

В своем эссе «Роман Романов: по лабиринтам творчества писателя»* доктор филологических наук Г. Р. Романова впервые осуществила общий литературоведческий обзор художественной прозы дальневосточного писателя Р. Романова, проанализировав особенности его творческой эволюции. В данной работе мы попытаемся продолжить осмысление произведений писателя, сделав акцент на игровой поэтике его литературных опытов. Мы рассмотрим две повести Р. Романова — «Шербурские улики» и «Эдилов комплекс», чтобы постичь еще одну тайну его литературного лабиринта.

Повесть Р. Романова «Шербурские улики»** предваряется следующим четверостишием: «Папа, папа, бедный папа, // Ты не вылезешь из шкапа, // Ты повешен нашей мамой // Между платьем и пижамой». Четверостишие отсылает читателя к одному из произведений английского драматурга У. Шекспира. Смысловая параллель между словами «бедный папа» и известным в мировой литературе словосочетанием «бедный Йорик» не является случайной. Мы полагаем, что суть этой параллели не сводится лишь к интертекстуальной природе прозы Р. Романова как явления постмодернистской литературы. Размышляя о философии мироустройства, Шекспир сформулировал один из базовых тезисов, определивших поэтику его произведений: «Весь мир — театр. В нем женщины, мужчины — все актеры». Утверждая театральный пафос повседневной жизни, английский драматург тем самым обозначил ее *игровой характер*. Игровой характер, но в другом, не *театральном*, аспекте органично присущ и прозе Р. Романова.

Говоря об игровом начале литературного произведения, отметим, что любая игра основана на интересе, увлеченности, эмоциональной и интеллектуальной активности участников, на соблюдении ими определенных правил. Постигание смысла художественного произведения — своего рода игра между писателем и читателем. Этот вид игровой деятельности осуществляется при помощи сигналов-маяков (*масок и слов*), которые вводятся в текст автором; задача же читателя — распознать их, расшифровать и творчески переосмыслить. Если рассматривать процесс интерпретации текста как акт игровой коммуникации, становится очевидным намерение

* Романова, Г. Роман Романов: по лабиринтам творчества писателя // Дальний Восток: российский литературно-художественный журнал. — 2016. — № 6. — С. 166–180.

** Романов, Р. Шербурские улики // Дальний Восток: российский литературно-художественный журнал. — 2016. — № 6. — С. 29–97.

автора привлечь внимание читателя посредством определенных сигналов и знаков, с помощью которых он устанавливает правила странствия по внутренним лабиринтам художественного текста. Разгадывание таинственной природы масок и слов-символов и есть тот путь, что нам предстоит пройти и в результате достичь конечной цели — наиболее полного осмысления произведения.

Игровой принцип произведений Р. Романова «Шербурские улики» и «Эдиков комплекс» заключается в следующем: посредством символов (слов и масок) автор оказывает на читателя интеллектуально-эстетическое воздействие. В ходе знакомства с повестями интерпретатору открывается игровая формула человеческой жизни: писатель зашифровывает ее, в игровой манере организуя внутренний мир своих текстов. Особое сочетание масок и слов наполняет произведения богатым смысловым потенциалом. В обеих повестях Р. Романов выстраивает повествование, соблюдая причинно-следственные связи: первая глава содержит смысловую отсылку к следующим главам, каждая последующая глава поясняет предшествующие. Логико-смысловую взаимосвязь всех глав повести обеспечивает и целая система особых знаков и символов, выбранных автором. Чтобы читатель смог найти смысловую нить, на которую нанизываются образы и детали произведений, от него требуется предельная концентрации внимания.

В повести «Шербурские улики» представлена сложная система образов, которые сопряжены с мировыми сюжетами в литературе и кинематографии. И здесь читателю открывается интертекстуальное богатство текста. Название повести заставляет читателя вспомнить известную музыкальную мелодраму «Шербурские зонтики». В произведении Р. Романова зонтики будут являться одним из ключевых образов-символов, который выполняет важную идейно-смысловую нагрузку. Какую именно? На этот вопрос читателю предстоит ответить только после знакомства с текстом, в ходе распутывания ряда сложных сюжетных линий (преодоления сюжетных препятствий) на пути к постижению смысла.

Говоря о литературных параллелях, интересно отметить, что уже в начале повести содержится отсылка к комедии У. Шекспира «Венецианский купец». Эта связь реализуется в авторском выборе имени главного героя (*Антонио*), фамилии *Купцов* (род деятельности шекспировского героя), а также в сюжетной ситуации: герой должен расплатиться за долг собственной почкой. Вспомним, что в произведении Шекспира Антонио должен выплатить неустойку фунтом мяса, которую Шейлок мог вырезать из любой части его тела.

Повесть «Шербурские улики» начинается с события в закрытом помещении клуба «Lost in Paradise». Всех героев отличает особый стиль одежды: костюмированная стилизация венецианского карнавала (наряды Коломбины, Пьеро, Арлекина, «доктора Чумы») и маски как обязательный элемент клубного дресс-кода. Автор вводит читателя в игровую атмосферу карнавала. В ней и завязывается мистическая ситуация обмана (*разыгрывания*) главного героя Антона Купцова. Игровой фон действий, которые описывает автор, характеризуется иллюзорным характером («*Ведь сегодня все здесь — игра...*»). Поднявшись на второй этаж, Антон Купцов погружается в иное «*измерение пространства и времени*», «*пошатывающийся пол*» в клубе формирует в сознании героя ощущение путешествия по венецианским каналам («*В Венеции нет ровных поверхностей, ведь она целиком стоит на воде*»). Иллюзию проникновения в иное измерение создают декорации помещения: видеопроекции сцен из известных кинофильмов («*Персонажи в костюмах и масках иных эпох появлялись в залах неожиданно, как привидения, и исчезали, «просачиваясь» сквозь экран*»). Проигравшийся в карточной игре герой решает спастись бегством; в одной из комнат он видит на экране символический сюжет: «*орудие киношного убийцы*» опустилось ему прямо на голову». Этот образ станет ключевым в последующих сюжетных сценах произведения. Читателю как участнику *игры* по мере знакомства с повестью пред-

стоит ответить на вопрос: кто же будет скрываться за маской «киношного убийцы» или примерять ее на себя?

Обратимся к главным образам повести.

Название ночного клуба «Lost in Paradise» («Затерянные в раю») несет в произведении символическую нагрузку. Именно это место становится последним оплотом «райского» блаженства молодого студента до момента его «грехопадения». Во второй главе читатель встречается с возмездием героя за вкушение «запретного плода»: возвращение проигранных денег либо расплата за долг собственной почкой.

Третья глава повести поясняет ситуацию, которая предшествует «грехопадению» Антона Купцова. В ней автор описывает события райской жизни юного студента (ведь именно здесь в детальных подробностях раскрывается его знакомство с Эвитой). В изображении главной героини Эвиты (*маленькой Евы*) читатель угадывает классический образ женщины с демонической природой. Для создания ее портрета автор использует такие символические детали, как зеленые глаза, рыжие волосы, футболка с надписью «Ученик Дьявола», татуировка с изображением двух переплетенных змей. Дьявольская и неземная (фантасмагорическая) сущность героини проявляется в ее речи: «...*Я ведь могу людям являться, чем же ангелы хуже меня?» / «Если бы Бог существовал, я бы первая узнала об этом».* Вечно ускользающий образ девушки не позволял герою планировать с ней «ни будущего, ни даже настоящего». Это ставит под сомнение ее тождественность женщинам из повседневной реальности.

Изображенные на теле Эвиты змеи пробуждают в сознании читателя воспоминания о библейском сюжете искушения Дьяволом. Символика имени «*маленькая Ева*» оказывается для Антона Купцова пророческой. С Эвитой связан и образ яблока: в первый день знакомства она разрезает на две половинки яблоко, словно приглашая Антона принять участие во вкушении запретного плода. Антон надкусывает яблоко в то время, как Эвита произносит монолог о своем роковом предназначении: «*Это же имя с самого начала определило мое главное предназначение — заманивать молодых мужчин в райские кущи, потом изгонять их оттуда и заниматься прочим мелким разрушительством*».

Клуб «Lost in Paradise» («Затерянные в раю») является символом Эдемского сада: места перехода одной формы жизни героя — *райской* — в другую — «*в круги ада*». «Вкушение» Антоном «запретного плода» привело к изгнанию из рая. Знаком же «запретного плода» в произведении становится та самая абсурдная карточная игра. Проигрыш героя можно расценивать как первый шаг на пути к потере рая: «*Антон словно попал в адский круг сновидений с бесконечным сюжетом*».

Следующий «круг ада», куда попадает Антон — это шантаж и угрозы со стороны Пьеро и Арлекина, под масками которых скрываются мошенники. Однако самым тяжким событием в жизни молодого человека становится побег девушки, ведь с ней каждый день был неповторим. Поэтому в дальнейшем главный герой массу времени посвящает поискам представительницы «*ускользающей*», «*неземной*», «*таинственной*» красоты.

Одно из занятий героини — «*наделение людей индивидуальностью*» с тем, чтобы привнести искусство в жизнь, преобразить реальность. Материальным воплощением ее творческого замысла оказываются яркие зонтики, которые Эвита разрисовывала для клиентов. Автор с помощью метафоры поясняет для читателя эффект воздействия зонтиков на людей: «*Они брызгались весельем и заражали оптимизмом*». Зонтик приобретает функцию магического предмета (аналога волшебной палочки), преобразующего обыденную реальность, дарящего его владельцу иллюзию счастливого существования. Зонтик является и тем знаком, который позволяет Антону осуществлять поиски пропавшей Эвиты. Примечательно, что девушка не оставляет никаких контактов для возможной связи. Даже имя и статус героини постоянно преобразуются: *модельер Эвита — полька Эва — художница Э.*

Следующим «кругом ада» на пути «грехопадения» Антона становится промышленение грабежом для того, чтобы отдать долг карточным мошенникам. Тем самым он имитирует модель поведения «*киношного убийцы*», образ которого был представлен уже в первой главе (одна из видеопрооекций в клубе «Lost in Paradise»).

Во время очередного ограбления он находит тетрадь с дневниковыми записями и кинорецензиями, написанными парнем в кепке. Исследуя его записи, герой начинает примерять описываемые события к реальной жизни. Эти записи открывают Антону и новую возможность вернуть моменты «райского счастья»: в них он узнает о встрече парня в кепке с девушкой по имени Э. В момент их знакомства героиня висит на перекладине и просит парня подержать над ней зонт. Такая необычная поза для знакомства позволяет читателю увидеть некоторую змеиную сущность женщины.

Э. подталкивает нового знакомого к необычным экспериментам с переодеваниями. Ситуация, в которой она примеряет костюм Арлекина, иллюстрирует читателю условность жизни, способность человека привносить в жизнь элементы искусства посредством смены масок. Примерка мужчиной женского парика является игровым актом: в результате игры Э. находит подходящую модель для женского портрета, который она начала рисовать с ног. Эта деталь иллюстрирует нам разрушение стереотипов, так как в необычном *видении* привычного скрывается основание творческого начала.

В следующих главах автор повествует читателю о знакомстве Антона Купцова с женщиной Лилией (Юлией Анатольевной). Двойственность личности этой героини проявляется в ее манере менять модель поведения с помощью смены имен, то есть примеряет на себя разные роли: в образе Лилии появляется любовница и женщина-вамп; в образе Юлии Анатольевны перед читающей публикой предстает строгий преподаватель английского языка. Местом вечерних встреч героев является ресторан «*Объектив*» (элемент из сферы кинематографа), а утренних — институт.

В сцену, предшествующую знакомству Антона и Юлии Анатольевны, Р. Романов вносит такую игровую художественную деталь, как карточный расклад (символ игры). Разбросанная у его двери «чернота» образовывала следующую картину: «*В центре острием вниз лежал туз пик; крестовая дама своенравно перекрывала червонного валета, по обе стороны от него находились девятка и семерка пик; а за всем этим пристально наблюдал казенный король*». Представленные масти (образы-символы) карточной игры в пятой главе становятся для читателя указателями дальнейшего сюжетного развития повести через систему персонажей. В образе валета представлен Антон Купцов. За перекрывающей его дамой, несомненно, скрывается Юлия Анатольевна. В образе казенного короля читатель распознает представителя правосудия Эльдара (полицейский участок — казенный дом). Герой знакомится с Лилией (Юлией Анатольевной), которая «*перекрывает*» преступную деятельность Купцова, помогая Эльдару в разоблачении его махинаций.

В текст повести включается еще одна линия межперсонажных отношений. Антон встречает в клубе «*Кинотека*» киноcritика Сергея Белецкого (фамилия созвучна со словом *билет*). Услышанный ранее рассказ одного из друзей Антона о том, что все в жизни неслучайно, подтверждается высказываниями Белецкого. Сергей Белецкий, детально изучив фильм «Хохотушка», приходит к выводу, что жизненный путь представляет собой движение от пункта А к пункту Z, где встречающиеся на пути буквы олицетворяют жизненные ситуации. Их преодоление составляет суть человеческой жизни. Потерянная Белецким рецензия «Хохотушки» наводит Купцова на мысль, что перед ним тот самый пострадавший от ограбления парень в кепке, и Антон начинает общение с ним, чтобы разыскать Эвиту.

Высказывание киноcritика о закономерности жизненных ситуаций находит в повести дальнейшее сюжетное обоснование. Буква Z становится одним из символов сновидений героя накануне ареста: «*Рядом с ванной стоял голый мужчина в маске «доктора Чумы». На груди у него была золотая цепь с кулоном в виде зигзага или*

буквы Z». Автор использует данный символ с целью акцентировать внимание читателя на приближающуюся развязку жизненных исканий героя. В этом же сновидении фигурирует и Юлия Анатольевна — автор указывает на нее как на фигуру, выполняющую в «правосудии» вспомогательную роль. Именно она принимает участие в разоблачении преступной деятельности Антона. А герой в костюме «доктора Чумы» и есть тот самый представитель правосудия.

В финале произведения читатель узнает о том, что Антон имел дело не с дневниковой записью Эльдара, а с частью повести, которую тот сочинял. Все происходящее было художественным вымыслом: *«жизнь начала подражать искусству»*. Для читателя остается загадкой, каким образом описываемые в повести Эльдара события совпали по датам с жизненными ситуациями Антона. Ответ на данный вопрос закодирован в высказывании Эвиты: *«...жизнь каждого человека — это уникальный коллаж, он состоит из эпизодов уже поставленных фильмов... жизнь — это абсурдное смешение всех жанров, и только поэтому она кажется правдоподобной»*. Таким образом, жизненные ситуации Антона — это кадры уже поставленных фильмов, которые могут быть вполне известны любителю кинематографии или простому обывателю. Описанные фрагменты жизни Антона в повести Эльдара представляют собой цитаты из просмотренных фильмов, которые собраны в коллажный жанр. Автор вводит в текст повести словосочетания из сферы кинематографа: Антон чувствовал себя то «героем второсортного триллера», то героем «третьесортной мелодрамы». Эвита, цитировавшая высказывания героев из фильма, олицетворяет собой жизненное пространство с его абсурдной (коллажной) природой.

Указание в повести на закономерность жизненных событий отражает мысль автора об игровом понимании жизни: жизнь состоит из эпизодов уже *«поставленных фильмов»*. Если в драматургии У. Шекспира красной полосой проходила мысль о *театральной* организации жизни, то в повести Р. Романова *«Шербурские улики»* утверждается *кинематографический* принцип жизни: *жизнь есть кино*. Название повести — это не только часть коллажной вставки из мюзикла, в нем уже присутствует языковая игра — автор изначально подготавливает читателя к игровому (*кинематографическому*) восприятию фабулы произведения. В тексте мы обращаем внимание на следующий фрагмент: *«Героиня «Шербурских зонтиков» вдруг попала в объятия одного из персонажей «Полицейской академии»»*. Таким образом, для названия повести автор использует отсылки к уже указанным нами *«Шербурским зонтикам»* и *«Полицейской академии»* (понятие *«улики»* является одним из центральных в системе правосудия).

Несомненно, *«Шербурские улики»* разрушают логическое понимание жизни с ее совокупностью фактов. Жизнь предстает читателю в новом, иллюзорно-игровом, аспекте. Но даже для создания эффекта «оптической иллюзии» Р. Романов использует целую систему слов и масок, которая логически обуславливает сюжетную взаимосвязь всех глав произведения. Построение повести носит коллажный характер: она начинается с события, которое привело героя к проигрышу в карточной игре, а не с этапа его знакомства с Эвитой. Однако каждая глава посредством особой системы символов и персонажей логически обосновывает предшествующую и предвосхищает следующую. Такой прием текстового построения ставит под большое сомнение вопрос о принадлежности повести к литературе абсурда.

Во второй повести Р. Р. Романова, *«Эдилов комплекс»**, игровая манера построения текста активизирует читателя на поиски смысловых звеньев, соединяющих разные исторические эпохи, а за масками героев угадываются одни и те же лица (либо одно и то же лицо).

* Романов, Р. Эдилов комплекс // Дальний Восток: российский литературно-художественный журнал. — 2014. — № 3. — С. 3–67.

В эссе «Роман Романов: по лабиринтам творчества писателя» Г. Р. Романова рассматривает повесть с позиции ее ключевых мотивов (мотив судьбы, надежды, договора человека с дьяволом). Исследователь отмечает свойство игрового характера повести в связи с ее принадлежностью к постмодернистской литературе. Однако такой характер произведения может приобретать и в связи с его особой концепцией, и в связи с приемом игры слов, который использует автор.

Само название повести говорит о ее игровой природе. Как мы уже отметили, в данном произведении Р. Романов использует прием игры слов. Такой подход к названию наделяет текст способностью транслировать богатый смысловой потенциал. Поэтому читатель приобретает возможность многомерного видения идейной сущности художественного текста. Посредством приема *игра слов* лексическая единица может приобретать разные оттенки значения. Одним из видов игры слов в тексте повести является паронимазия. В филологии паронимазию рассматривают как фигуру речи, которая основана на сближении слов в результате сходства звучания или морфемного состава. Название «Эдиков комплекс» является иллюстрацией данной фигуры речи и предполагает определенный спектр ожиданий со стороны читателя. До знакомства с текстом повести читатель может наивно полагать, что, возможно, одной из центральных проблем произведения станет современная интерпретация борьбы героя с отцом либо тема влечения героя к собственной матери. Но в процессе изучения текста нас ожидает совершенно иной ход развития сюжетной линии повести.

Название повести «Эдиков комплекс» направляет фокус внимания интерпретатора к понятию «Эдипов комплекс», ставшему одним из основных понятий в теории психоанализа. Слово «комплекс» является центральным смысловым стержнем произведения. Данное понятие восходит к мифу об Эдипе. Греческому герою было дано злое предсказание: стать убийцей собственного отца и жениться на матери. В тексте повести встречается связь с этим мифом: ситуация, когда первой потенциальной жертвой для «передачи» тяжелой болезни Эдик выбирает собственного отца. Узнав от колдуна Василия Нелюдима, что подобное действие невозможно по причине отсутствия кровного родства Эдика с отцом, он указывает на другого человека — Алешу, одиннадцатилетнего брата главного героя.

С младшего брата начинается первая попытка Эдика уйти от болезни. А дальше в процессе чтения текста перед пытливым взором читателя выстраивается целый «комплекс» жертв Эдика (условно назовем их своеобразным набором шахматных фигур для игры Эдика с собственной судьбой): Алеша, неудачливый игрок в карты, Лев Цветков, художник Михаил, Люба, Надя. Слово «комплекс» также открывается читателю в многообразии значений. В Википедии мы встречаем следующее определение данного понятия: «...система, совокупность чего-либо, объединенного вместе, имеющего общее предназначение и отвечающего какой-либо определенной общей цели». В исследуемой повести значение слова «комплекс» раскрывается в прямом смысле. Всех персонажей объединяет следующая особенность: они связаны с мотивом ухода от реальности посредством таких явлений, как болезнь, убийство, несчастный случай, сумасшествие, лишение свободы, желание совершить суицид.

Все герои представляют собой «комплекс» жертв Эдика. Они позволяют Эдику «вновь ускользнуть от своей судьбы», сыграть с ней в «кошки-мышки». Василий Нелюдим выдвигает определенные условия передачи болезни: «*Не спеши бросать слова на ветер, — усмехнулся колдун. — Этот недуг нельзя просто взять и стряхнуть с себя, как пепел. Его можно только передать «по наследству», причем не первому встречному, а кровному родственнику своего пола*». Поэтому первой жертвой Эдик выбирает собственного родного брата, второй жертвой становится несчастный игрок. В письме, найденном Дарьей Николаевной среди вещей ее погибшего сына Льва, особое внимание читателя привлекают следующие строки: «*С изумлением увидел я в нем самого себя — такого, каким был лет двадцать назад,*

*разве что в его возрасте мой взгляд не выражал той пресыщенности и развязности, что прочитывались сейчас в его глазах. Молодой человек — зеркальное отражение моей юности — поднял вверх руку, чтобы отбросить назад модную длинную челку, и жест этот рассеял оставшиеся у меня сомнения...». Убийство Эдиком самого себя является символическим отражением духовной смерти героя. Выбранная им жертва не является случайной: передавать болезнь Эдик может только по кровному родству и по мужской линии (брат Алеша был уже мертв). Ситуация самоубийства является способом очередного спасения героя, попыткой обмануть судьбу, выбрав в качестве жертвы себя. Ранен молодой человек был в *грудь*. «Надежда» героя на моральное самоисцеление окончательно погибает. Поэтому он вынужден обращаться за помощью к другим людям с просьбой «*породить надежду*» (для достижения этой цели он выбирает женщину).*

Очередным способом ухода от злого рока для Эдика становится записка с мистическим посланием: «...*тот, кто читает это письмо, непременно разделит судьбу человека, сидящего перед ним, и поможет мне вновь ускользнуть от моей судьбы... От Рождества Христова год 1876. Эдуард Измайлов, г. Москва*». Эту записку прочитал Лев Цветков накануне трагического полета.

Родинка на груди Льва Цветкова наделяется свойством «сигнализировать» о прошлом: именно ранением в грудь завершился «печальный исход» игры в карты незадачливого игрока прошлого столетия. Если принять во внимание концепцию реинкарнации (идею переселения души, перевоплощение), то совпадение места ранения на теле игрока и родинки Льва Цветкова неслучайно. Неслучайно также совпадение дат смерти Льва Цветкова и рождения Миши. Это наталкивает читателя на мысль о кровном родстве игрока и Льва Цветкова, Льва и Миши (Миша есть перевоплощение души Льва Цветкова). Возникает целая цепочка жертв: игрок (Эдик в нем узнал себя) — Лев Цветков — Миша. В образах *несчастливого игрока, Льва Цветкова и Миши* Эдик видел себя. Поэтому Эдик совершенно закономерно выбирает в качестве жертв игрока, летчика и художника: все они являются воплощением его собственной сущности. То есть под разными масками скрывается сущность одного человека.

Г. Р. Романова при анализе повести «Эдиков комплекс» обращает внимание на наличие двойников, «находящихся в прошлом в окружении Эдика». Возможно, идея двойничества также является одним из принципов, по которому Эдик выбирал своих жертв.

В произведении Р. Романова слово «комплекс» становится синонимичным слову «коллаж». В процессе знакомства с повестью читателю открывается вся ее «комплексность». Принцип «комплексности» («коллажности») повести реализуется в уникальности ее жанровой особенности: текст повести включает фрагменты легенд и мифов Древней Греции, учебный текст по литературе в Мишиной книге, устный рассказ Дарьи Николаевны о Пандоре, а также запись, найденная в вещах Льва Цветкова (эту запись Дарья Николаевна считала литературными экспериментами сына).

«Комплексность» реализуется в особой установке автора показать совмещение прошлого, настоящего и будущего, а также совмещение мест действия (станция Черная Грязь, Хабаровск, имение Шахматово, Москва, Порт-Артур, Берлин). Как и в повести «Шербурские улики», автор моделирует ситуации по типу пространственно-временного коллажа, в котором все части представленных событий логически связаны друг с другом. Такой способ построения текста активизирует внимание читателя, включает его в интеллектуальную игру по поиску смысловой взаимосвязи всех глав повести.

«Комплексность» как принцип жанровой и повествовательной неоднородности произведения перетекает в философско-медитативную концепцию всей повести: течение жизненных явлений организуется по «*принципу слоеного пирога*», отказа от «*линейности времени*». Концепция «*жизнь есть сон*» осознается читателем в сцене

чаепития: в доме Василия Нелюдима Эдуард перестает ощущать границу между реальностью и иллюзией. Именно во сне стирается ощущение границ времени.

Р. Романов неоднократно вводит в текст повторяющиеся образы и детали. Повторы связывают разные временные пласты. Связующим звеном прошлого и настоящего является человек в черном, который общается с Мишей и Любой. В нем читатель узнает того самого Эдика, что находится вне времени, «*без рода и племени*». Символично в повести преображение Миши в Ольгу Измайлову и Ольгу Штернберг. Ольга Штернберг проживала в девятнадцатом веке. Посредством мотива Мишиного безумия автор изображает парадокс сосуществования прошлого и настоящего. Героиня Надежда получает в подарок фортепиано с надписью «Надежда», которой родители Эдика украсили инструмент еще в девятнадцатом веке. Предмет девятнадцатого столетия стал подарком для девушки двадцатого века. Картина двух художников, написанная Львом и Мишей, также выступает знаковым элементом сосуществования прошлого и настоящего.

Особого внимания заслуживает комната, куда попадает Лев Цветков. Комната становится своеобразным «окном» в прошлое и в другую реальность. В ранее указанной нами записке, найденной Львом Цветковым («...*тот, кто прочитает это письмо, непременно разделит судьбу человека, сидящего перед ним, и поможет мне вновь ускользнуть от моей судьбы... От Рождества Христова год 1876. Эдуард Измайлов, г. Москва*»), соединяются прошлое (1876 год и 1952 год), настоящее (герои знакомятся с текстом записки в двадцатом веке) и будущее («*тот, кто прочитает это письмо, непременно разделит судьбу человека, сидящего перед ним, и поможет мне вновь ускользнуть от моей судьбы*»).

Произведение изобилует деталями, разрушающими понимание линейности времени. Время и пространство в повести приобретают коллажную природу: переплетаются, смешиваются, взаимодействуют.

Имя *Надежда* также является элементом взаимосвязи прошлого и настоящего. Создавая надпись «Надежда» на фортепиано для Алешы, Ольга Измайлова и ее муж мечтали о блестящем будущем сына, который прославит их род. Надя тоже возлагает на этот инструмент большие ожидания: девушка мечтает о мировой славе.

Для того чтобы нейтрализовать действие деструктивных сил, автор повести обращается к понятию «надежда». Это состояние наделяет человека полной свободой и независимостью от власти времени. Метафора «породить надежду» является ключевым элементом в повести. Во-первых, в семье Любы и Миши рождается девочка с именем Надежда. Во-вторых, эта фраза, произнесенная Эдиком Любе, актуализирует смысловой пласт спасения, избавления от всего отягощающего жизнь и от злого рока.

Сжигание записки Эдика, которую Дарья Цветкова обнаружила в комнате сына, становится способом прекращения действия «проклятия». Поэтому Надя уже в меньшей степени подвержена воздействию проклятия из мира прошлого. Однако попытка девушки совершить суицид (покинуть реальность) также становится одним из приемов «спасения» судьбы Эдика.

Многим героям передается состояние онемения. Эдик не чувствовал левой части тела по причине болезни. Алеша полностью приобрел данное заболевание Эдика. Миша после встречи с Эдиком тоже ощущал состояние онемения в течение дня. Этой же чертой болезни автор наделяет Надю. Девушка чувствовала «*деревянность*» пальцев, когда осваивала технику игры на фортепиано. Следующим сигналом проявления онемения является потеря девушкой чувственности и способности получать наслаждения от сексуальной жизни. Предательство любимого мужчины, аборт и неспособность иметь детей приводят героиню к кризису миропонимания, к осознанию неспособности продлить род. Замыкание семейного круга препятствует Эдику передавать свое проклятие по мужской линии.

Избавление героини от старого фортепиано, в котором поселилась белая мышь (данный образ также сюжетно значим, так как он отсылает читателя к ситуации из Алешиного детства), становится в повести заключительным аккордом избавления от злого рока, идущего из прошлого.

В психологии слово «комплекс» означает особое состояние человека. Оно характеризуется тем, что человек ощущает себя неполноценным, лишенным чего-то значимого для его жизни. Детство Эдика было омрачено отсутствием родительской любви: мать обращалась с ним *как со взрослым*. Это же состояние усиливалось отсутствием у мальчика природных музыкальных способностей, которыми был так щедро наделен любимец семьи Алеша. Ощущение неполноценности в плане природных дарований и неполноценности в отношении быть объектом родительской любви порождают в душе героя чувство зависти. Поэтому название произведения позволяет читателю усмотреть еще один смысловой пласт текста: комплекс неполноценности героя стимулирует его намерение совершить серию преступлений по отношению к людям настоящего (Алеша и молодой игрок) и будущего (Лев Цветков, Миша и Надя), пойдя на сделку с Нелюдимом.

Завершая осмысление феномена игрового начала в прозе Р. Романова, выявим некоторые усмотренные нами закономерности, которые объединяют произведения «Шербурские улики» и «Эдиков комплекс».

Во-первых, игровые названия повестей призваны создать у читателя эффект обманутого ожидания. При знакомстве с содержанием текстов мы получаем совершенно иной, даже неожиданный результат сюжетных поворотов и развязок.

Во-вторых, «коллажность» построения текстов произведений отражает авторское игровое понимание мироустройства как следствия разрушения привычных стереотипов: *жизнь — кино, жизнь — слоеный пирог*. В первом случае автор наделяет читателя ответственностью режиссировать собственный жизненный сценарий, несмотря на повторяемость сюжетов. Во втором случае он призывает читателя к многомерному восприятию жизненного пространства, выходу из цикличности, замкнутости восприятия мира.

Наконец такое, казалось бы, абсурдное смешение сцен и ситуаций в повестях позволяет автору настроить читателя на максимальную концентрацию восприятия текста. Распутывание смешавшихся во времени и пространстве сюжетных линий, поиск закономерностей в «коллажном» сцеплении ситуаций, узнавание героев, скрывающихся под масками, — через все эти преграды должен пройти читатель, чтобы достичь понимания смысла.

Процесс знакомства с повестями для читателя превращается в блуждание по лабиринту (своеобразное преодоление пути от А к Z) — выход из него можно найти только в случае внимательного отношения к словам и маскам. Автор расставляет для нас смысловые «маяки»-подсказки, обнаружив которые, читатель получает способность ориентироваться в пространстве лабиринтов повестей Романа Романова.

