

**СТАЛКЕР НА ОБОЧИНЕ: КОНЦЕПТ ЧУЖОГО И ГОТИЧЕСКИЙ QUEST
У БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ И АНДРЕЯ ТАРКОВСКОГО**

Статья рассматривает одну из важных черт повести братьев Стругацких «Пикник на обочине» – разработку оппозиции «свое-чужое» как не прямой, амбивалентной по отношению к герою, а также способы такой разработки в фильме А. Тарковского «Сталкер». Сюжетную основу повести и фильма составляют структуры одного из типов компьютерных игр – квеста, во многом родственные сюжетным структурам литературной готики. Присущее квесту, как генеральное, неукротимое стремление добраться до некоей цели, преодолев причудливые препятствия, реализует основной философский посыл фильма «Сталкер» – размышление над пределами человеческих возможностей.

Ключевые слова: готический сюжет, «свое-чужое», поиск знания, компьютерная игра.

Цель данной статьи – обосновать гипотезу, согласно которой одной из важных черт повести братьев Стругацких «Пикник на обочине» является специфическая разработка чуждости как концепта в структурах одного из типов компьютерных игр – квеста, или «ходилки», причем разработка осуществляется таким образом, что становится очевидным имманентное родство этих структур готическому сюжету. Представляется, что та часть «Пикника», которая послужила основой для фильма Андрея Тарковского «Сталкер», наиболее наглядна в этом отношении, что подтверждается при анализе фильма.

Вначале необходимо дать некоторые пояснения относительно ключевых для данной статьи понятий.

1. *Концепт чужого* – понятие достаточно обширное и разнообразно толкуемое. Мы ориентируемся на подход, высказанный в статье А.Л.Гринштейна «Чужое», «привычное», «свое», «незнакомое»: человек и окружающий мир в прозе XVIII века», поскольку в ней представлен анализ концептуальных положений, родственных поэтике Стругацких. Автор статьи отмечает, что во французском и английском романе XVIII века путешествие как перемещение в пространстве становится основой проблематизации соотношения человека и окружающего мира, разработки оппозиций «свое / чужое», «обычное / необычное». «Следствием передвижения на фабульном уровне и причиной самого факта перемещения на сюжетно-композиционном и структурном уровне всякий раз оказывается именно возникновение ситуации, когда протагонист оказывается в неосвоенном мире <...> Незнакомый или малознакомый

* © Заломкина Г.В., 2009

Заломкина Галина Вениаминовна – кафедра русской и зарубежной литературы Самарского государственного университета

мир, в котором оказывается герой, не воспринимается протагонистом и, что особенно важно, не предстает в тексте как мир враждебный <...> Мир чужой превращается в мир «как бы чужой», оказывается «своим» миром <...> Указания на способность героя быстро освоиться в новой обстановке, воспринять окружающий мир как «свой» и получить удовольствие от этого мира или хотя бы не испытывать дискомфорт в ситуации, которая явно подобный дискомфорт предполагает, встречаются чрезвычайно часто» [1. С. 61, 62, 65, 66, 67].

Важно отметить, что французский и английский литературный XVIII век не так отдален от интересующей нас поэтики Стругацких, как могло бы показаться. Ведь одна из изначальных и самых интересных в смысле соотношения своего и чужого фигур в мире Стругацких носит имя Кандид, что обусловлено именно сходным с вольтеровским мотивом вынужденного авантюризма в условиях выброшенности персонажа из привычного мира. Кандид в «Улитке на склоне», после катастрофы разведывательного вертолета оказавшийся в совершенно неосвоенном мире Леса, не воспринимает его как враждебный, проявляя исключительные способности к подстраиванию под сугубо необычные условия. То же самое происходит и с Максимом Каммерером на Саракше («Обитаемый остров»), Руматой на «средневековой» планете («Трудно быть богом»), Львом Абалкиным на планете Надежда («Жук в муравейнике»), Рэдриком Шухартом в Зоне Посещения («Пикник на обочине»), программистом Приваловым («Понедельник начинается в субботу»).

2. Понятие *готический квест* в научной литературе по предмету применяется обычно для обозначения характера, целей и результатов перемещения персонажа в своеобразном готическом пространстве замка, куда он волею судьбы попадает, и освоение таящего опасности пространства которого только и может обеспечить достижение генерального устремления героя — выяснить сюжетообразующую тайну [7]. Три первые значения английского слова «quest» наглядно отражают специфику подобного перемещения: 1) поиск; 2) искомый предмет; 3) поиски приключений в рыцарских романах. Те же значения обусловили широкое применение этого слова в России для именованя одного из жанров компьютерных игр, который в англоязычных странах определяется и как «quest», и как «adventure». Русский вариант именованя квеста — «ходилка» равным образом содержит ключевую как для данного типа игр, так и для готики сему перемещения в пространстве, причем перемещения нелегкого, преодолевающего.

Заметим, что подобное перемещение в пространстве имеет изначальный импульс, общий и для литературы XVIII века, и для готического сюжета, и для компьютерной игры, и для многих сюжетов Стругацких: освоение чужого мира, сопряженное с приключениями, проистекающими из свойств этого мира. Причем для готики, игры и Стругацких общими оказываются также цели и способы такого освоения: обнаружение некоего важного предмета или информации, способных разрешить и завершить пребывание героя в чужом пространстве.

Теперь, после некоторого прояснения заглавных понятий, рассмотрим, как они работают в поэтике Стругацких и визуализуются в низкобюджетной минималистской эстетике фильма «Сталкер».

Оппозиция «свое-чужое», «обычное-необычное», «знакомое-незнакомое» — ключевая для поэтики Стругацких. Учитывая опыт романтического двоеми-

рия, Стругацкие движутся дальше в направлении, отмеченном в статье А.Л. Гринштейна: наряду с *как-бы* чуждым миром появляется *как-бы* свой – тот, который должен бы быть привычным и близким. Однако герой, осваиваясь в «новом» мире, отчуждается от старого. Как-бы-чуждость превращается в родственность чужого мира протагонисту – в противоположность чуждости мира, который должен был бы быть своим. Такова Земля для прогрессора Абалкина, мир вне Зоны для сталкера Шухарта, Институт для Кандида. В последнем случае отчуждение Кандида от мира Института, в который он всеми силами пытается вернуться, разрабатывается через его сюжетного двойника филолога Переца, застрявшего как раз в Институте, на входе в Лес, всеми силами туда стремящегося и совершенно несообразного с бюрократическим миром научно-исследовательского учреждения. Уподобление Шухарта Зоне в повести Стругацких очень наглядно представлено в странных ощущениях, которые временами испытывает сталкер – ощущениях нелюдя, существа Зоны. «Такого с ним еще никогда не было вне Зоны, да и в Зоне случалось всего два или три. Он вдруг словно попал в другой мир. Миллионы запахов разом обрушились на него: резких, сладких, металлических, ласковых, опасных, тревожных <...> Воздух сделался твердым, в нем объявились грани, поверхности, углы, словно пространство заполнилось огромными шершавыми шарами, скользкими пирамидами, гигантскими колючими кристаллами <...> Это длилось какой-то миг. Он открыл глаза, и все пропало. Это был не другой мир, это прежний знакомый мир повернулся к нему другой, неизвестной стороной, сторона эта открылась ему на мгновение и снова закрылась наглухо, прежде чем он успел разобраться...» [4. С. 103-104].

Важно отметить, что у Стругацких центральная для XX века вообще ситуация экзистенциальной чуждости разрабатывается именно в диалоге двух физически присутствующих, осязаемых миров – привычного и абсолютно, пугающе другого. Протагонисты Стругацких существуют на границе между двумя мирами, принадлежа и не принадлежа ни к одному из них.

В фильме Тарковского подобная пограничность, тотальная другость главного героя заданы уже выбором актера на роль Сталкера. Александр Кайдановский во всех своих ролях болезненно чужой. Эта имманентная и наглядная другость Кайдановского обыграна, например, в фильме «Дознание пилота Пиркса»: в космос отправляется экипаж, состоящий из людей и роботов, командиру предстоит провести эксперимент: не зная, кто есть кто, пронаблюдать возможные сходства и отличия в поведении людей и роботов в экстремальных ситуациях. Одного из членов экипажа играет Кайдановский, именно он наиболее «нечеловечен», именно он первым «признается» Пирксу, что он робот, почти сразу это признание вызывает сомнение и проблематизирует вообще возможность отличить человека от робота, руководствуясь логикой ли, свидетельскими ли показаниями.

Изначально заданная другость Кайдановского – в роли Сталкера становится свойственной Стругацким амбивалентностью в аспекте «свой-чужой», и на это работает весь невербальный ряд: ненарочито, но ощутимо обезчеловечивающий грим, маркированно истертая одежда, почти заискивающая речевая манера, осторожная до пугливости пластика, оформляющая вполне решительные действия «сильной личности». Образ построен на оксюморонах. Сталкер –

застенчивый авантюрист, утонченный уголовник, оборванный аристократ, пугливый воин-философ.

Важной составляющей концепта чужого у Стругацких становится, как уже было отмечено, непереносимое физическое наличие двух вступающих в диалог миров – привычного и другого. Другой мир должен быть маркированно чужим, сугубо необычным и пугающим для читателя. В фильме Тарковского эффект странности создается, прежде всего, ветхостью и неустроенностью окружающего пространства. Присутствующая повсюду грязная вода, неравномерно покрывающая все плоские поверхности, усиливает впечатление заброшенности. Подобные свойства пространства делают его непредсказуемым: полусломанные, ржавые, покрытые грязью предметы, которых явно давно не касалась рука человека, таят в себе неизвестные возможности, так как выпали из бытового ряда, существуют сами по себе. В руинах разного рода происходит также тревожная деформация восприятия времени. По мнению А.С.Лишаева, временное измерение обветшавшей, очищенной от «чтойности» вещи лишено «пространственно-подобной, линейной развертки на прошлое, настоящее и будущее» [2. С. 84]. В ветхом пространстве время предстает «все сразу» и, лишенное хронологических характеристик последовательности и сменяемости, опрокидывается в вечность, сливается с ней. Заметим, что подобные свойства ветхого сходным образом работают в готическом сюжете. Звуковой ряд фильма – раздробленные, резкие, «несмазанные» звуки, постоянно присутствующее эхо, специфическая скудная музыка – вполне согласуется с визуальной ветхостью.

Необходимая для создания эффекта чуждости «страшность» обеспечивается и излюбленными Тарковским длительными крупными планами с непривычным ракурсом. Такие крупные планы, необычно долго задерживая внимание зрителя на фрагменте реальности, вкупе с необычным ракурсом, разрушают целостность восприятия, возвращая современного, уже достаточно сведущего в языке кино зрителя к ощущениям первых посетителей кинозалов, испытывавших отвращение и ужас при виде «кусков человеческого тела» на экране [3. С. 39].

Необходимо отметить, что фильм Тарковского выявляет одну особенность противопоставления «своего» и «чужого», которая неявно присутствует в «Пикнике на обочине». На первый взгляд, граница между привычным и необычным миром отделяет городок, где живет сталкер Рэдрик Шухарт, от Зоны, эта граница маркирована заставой и патрулями, диковинными опасными предметами и явлениями в Зоне и отсутствием их вне ее. Но зона оказывается «заразной», расплзается: «все люди, которые достаточно долго общаются с Зоной, подвергаются изменениям как фенотипическим, так и генотипическим» [4. С. 176]. Даже мирные обыватели Хармонта, никогда не бывшие в Зоне, но пережившие Посещение инопланетян, отчасти уподобляются ее необъяснимым артефактам и феноменам: если они переезжают в другое место, там в разы увеличивается количество несчастных случаев и природных катаклизмов. У Тарковского Зона заполняет собой весь мир «Сталкера»: странным, непривычным здесь предстают даже «домашние» области квартиры и бара. Изображение пространства, передача ощущения пространства осуществляются по тем же принципам, что и в Зоне.

Мир дома Сталкера и мир Зоны перекликаются в повторяющемся внезапном ярком свечении лампочки перед тем, как ей перегореть. Мелкое событие в самом начале фильма, в сцене сборов Сталкера в Зону, повторяется в самом конце, в «комнате желаний». Вполне бытовая деталь не только работает на эффект тревожности и опять же умирания пространства, но и уравнивает две реальности.

Противопоставленным Зоне привычным, «своим», «этим» миром у Тарковского оказывается реальность, только угадывающаяся за пределами реальности фильма, в отдельные моменты прорывающаяся в нее, пытающаяся заявить о себе. Наиболее наглядно это происходит в комичном эпизоде с неслышной, но явно ненормативной отповедью Сталкера ухоженной в роскошных чистых мехах даме Писателя, настаивавшей на своем участии в походе.

Причудливый диалог двух миров дает в результате амбивалентность чуждости-свойскости, которая явлена не только в образе Сталкера. Постоянная игра на столкновении чужого и своего, привычного и необычного реализуется на самом общем уровне в чередовании колорита фильма: промыто цветная изумрудно-коричневая палитра сменяется монохромной сепией.

А на более частном уровне, например, в эпизоде с внезапным телефонным звонком в заветной комнате и двух эпизодах чтения стихов происходит сопряжение явлений из разных миров: рамка того мира, в котором зритель вместе с персонажами фильма находится в данный момент, разрушается манифестацией другого мира.

В чужом, необычном, сугубо внебытовом месте неожиданно звучит привычный, посясторонний звонок: «обычный» мир неожиданно дает о себе знать. Но телефон из бытового предмета, средства преодоления физической отдаленности, тут же превращается в объект магический и пугающий, приобретающий свойства преодолевать метафизические преграды. Заметим в скобках, что подобные свойства заставляют вспомнить эпизод с телефоном в «Замке» Ф. Кафки [6. С. 30], который угадывается в сходном эпизоде «Улитки на склоне» [7. С. 79-80].

Звучащие в «Сталкере» стихотворения, принадлежащие к сердцевинным слоям родной для режиссера культуры, оказываются вложенными в уста людей Зоны. Первое – «Вот и лето прошло» Арсения Тарковского – приписано погибшему сталкеру Дикобразу и прочитано главным героем. А тютчевское изысканно-эротическое звучит из уст сугубо *другой* дочери Сталкера непосредственно перед финальным актом телекинеза, который она совершает. Отметим здесь также совершенно «неуместный» тополинный пух – действие фильма происходит явно не в июне, да и мир вокруг девочки не предполагает никаких тополей. Пух здесь парадоксальным образом не только символ «летней», свежей природы юного существа, но и еще одно средство придания необычности пространству, отголосок одного из странных явлений зоны – «жгучего пуха» в повести Стругацких.

Собака – важный для Тарковского символ, помимо прочего ассоциирующийся с родным, устойчивым домом. В «Сталкере» собака – прорыв «своего» мира в чужую реальность, сигнал привычного мира в своем существовании. Собака постоянно тревожно скулит – свидетельство дискомфорта, который испытывает привычный мир при столкновении с чужой реальностью.

Способ освоения героями Стругацких и Тарковского чужого мира близок, как уже было сказано, квесту как особому типу перемещения в специфическом пространстве. Квест, берущий начало в волшебной сказке и развитый в готическом сюжете, предполагает перемещение нелегкое, преодолевающее, сопряженное с приключениями, которые проистекают из свойств осваиваемого мира. Цель освоения – обрести ключевые предметы или сведения, позволяющие герою покинуть чужое пространство.

У Стругацких свойства чужого мира, которые обуславливают захватывающие приключения героя, близки свойствам пространства готического. И Зона в «Пикнике», и мир «НИИЧАВО» в повести «Понедельник начинается в субботу», и Лес в «Улитке на склоне», и умирающая планета в «Жуке в муравейнике» физически отграничены от окружающего «своего» мира, их пространство запутано, труднодостижимо, изменчиво, опасно – авантюрно – в силу нарушения привычных физических и метафизических законов. В фильме Тарковского подобные свойства пространства переданы не только через рассмотренную ветхость и заброшенность, но и через прямую физическую необычность тех мест, где оказываются герои. Физическая необычность дополняется эстетической – своеобразной точкой зрения, «странным» ракурсом, в котором подается окружающее пространство, необычным, тревожным звуковым рядом.

Созданное Тарковским подобное готическому пространство вынуждает героев *пробираться* к заветной цели вполне в соответствии с законами готического квеста – по возможности используя свойства и детали этого пространства, его «подсказки», причем часто в противоречии с физической или житейской логикой, но всегда в соответствии с причудливой внутренней логикой квеста, ожидая опасности на каждом шагу, испытывая страх в отношении возможных смертельных ловушек, но все же неотвратимо подчиняясь некоему непреодолимому импульсу.

Представляется, что именно присущее квесту, как генеральное, неукротимое стремление добраться до некоей цели, преодолев причудливые препятствия, реализует основной философский посыл фильма «Сталкер» – размышление над пределами человеческих возможностей. Трудный и опасный пробирающийся проход, успешное преодоление тревожных препятствий и попадание в целеположенное место – волшебную комнату, исполняющую желания, необходимым образом подготавливает постановку финальной проблемы: возможности, допустимости и опасности подобного исполнения. В сценах промедления на пороге комнаты герои, по сути, обсуждают варианты того самого непреодолимого импульса, который толкает героев на участие в квесте. И варианты эти – осчастливить человечество (Сталкер), уничтожить несообразное место (Ученый), проверить себя (Писатель) – отражают возможные экзистенциальные варианты самопостановки человека по отношению к окружающему миру.

Библиографический список

1. Гринштейн, А.Л. «Чужое», «привычное», «свое», «незнакомое»: человек и окружающий мир в прозе XVIII века / А.Л. Гринштейн // XVIII век: Искусство жить и жизнь искусства: сб. науч. работ. – М., 2004.
2. Лишаев, А.С. Влечение к ветхому (Опыт философского истолкования) / А.С.Лишаев. – Самара, 1999.
3. Лотман, Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. Лотман. – Таллин, 1973.
4. Стругацкий, А.Н. Пикник на обочине / А.Н. Стругацкий, Б.Н. Стругацкий. – Донецк, 2004 (Миры братьев Стругацких).
5. Стругацкий, А.Н. Улитка на склоне / А.Н. Стругацкий, Б.Н. Стругацкий. – Донецк, 2004 (Миры братьев Стругацких).
6. Kafka, F. Das Schloß / F. Kafka. – Frankfurt a.M., 1999.
7. Summers, M. The Gothic Quest: A history of the Gothic novel / M. Sammers. – London, 1969.

G.Zalomkina

**STALKER AT THE ROADSIDE:
THE CONCEPT OF «THE OTHER» AND THE GOTHIC QUEST
IN THE WORKS OF STRUGATSKY BROTHERS AND ANDREY TARKOVSKY**

The article considers one of the important traits of Strugatsky brothers' story «Roadside Picnic» – the development of the opposition «native-strange» as indirect, ambivalent towards the hero, as well as ways of such development in A. Tarkovsky's film «Stalker». The plot basis of both the story and the film is made by the structures of the 'adventure' computer game type, in many aspects kindred to the Gothic quest. Both the 'adventure' and the Gothic quest are characterized by the key and keen aspiration for reaching a definite aim through overcoming intricate obstacles, and such aspiration realizes the main philosophic message of the film «Stalker» – the reflection on the limits of human powers.

Key words: gothic plot, «native-strange», the search of knowledge, computer game.