а «монстр» с «толстокожей головой», щеками, «будто набитыми чем-то карманами, выпученной ухмылкой, какая бывает у отражений в самоваре» (Сл., с. 113). Последнее сравнение образно и точно передаёт, насколько вторая реальность искажает действительность. Тем не менее именно она воспринимается участниками игры как подлинная. Отмечая изумительную графику и потрясающую узнаваемость знакомого ему до мельчайших деталей пространства двора и дома, Максим никак не может согласиться лишь с тем, как изображён на экране он сам. Образ виртуальной реальности выстраивается согласно законам отражения в кривом зеркале. Создавая видимость «реалистичности картинки» (Сл., с. 112), игра деформирует отражаемое. Одновременно она передаёт важную особенность мировосприятия современного человека – вытеснение реального мнимым. Неудивительно в связи с этим, что вовлечённые в виртуальное пространство люди «путают игру с действительностью» (Сл., с. 113).

Постоянная подмена видимого воображаемым, действительного иллюзорным представлена в романе «Лёгкая голова» как черта современной действительности, как основополагающая характеристика массового сознания. Виртуальное пространство становится главным ориентиром, регламентирующим поведение современного человека, определяющим его отношение к реальности. Не случайно в романе одним из наиболее важных смыслов художественного концепта «жизнь» становится «игра». В мире, где стирается различие между изображаемым и изображённым, где происходит подмена оригинала копией, человек становится особенно уязвим, так как это вынуждает его принять правила навязанной ему игры. Разработчики игры добиваются того, чтобы герой утратил связь с реальностью и начал сомневаться в подлинности окружающего мира. «Государственным уродам» важно, чтобы он стал воспринимать привычное пространство как враждебное, чтобы произошла дезориентация во времени, что, по их замыслу, и должно привести Максима к самоубийству. Действительно, после знакомства с игрой даже в обжитом пространстве квартиры у героя возникает «странное чувство нереальности каждого предмета» (Сл., с. 127). Игра окончательно разрушает приватность его пространства и времени: *Ему показалось, будто в квартиру к нему вломилось полгорода москвичей* (Сл., с. 117).

Хотя герой не подчиняется законам, которые диктует ему эта вторая реальность, отражение собственной жизни в компьютерной игре пробуждает в нём потребность самопознания, осознания своего места в мире, стремление понять смысл человеческой жизни вообще и своей в частности. Компьютерная игра позволяет Максиму взглянуть на себя со стороны, вызывает желание сменить роль жертвы на роль обвинителя. Он оказывается выброшенным из привычного потока жизни в некую «чужую» реальность, которую должен осваивать заново: *Это уже другой мир, чужой, непонятный* (Сл., с. 114). Мысль о том, что реальность человека, потерявшего кого-то из близких людей, резко изменяется, была высказана ещё Людвигом Витгенштейном в «Логико-философском трактате» (1958): *Мир счастливого совершенно другой, чем мир несчастного. Так же как при смерти мир не изменяется, но прекращается. Смерть не событие жизни. Смерть не переживается* (Сл., с. 41). Однако в романе герою даётся возможность «пережить» собственную смерть как «событие жизни». Именно переживание собственной смерти в игре заставляет героя ощутить ту пустоту, которую он оставит после себя в случае смерти реальной.

Таким образом, героев романа можно характеризовать в зависимости от их восприятия компьютерной реальности. Пользователей Интернета компьютерная игра уводит от реальности, от объективного знания о Ермакове, навязывает им мнение о нём «государственных уродов». Самого Максима виртуальная реальность, напротив, приближает к более объективному познанию действительности через понимание человеческого горя.

Единственная, кто видит в Максиме живого человека, это «секретарша его непосредственного начальства», которую все называют Маленькая Люся. Именно она стремится объяснить ему нетождественность происходящего в жизни и в игре: *В Сети Максим Ермаков – это как бы не ты. То есть ты, конечно, но как бы персонаж компьютерной игры. <...> Ну, и блогеры всё время про тебя пишут. То есть как бы про того Ермакова, который персонаж, но на самом деле...*

(Сл., с. 111). Обратим внимание на тройное повторение «как бы» в одном предложении. Вадим Руднев в своём «Словаре культуры XX века» посвящает этому выражению целый раздел. Он считает, что это «выражение современников постструктурализма и постмодернизма. <...> Существование реальности и вообще существование чего бы то ни было для человека К. б. далеко не бесспорно. <...> Он готов сомневаться даже в существовании собственного Я. <...> Текст и реальность для сознания К. б. переплетены, причём реальность всегда менее фундаментальна, чем текст» [6, с. 124]. Эта характеристика прекрасно отражает то, что происходит в текстовом пространстве романа О.А. Славниковой.

Искажение сути происходящего в игре воспроизводится и на уровне языка компьютерных пользователей. Широкое использование компьютерного жаргона маркирует пространство виртуальной реальности как пространство, живущее по своим законам. Об этом свидетельствуют и выбранные пользователями Интернета «ники» (*demon\_ada*, *Kiber22*, *Voron*), а также их вымышленные изображения (юзерпики):

- *изображение бронированного монстра, несколько похожего на бытовую скороварку* (Сл., с. 128);
- *что-то абстрактное, многоногое, вроде раздавленного на стекле комара* (Сл., с. 130);
- *громадная старая птица, с хвостом как дворницкая метла* (Сл., с. 333).

Однако сравнение грозных существ, представленных на картинке, с реалиями быта значительно снижает готическую демоничность виртуальных образов, превращая происходящее в фарс.

Другая категория виртуальных образов – разнородные красавчики, «ясное дело, не соответствующие действительности» (Сл., с. 128):

- *блондинистая красоточка* (Сл., с. 128);
- *опять красotka, только не блондинка, а брюнетка с гладким крылом волос* (Сл., с. 130);
- *небритый красавчик с пронзительно-синими глазами* (Сл., с. 333).

Эти юзерпики – своеобразные маски, выполняющие компенсаторную функцию, приближающие к растиражированному массовым сознанием идеалу красоты и силы.

Масочность как отличительная черта современного общества проявляется в поведении всего окружения Максима Т. Ермакова: под маской помощника и друга скрывается предатель Вован, маска любящей женщины закрывает истинное лицо его бывшей одноклассницы Марины, её тщеславие и алчность.

Двухуровневый хронотоп (современная Москва и компьютерная игра) позволяет подчеркнуть двойственность природы главного героя романа, который одновременно является и обыкновенным индивидом с самыми простыми житейскими запросами, и человеком, способным бросить вызов государственной системе. Хронотоп компьютерной игры – это не внешне-композиционный приём, а важная особенность семантического порядка, которая позволяет усилить не только мотив копии, но и мотив беспощадной игры властей с судьбами людей. Не случайно у Максима возникают ассоциации со временем сталинских репрессий: «*Прямо тридцать седьмой год какой-то*», – *подумал Максим Т. Ермаков, и ему сделалось весело оттого, что в этой старой игре он всё наперёд*

*знает и наперёд прав* (Сл., с. 11). Постепенно фигура Максима приобретает всё более драматические черты борца за свободу. Правда, упоминание тридцать седьмого года позволяет предположить и трагический исход этого противостояния человека и системы.

Чувствуя свою уязвимость в реальном и виртуальном пространстве, герой ищет способы сопротивления властям. При этом вновь нарушается граница, разделяющая реальное и фантазийное. Во время болезни к Ермакову «не то во сне, не то в бреду, не то в приступах ясновидения» (Сл., с. 303) приходит призрак его деда Валеры. Один из «прогнозистов» – «главный головастик» Кравцов недаром называет деда Максима «объективно очень вредным человеком» (Сл., с. 242): в своё время он упрямо противостоял НКВД. Причём Максим видит не просто призрак деда, а целый темпорально-пространственный сегмент эпохи 30-х годов XX в., в условиях которой складывались любовные отношения тогда ещё молодых деда и бабушки героя. Максим становится «свидетелем» обыска в их уютной квартире, буквально ощущает страх ареста со стороны бабушки, видит отчаянное сопротивление деда сотрудникам органов. Примечательно и то, что ведущий допрос деда энкаведешник 30-х годов ассоциируется у Максима с нынешними представителями власти (по принципу внешнего сходства, отражающего сущностное тождество): *Дядькина обритая голова, белая и бугристая, как у снежной бабы, навела Максима Т. Ермакова на мысль о видовом родстве этого архаичного экземпляра с государственными уродами, прессовавшими его в сегодняшнем дне* (Сл., с. 315).

Очевидно, именно от деда Максим унаследовал неприязненное отношение к властям и скрытые ресурсы сопротивления им. Образ деда становится своеобразной метафорой эпохи 30-х годов: *Не один деда Валера – вся страна жила на пару со своим фантомом, с гигантской иллюзией в натуральную величину С.С.С.Р., на поддержание которой шли не только огромные материальные ресурсы, но и человеческие жизни* (Сл., с. 312).

Стоит также отметить, что история жизни деда Валеры и бабки Полины является своего рода отражением взаимоотношений Максима Т. Ермакова и Люси. Сюжет любви, присутствующий, как известно, во всех антиутопиях, призван выразить авторское недоверие к сфере рационального, будто сама человеческая природа героев бунтует против превращения в бездушный механизм. Так и в романе О.А. Славниковой «Лёгкая голова» мы видим, что главные ресурсы преобразования Максима лежат в сфере чувств. Иезуитская логика социальных прогнозистов, нещадно эксплуатирующих идею жизни как жертвы, чтобы добиться от Ермакова желаемого самоубийства, наталкивается на границы, очерченные семьёй и домом: *Социальные прогнозисты вели себя скромно и тихо. Почему-то они не смогли проникнуть в сухой и просторный Люсин подъезд и дежурили во дворе* (Сл., с. 370). Ключом к внутренней перестройке Максима Т. Ермакова становится именно его любовь к маленькой Люсе – чувство, которое помогло ему обрести настоящий дом и впервые ощутить чужую боль как свою собственную. О необходимости женитьбы как одном из вариантов противостояния властям говорил и дед Валера: *Жена мужика держит, на тот свет не пускает. Женитьба от смерти помогает хорошо* (Сл., с. 314).

Включённый в роман временной сегмент 30-х годов XX в. оттеняет происходящее в XXI в. Человек советской эпохи, некогда освободивший историческое место для нового героя времени, – призрачная субстанция, которая проявляется одновременно как напоминание непреходящего конфликта человека и власти и как предвестник новой катастрофы. В финале романа призрак деда видит не только Максим Т. Ермаков, но и пассажиры поезда, которые спустя минуту погибнут в результате теракта в метро.

Таким образом, характер соотношения реального и фантазийного, реального и абсурдного в романе «Лёгкая голова» во многом определяется антиутопической установкой. Здесь проявляются черты, присущие классической антиутопии:

- 1) архетипическая ситуация подавления личности государством, которое воспринимает человека как винтик системы;
- 2) динамика фабулы, представляющей собой цепочку встреч, диалогов и столкновений человека и представителей власти;
- 3) характер эволюции героя, в котором пробуждается личность;
- 4) катастрофический финал, завершающий её безнадёжное и трагически предопределённое противостояние власти.

Одновременно в романе «Лёгкая голова» проявляются и черты современной антиутопии, являющейся порождением постиндустриального общества, о чём свидетельствует и профессия главного героя – менеджер в сфере рекламного бизнеса. Своеобразие картины мира в произведении О.А. Славниковой во многом связано с активным вторжением в жизнь человека компьютерных технологий, вытесняющих реальность, подменяющих её симулятивной, которая и воспринимается массовым сознанием как истинная.

Мотив симуляции связывает классический и современный сюжеты антиутопии Славниковой. Фантастическое, проявляющееся в романе на уровне проблематики, сюжетостроения, принципов создания образов, служит гротескному заострению реальных болезней общества и способствует актуализации диагностической и аналитической функций антиутопии.

#### Источники

Сл. – *Славникова О.А.* Лёгкая голова. – М.: АСТ: Астрель, 2011. – 413 с.

#### Литература

1. *Риц Е.* Ольга Славникова. Лёгкая голова. – URL: <http://os.colta.ru/literature/events/details/18402>, свободный.
2. *Сафронова Е.* Ольга Славникова. Лёгкая голова // Зинзивер. – 2012. – № 1(33). – URL: <http://www.zinziver.ru/publication.php?id=4125>, свободный.
3. *Акминлаус А.* «Лёгкая голова» как «автобиография возможного» (Интервью с Ольгой Славниковой). – URL: <http://fantlab.ru/article628>, свободный.
4. *Кучерская М.* 3 причины прочитать «Лёгкая голова» Ольги Славниковой. – URL: <http://www.psychologies.ru/events/books/hudogestvennaya-literatura/3-prichinyi-prochitat-legkaya-golova-olgi-slavnikovoy/>, свободный.
5. *Витгенштейн Л.* Логико-философский трактат. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2007. – 233 с.

6. Руднев В.П. Словарь русской культуры XX века. – М.: Аграф, 1999. – 384 с.

Поступила в редакцию  
20.12.15

**Фролова Галина Александровна**, старший преподаватель кафедры русской и зарубежной литературы Елабужского института (филиала)

Казанский (Приволжский) федеральный университет  
ул. Кремлевская, д. 18, г. Казань, 420008, Россия  
E-mail: *Galina-Frolova-KFU@yandex.ru*

ISSN 1815-6126 (Print)  
ISSN 2500-2171 (Online)

UCHENYE ZAPISKI KAZANSKOGO UNIVERSITETA. SERIYA GUMANITARNYE NAUKI  
(Proceedings of Kazan University. Humanities Series)

2016, vol. 158, no. 1, pp. 208–215

**The Fantastic and the Real in the Novel “Light Head” by O.A. Slavnikova**

*G.A. Frolova*

*Kazan Federal University, Kazan, 420008 Russia*  
E-mail: *Galina-Frolova-KFU@yandex.ru*

Received December 20, 2015

**Abstract**

This paper, on the basis of the novel “Light Head” by O.A. Slavnikova, considers the relation between classical and modern antiutopias. The basic principles of correlation between the fantastic and the real are explored. The forms and functions of the fantastic in the artistic structure of the analyzed literary work are identified. The paper analyzes from the above-stated perspective the problematics of antiutopia (freedom and captivity, confrontation between the individual and state), as well as the specifics of plot organization and conflict development, principles for disclosure of the disposition of characters (in the description of authorities, the fantastic element helps to identify their mechanicalness and impersonality; in the description of the main character, it shows that they stand out from the crowd). Furthermore, the role of computer game chronotope and related motifs (game, illusiveness, and simulation) are revealed.

It is proved that the relation between the fantastic and the real in the novel under consideration contributes to actualization of the antiutopian discourse, grotesque sharpening of the real diseases of the society (displacement of the reality by simulation, absurdization of the reality, manipulations with the consciousness of the whole society and separate individual).

**Keywords:** O.A. Slavnikova, classical antiutopia, modern antiutopia, problem of confrontation between individual and state, fantastic element, virtual reality, absurdity, chronotope of computer game, motif of simulation

Для цитирования: Фролова Г.А. Фантастическое и реальное в романе О.А. Славниковой «Лёгкая голова» // Учен. зап. Казан. ун-та. Сер. Гуманит. науки. – 2016. – Т. 158, кн. 1. – С. 208–215.

For citation: Frolova G.A. The fantastic and the real in the novel “Light Head” by O.A. Slavnikova. *Uchenye Zapiski Kazanskogo Universiteta. Seriya Gumanitarnye Nauki*, 2016, vol. 158, no. 1, pp. 208–215. (In Russian)