

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт филологии, культурологии и межкультурной коммуникации
Кафедра литературы и методики ее преподавания

Модель мира в современных антиутопиях
Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой литературы
и методики ее преподавания

_____ ИФО
_____ 2018 г.

Директор института филологии,
культурологии и межкультурной
коммуникации

_____ Н.А. Воробьева
_____ 2018 г.

Исполнитель:

Кабирова Алиса Андреевна,
студент группы ЛО-1601z

подпись

Научный руководитель:

Петров Илья Вадимович,
канд. филол. наук, доцент кафедры
литературы и методики ее
преподавания

подпись

Екатеринбург 2018

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Историко-теоретические основы изучения жанра антиутопии.....	9
.....	
1.1. Утопия и антиутопия: проблема жанра, типология, сходства и различия.....	9 20
1.2. Российские антиутопии: история и современность.....	
1.3. Художественный мир антиутопии и способы его моделирования в современных антиутопиях.....	28 33
1.4. Игровые аспекты представления текста художественной литературы: компьютеризация и интертекстуальность.....	39
Глава 2. Исследование специфики миромоделирования в антиутопиях Д. Глуховского на примере «Метро 2033» и «Будущее».....	39 45
2.1. Главный герой и система персонажей антиутопии «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского.....	56
2.2. Принципы устройства антиутопического мира в романах Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее».....	67
2.3. Хронотоп в антиутопиях «Будущее» и «Метро 2033». Особенности времени и пространства в произведениях Дмитрия Глуховского...	83
2.4. Игровая модель мира в произведении. Компьютеризация литературы Д. Глуховского на примере романов «Метро 2033» и «Будущее»	91 92 97
2.5. «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского в контексте современных антиутопий мировой литературы. Западные и российские	

взаимосвязи в современных антиутопиях.....	
Заключение.....	
Список источников литературы.....	
Приложение.....	

Введение

Развитие литературы всегда идет по пути обновления приемов, поиска новых форм существования произведения. Еще Ю.Н. Тынянов в свое время говорил о литературном процессе как системе изменяющихся и сменяющих друг друга приемов¹. Сегодня писатели экспериментируют с формой произведения, стремятся разрушить границы обычного, устоявшегося, традиционного, найти новые способы продвижения своего произведения, использовать методы и приемы других видов искусств. Развитие специфического литературно-философского жанра антиутопии в русской литературе продолжается. Этот жанр подтвердил свою актуальность на разных этапах литературного процесса, особенно возросла его идейно-эстетическая роль в последнее время. Имея богатый опыт традиций, русская антиутопия отличается активным новаторством, поиском новых жанровых разновидностей и художественных принципов. Поэтому совершенно не случайно, что интерес к жанру антиутопии как предупреждению не утихает и сегодня привлекателен для многих современных писателей.

Актуальность исследования обусловлена тем фактом, что проблемы утопии и антиутопии до сих пор являются актуальными проблемами современного зарубежного и отечественного литературоведения. На данный момент в литературе наблюдается всплеск антиутопических настроений, жанр антиутопии популярен среди читающей аудитории. Человек хочет

¹ Тынянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино. – М., 1977. – С. 255.

знать, что будет с этим миром дальше и находит варианты развития цивилизации именно среди книг жанра антиутопии.

Постмодернистская эстетическая и культурная ситуация в общемировом масштабе благоприятствует развитию антиутопии в ее пародийных и иронических отношениях с утопией. На этом фоне изучение ярких образцов современной антиутопической литературы очень важно и своевременно. Актуальность видится и в том, что в интерпретации текста как игрового до сих пор еще остается место для нового ракурса рассмотрения этой проблемы.

Степень разработанности проблемы. В современной истории и теории литературы, а также в различных гуманитарных сферах - литературоведческой, лингвистической, философской, исторической, культурологической - современное прочтение и определение реального значения утопий и антиутопий в литературном процессе начала XX века до сих пор представляет широкий диапазон для изучения. В России изучение жанра антиутопии возникло позже, чем на Западе. Большинство исследований в этой области приходится на 80-90-е годы XX века, когда наблюдался возросший интерес вокруг утопии, особенно литературной.

Обобщения в области теории жанра антиутопии и утопии, а также места литературной утопии среди утопий другого типа (социальных, философских и пр.) представлены в работах: М.М.Бахтина, В.В.Кожевникова, В.Я.Кирпотина, Ю.М.Лотмана, Б.О.Кормана, Д.С.Лихачева, В.А.Чаликовой, К.В.Чистова, А.И. Клибанова, Р. Гальцевой, Е. Шацкого, Л.Геллера, М.Ласки, А.Л. Мортонa, Ф.Е.Манюэля и др. Работы, посвященные поэтике и эстетике жанра антиутопии: Е.Н. Ковтун, Е.Л.Черткова, В.Д. Бакулов и др.

Необходимо отметить, что в современной отечественной науке существует две точки зрения на жанровую природу антиутопии. Согласно первой, антиутопия, как и утопия, принадлежит к разряду внежанровых

образований (Э. Баталов, Л. Хабибуллина). Другая точка зрения признает жанровый характер антиутопии (Н.Арсентьева, А.Зверев, Б.Ланин, Ю. Латынина, А. Любимов и др.). До настоящего времени проблема статуса антиутопии не разрешена и остается открытой проблемой. В контексте темы исследования, посвященного изучению российских антиутопий, важно подчеркнуть, что традиционализация жанрового канона литературной антиутопии связана с началом XX века, а именно романом Е. Замятина «Мы». Существует мнение, что антиутопия изначально сопряжена с романной формой (В.А. Чаликова). Другого мнения придерживается исследователь Н. Арсентьева, которая соотносит антиутопию и к крупным, и к малым формам. Таким образом, в теории жанра существуют спорные вопросы.

В контексте историко-культурологического дискурса, связанного с разработкой теории игры, раскрытием ее сущности и ценности для человеческого бытия, основополагающими являются труды Й. Хейзинги, Е. Финка, Г.-Г. Гадамера, К. Гросса и др. В отечественной научной школе теоретико-методологические аспекты феномена игры представлены в работах Т.А. Апинян, Г.С.Виноградова, В.Н. Всеволодского-Гернгросса, М.А. Коськова, А.А. Новиковой, Т.Л. Ретюнских и др. Изучение игры как культурного текста отражено в работах ученых, которые использовали семиотический подход в проработке данной проблемы: Р. Кайуа, К. Леви-Стросс, Ю.М. Лотман, Ч.С. Пирс, В.Н. Торопов, Б.А. Успенский и др.

Исследованиями творчества Д. Глуховского, как представителя массовой литературы, посвящено не так много работ, в основном это отдельные статьи, посвященные роману-антиутопии «Метро 2033», представленные исследователями:

- в области исследования художественного мира антиутопии «Метро 2033» (Ловицкий Н., Григоровская А.В., Черкас А.Е.);

- изучение лексических средств создания антиутопического мира «Метро 2033» (Гуанцзе Ч., Просвиркина И.И., Колесова Е.В.);
- нравственные аспекты в романе «Метро 2033» (Орлов С.В.);
- место и роль в писательской практике и литературном процессе (Сарин Л.).

Также нами выявлена диссертационная работа Григоровской А.В. «Пространственно-временная организация и мотивная структура в антиутопии 2000-х годов («ЖД» Д. Быкова и «Метро 2033» Д. Глуховского)², в которой автор исследует топонимику произведений, уделяет много внимания мотиву катастрофы, выясняющие жанровую специфику антиутопии в ее современной модификации.

Цель исследования – исследование специфики модели мира в современных российских антиутопиях.

В соответствии с целью определены следующие **задачи**:

1. Уточнить содержание понятия «утопия», «антиутопия» и выявить проблемы жанра и его типологию в исторической и теоретической проекциях;
2. Рассмотреть русские антиутопии и охарактеризовать способы моделирования, представленные в этом жанре;
3. Рассмотреть игровые аспекты представления текста художественной литературы посредством компьютеризации и интертекстуальных включений;
4. Провести исследование специфики миромоделирования в современных антиутопиях на примере произведений Д. Глуховского «Метро 2033» и «Будущее» в сравнительно-сопоставительном ключе:
 - с позиции изучения их сквозь призму игровых аспектов (интертекстуальности и компьютеризации);

²Григоровская А.В. Пространственно-временная организация и мотивная структура в антиутопии 2000-х годов: («ЖД» Д. Быкова и «Метро 2033» Д. Глуховского): автореф. дисс. на соиск. ... к. филол. н. - Тюмень, 2012. – 24 с. [Электронный ресурс]. – URL: <http://tmnlib.ru/jirbis/files/upload/abstract/10.01.01/3819.pdf>

- с позиции многоуровневого анализа (хронотопа, устройства мира, системы персонажей), раскрывающего специфику модели исследуемых антиутопий.

Объект исследования – антиутопия как литературно-философский жанр.

Предмет исследования – модель мира в современных антиутопиях на примерах произведений Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее».

Материалом для исследования послужили произведения: антиутопии Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее».

Гипотеза исследования состоит в том, что современные российские антиутопии имеют игровое начало в моделировании художественного мира, как на уровне текста, так и за счет использования приемов и средств других видов искусства и технологий.

Научная новизна исследования заключается в том, что исследование проводится в сравнительно-сопоставительном ключе в ходе всего исследования: в первой теоретической главе сопоставляются черты утопии и антиутопии, выявляется общее и различное; также проводится сравнительный анализ в отношении произведений Дмитрия Глуховского в контексте проявления в данных произведениях игрового начала.

Методы исследования: историко-типологический метод позволил нам изучить типологию жанра антиутопии в его историческом развитии, были использованы принципы жанрового анализа при рассмотрении субъектной организации, хронотопа, ассоциативного фона, описательный метод, литературоведческий анализ, сравнительно-сопоставительный анализ, системно-структурный метод, интермедиаальный.

Теоретическая и практическая значимость работы состоит в возможности учета выводов и интерпретаций для исследования творчества Д. Глуховского, при составлении специальных вузовских курсов по истории и

теории жанра антиутопии, сравнительного изучения современной отечественной литературы, в подготовке работ реферативного характера.

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения и библиографического списка.

Во введении определены актуальность и научная новизна темы исследования, степень изученности проблемы, охарактеризованы объект и предмет исследования, сформулированы цели и задачи, выявлены методы, определена теоретическая и практическая значимость работы.

В первой главе «Историко-теоретические основы изучения жанра антиутопии» рассматривается художественная специфика жанра утопии и антиутопии, сущность, факторы возникновения и бытование на современном этапе; дается определение понятиям «антиутопия», «утопия», выявляются черты сходства и различия утопии и антиутопии; уточняются понятия элементов антиутопического псевдокарнавала: «ритуализация», «театрализация» и «квазиноминация»; рассматриваются элементы художественного мира жанра антиутопии и обосновывается понятие «модель мира», анализируются способы моделирования; рассматриваются проблемы изучения текста художественной литературы с позиции их компьютеризации интертекстуальности.

Во второй главе «Исследование специфики миромоделирования в антиутопиях: Д. Глуховского «Метро 2033» и «Будущее» данные произведения анализируются в сравнительно-сопоставительном ключе и различных подходах к изучению представленной в них модели мира. Исследуется главный герой, система персонажей, принципы устройства антиутопического мира, хронотоп и игровая модель в выбранных произведениях, рассматриваются взаимосвязи российских и западных антиутопий.

Заключение содержит выводы по проведенной работе, оценку и рекомендации по практическому использованию ее результатов, подводятся итоги исследования, намечаются перспективы изучения поднятых проблем.

Библиографический список включает в себя 54 источника.

Глава 1. Историко-теоретические основы изучения жанра антиутопии

1.1. Утопия и антиутопия: проблема жанра, типология, сходства и различия

Слово «утопия» ведет свое происхождение от сокращенного названия книги английского гуманиста и государственного деятеля Томаса Мора. Книга вышла в свет в 1516 году с таким заглавием: «Золотая книга, столь же полезная, как и забавная, о наилучшем устройстве государства и о новом острове Утопии». Проанализировав пласт справочно-библиографической литературы, мы пришли к выводу, что «утопия» имеет несколько значений, например, в толковом словаре Т.Ф. Ефремовой термин трактуется как: «Изображение идеального общественного строя, лишенное научного обоснования», как «Литературное произведение, рисующее такой идеальный общественный строй», как «Неосуществимая мечта; фантазия»³. В рамках данного исследования под термином утопия мы будем понимать «Литературное произведение, рисующее идеальный общественный строй».

³Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный: Св. 136000 словарных статей, около 250000 семантических единиц : В 2 т.. - М.: Рус. яз., 2000.

«Топия» (от греческого «topos») обозначало «место», приставка «у» могла происходить, учитывая каламбурические эксперименты Мора, от греческого «eu» или от «ou», характеризовавших «хорошее место» или «место, которого нет». «Утопия» Т. Мора была не только, как сам он на то указывает, развлечением, но и резкой критикой тогдашней Англии и мечтой о лучшем государственном устройстве. Как пишет польский социолог Е. Шацкий, «Утопия» «была не программой действий, а всего лишь тренировкой социологического воображения»⁴. В истории общества и общественной мысли утопия нередко служила формой выражения социально-критической, обличительной идеологии. Впоследствии «утопия» станет наименованием литературного жанра и стиля мышления. В данной работе автора в большей степени утопия интересует как предпосылка к возникновению антиутопии и как литературный жанр

В своем знаменитом труде Томас Мор критикует сложившиеся устои современного ему общества и предлагает новые реформы для прогрессивного нового общества. Утопия Мора – это гуманизм, демократия при короле, полное равноправие женщин и мужчин, религиозная толерантность (запрещен только атеизм – за безверие человека лишали гражданства). Во всех бедствиях Мор винит частную собственность и экономическое расслоение общества на богатых и бедных. По Морю все преступления порождены тягой к деньгам или их отсутствием.

Название несуществующего острова «утопия» с идеальным устройством государства стало именем нарицательным, благодаря тем идеям, которые описал Мор в своем тексте. Но эти идеи нельзя воспринимать как абсолютно новаторские, они не дают нам право рассматривать автора, как основателя данного жанра, так как утопические идеи устройства общества восходят к древней античности, и присутствуют во многих народных

⁴ Шацкий Е. Утопия и традиция. – М.: Прогресс, 1990. – С. 19.

мифологиях. Несмотря на это, именно благодаря Мору начался расцвет жанра утопия и термин получил свое повсеместное распространение.

У Т. Мора появилось множество подражателей, однако, и до него существовали произведения в подобном стиле исполнения. Например, рабовладельческие утопии о совершенном государстве Платона и Ксенофонта. В эпоху великих географических открытий XV-XVIII вв. появляются, – античные легенды о «золотом веке», о «земном рае», об «островах блаженных», различные утопии: «Город Солнца» Т. Кампанеллы, «Новая Атлантида» Ф. Бэкона, «История севарамбов» Д. Вераса и другие. В XVII-XIX вв. широкое распространение получили также различные утопические проекты воплощения в жизнь идеалов социальной справедливости (Мабли, Морелли, Сен-Симона, Фурье, Кабэ, Герцки и др.). Разновидностью утопических сочинений Нового времени были и многочисленные трактаты о «вечном мире» (Э. Крюсе, Ш. Сен-Пьера, И. Канта, И. Бентама, В. Малиновского и др.).

Многие утопические сочинения предлагали решение отдельных проблем: трактаты «о вечном мире», педагогические (Я.А. Коменский, Ж.-Ж. Руссо), научно-технические (Ф. Бэкон) и т.д. в литературе России XVIII-XIX веков – «Путешествие в землю Офирскую» (1786) М.М. Щербатова, «Рассуждение о мире и войне» (1803) В.Ф. Малиновского, сочинения декабристов и революционных демократов, романы А.А. Богданова и т.д.

Утопия выполняла важные идеологические, воспитательные и познавательные функции. Она была выражением интересов определенных классов и социальных слоев, как правило, находящихся не у власти.

По мере развития научных знаний об обществе утопия в значительной мере утрачивает свою познавательную и прогностическую роль, теряет свои позитивистские позиции. В XIX-XX веках понятие «утопия» приобретает характер отрицательного обозначения всех сочинений и трактатов, содержащих нереальные планы радикального переустройства общественных

отношений; утопии становятся «превращенными формами социального идеала»⁵. Здесь важно объяснить понятие «негативная утопия» (термин О. Хаксли), которое, в сущности, синонимично понятию «антиутопия», рисующей не желаемое будущее, а будущее, которое следует избежать, если это возможно, будущее, которое заведомо должно восприниматься как нежелательное, в отличие от позитивной утопии, содержащей мечту о желанном будущем.

С термином «негативная утопия» исследователи связывают определение жанрового подвида антиутопии – «дистопия». Павлова О.А. трактует этот термин следующим образом: «Дистопия – это жанровая разновидность негативной утопии, возникшая в XX веке. Её отличительная черта заключается в том, что она не содержит детально изображенной структуры псевдосовершенного мира – его описание подается через точку зрения “драматизированного сознания” (П. Лаббок) нарратора, носителя мифологем тоталитарного мира, которые постепенно, в ходе развития сюжета, начинают подвергаться сомнению, что и составляет концептуальное ядро произведения»⁶. Дополним понимание определения еще одной научной интерпретацией: «Художественная дистопия – не роман, а гомансе, то есть, повышенно личный текст, с совершенно иными отношениями автора и героев. В текстах дистопии решается задача перестройки сознания»⁷. Например, произведение Дж. Оруэлла «1984» является классическим примером дистопии.

Наиболее известными и типичными антиутопиями являются романы «Мы» (1920) Е. Замятина, «О дивный новый мир» (1932) О. Хаксли, «Котлован» А. Платонова, «Ферма животных» и «1984» (1949) Дж. Оруэлла, «Заводной апельсин» и «1985» Э. Берджесса, «Возвышенные меритократии»

⁵ Павлова О.А. Метаморфоза литературной утопии: теоретический аспект. – Волгоград: Волгоград. науч. изд-во, 2004. – С. 247.

⁶ Павлова О.А. Метаморфоза литературной утопии: теоретический аспект. – Волгоград: Волгоград. науч. изд-во, 2004. – С. 217.

⁷Чаликова В.А. Утопия и свобода. М.: Весть, 1994.- С.60.

М. Янга, «Повелитель мух» У. Голдинга и др., которые продолжили трагическую ноту осознания страшных последствий для человечества при реализации утопических проектов.

Оптимистические перспективы прошлых утопий, разработка которых «всегда представляла собой бегство от действительности»⁸ в «страну, которой нет», но это «Блаженная страна», сменилась страхом перед претворением этих перспектив в жизнь. В этой связи уместным будет вспомнить следующее выражение Н.А. Бердяева: «Утопии выглядят гораздо более осуществимыми, чем в это верили прежде. И ныне перед нами стоит вопрос, терзающий нас совсем иначе: как избежать их окончательного осуществления?», иначе – «утопии страшны тем, что они сбываются».⁹ Жестокая реальность прерывала мечты и уничтожала веру в светлое безоблачное будущее, переплетая утопические мечтания с антиутопической действительностью.

Как противоположность понятию «утопист» английский философ и экономист Джон Стюарт Милль в своей парламентской речи 1868 года впервые произнес слово «антиутопист». Впоследствии термин «антиутопия» (от англ. *dystopia*) был атрибутирован как название литературного жанра, благодаря Гленну Негли и Максу Патрику в составленной ими в 1952 году антологии утопий «В поисках утопии» (*The Quest for Utopia*).

В середине 1960-х термин «антиутопия» (*anti-utopia*) появляется уже в советской, а позднее – и в англоязычной критике.

Причины возникновения антиутопии обычно видят либо в научно-техническом прогрессе, либо в социально-политических противоречиях XX века. В этом смысле необходимо подчеркнуть важную особенность антиутопии, как следствие социально-политических противоречий, ее критическую способность к переоценке утопических воззрений, быстро отреагировавшей на отдельные негативные стороны социума и обитания в

⁸ Гуревич П.С. Основы философии: учебное пособие. – М.: Гардарики, 2005. – С. 427.

⁹Примечание: О. Хаксли взял эти слова в качестве эпиграфа к своему роману «Новый Дивный мир».

нем человека как насущные проблемы века. Таким образом, «Становление жанра антиутопии происходит в условиях грандиозных социальных экспериментов XX века, и именно этот жанр показал расплату раньше, чем она началась»¹⁰.

Если учесть, что в основе антиутопии лежит отрицание возможности достижения социальных идеалов, а попытки установить заранее просчитанный справедливый общественный мир оборачиваются насилием над личностью и социальной действительностью, то можно понять, почему этот жанр возник в эпоху войн и революций, и стал ее своеобразной главенствующей художественной доминантой. Социальные потрясения XX века, в особенности революция в России, подъем освободительных движений в мире, были восприняты как реальная угроза воплощения утопии в действительность. Господствующей тенденцией в середине XX века на Западе стала дискредитация утопий и создание различных антиутопий, предрекавших мрачное будущее человечеству и предостерегавших об опасности насильственного «осчастливливания» человека.

Таким образом, в период с 1900 по 1915 год происходит «угасание» утопий с их традиционной, архаической структурой, «всеохватным» изображением действительности, ритуализацией событий, условным сюжетом, упорядоченным диалогом.

В противоположность утопии антиутопия как жанр «набирала» силу, заявляла о своей жизнестойкости, гибкости, способности «совмещать» структурные свойства других жанров. Именно в начале века происходит ее становление, кристаллизуются ее основные жанровые признаки.

Важно отметить, что антиутопия как самостоятельный литературный жанр оформляется именно в XX веке, эпоху социальных и научно-технических утопических проектов. В связи с этим необходимо рассмотреть

¹⁰Зверев А. Крушение утопии // Иностранная литература, 1988. №11. С. 175.

определения, основные специфические черты этого жанра: проблематику и жанровые особенности.

В трактовке «Современной иллюстрированной энциклопедии» антиутопия это «разновидность научно-фантастической литературы, содержащая мрачный футурологический прогноз и предполагающая проецирование тенденций настоящего на ближайшее или отдалённое будущее»¹¹. В статье отмечается, что в основе антиутопий всегда лежит «философская проблема свободы и счастья, которая чаще всего находит трагическое разрешение». Таким образом, мы видим «несовместимость утопических проектов и рецептов всеобщего благоденствия с интересами отдельной личности», «трагический конфликт между личностью и бесчеловечным общественным укладом, основанным на принудительном уравнивании и подчинении частного бытия интересам государства».

Охарактеризуем основные жанровые черты, присущие антиутопии.

Во-первых, «жанровая сущность» (М. Бахтин) антиутопии закрепились за романной формой. Эту тему активно разрабатывали в своих трудах М. Бахтин. Он считал, что в жанрах «на протяжении веков жизни накапливаются формы видения и осмысления определенных сторон мира»¹², жанру присущ определенный способ миромоделирования.

Во-вторых, «псевдокарнавал» как структурный остов антиутопии, в котором сосредоточен, в отличие от классического карнавала, где звучит амбивалентный смех, – абсолютный страх. Этот страх соседствует наравне с благоговением перед государственным механизмом. Важными составляющими псевдокарнавала являются мазохизм человека массы и садизм тоталитарной системы. Герой антиутопии живет по законам аттракциона, в котором все персонажи одновременно и актеры и зрители. Также аттракцион становится одним из сюжетных приемов в антиутопии.

¹¹ Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия / Под ред. проф. Горкина А.П. – М.: Росмэн.. 2006.

¹² Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. – М., 1986. – С. 332.

«Псевдокарнавал» характеризует «антиутопический мир». «Аттракцион оказывается эффективным как средство сюжетосложения именно потому, что в силу экстремальности создаваемой ситуации заставляет раскрываться характеры на пределе своих духовных возможностей, в самых потаенных человеческих глубинах, о которых сами герои могли даже и не подозревать»¹³.

В-третьих, «квазиноминация», заключающаяся в переименовании явлений, людей, предметов как проявление власти, ее претензии на функции, принадлежащие богам. Квази (от лат. - quasi - нечто вроде, как будто, как бы) – составная часть сложных слов, соответствующая по значению словам: «якобы», «мнимый», «ложный». Образцом языка тоталитарного государства становится созданная им искусственная коммуникативная система – «новояз». В основе новояза лежит максимально возможное упрощение языка, в первую очередь, за счет создания новых идеологически наполненных слов путем словосложения, а также через уничтожение остальной лексики. Главной целью такого языка является ликвидация инакомыслия.

В-четвертых, в основе антиутопии лежит пародия на утопию или утопическую идею. Здесь же можно говорить о полемическом характере антиутопии в ее противостоянии с утопией.

В-пятых, ритуализация жизни, которая происходит во всем художественном пространстве антиутопии. Неподчинившихся общим ритуальным правилам наказывают и объявляют «врагами системы».

В-шестых, приметой антиутопий второй половины XX века становится интертекстуальность, игра на различных уровнях текста.

Интересна система признаков антиутопии, выделяемая исследователем жанровых проблем этого жанра Б. А. Ланиным¹⁴:

- полемика с утопическим проектом или сатира на него;

¹³ Липков А. И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. М., 1990. – С. 200.

¹⁴Ланин Б. Анатомия литературной антиутопии. - [Электронный ресурс] – URL: http://ecsocman.hse.ru/data/120/386/1217/017_LANIN.pdf

- псевдокарнавальность реальности, в основе которой лежит не абсолютный смех, а абсолютный страх;
- карнавальная ритуальность, обряд шутовского «венчания короля»;
- регламентация жизни в моделируемом социуме;
- основная ось конфликта – между личностью и социальной средой;
- аллегоричность;
- прерывание действия-фабулы констатирующим или интерпретирующим описанием социума и обстоятельств, в которых пребывает главный герой.

Классификация жанрообразующих признаков антиутопии в научном ракурсе Л.М. Юрьевой¹⁵ была предложена относительно русской литературы, однако, данные выводы могут быть применены и к иноязычным художественным произведениям, поскольку антиутопия – жанр интернациональный. Выделим специфические черты антиутопии, согласно разработке Л.М. Юрьевой.

1. Пространство антиутопии представляет собой государство с тоталитарной системой управления.
2. Территория нового государства отгорожена от другого мира огромной стеной.
3. Порабощение человека подчеркивает абсурд ситуации.
4. Прошлое отвергается.
5. Героем произведения становится бунтарь-одиночка или коллектив его единомышленников, состоящих в оппозиции к существующему строю.
6. Тоталитаризму противостоит любовь.
7. Описание природы своими красками подчеркивает обреченность происходящего.
8. Мир в антиутопии не статичен, он лишь возможен.
9. Повествование часто построено по принципу дневниковых записей.

¹⁵Юрьева Л.М. Русская антиутопия в контексте мировой литературы. – М.: ИМЛИ им. А.М. Горького РАН, 2005. С. 73-76.

10. Ослабевание преемственности между прошлым, настоящим и будущим.

Также характерными приметами антиутопии являются: замкнутость географического пространства, существование времени по определенным законам, тоталитарная система управления и в антитезу с ней наличие героя, восставшего против этой системы, уничтожение культурно-исторического наследия, особый язык персонажей антиутопии и другие.

Рассмотрим различительные черты утопии и антиутопии.

Антиутопия является логическим развитием утопии и формально также может быть отнесена к этому направлению. Однако если классическая утопия концентрируется на демонстрации позитивных черт описанного в произведении общественного устройства, то антиутопия стремится выявить его негативные черты. Важной особенностью утопии является её статичность, в то время как для антиутопии характерны попытки рассмотреть возможности развития описанных социальных устройств (как правило – в сторону нарастания негативных тенденций, что нередко приводит к кризису и крушению). Таким образом, антиутопия работает обычно с более сложными социальными моделями. Все это позволяет, в принципе, сказать, что антиутопия противоположна утопии.

Сравнительная характеристика характерных отличительных черт представлена в таблице 1.

Таблица 1.

Критерий сравнения	Утопия	Антиутопия
1. Герой	Герой не противопоставлен системе, полностью принимает ее	Герой - сильная личность, герой-бунтарь, который идет против системы
2. Время	Направлено в прошлое и настоящее. Статичное	Направлено в будущее. Антиутопия говорит о

	общество. Мир не изображается во временном протяжении.	современности, проецируется на будущее, доводится до последнего предела. Время ретроспективно, герой оглядывается на события прошлого.
3. Пространство	Самым сильным, маркированным местом является Остров, Город, Государство, Страна, которые предстают в утопии сакральной пространственной структурой, организующей все другие уровни. Пространство статично, и полностью отгорожено от внешнего мира. Герой находится в рамках пространства.	Ограниченность пространства. Пространство всегда замкнуто географически или физически. Личность выходит за пределы пространства своего мира.
4. Общество	Общество совершенно. Единомыслие общества, упрощенный взгляд на человека без индивидуализации характеров.	Общество разобщено, разбито на фракции, касты, классы, группировки.
5. Конфликт	Нет внутренних конфликтов. Сюжет утопии предполагает описание	Конфликт личности и социальной среды. В антиутопии Герой всегда

	общества, законов, взаимоотношение людей, основанных на разумных принципах и поэтому не располагающих к конфликту. Процессы, происходящие в обществе, протекают по заранее установленному образцу.	сопротивляется среде и устройству общества. Личность нарушает порядок в обществе своим поведением. Масштабный характер конфликта: человек и судьба, человек и мир, человек и время, человек и пространство, человек и устой общества
6. Идеал мира	Мир как идеал. Идёт утверждение идеала и противопоставление этого идеала действительности.	Оспаривание мифа, созданного утопиями без опоры на реальность с помощью аллюзий, реминисценций. Активно применяется сатира, гротеск, парадокс для выявления нелогичности и абсурдности мира

Для некоторых утопий на Западе характерно переплетение утопических и антиутопических тенденций, которое выражается в том, что провозглашаемый в них социальный идеал нередко сопровождается отказом от традиционных гуманистических и демократических ценностей (напр., «Второй Уолден» Б. Ф. Скиннера).

Очевидно, что для утопии и антиутопии общим является изображение идеального общественного строя либо в якобы уже существовавшей или существующей где-то стране, либо как проекта социальных преобразований, ведущих к его воплощению в жизнь. Однако антиутопия показывает, что

идеальность эта мнимая и раскрывает губительное воздействие такого строя на личность.

Таким образом, рубеж XIX и XX веков характеризуется тем, что позитивная утопия уступает место негативной утопии, предопределяя рождение антиутопии. Основное назначение утопии – указать миру путь к совершенству, сменяется задачей антиутопии – предупреждение мира об опасностях, которые ожидают его на этом пути. В XX веке антиутопия оформляется в самостоятельный литературный жанр, имеющий свои специфические черты: «псевдокарнавал», «квазиноминация», «ритуализация жизни» и т.д. Трагическим тонам антиутопии способствовали негативные последствия научно-технического прогресса и проблемы дегуманизации личности, а также обострившиеся социально-политические противоречия эпохи.

1.2. Российские антиутопии: история и современность

Причины обострения социально-политических противоречий XX века можно назвать следующие: проблемы перенаселения, контрацепции, детская смертность, расовые предрассудки, массовые беспорядки, войны и т.д. Тоталитаризм, как страшное явление современной эпохи находит свое место в романах-антиутопиях в качестве объекта исследования, определяя проблематику и поэтику произведения. Все эти политические и социальные проблемы предстают в художественном осмыслении антиутопических произведений, передавая всю сложность современных катаклизмов. Все эти события и явления подготовили почву для апокалипсических настроений в обществе, поэтому антиутопия отражает все эти процессы, помогая человеку понять происходящее.

Обратимся к социально-политическому контексту России 1900-1930-х годов. В России социальные противоречия и неспособность правительства

решить важнейшие политические проблемы привели в начале XX века к глубокому социально-политическому кризису. Он выражался в обострении рабочего и аграрно-крестьянского вопросов, в борьбе трудящихся против самодержавно-полицейского строя, в создании леворадикальных политических партий и либеральных оппозиционных союзов, в спорах внутри правящей верхушки и колебаниях правительственного курса.

Если обратиться к основным текстам русской литературы XIX века, можно без особого труда, даже на поверхности сюжетов увидеть критический настрой, которым пропитаны герои и ситуации по отношению к общественному устройству России. При этом ведущий герой, – как правило, одинокий, разочарованный, не желающий участвовать в общественной жизни. Но, после революционного взрыва личность парадоксально погружается в еще более бесправное положение, утрачивая все завоеванные позиции и – более того – невольно провоцируя собственное подавление и соглашаясь на невиданные притеснения, репрессии и рабство.

Революция 1917 года провозгласила конечную цель своего шокирующего прорыва в будущее во вселенском масштабе, но не смогла соотнести эту фантастическую цель с бытовым содержанием последующего существования огромной страны и не сумела, таким образом, завершить свою реальность. «Развитие страны пошло непредвиденным для многих адептов революционной веры путем. И только литература, в составе которой большое место тогда занимала утопия и антиутопия, интуитивно извлекала будущее революции и метафорически превращала незавершенность действительности в художественную законченность»¹⁶.

Например, роман Е. Замятина «Мы» явился своего рода результатом всестороннего осмысления итогов Великой Октябрьской социалистической революции 1917 года. Вот что об этом пишет известный исследователь

¹⁶ Воробьева А.Н. Русская антиутопия XX-начала XXI веков в контексте мировой антиутопии. Автореф. дисс. д. филол. н., Саратов, 1999. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://oldvak.ed.gov.ru/common/img/uploaded/files/vak/announcements/filolog/2009/13-04/VorobyovaAN.doc>

замятинского творчества О. Михайлов: «Мы» – краткий художественный конспект возможного отдалённого будущего, уготованного человечеству, смелая антиутопия, роман-предупреждение... Написанный в 1920 году, в голодном, не отапливаемом Петрограде в период военного коммунизма с его вынужденной (а порой и неоправданной) жестокостью, насилием, попранием личности, в атмосфере распространённого убеждения о возможности скорого скачка прямо в коммунизм, роман погружает нас в то будущее общество, где решены все материальные запросы людские и где удалось выработать всеобщее, математически выверенное счастье путём упразднения свободы, самой человеческой индивидуальности, права на самостоятельность воли и мысли»¹⁷.

Е. Замятин, первый из писателей, кто предпринял попытку художественно воссоздать цельную картину общества осуществленных утопических идеалов. В его романе «Мы», написанном в 1920 году, отчетливо видны все приметы антиутопии, рисующей роковую судьбу личности в условиях тоталитарной системы. Общество, описанное Е. Замятиным в романе-антиутопии «Мы», это общество, к которому стремились в России после революции, «общество прозрачных стен и проинтегрированной жизни всех и каждого, розовых талонов на любовь (по записи на любого нумера, с правом опустить в комнате шторы), одинаковой нефтяной пищи, строжайшей, неукоснительной дисциплины, механической музыки и поэзии, имеющей одно предназначение – воспевать мудрость верховного правителя, Благодетеля. Счастье достигнуто - воздвигнут совершеннейший из муравейников»¹⁸. И этот «муравейник», отгороженный от остального мира «зелёной стеной», живёт и процветает, чему способствуют многочисленные бюро, призванные следить за «всеобщим счастьем», за соблюдением всех его правил. И самое страшное, что теми, кто

¹⁷Михайлов О. Гроссмейстер литературы // Евгений Замятин Мы: Роман, рассказы, повесть / Сост. О. Михайлов. – М.: Мол. Гвардия, 1990. – С. 17.

¹⁸Там же. – С. 19.

построил этот «муравейник» и следит за порядком в нём, движет совсем не присущая человеку жажда власти, а преданность идее счастья, переросшая в фанатизм. И герой, осознавший всю неправду этого счастья, вырвавшийся из-под влияния идеи путем собственных размышлений о жизни и происходящем вокруг него, не в силах противостоять этому фанатизму. Он, Д-503 осознаёт своё «я», но он один, против «мы», когда «мы» - это десятки тысяч нумеров, живущих и мыслящих, как одно целое.

В этом смысле необходимо подчеркнуть важную особенность антиутопии, как следствие социально-политических противоречий, ее критическую способность к переоценке утопических воззрений, быстро отреагировавшей на отдельные негативные стороны социума и обитания в нем человека как насущные проблемы века. Таким образом, «Становление жанра антиутопии происходит в условиях грандиозных социальных экспериментов XX века, и именно этот жанр показал расплату раньше, чем она началась»¹⁹.

Мифотворчество - характерная черта литературы XX века. Обращение к мифам не означало их простого воспроизведения: на основе сложившихся мифов творятся новые, поэтому в постмодернизме мы имеем дело также с мифотворчеством. Для литературы постмодернизма характерно такое понятие как «трансгрессия», оно фиксирует феномен преодоления границ, выхода за пределы условности культурных норм, социальных регуляторов, моральных запретов. В 2004-2008 годах был «бум антиутопий»: писатели и журналисты один за другим выпускали романы, в которых ближайшее и отдаленное будущее России представлялось в дистопических формах (С. Минаев «Media Sapiens», А. Проханов «Теплоход «Иосиф Бродский», О. Славникова «2017» и др.). Причиной такого поворота стала, прежде всего, неопределенность политического будущего.

¹⁹Зверев А. Крушение утопии // Иностранная литература, 1988. №11. С. 175.

Анализируя антиутопический дискурс русской литературы первого десятилетия XXI века, исследователь И.Д. Лукашенко²⁰ предлагает типологию, основанную на специфике антиутопической модели мира в современных произведениях:

- апокалиптическая (разработка сценария «жизни после катастрофы» в произведениях Д. Быкова «Эвакуатор», Ю. Латыниной «Джаханнам», Д. Глуховского «Метро 2033»),

- сатирическая (осмысление действительности в стилистике политического памфлета в произведениях В. Сорокина «День опричника», С. Доренко «2008», В. Пелевина «Числа»),

- аналитическая (изображение российской действительности в условиях очередного мировоззренческого кризиса в произведениях Д. Быкова «ЖД», М. Кантора «Учебник рисования», В. Строгальщикова «Стыд»),

- революционная (вера в необходимость революции как единственной возможности преодоления тотального кризиса в произведениях В. Волос «Маскавская Мекка», О. Славниковой «2017», Н. Ключаревой «Россия: общий вагон»).

Изменения, произошедшие в жизни, в общественном сознании и в искусстве, повлияли и на эволюцию героя антиутопии. Герой современной антиутопии помещен в эпицентр не только государственных, но и мировых кризисов, катаклизмов, противоречий. Он несет на себе груз социальных, политических и экзистенциальных проблем. Впервые человек в антиутопии показан как объект для манипуляции политическими технологиями и средствами массовой информации. Личность в современной антиутопии оказывается в сложнейшем политическом и информационном поле, в условиях которого нелегко сделать нравственный выбор. Проверка

²⁰Лукашенко И.Д. Антиутопия как социокультурный феномен начала XXI века // Ярославский педагогический вестник. – 2010. - № 4. – Т. 1 (Гуманитарные науки). - С. 286-288. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://vestnik.yspu.org/>

«человеческой природы» не всегда оборачивается победой человеческого начала. Авторы констатируют страшные процессы духовной деградации, которые происходят во внутреннем мире личности. Писателей тревожит моральное состояние человека, которое становится главным критерием оценки общественного устройства и его перспектив.

В современных антиутопиях присутствуют некоторые уже известные русской литературе типы героев: странники-правдоискатели, философы, творцы, интеллигенты, чиновники. Вместе с тем в произведения последних лет пришли и новые герои: маргинальные герои, алкоголики, «уроды», «мутанты», политики, «государственные служащие», дети и др. Расширение типологии героев в русской антиутопии на рубеже веков дало возможность писателям всесторонне осветить проблемы современного человека, его нравственно-философские искания.

Например, в постмодернистическом романе Т. Толстой «Кысь» происходит осмысление современности в контексте другой эпохи, проводятся исторические и литературные параллели, в текст включается огромный пласт художественных и исторических цитат, названий, аллюзий и реминисценций, апеллирующих к прошлому. Поскольку одна из ключевых проблем романа – это поиск утраченной духовности, потери преемственности поколений, то тема исторической памяти характеризует содержание романа, его образы и форму. Так, главы романа обозначены буквами старорусской азбуки, как символа утраченной людьми письменности и как следствие этого – падение культуры. Судьба главного героя связана с поиском этой «азбуки», с нахождением смысла жизни, которого так и не удастся найти. Таким образом, азбучный принцип сюжетосложения в постмодернистической культуре отражает концепцию бытия героя.

В романе Т.Толстая проводит мысль, что всякий взрыв (революция) отбрасывает человечество назад. Жизнь обесценивается и лишается

философского наполнения. Причиной этому служат нравственно-эстетические, научно-технические и социально-политические процессы, характеризующие конец XX-начало XXI веков. Толстая заключает эти процессы в метафорический облик хищной неведомой Кыси (Кысь - зло, Княжья Птица Паулин – добро), которая лишает человека его культурной и исторической памяти, низводит до уровня бессознательного животного.

Также немаловажный факт в творческой истории произведения, что Т. Толстая начала работу над ним в 1986 году и замысел родился, по словам автора, отчасти и под впечатлением от Чернобыльской трагедии (26 апреля 1986 г.)²¹. В описываемом в романе поселении живут люди-мутанты с «последствиями»: «кто после Взрыва родился, у тех последствия другие, - всякие. У кого руки словно зеленой мукой обметаны, у кого жабры; у иного гребень петушинный али еще чего». Если учесть, что сих пор вопрос жанровой разновидности произведения Т.Толстой остается открытым, можно сказать, ссылаясь на мнение большинства исследователей²², что «Кысь» - роман антиутопической направленности, но не «классическая» антиутопия. Поскольку роман вобрал в себя многие черты литературы постмодернизма.

Бурное развитие науки и конкретная политическая ситуация (развитие тоталитарных режимов) потребовали осмысления. В этой связи научно-технический прогресс становится ведущей темой в антиутопических произведениях но, как подчеркивает исследователь жанра В.А. Чаликова, «в центре оказывается не столько социально-политическая организация будущего, сколько прогнозирование научных достижений и, главное, их социальные и психологические последствия». ²³ Как отмечает Б. Ланин, «антиутопичность связана с функцией предупреждения» ²⁴.

²¹Толстая Т.Н. Непальцы и мюмзики: интервью журналу «Афиша» // Т.Н.Толстая. Кысь. - М.: Эксмо, 2004.

²² Иванова Н. И птицу паулин изрубить на каклеты / Н. Иванова // Знамя. -2001.- №3.

²³Чаликова В. Предисловие//Утопия и утопическое мышление: Антология зарубежной литературы. – М.: Прогресс, 1991. – С.3.

²⁴Ланин Б. Воображаемая Россия в современной русской антиутопии. – [Электронный ресурс]. – URL: http://src-h.slav.hokudai.ac.jp/coe21/publish/no17_ses/18lanin.pdf

Здесь появляется необходимость объяснения вопроса о соотношении жанра «роман-предупреждение» к антиутопическому направлению. Роман-предупреждение – это синтез традиций антиутопии и социальной фантастики. Но, в отличие от антиутопии, здесь можно увидеть не только негативное развитие социальных устройств и развития человека в нем, но и конкретное решение этих проблем. В этом его главная задача и главная особенность, а главенствующим признаком может считаться авторская позиция писателя и его устремленность в будущее. Поэтому роман-предупреждение есть не что иное, как следствие жанра «предсказание», а в глобальном масштабе – жанра «пророчества», которые были более широко представлены и известны истории русской литературы XIX века.

В антиутопии «Кысь» несколько предупреждений, характеризующие жанровую разновидность – как роман-предупреждение: во-первых, экологическое предупреждение: во-вторых, утрата духовности и преемственности поколений; в-третьих, опасность, которую таит тоталитарная система.

Подводя итоги XX века, известный историк литературы В. Новиков отмечал: «Завершается антиутопический век. Думаю, что одно из определений уходящего века может быть и таким»²⁵. Однако и сегодня, в начале XXI века жанр антиутопии сохраняет свою актуальность, обретая новые способы реализации игрового начала в художественном творчестве. За подмодернистскими фантазиями о ближайшем и отдаленном будущем человечества, российского пространства стоят определенные традиции классической русской литературы.

1.3. Художественный мир антиутопии и способы его моделирования в современных антиутопиях

²⁵Новиков В. Возвращение к здравому смыслу // Знамя, 1989. №7. С. 214.

Художественный мир антиутопии обусловлен спецификой тематики и проблематики этого жанра. Так, для антиутопии всегда характерен конфликт человека и государства, провоцируемый принципами государственного устройства тоталитарного общества, негативными сторонами последствий научно-технического прогресса, соотношением личности и коллектива в тоталитарном обществе; важным аспектом художественного мира антиутопии является хронотоп: художественное время, как правило, располагается в будущем, пространство обусловлено открытием новых миров или отграничения от реальности. Система персонажей в основном располагается согласно оппозиционному принципу «свой-чужой». В дословном переводе термин «хронотоп», который ввел в научный оборот известный отечественный литературовед М.М. Бахтин, значит «времяпространство»²⁶.

Бахтин отмечает, что «В литературно-художественном хронотопе имеет место слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом»²⁷. Таким образом, хронотоп играет существенную роль в освоении реального исторического времени и пространства, выявляет определенные формы художественного отражения реальности. Обладая некими признаками устойчивости, хронотоп предопределяет жанровую специфику произведения. Также, немаловажным для понимания значения хронотопа в формировании жанра антиутопии, если далее следовать мысли М.М. Бахтина, занимает понимание того, что «хронотопы являются организационными центрами основных событий романа. В хронотопе завязываются и развязываются сюжетные узлы»²⁸. Сюжетообразующая роль хронотопа отображает авторский замысел не только в отношении проблематики произведения, но и в отношении построения системы образов.

²⁶Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. – М.: Художественная литература, 1975. – С. 234-407.

²⁷Там же. – С. 235.

²⁸Там же. – С. 235.

Некоторые исследователи отмечают связь топоса с термином «хронотоп». Топос, по мнению одного из современных исследователей, является не только структурным элементом пространственно-временной организации художественного мира, его хронотопа, но это еще и «образная универсалия, благодаря которой осуществляется межкультурная коммуникация»²⁹. При этом филологи (в частности деление предложил Ю.М. Лотман) также различают понятия «локус» и «топос», где первый термин характеризует закрытые пространственные образы (локус города), тогда как «топос» - открытые (топос степи). Также существует мнение, что локус - это составная единица топоса, обозначающая конкретное место в данном континууме.³⁰

Таким образом, хронотоп антиутопии, определяющий жанр – социальная модель, общественное устройство в государстве с тоталитарной системой. Исследователи Солдатов В.Е. и Тузовский И.Д. указывает на то, что «Критерии определения произведения как антиутопического опираются на восприятие текста читателем и сущность представленной социальной модели»³¹.

В течение XX века в русской антиутопии сформировались такие виды топосов: «единое государство» (Е. Замятин), «город», «котлован», «канцелярия» (А. Платонов), «Москва» (М. Булгаков, Ю. Даниэль), «Крым» (В. Аксенов) и др. Наряду с этими традиционными видами топосов в антиутопиях последних десятилетий появились и новые: «улица», «площадь» («Красная площадь»), «больница», «квартира» («коммуналка»), «двор», «подвал», «лаз», «канализационный люк» и др.

Следует отметить еще большую замкнутость, ограниченность пространства в произведениях современных писателей по сравнению с

²⁹Криклицев Е.В. Топос как структурный элемент хронотопа и объект научного исследования (на примере творчества В. Астафьева и В. Козько) // Ученые записки УО ВГУ им. П.М.Машерова. – 2013. - №2. – Т.16. – С. 131.

³⁰Булгакова А.А. Топика в литературном процессе: пособие / А.А. Булгакова. Гродно: ГрГУ, 2008. С.32.

³¹Солдатов В.Е., Тузовский И.Д. Социокультурное пространство в антиутопиях: основные черты моделируемого социума // Вестник ЧГАКИ. - №3 (23). – 2010. – С.40.

антиутопиями предшествующих лет. Пространство современной антиутопии пропитано опасностью, смертью, оно лишено света и таит в себе физическую и духовную угрозу для человека. Герою практически некуда уйти, поэтому традиционный для антиутопии композиционный прием путешествия трансформируется в бегство героя от преследований нового насилия, уход в иной мир («робинзонада», стремление спрятаться в подземном мире) или же бесцельные блуждания в лабиринте, из которого нет выхода. Однако многие авторы все же видят выход из замкнутого пространства антиутопии – это выход в сферу духа, сферу культуры, национальных ценностей, общечеловеческих идеалов (Т. Толстая, В. Пелевин, А. Курков и др.).

Категория времени в антиутопиях представляет собой сложное триединство временного континуума – Прошлое, Настоящее, Будущее. Ратаева В.И. также дополняет, что данный комплекс временных установок может быть как вымышленным, так и принимать искаженные формы реальности³².

В современной антиутопии изменяется категория времени. Часы в антиутопиях либо останавливаются, либо отсчитывают последние мгновения перед смертью и после смерти.

Фантастика еще сохраняет свое значение в современной антиутопии как способ художественного моделирования и прогнозирования, средство создания хронотопа, основа сюжетно-композиционной структуры. Вместе с тем фантастика все более становится социально и исторически маркированной и мотивированной. Однако художественный прогноз в произведениях последних лет могут успешно осуществлять и другие средства: метафора (например, у В. Пелевина), символика (например, А. Куркова) или притча (например, у В. Маканина).

Основным принципом антиутопии, ее идентичной чертой, является ориентация на достижение идеала или констатация его достижения. Этому

³²Ратаева В.И. К вопросу о рассмотрении категории текстового времени и пространства в произведении жанра антиутопии // Вестник магистратуры. - №2 (17). – 2013. – С. 29.

принципу подчинено все устройство государственного управления, однако, в антиутопиях приставка «анти», собственно, нивелирует это стремление к совершенству со знаком минус, то есть, обнаруживает обратный эффект – создание антиидеала, что и выливается, как правило, в конфликт государства и отдельной личности. Антиидеальность реализуется в том, что путь к счастью пролегает через попрание свободы.

В основе конфликта антиутопии несовместимость позиции человеческой личности с породившей этого человека системой, насильственная регламентация поведения, превращение посредством технического прогресса человека в механическую машину. Как правило, главный герой антиутопии – бунтарь-одиночка, который противопоставлен безличной и послушной массе. Например, среди главных героев романа О. Хаксли, пожалуй, Дикарь является самым главным, поскольку надежду на спасение от Дивного Мира автор возлагает именно на такой тип людей – свежих и неиспорченных, тех, кто выбирает смерть, но не становится частью ненавидимого мира. Дикарь непобедим, пока играет по своим правилам, но как только он начинает подстраиваться, прогибаться под Дивный Новый Мир, то его ждёт гибель.

Х.Ортега-и-Гассет в книге «Восстание масс» (1930), пишет, что: «Растущая цивилизация – не что иное, как жгучая проблема»³³. Эта «жгучая проблема» и есть, на наш взгляд, не что иное, как утрата индивидуальности, растерянность человека перед лицом глобализации, социальным неустройством и «карательными» методами политической системы.

Важными и во многом общими для всех антиутопий являются принципы государственного устройства:

1. Принцип коллективизма как высшей организации жизни человека и совпадение индивидуальных и коллективных ценностей.

³³Ортега-и-Гассет Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве. Сборник. – М.: Радуга, 1991. – С. 147.

2. Принцип единой высшей унифицированной ценности, формирование представлений о ней и пропаганда среди граждан Единого Государства.

3. Принцип выработки и преобладания жестких регуляторов поведения (правовых, моральных, корпоративных).

4. Принцип обеспечения стабильности и констатация стабильности.

5. Принцип установки на изоляцию нового или неудобного человека.

Все принципы антиутопического государственного устройства направлены на создание идеальной модели существования общества, для получения полной гармонии общественного и личного. Онтологическая потребность человека не берется во внимание, а «вне такой потребности человек теряет в себе человеческое, оставаясь человеком лишь биологически. Биологически человек был рожден, но не происходит того, что называют вторым рождением человека».³⁴ Ущемление интересов личности постигается как счастье, поскольку машина пропаганды антиутопического Государства работает, как часы. Большой эффект в абсолютизации любви к личной несвободе достигается за счет идеологии Государственного антиутопического аппарата, который направлен на воспитание восприятия несвободы как должного и естественного процесса.

Жанровые особенности антиутопии также характеризуют следующие элементы модели антиутопического социального мира:

- «Завершенность» социального прогресса. Антиутопический социум как бы достиг своей высшей точки, предельной стабильности, после которой дальнейшее усовершенствование невозможно;

- деформация социальных связей и социальных институтов, в частности, института семьи и брака;

- система тотального контроля частной жизни;

- психологическое, медикаментозное, хирургическое или психолингвистическое программирование сознания индивидов;

³⁴Константинов Д.В. Антиутопии: будущее без человека/Вестник Томск. гос. ун-та, 2013. - № 366. – С. 42-48.

- кастовая дифференцированность при декларируемой эгалитарности;
- мифологическое конструирование или реконструирование прошлого;
- культурная и духовная депривация (от лат. – «лишение», т.е. психологическое состояние, которое вызванное утратой объектов актуальных потребностей;
- внешний по отношению к государству мир как социальная конструкция образа врага.

Способы художественного моделирования в произведениях современных авторов антиутопий различны: экстраполяция героя в будущее, метаморфоза (превращение), метафора, гротеск, создание альтернативной истории и др. В рамках одного произведения могут сосуществовать несколько художественных моделей, зеркальное отражение которых придает антиутопии многозначность. Художественные модели композиционно могут располагаться в произведении горизонтально (в географической плоскости – Э. Лимонов, Л. Петрушевская), вертикально (верх-низ – В. Маканин, А. Курчаткин, А. Курков), исторически (прошлое-настоящее-будущее – Т. Толстая, В. Войнович, А. Кабаков), символически (открытый-скрытый планы – В. Пелевин).

1.4. Игровые аспекты представления текста художественной литературы: компьютеризация и интертекстуальность

В данной главе мы объединим две актуальные тенденции в развитии современной литературы как проявления нового взгляда на кризисные явления в культуре и специфическую форму мировосприятия посредством игры, а именно: интертекстуальность и компьютеризация литературы.

Но прежде, рассмотрим игровой аспект, повлиявший на появление данных тенденций.

Основы теоретического обоснования феномена игры заложены еще Фридрихом Шиллером и Карлом Гроссом. В «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1795) Шиллер поэтизирует эстетическую природу игры как характеристику человека вообще. Так, в игре мыслитель видит физическое и моральное высвобождение человека, синтез естества и разума, насилия и свободы, «свободу в явлении». В игре человек творит реальность высшего ранга – «эстетическую реальность», и себя, как гармонично развитую личность, которую влечет к игре живой образ, т.е. красота. В фундаментальном труде голландского философа, историка и культуролога Йогана Хейзинга (1872-1945) «Homo Ludens. В тени завтрашнего дня» (1938, на русский язык впервые переведен в 1992 г.) игра представлена как основа всей деятельности человека, которая необходима ему как психофизиологическая потребность, а социуму – в силу своей выразительной ценности, ценностного смысла.

Игра, по мнению Й. Хейзинги, «действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры есть отрешенность и воодушевление – священное или просто праздничное, смотря по тому, является ли игра посвящением или забавой. Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и зарядку»³⁵.

Перечислим наиболее важные признаки игры, на которые указывает Хейзинга – выход за рамки повседневности, творение собственного хронотопа, свободное действие, связь с идеей порядка, напряжение и соревновательность, таинственность и инобытийность. Сумма всех признаков игры составляет ее определение. Игрой, по мнению ученого, является любое культурное творчество – музыка, поэзия, мораль,

³⁵Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре // Самосознание европейской культуры XX века: Мыслители и писатели Запада о месте культуры в современном обществе. – М.: Политиздат, 1991. – С. 80.

человеческая мысль и т.д. Все эти современные формы культуры родились в игре. Например, Хейзинга пишет: «Поэзия в своей первоначальной функции фактора ранней культуры рождается в игре и как игра. Это священная игра, но в своей священности эта игра все время остается на грани необузданности, шутки, развлечения»³⁶. Употребляя термин «священная игра», культуролог включал игру в изначальное мифологическое сознание. Через эксплуатацию игрового элемента миф устанавливает отношения человека с окружающим миром, отчего мир становится понятнее и дает человеку почувствовать себя его хозяином.

Как мы уже указывали в главе Первой, приметой современных антиутопий становится интертекстуальность, игра на различных уровнях текста. Согласно точке зрения Л.Г. Андреева, ведущего русского историка литературы, литература второй половины XX века проходила под знаком постмодернизма³⁷. Основными чертами романа постмодернизма являются: соединение элитарности и массовости, деконструкция, разрушение бинарных оппозиций, структурности, критика языка, интертекстуальность, пародийность, кодировка, интерес к маргинальному, театрализация, игра (в текст, с текстом, с текстами, с читателем).

В сформировавшейся филологической традиции теория интертекстуальности базируется на трех первокитах: идеях полифонической организации текста М. Бахтина, учения о пародии Ю. Тынянова и исследованиях анаграмм Ф. де Соссюра. Сам термин «интертекстуальность» впервые встречается в эссе теоретика постструктурализма Ю. Кристевой «Бахтин, слово, диалог и роман» (1967 г.).

Включение писателем в свое произведение элементов других текстов позволяет говорить об игровом начале интертекстуальности: читателю предстоит заняться увлекательной деятельностью в процессе прочтения

³⁶Там же. – С. 71-72.

³⁷ Андреев. Л.Г., Косиков Г.К., Пахсарьян Н.Т. и др. / Под ред. Л.Г. Андреева // Зарубежная литература второго тысячелетия. 1000-2000: Учебное пособие М., 2001. – С. 25.

художественного текста - разгадать своеобразную головоломку, распознав цитаты, аллюзии, реминисценции, определив их источник и раскрыв их функцию в данном тексте.

В литературной энциклопедии находим следующее определение: «Аллюзия (намек) - риторическая фигура, заключающаяся в ссылке на историческое событие или литературное произведение, которое предполагается общеизвестным»³⁸. Аллюзия - это стилистическая фигура, содержащая явное указание или отчётливый намек на некий литературный, исторический, мифологический или политический факт, закреплённый в текстовой культуре или в разговорной речи. Реминисценция – элемент художественной системы, отсылающий к ранее прочитанному, услышанному или увиденному произведению искусства: неявная цитата, цитирование без кавычек. «Очевидно, – обобщает Н.А. Кузьмина, – что возросший интерес к проблематике интертекста отражает общий подход к литературе как духовной деятельности, открытой, самоорганизующейся системе, состоящей из индивидуальных и неповторимых художественных произведений»³⁹. С другой стороны, эту популярность интертекстуальности можно связать с модой на постмодернизм, склонностью к языковым экспериментам и смелым каламбурам, желанием блеснуть эрудированностью и т.д.

Сегодня информационные технологии оказывают огромное влияние на литературу. Происходит так называемая компьютеризация литературы - меняющееся в новой формации сознание людей порождает необычные произведения, состоящие из фрагментов других текстов. Например, «Роман» Р. Лейбова, сконструированный по принципу гипертекста, представляет собой компиляцию из текстов читателей. Или, например, электронный вариант текста романа Д. Галковского «Бесконечный тупик» наглядно иллюстрирует тенденцию компьютеризации литературы. Большое влияние

³⁸Литературная энциклопедия. [Электронный ресурс]. - URL: http://enc-dic.com/enc_lit/Alljuzija-217.html

³⁹Кузьмина Н.А. Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка. – М.: Книжный дом «Либроком», 2009.- С. 17.

на современную прозу оказывает другая компьютерная технология - гипертекст. Это иерархически организованная система текстов, каждый из которых содержит ссылки на другие тексты. Гипертекст - это ветвящаяся последовательность независимых текстов, соединенных linkами и предлагающих читателю различные пути чтения. Важнейший элемент гипертекста - гиперссылка, или прыжок, то есть неожиданное перемещение позиции пользователя; основное качество - вариативность, то есть гипертекст можно читать по-разному - от одной статьи к другой, по мере надобности. Обычный текст переводится в гипертекст при помощи системы отсылок.

Помимо технических приемов организации текста: гипертекста и интертекста, такого рода текст позволяет раскрыть творческие способности читателя. Читатель более свободно чувствует себя в пространстве электронного текста, он сам может организовывать его по своему усмотрению.

С другой стороны, учитывая факт усиления взаимодействия различных видов искусств, современный писатель использует новый набор выразительных средств для продвижения своего художества и представления его при помощи новых способов отражения словесного произведения. В этой связи литературный проект Дмитрия Глуховского «Вселенная метро 2033» в сети Интернет создан с учетом технических и визуальных сетевых возможностей. В жанровом отношении проект определяется как постапокалиптическая антиутопия, в которой описываются различные регионы мира, значительная часть из которых происходит в метрополитенах, где выжившие укрылись от ужаса ядерной войны и не могут вернуться на землю из-за постоянного радиационного фона.

Л. Сарин называет интернет-авторство Дмитрия Глуховского «феноменом Глуховского»⁴⁰, отмечая, прежде всего, уникальность

⁴⁰Сарин Л. Литературный проект Д. Глуховского «Вселенная метро 2033» в контексте развития отечественной сетевой словесности // Вестник ВГУ: Филология. Журналистика. – 2017. - № 1. – С. 54. – [Электронный ресурс] - URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/philolog/2017/01/2017-01-13.pdf>

размещенного им контента и новаторство в области продвижения своего литературного творчества. Исследователь справедливо указывает, что «при выборе стратегии публикации текста были использованы такие дифференциальные черты сетературы, как фрагментарность – обнародование последовательных отрывков текста, процессуальность – растянутость публикации во времени, оставляющее также у читателя возможности для интерактивной реакции: обсуждения прочитанного, его тиражирования по медиаканалам и т. д.»⁴¹. Олесина Е.П. пишет, что «До Дмитрия Глуховского никто не предпринимал попыток создания фантастического произведения антиутопического характера на примере московского метрополитена как оплота человечества при ядерном апокалипсисе»⁴².

Еще одним вариантом художественного освоения литературой компьютерной реальности является сценарий компьютерной игры. Например, по мотивам романа Дмитрия Глуховского была создана компьютерная игра «Metro 2033», жанром которой является «action» - жанр компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения. Интересен тот факт, что многие критики упрекали Дмитрия Глуховского в том, что текст этого романа очень сильно напоминает готовый сценарий к фильму. Как только роман появился на полках книжных магазинов, стало ясно, что обязательно на его основе создадут игру или фильм, что и произошло в дальнейшем. Компьютеризация художественной литературы, чаще в жанре романа, сегодня популярное явление, поскольку представляет возможность погрузиться в фантастический мир, пройти интересные квесты, сцены, стать мифическим героем. Так, за последние два десятилетия были созданы компьютерные игры на основе известных произведений российских авторов: романа А. Сапковского «Ведьмак-2: Убийцы королей» (игра

⁴¹Там же. – С. 55.

⁴²Олесина Е.П. Сетература – новая форма или новый смысл? // Мир психологии. – 2014. - №4. – С. 183-190.

«Ведьмак»), повести братьев Стругацких «Пикник на обочине» (игра «S.T.A.L.K.E.R.») и т.д.

Таким образом, компьютерная игра также является своеобразным способом моделирования реальности антиутопического мира.

Глава 2. Исследование специфики миромоделирования в антиутопиях Д. Глуховского на примере произведений «Метро 2033» и «Будущее»

2.1. Главный герой и система персонажей антиутопии «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского

Практическое исследование романов Дмитрия Глуховского мы начинаем с исследования главных героев его произведений «Метро 2033» и «Будущее». Ранее, в теоретической главе, мы уже говорили об основных характеристиках главного героя в антиутопиях. Обычно это сильная, независимая личность, которая идет против системы, нарушает привычный ход дел. Рассмотрим основных персонажей антиутопий «Будущее» и «Метро 2033» Глуховского. Система персонажей представляет собой главного героя – личность и героя – антипода, лидера темных злых сил, который противостоит герою главному.

Главный герой романа «Будущее» Ян Нахтигаль Два Тэ - «Соловей» по-немецки, незаконный, незарегистрированный ребенок, которого изъяли у матери и отправили в закрытый интернат, воспитывающий солдат правящего режима.

Мировоззрение Нахтигаля сложилось под влиянием суровых жизненных обстоятельств: именно они сформировали категории мышления персонажа и предопределили мотивы его поступков. Настоящее для Яна неразрывно связано с прошлым: изуродовав несформированную детскую психику, интернат заставил его возненавидеть «преступницу-мать» за весь испытанный ужас и унижение, за то, как она «исковеркала, испохабила, зачеркнула» его жизнь. Пережитый страх дает герою импульс для

дальнейшего развития в установленных государственной властью рамках. Ян становится штурмовиком отряда, выполняющего полицейские функции – поиск в каменных джунглях Старого света тех, кто преступил закон, не зарегистрировав беременность.

Зарождение конфликта происходит в сознании главного героя, которого тяготит его статус бессмертного, жизнь его состоит из повторяющихся бессмысленных моментов и несущественных событий.

Эволюция главного героя «Будущего» имеет положительную динамику: от жертвы Системы он вырастает в ее бунтаря, проходит все стадии отрицания, гнева, борьбы с системой и принятия ее, от бессмертия приходит к принятию смерти, от ненависти к людям, которые ослушались и оставили ребенка, приходит к их пониманию, становится любящим отцом, становится смертным, и в конце романа совершает бесповоротный акт, заражая всех бессмертных смертью.

Главный герой романа «Метро 2033» – Артем, мальчик-сирота: *«Отца своего он не помнил совсем. Мать жила с ним до пяти лет»* [1, с.6]. Прослеживается **мотив сиротства** главных персонажей Глуховского, их отрыва от родителей и родственников. Как Ян из «Будущего» растет в интернате, не зная своих родителей и других родственников, так и двадцатичетырехлетний Артем, рожденный еще на поверхности, растет в метро с мужчиной, который его спас. Оба персонажа не имеют братьев и сестер, являются единственными детьми своих родителей.

Артем, пройдя уровни и испытания, из простого неприметного мальчика становится вершителем судьбы, избранным. Именно от него зависит судьба существ на поверхности метро. Его эволюция также положительна: *«Ты – избранный!»* [1, с.256] - слышит он, утонув во взгляде «черного монстра».

Кроме того, можно говорить о некоторой **безликости героя, об отсутствии его персонификации**. Дмитрий Глуховский не описывает

внешность своих главных героев, мы лишь можем догадываться о том, как они выглядят, по-нашему мнению, причина этого в том, что мы видим мир глазами героя, поэтому у него нет потребности описывать себя. Кроме того, такая стандартизация героя помогает читателю лучше вжиться в роль, примерить на себя образ героя. В романе «Будущее» безликость усиливается элементом маски: *«хрипло говорит одна из масок; любая из масок»* [2, с.5]. В тексте присутствует как маска «Микки Мауса», так и маски греческих Богов, вылитые из композита, неотличимого от мрамора. Именно эти маски помогают Бессмертным оставаться незамеченными, безликими, безымянными: *«Лицо на маске раньше принадлежало древнему изваянию Аполлона. Глаза у нее пустые, без зрачков. Лицо холодное, бесстрастное, парализованное. Бесполое. Слишком правильные черты. У людей — живых — таких лиц не бывает. Аполлон Бельведерский — тот самый, у которого мы украли его личность, растиражировали и которой теперь прикрываемся во время наших погромов»* [2, с.33]. Для этих же целей герою присваивается номер, способствующий скрытию настоящего имени и усилению безликости персонажа: *«Семьсот Семнадцатый. Ну, это я»* [2, с.49]. Происходит потеря персонализации героя и его унификация в обществе. Визуализация основных признаков главного героя Дмитрия Глуховского способствует структурированию полученных знаний (Рисунок 1).

Рисунок 1.



Помимо главного героя в романе есть и **антигерои**. Так, в романе «Метро 2033» это «черные» [1, с.2], «твари» [1, с.4], «какие-то чудовищные создания с поверхности» [1, с.124], «всякая трехногая, двухголовая и прочая дрянь» [1, с.6], которые в первой части романа всячески противопоставляются людям: «нелюди они. Нежить. Черт их знает, что они вообще такое» [1, с.16], «это вообще не человек был» [1, с.2], «да и шаги у него нечеловеческие были» [1, с.2]. Тем не менее, по ходу произведения мы понимаем, что эти монстры и есть люди, лишь эволюционировавшие и приспособившиеся к условиям на поверхности: «эти твари, они все-таки тоже были продолжением жизни на земле. Искривленным, извращенным, но все же продолжением» [1, с.8].

Эта «нечисть» оказывается ответом на прогрессирование общества, **ответом на эволюцию**: «И эти черные – не нечисть» [1, с.23] «Это – хомо новус. Следующая ступень эволюции. Лучшие нас приспособленная к окружающей среде. Будущее за ними!» [1, с.23].

Мы видим в тексте признаки, роднящие их с людьми, намекающие нам на это и предостерегающие: «длинные передние лапы, поразительно напоминающие руки» [1, с.167], «передвигались существа на двух задних

лапах» [1, с.167], *«издалека они больше всего напоминали горилл из учебника по биологии»* [1, с.167], *«костлявая рука – не лапа, а именно рука»* [1, с.171].

Именно Артем понимает, что это новый вид человека, не настроенный враждебно, и в этом его исключительность, избранность. Перед нами новый вид человека, с мощной толстой, упругой кожей, которая способна *«вынести и палящее солнце и январские морозы»* [1, с.257]. *Но «никакой возможности наладить контакт не было. До него, до Артема»* [1, с.257]. Именно Артем смог взглянуть на человечество, глазами «монстров», он увидел людей: *«озлобленных, загнанных под землю грязных ублюдков, огрызающихся огнем и свинцом, уничтожающих парламентаров, которые идут к ним с песней мира – а у них вырывают этот белый флаг и его древком пробивают им глотку. Потом отчаяние – отчаяние наладить общение»* [1, с.257].

Все это время они ищут человека избранного, который сможет наладить контакт между их цивилизациями: *«того, кто сможет стать мостиком между двумя мирами, который переведет смысл поступков и желаний каждого, который объяснит людям, что им нечего бояться, и поможет черным общаться с ними»* [1, с.257]. *«Он всегда был предназначен именно для этого, ведь даже саму дорогу черным в метро, к людям, открыл не кто иной, как он»* [1, с.258].

Герои романа «Будущее» представлены также как **результат эволюции**: *«Мы больше не homosapiens. Мы - homoultimus. Мы - венец собственного творения»* [2, с.31]. Таким образом, и в этом, и в другом романе, мы видим персонажей как следующую ступень эволюции.

В романе Будущее Ян также имеет антигероя. В первой части романа мы, вслед за героем, представляем боссом-антигероем Хесуса Рокамору. Это «второй по важности человек в Партии Жизни», он подходит под описание типичного злодея - антигероя. Это значимый человек партии, ведущий за собой людей: *«Это террорист»* [2, с.79], *«это Хесус Рокамора, всегда в*

десятке самых разыскиваемых людей» [2, с.79], *«Это все Рокамора. Лжец, манипулятор, трус»* [2, с.277].

Но в дальнейшем, мы понимаем, что это лишь мнимый антигерой, на самом деле антигероем является Эрих Шрейер, тридцать лет готовящий месть для Хесуса Рокаморы – отца Яна Нахтигала, за то, что Хесус соблазнил жену Шрейера. Его месть заключалась в том, чтобы натравить сына (Яна) на отца (Хесуса): *«Взял моего сына... Вырастил из него монстра... Тридцать лет готовить его для этого... Ты безумец! Ты больной человек!»* [2, с.388]. Перед нами Эрих Шрейер – главный антигерой романа, решивший, что может играть с судьбами людей: *«Ты думаешь, ты бог?! — Если не я, то кто? — смеется Эрих Шрейер»* [2, с.391].

Несомненно, в романах представлены и **положительные герои**. В основном в «Метро 2033» это *«все крепкие, закаленные непростой здешней жизнью, надежные люди»* [1, с.5]. Также есть сталкеры, что является отсылкой на популярную серию компьютерных игр «S.T.A.L.K.E.R.»: *«В метро сталкерами назывались те редкие смельчаки, которые отваживались показаться на поверхность – в защитных костюмах, противогазах с затемненными стеклами, вооруженные до зубов, эти люди поднимались туда за необходимыми всем предметами»* [1, с.20]. *«Каждый сталкер – это человек-легенда, полубог, на которого восторженно смотрели и дети и взрослые. Когда дети рождаются в мире, в котором некуда и незачем больше плыть и лететь, и слова «летчик» и «моряк» обрастают паутиной и постепенно теряют свой смысл, эти дети хотят стать сталкерами»* [1, с.20].

Завершая исследование главных героев, мы приходим к следующим **выводам:**

1) Главный герой Дмитрия Глуховского - это **сильная личность**, которая **противостоит системе**, идет против нее.

2) Главный герой Дмитрия Глуховского предпочтительно **мужчина** или мальчик-подросток (Ян Нахтигаль в романе «Будущее», Артем в романе «Метро 2033»)

3) Повествование ведется **от первого лица**, мы видим мир глазами героя

4) В романе обязательно присутствует **антигерой**, и силы главного героя направлены на его уничтожение

5) **Мотив сиротства**. Герой Глуховского **одинок**, не имеет родственников, в том числе родителей

6) **Герои безлики**. Мы не видим описание внешности героев. Безликость подчеркивается маской и номером, вместо имени героя.

7) **Герои избранные, исключительные единственные в своем роде**. Артем из простого мальчика становится избранным – единственным, с кем возможна связь антигероя. Ян, будучи бессмертным, принимает смерть, он избранный, так как только он может «перезапустить историю», заразив всех «вирусом смерти».

2.2. Принципы устройства антиутопического мира в романах Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее»

Следующим этапом нашей работы будет изучение принципов устройства антиутопического мира в текстах «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского. Рассматривая данную тему, в первую очередь мы должны отметить, что во всех представленных антиутопиях перед нами открывается **мир после апокалипсиса**, мир после катастрофы, или иного события, повлиявшего на происходящие события. Для романа «Метро 2033» таким катализатором событий послужил измененный радиационный фон на поверхности земли, ядерная война, изменившая историю человечества, поселившая всех людей в стены метрополитена. Для романа «Будущее»

таким поворотным моментом стало изобретение с помощью генной инженерии бессмертия, некой «вакцины», препарата, заразившего большую часть населения планеты. Новые условия породили новый образ мышления человека, новый ритм жизни и модель мира, которую мы рассмотрим в данной главе. Эти романы можно по праву называть постапокалиптическими. Кроме того, оба анализируемых романа мы отнесем к фантастической литературе.

Первым делом, следует изучить принципы устройства антиутопического мира в романе «Метро 2033». Для начала рассмотрим **власть и политическое устройство общества** в метро. Мир не поменялся полностью. Люди, придя с поверхности, принесли за собой свои устои, сложившиеся в обществе на поверхности: *«распалась система единого управления, и метрополитен из комплексного объекта гражданской обороны, превратился во множество не связанных единой властью станций, погрузился в хаос и анархию»* [1, с.7]. В связи с этим, станции стали представлять собой отдельные и независимые маленькие государства, *«со своими идеологиями и режимами, лидерами и армиями»* [1, с.7].

Несмотря на практически одинаковые условия под землей, мир снова поделился на центр и периферию. Где центральную станцию или «Полис» отличает все лучшее, а периферия довольствуется тем, что имеет. *«Люди здесь жили так, словно и не кипело за пределами кольцевой линии упадочное, разлагающее безумие метро, тут жизнь шла размеренно, благоустроенно, после рабочего дня наступал заслуженный отдых»* [1, с.128], *«Жизнь тут действительно была налажена совсем по-другому, и люди были не такие ожесточенные, озлобленные, забитые, как на других станциях. Знания, книги, культура, играли здесь, кажется, совершенно особенную роль»* [1, с.157]. Только здесь можно было увидеть книжные лавки, афиши, театральные представления и услышать музыку на улицах станции: *«Это, Артемка, последнее, наверное, место на Земле, где люди живут как люди»*

[1, с.44]. Особая важность Полиса как культурного центра подчеркивается тем, что *«только Полис посылал сталкеров за книгами. Только там знания имели такую ценность, что ради них были готовы рисковать жизнями и отказывать себе в материальных благах во имя приобретений благ духовных»* [1, с.45].

Мы видим намеренно подчеркнутую разницу между главной станцией и ее окраинами. Такое неравноправие порождало касты, классы, секты, группировки. В романе встречаются разные группы людей, например фашисты: *«Метро – для русских!»* [1, с.42], *«Вышвырнули всех нерусских. Теперь там у них Рейх»* [1, с.42], *«Действительно, очень здесь много было изображений орлов, трехконечных свастик, повсюду лозунги и изречения»* [1, с.105], *«Знаете, везде орлы эти немецкие висят, и нарисованы тоже, свастики, само собой разумеется, какие-то фразы на немецком, цитаты Гитлера, какие-то у них там парады, марши»* [1, с.94].

Также на страницах романа «Метро 2033» мы встречаем религиозную группировку свидетелей Иеговы, коверкающую представления о религии, Боге и Библии в целом: *«грядет царствие Бога нашего Иеговы»* [1, с.132], *«Библия – драгоценный дар Бога нашего Иеговы»* [1, с.132], *«Имя Бога истинного – Иегова»* [1, с.136], *«проблемы человечества решит только Царство Иеговы»* [1, с.137].

«А есть еще разные сектанты, сатанисты, коммунисты...» [1, с.42], партия Че Гевары, атеисты, расисты и др. В таком нестабильном мире люди объединяются под воздействием страха. Даже когда население можно пересчитать, когда выживших осталось намного меньше, чем ранее существующих людей, когда на человечество ежедневно нападает другая раса, люди все равно воюют против людей. Таким образом, автор подчеркивает саму природу человека.

Говоря о страхе, важно отметить и такие важные для человека темы, как смерть, бессмертие, религия, Рай и Ад: *«В метро смерть была*

повседневностью. Но всегда кажется, что с тобой не случится никакого несчастного случая, пули пролетят мимо, болезнь обойдет стороной. А смерть от старости – это так нескоро, что можно считать, что этого не будет» [1, с.109]. Эти и другие строки наводят на мысли о **бессмертии**. Действительно, в мире, где **нет времени**, не может быть и смерти, как и не может быть и жизни: «человек пребывает в неведении, и поэтому ему кажется, что он может жить вечно» [1, с.109], «А старость... Старости теперь не будет» [1, с.109].

Под воздействием нового понимания жизни, смерти и времени в целом, приходит новое понимание **рая, ада** и других религиозных категорий: «Больше нет ни рая, ни ада. Нет больше чистилища. Они уничтожили и рай и ад. После смерти душе предстоит остаться точно там же, где ты прожил все свою жизнь – в метро. Метро объединяет в себе материальную жизнь и обе ипостаси загробной, мы живем среди душ умерших» [1, с.65].

Также поменялось отношение к **кладбищам и захоронениям**. Действительно, как хоронить человека под землей, если все уже находится под землей: «Этот овраг – наше кладбище» [1, с.67], «скинуть тело в овраг – в сущности, тоже самое, что бросить его в туннеле, потому что погребением это назвать было никак нельзя» [1, с.68].

В романе «Метро 2033» модель общества, как и в романе «Будущее» имеет **деградативную модель**: «Мы будем на собственном дерьме растить грибочки, и свиньи станут новым лучшим другом человека. Мы будем робко выползать наверх, чтобы поспешно схватить еще одну канистру бензина, еще немного чьего-то тряпья, и скорее бежать назад, в свои душные подземелья, воровато оглядываясь по сторонам, потому что там, наверху, мы уже не у себя дома. Мир больше не принадлежит нам» [1, с.23], «Сдавайся, сапиенс! Ты больше не царь природы! Тебя свергли! Природа больше не хочет тебя... Ты – динозавр. Надо уступить место новым, более совершенным видам. Твое время прошло. Ты – вымер» [1, с.24].

Но, несмотря на все невзгоды, войны, смерти и высокий радиационный фон на поверхности, **люди приспособились и адаптировались**: они жили, готовили чай из сушеных грибов, рыхлили землю, садили эти самые грибы, выращивали свиней, фильтровали воду, зараженную радиацией, растили детей, поддерживали культуру, ту самую тонкую ниточку, которая помогала оставаться человеком мыслящим, даже в условиях подземелья, помогала не забывать то прошлое, которое с таким трепетом и благоговением вспоминали люди в метро: *«Детей обязательно учили читать, и на станции даже была своя маленькая библиотека»* [1, с.31], *«К книгам относились как к святыне, как к последнему напоминанию о канувшем в небытие прекрасном мире»* [1,с.31]. А на дальних станциях без книг *«люди дичают, и становятся как первобытные, забывают о том, что человек – разумно мыслящее существо»* [1,с.34].

Как и в любом государстве, в метро была своя **валюта**. Но деньги в привычном представлении ничего не значат под землей, они обесценены: *«Полный сейф долларов и рублей, а делать с ними нечего. Странно. Оказывается, просто бумажки»* [1, с.250]. Валютой в метрополитене выступает оружейный патрон, но если быть точнее – человеческая жизнь или смерть: *«Платили за все патронами»* [1, с.59], *«Сто грамм чая – пять патронов, палка колбасы – пятнадцать патронов, бутылъ самогона – двадцать»* [1, с.59], *«Один патрон – одна смерть. Чья-то отнятая жизнь. Сто грамм чая – пять человеческих жизней. Батон колбасы? Пожалуйста, совсем недорого, всего пятнадцать жизней. Качественная кожаная куртка, сегодня скидка, вместо трехсот – только двести пятьдесят – вы экономите пятьдесят чужих жизней»* [1,с.59].

Работа в метро была обязательной, каждый занимался своим делом: *«все должны были отработать свою ежедневную норму»* [1, с.29]. Люди работали в метро на грибных плантациях, свиноферме, чайных плантациях, в оружейном цехе, несли военную, инженерную, пожарные службы, делали

все, для своего выживания и создавали мир, похожий на тот, что был на поверхности: *«каждый житель работал в одном, а то и в двух местах. Мужчины к тому же были обязаны нести раз в двое суток боевое дежурство в одном из туннелей»* [1, с.29].

Особенно важно отметить **замкнутость** пространства в данных антиутопиях. В данной главе мы лишь обозначим эту особенность, а подробнее изучим этот пункт в следующей главе. Говоря о замкнутой модели мира, в первую очередь следует отметить наличие ее территориальных границ. Так, в романе «Будущее» замкнутость обуславливается особым куполом над государством, а интернат сам собой представляет замкнутое яйцевидное пространство без окон и дверей, из которого нет выхода и входа: *«Ни одна дверь не ведет наружу. Из интерната нет выхода. Это пространство замкнуто, как яйцо»* [2, с.54]. Деятельность в интернате направлена на «промывание мозгов», на тоталитарное воздействие на детей и изменение их сознания и мировоззрения путем обмана, пыток и т.д. Для усиления воздействия на детскую психику используется полнейшая **замкнутость пространства**, дезинформирование детей, деление людей по половому и возрастному признаку, тоталитарный режим, физические наказания и тотальная слежка. Интернат растит не гармонично сформированную и образованную личность, а бесстрашных солдат, способных беспрекословно подчиняться государству и правящей партии, людей, которыми будет максимально легко управлять. Комнатки «два на два» и постоянное видеонаблюдение подчеркивают замкнутость и несвободу человека в этом мире, а также является отсылкой к антиутопическому роману Оруэлла «1984»: *«все подходы к квартире просматриваются. Вокруг понатыкано камер»* [2, с.87]; *«пока я обсуждал с Рокаморой, разmozжить мне ему голову или нет, кто-то пялился на реалисти-шоу и жрал поп-корн»* [2, с.87], *«Если камеры тут повсюду, не все ли равно, в какую глядеть?»* [2, с.87], *«Аннели сидит в своей квартире,*

которая вся облеплена камерами» [2, с.100]. Таким образом, перед нами открывается картина тотального контроля и полной несвободы в антиутопическом мире «Будущего».

В замкнутом мире особую ценность обретает **пространство открытое** и это максимально подчеркивается автором: *«в мире, свинченном из миллионов замкнутых пространств, составленном из ящиков, нет ничего дороже пространства открытого»* [2, с.10].

При этом Европа представлена для людей абсолютной **утопией**: *«Земля счастья и справедливости, где каждый рождается бессмертным, где право на бессмертие столь же священно и неотъемлемо, как право на жизнь»* [2,с.31]. Более того, в тексте романа представлены прямые аллюзии на роман Томаса Мора «Утопия»: *«Потому что Европа и есть Утопия. Куда более прекрасная и величественная, чем смели вообразить Мор и Кампанелла. Просто у любой Утопии есть задворки. У Томаса Мора процветание идеального государства было обеспечено работой каторжников — как и у товарища Сталина»* [2, с.69].

В романе «Метро 2033» сам метрополитен является замкнутой локацией, ограничивающийся собственными станциями и радиационным фоном на поверхности. Также станции закрыты друг от друга блок-постами, отграничены путями и своими конфессиями, группировками, политическими режимами и устоями внутри станций.

В данной части работы обратимся к роману «Будущее» Дмитрия Глуховского и рассмотрим принципы устройства антиутопического мира в нем. Начнем свое исследование, как и в предыдущем романе с изучения **власти и политического строя**. Руководящей политической элитой Европы в романе «Будущее» является **Партия Бессмертия**, которой подчинены различные министерства. Лидером партии является сенатор Эрих Шрейер.

Оппонентом партии Бессмертия является **Партия Жизни** — террористическая с позиции официальной власти, требующая отмены Закона

о выборе. **Закон о выборе** предполагает выбор между деторождением и бессмертием. Закон о выборе гласит, что женщины, нарушившие закон и родившие нелегальных детей, подвергаются инъекции – заражению старостью. На деле же, закон о выборе практически никакого выбора не предоставляет. Противоборство партий заключается в идее бессмертия и идее естественного процесса репродукции человека. Лидером данной партии является Хесус Рокамора. Подробнее представленные выше герои рассматриваются в предыдущей главе данной работы.

Партию Эриха Шрейера представляют «Бессмертные» - специализированные солдаты, ищущие нарушителей закона о выборе. Звено Бессмертных выполняет полицейские функции, во время рейдов они надевают маски, имитирующие лики античных богов.

Само бессмертие людей поддерживается в мире «Будущего» путем добавления ретро-вируса в обычную воду из под крана, которая течет в каждом доме и является максимально удобным и незаметным способом ежедневной вакцинации людей: *«Два атома водорода, один кислорода и приличная концентрация ретро-вируса, который, попав в организм человека, денно и нощно перекраивает его геном, вписывает свои белки в человеческие ДНК, вычищает те участки, по вине которых мы стареем и умираем, и заполняет их своими, которые дарят нам юность»* [2, с.167], *«вот она, прививка от смерти, бессмертие — это болезнь, и наш иммунитет, неандерталец с дубиной, пытается бороться с ним. Так что на всякий случай мы заражаем себя бессмертием каждый день заново, просто наливая себе сырой воды»* [2,с.167].

Человек эволюционировал, его отношения с природой поменялись, он пошел против эволюции, обретя ген бессмертия, в связи с этим поменялись и его **отношения с Богом** в частности и отношения к религии в целом: *«Нет больше смысла соревноваться с богом, потому что мы давно сравнялись с ним. Раньше вечен был только он, теперь — любой. Мы и на небеса-то*

забрались, потому что каждый из нас теперь бог. Теперь бог — просто один из ста двадцати миллиардов. Нам небо нужней» [2, с.31], «Я тут прижал одного проповедничка, спросил, зачем они продолжают оболванивать людей. Впаривать бессмертие души в нынешние времена — дело обреченное. Душой же давно никто не пользуется!» [2, с.5], «Христианский рай, должно быть, такая унылая дыра, и повсюду слой пыли с палец толщиной» [2, с.5].

Храмы в мире «Будущего» превращены в бордели: *«любую ветхозаветную героиню и любую монахиню тут можно выбрать» [2, с.129].* Основную религиозную нагрузку несут на себе названия глав «Ад», «Рай» «Чистилище». Именно в этих главах автор показывает нам, что для главного героя является истинным адом и раем, который не связан с современным пониманием концепции церкви.

В связи со всеми этими изменениями и инновациями, поменялось и **отношение людей к смерти**. Человек забыл о ее существовании и даже при обнаружении трупа мертвого человека, его бережно упаковывают в красочный мешок, чтобы не травмировать психику очевидцев: *«Они ведь никогда не встречались со смертью. Они не знают, что с ней делать. Они считают ее уродливым пережитком. Смерть отменили много столетий назад, победили ее» [2, с.23].* Таким образом, *«Человек, переставший быть созданием, стал создателем» [2, с.31].*

Мы наблюдаем **тотальную дискриминацию в обществе**. Во-первых, это деление на смертных и бессмертных, во-вторых это деление на бедных и богатых, что неразрывно связано с предыдущим пунктом: смертные живут в бедных фавеллах, а бессмертные — на небесах в роскоши. При этом в романе максимально дискриминируется старость: *«Тут нет ни единого старика и ни одного ребенка: посетители не должны испытывать ни малейшего морального и эстетического дискомфорта. Пусть те обитают в своих*

резервациях, где никого не смущают их отклонения» [2, с.20], «стены отданы социальной рекламе: «СТАРОСТЬ? ВЫБОР СЛАБЫХ!» [2, с.110].

В мире романа «Будущее», как и в «Метро 2033» поменялось отношение не только к смерти, но и к **кладбищам и захоронениям**. Действительно, мир переполнен, церковь потеряла свои права и главенствующие позиции, тотальное перенаселение диктует свои нормы и правила захоронения. Когда в мире нет места живым, то нет места и мертвым. Кладбище в романе представляет собой реку из волос, где каждый волос принадлежит одному из людей и специальная машина, путем идентификации личности, может показать на конкретный волос конкретного человека. Волос был выбран как носитель ДНК умершего, по которому в будущем люди смогут восстановить человека и подарить ему бессмертие, но это являлось лишь успокоительным, своего рода «лейкопластырем» для родственников умершего, никто не собирался воскрешать умерших в перенаселенном живыми людьми мире: *«в нашем мире и для живых не хватает места, транжирить его на мертвых — преступно» [2, с.399]; «никаких памятников, никаких надгробий» [2, с.400]; «по одному волосу на каждого мертвого человека. Все, что мы можем себе позволить сохранить. Все, на что у нас осталось свободное место» [2, с.401].*

В том, и в другом анализируемом произведении Дмитрия Глуховского мы видим противопоставление мира искусственного и натурального, реального. В романе «Будущее» герои живут в мире из композита, полностью искусственном, где настоящее могут позволить себе лишь состоятельные люди, примечательно, что это касается даже природы и природных явлений: *«пол выложен якобы камнем, стены отделаны якобы деревом» [2, с.7]; «знаю массу людей с нижних ярусов, которые в отсутствие настоящего солнца научились обходиться нарисованным» [2, с.10]; «настоящий горизонт — слишком ценный ресурс, оригинал достается*

лишь тем, кто способен за него платить, а остальным хватит и репродукции на карманном календарике» [2,с.10].

При этом герой осознает всю искусственность и иллюзорность окружающего мира, понимает, что вся природа вокруг это *«просто проекции. Ничего этого нет, а есть только громадный кубический бокс, в центре которого установлено гидромеханическое сооружение из псевдостекла, прозрачного композита»* [2, с.20]. *«Все фальшивка, но я вырос на суррогате»* [2,с.30] - утверждает Ян Нахтигаль, выражая тем самым мнение всего человечество, смирившегося с настоящим и принявшим его.

Мир «Метро 2033» также наполнен **оппозициями реального и искусственного**. Герои романа «Метро 2033», как и романа «Будущее» лишены всего природного, натурального и естественного. Они не видят солнца, неба, звезд и травы, они не знают никаких животных, кроме крыс и свиней, а из пищи они привыкли к тем же свиньям и грибам. Их представления о мире складывается из немногочисленных сохранившихся книг и рассказов взрослых. Жизнь в Метро - это суррогат настоящей человеческой жизни, это даже не жизнь, а выживание.

Несмотря на то, что герои изучаемых романов Дмитрия Глуховского адаптировались к жизни в представленных условиях, они существуют в **состоянии страха**, преследующего их ежедневно, ежеминутно и ставшего им уже привычным состоянием. Лексема «страх» часто повторяется на протяжении текстов и погружает в свою особую атмосферу читателя: *«с искаженным от страха лицом»* [1, с.6], *«не смогли бы заснуть после всего страха»* [1, с.5], *«воображение, распаленное страхами»* [1, с.22], *«цепенеет от страха тело и чуть не подгибаются ноги»* [1, с.27], *«страх и неуверенность преследовали его всегда»* [1, с.46].

Вывод: В данной части работы мы рассмотрели принципы устройства антиутопического мира в романах Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее». Выделим наиболее важные аспекты:

1) **Наличие правящей партии и ее оппозиции.** В романе «Будущее» свои законы устанавливает партия Бессмертия, а ее оппозицией является «Партия жизни». В «Метро 2033» мы видим явную оппозицию центра и периферии: Ганзы и других станций. А также оппозиция между миром людей и мутировавших существ на поверхности.

2) **Замкнутое пространство.** Московский Метрополитен ограничен линиями метро и радиационным фоном на поверхности. Мир «Будущего» ограничен стеклянным куполом, интернат является замкнутым пространством, с большим количеством камер видеонаблюдения.

3) Мир представлен как **утопический**, но люди живут в состоянии **страха**.

4) Показан **быт и повседневность людей**: вода, еда, работа, образование, жилье

5) Раскрыты **темы вечности и духовности**: религия, рай, ад, смерть, душа. Все эти духовные категории претерпевают изменения и предстают перед нами в новом облики.

6) Повествование всегда ведется **о мире после апокалипсиса**, который делит мир на «До» и «после», на «было» и «стало»

7) В романах представлено **новое понимание времени и бессмертия** человека. В «Метро 2033» люди живут без времени, в «Будущем» изобретена вакцина от смерти. Время останавливается.

8) Модель общества имеет **деградативную модель**. Развитие общества остановилось в каждом из анализируемых романов, человечество не развивается.

9) **Мир как суррогат**. Оппозиция мира искусственного и реального.

10) **Дискриминация в обществе.** В «Метро 2033» дискриминируются жители на поверхности и под землей, процветает фашизм, расизм и другие формы человеческого расслоения. В «Будущем»

дискриминируется старость и люди, примкнувшие к партии жизни, те, кто выбрал бессмертию продолжение своего человеческого рода и деторождение.

2.3. Хронотоп в антиутопиях «Будущее» и «Метро 2033». Особенности времени и пространства в произведениях Дмитрия Глуховского

В данной главе мы рассмотрим хронотоп антиутопий Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее». Интересно, что хронотоп заключен уже в названии произведений автора. Так, в «Метро 2033» пространство представляет собой метро, а если быть точнее, то Московский метрополитен, время событий – 2033 год. Название романа «Будущее» в свою очередь представляет и время – «будущее время», а если быть точнее, то XXV век, и пространство – «где-то в будущем», а конкретнее, перед нами Европа, спустя триста лет после изобретения лекарства от смерти, которое остановило процесс старения и подарило людям бессмертие, заплатив взамен отказ от деторождения. Важно отметить и тот факт, что наличие чисел в заглавии романа часто является своеобразным маркером антиутопии, вспомним «1984» Д. Оруэлла, «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери, «Москва 2042» В. Н. Войнович, «Генезис-2075» Б. Беккет и другие. Наиболее подробно хронотоп произведений Дмитрия Глуховского мы рассмотрим ниже.

В романе «Будущее» автор моделирует ситуацию будущего Европы и важнейшим символом в антиутопической картине мира становится **время**.

В данном произведении Дмитрия Глуховского прослеживается **мотив остановившегося времени**. С помощью генной инженерии изобретена «вакцина», которая останавливает процесс старения: *«Смерти больше нет. Наши дети не умрут никогда»* [2, с.2], *«Вижу, для вас время все еще течет. Для нас-то оно давно остановилось»* [2, с.10].

Огромное значение в хронотопе романа имеет **ретроспективность времени**, реализуемая путем воспоминаний главного героя. Ян Нахтигаль, посредством своих воспоминаний, рассказывает нам о своем детстве в интернате, тем самым обнажая события своего прошлого и возвращая нас в настоящее для него время. Примечателен тот факт, что герой, говоря о прошлом, пребывает в настоящем, что для читателя является будущим. Такое **триединство** времени представляет собой особую временную категорию и оказывает большое влияние на хронотоп произведения.

В романе «Метро 2033» **время** для Артема также не линейно, также **ретроспективно**. Мы перемещаемся вместе с героем в прошлое (воспоминания о былом), при этом герой находится в настоящем относительно собственной оси времени, а для нас это будущее – 2033 год. Таким образом, **время триедино** и ретроспективно и в этом романе Дмитрия Глуховского.

Кроме того, вслед за героем, мы попадаем в особый мир, где **время и пространство становится** абсолютно иным, **иллюзорным**, отличным от времени в метро: *«в тех туннелях ход времени вообще мог отличаться от обычного»* [1, с.89], *«изменялось ощущение этого треклятого времени»* [1,с.89], *«словно выпав из пространства и из течения времени»* [1, с.140], *«казалось, что он стоит на месте, и не продвигается вперед ни на шаг»* [1,с.140].

Время в изучаемых романах **то ускоряется, то замедляется**, и, в конечном счете, останавливается, теряет свои ориентиры, перестает подчиняться законам физики, становится ненужной и бесполезной категорией в этом мире: *«Артему все происходящее казалось так же странно замедленным»* [1, с.80], *«Согласно законам физики, оно должно было бы спрессовывать и время — хоть чуть-чуть. Но вместо этого каждый миг, разбухает, распухает»* [2, с.5], *«Эта чертова минута никак не желает заканчиваться!»* [2,с.5].

В романе «Метро 2033» время представляет собой особую категорию. С одной стороны оно **остановилось** и потеряло свою ценность: *«здесь ведь, в сущности, всегда ночь, поэтому в метро время не имеет смысла, если за ним тщательно не следить. Разбей свои часы, и ты увидишь, во что превратится время. Оно перестанет быть раздробленным, разбитым на отрезки, часы, минуты, секунды»* [1, с.64], *«истинное понятие дня и ночи постепенно стиралось»* [1, с.28], *«Разделение на «день» и «ночь» происходило скорее по привычке, чем по необходимости»* [1, с.29].

Но с другой стороны, время наоборот становится чем-то важным, привычным, дает людям спокойствие, создает иллюзию, что все, даже время, под их контролем, напоминает им о прошлом устое жизни: *«Точное время обитатели станции узнавали и уточняли по двум станционным часам, установленными над входом в туннели»* [1, с.29], *«Часы эти по важности приравнивались к стратегически важным объектам, за ними всегда наблюдали, малейшие сбои немедленно исправлялись»* [1, с.29].

В романе «Метро 2033» **время четко делится на «До» и «После»**. Перед нами мир, где люди живут в подземелье Московского метрополитена. Люди, которые помнят, как было до апокалипсиса и новое поколение рожденных или просто выросших в подземелье, чей мир начинается и заканчивается этими стенами: *«как же это он жил недалеко от метро? Недалеко от станции, он имел ввиду, в туннеле, наверное?»* [1, с.142], *«А как тогда было вообще жить?»* [1, с.142]. Главный герой расспрашивает людей о жизни на земле «до», и с удовольствием слушает их рассказы, которые зачастую не укладываются в его голове, он представляет их совсем иначе: *«про вещи, Артему не очень понятные: про войны, в которых он не принимал участия, которые велись по другим, странным правилам, про жизнь там, сверху, еще до»* [1, с.87], *«горы, реки и долины так и остались для Артема каким-то абстрактным понятием»* [1, с.87]. Кроме непонятных явлений, появляются и непонятные слова для нового поколения, так привычные для

взрослых: *«У тебя еще молоко на губах не обсохло! – Что такое молоко?»* [1, с.31].

Мы встречаем постоянно **противопоставления мира до и после**, воспоминания людей до апокалипсиса. Взрослые люди, выросшие на поверхности, затрагивают темы города, природы, звезд на ночном небе: *«что такое звездное небо для ребенка, который не способен представить себе, что может не быть потолка над головой»* [1, с.20], бытовые воспоминания: *«Боже, я вот сейчас думаю – какое удобство – газовая плита! – а тогда все плевался, электрическую хотел»* [1, с.93], темы культуры и образования. Они вспоминают то, что их ежедневно окружало, то, на что они практически не обращали внимания в повседневной жизни и то, чего им так не хватает сейчас: *«Ну, видишь ли, было очень хорошо»* [1, с.142], *«Ах, какой красивый город был – Ленинград!»,* [1, с.100], *«А вечерами на Невском...»* [1, с.100], *«Боже, какой прекрасный мир мы загубили...»* [1, с.100]. Все эти воспоминания героев переносят нас в прошлое время, до апокалипсиса, которое в романе «Метро 2033» именуется **«древним временем»**. Апокалипсис поделил время на «до» и «после» абсолютно для всех людей. Слова-маркеры «тогда» и «сейчас» стали нести одинаковую смысловую нагрузку для всего населения метро.

Время в романе «Метро 2033» также как и в романе «Будущее» **циклично**, имеет **кольцевую структуру**: *«Дорога, по которой идет человечество, вьется, как спираль, и однажды оно снова окажется на краю пропасти»* [1, с.1]. Жизнь человека, время его жизни представлено как дорога, вьющаяся, как спираль, затронут мотив пути, мотив жизни человека.

По мнению исследователя В.В. Жилинка в романе «Будущее» присутствуют три мотива времени, образующие единую систему: **«борьбы со временем, утраченного времени**, а также особенно характерным для

антиутопии мотивом **застывшего времени**»⁴³, что позволяет автору связать прошлое с будущим и сопоставить вымышленное с действительностью.

В романе «Будущее» **мотив борьбы со временем** представлен идеей правящей элиты – партии Бессмертия, где человек должен стать подобно богу, над которым не властно время. **Мотив утраченного времени** связан с потерей бессмертия, обусловленной «Законом о Выборе», в котором один из родителей «незаконного» ребенка должен получить инъекцию старости и умереть в последующие десять лет. **Мотив застывшего времени** выражен в том, что «существование Бессмертных являет собой парадокс: ради жизни текущей они уничтожают жизнь будущую, тем самым становясь служителями неизменности мира, врагами обновления, изменения»⁴⁴. Таким образом, время в антиутопии и **динамично, и статично**, что порождает конфликт: идея бессмертия, наоборот, выражается не в статичности, в движении, энергии, продолжении рода.

Результатом обретения человечеством бессмертия становится демографический взрыв, люди перестают уходить естественным путем, происходит перенаселение Земли, что вызвало необходимость введения жесткого контроля над численностью населения. Данное обстоятельство становится своего рода «концом истории» человечества. Главный герой романа Ян Нахтигаль перезапускает историю, *«обнуляет человечество»*: *«Я просто обнуляю человечество. Перезапускаю его»* [2, с.416]. Этому способствует противоядие «Джейкоб» - последнее, что может поменять ход человеческой истории: *«Это то, что снова сделает нас людьми. Я назвала его «Джейкоб»* [2,с.374]. *Он возвращает все на свои места. Снова делает тебя смертным. Вылей его в водопровод — спасешь миллиарды»* [2, с.274]. Поэтому в завершении романа автор ставит вместо слова «конец» - слово

⁴³Жилинка В.В. Специфика темпорального дискурса антиутопии Д. Глуховского «Будущее» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. - №8(62). Ч.1. – С. 25.- [Электронный ресурс]. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/v/spetsifika-temporalnogo-diskursa-antiutopii-d-gluhovskogo-budushee>

⁴⁴Жилинка В.В. Специфика темпорального дискурса антиутопии Д. Глуховского «Будущее» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. - №8(62). Ч.1. – С. 26. - [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/spetsifika-temporalnogo-diskursa-antiutopii-d-gluhovskogo-budushee>

«начало». Из этого следует, что **время** в «Будущем» композиционно приобретает **кольцевую структуру**.

Рассмотрим **пространство** миров, разработанных Дмитрием Глуховским. В романе «Будущее» действие разворачивается в утопичной Европе 2455 года, где по вертикали и горизонтали тысячи стеклянных многокилометровых небоскребов, комнат-клеток и пейзажей-голограмм. Повсюду башни - «Октаэдр», «Прогресс», «Гиперборея», «Улей», «Левиафан», «Млечный путь» и другие.

В романе «Метро 2033» наверху - зараженная радиацией территория, внизу - глубокие подземелья, в которых обитает ужас. Каждому измерению соответствуют свои пространственные образы. Открытое пространство представляет собой «середину», пространство, уходящее вглубь, – метро, пространство, устремленное ввысь, – это Останкинская башня, кремлевская звезда и небо.

Пространство в романе «Метро 2033» можно условно обозначить как **2D**. Оно построено по горизонтали и вертикали. По горизонтали оно представляет собой линии и станции метро, по которым движется персонаж. Вертикаль пространства видна в оппозиции метро (подземелье) – мир над землей (поверхность). Шпиль Останкинской башни, устремленный в бескрайнее небо, является отметкой крайней высокой точки романа, именно с него решается судьба созданий на поверхности в последней главе книги. Его оппозицией является могильная яма в метро, вырытая уже под землей. Для визуализации нашей теории ниже представлена разработанная нами схема (Рисунок 2).

Если мы говорим о том, что в «Метро 2033» пространство 2D, то в «Будущем» пространство обретает объемы и становится **3D**. Так комната героя обозначена не «2 на 2», а «два на два на два», появляется объем. Сам лифт, как и комнаты, представляет собой кубическое пространство. Купол над всей Европой создает границы локации в объеме. Вертикаль

пространства романа прослеживается в бесконечных лифтах и огромных башнях до небес: *«Башни достаточно высоки, чтобы проткнуть облака, а корни, которыми они уходят в землю, еще длиннее»* [2, с.5], пространство расширяется и по горизонтали, охватывая Европу, Россию, Барселону: *«Путешествуя по горизонтали, всегда знаешь, куда попадешь. Перемещаясь по вертикали, можешь оказаться где угодно. Направлений вроде всего два — вверх и вниз, но ты никогда не знаешь, что увидишь, когда створки лифта раскроются»* [2, с.5]. Визуализация идеи воплощена в рисунке, представленном ниже (Рисунок 3).

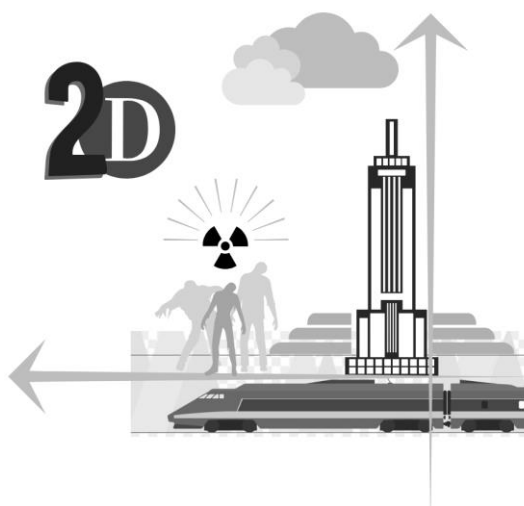


Рисунок 2.

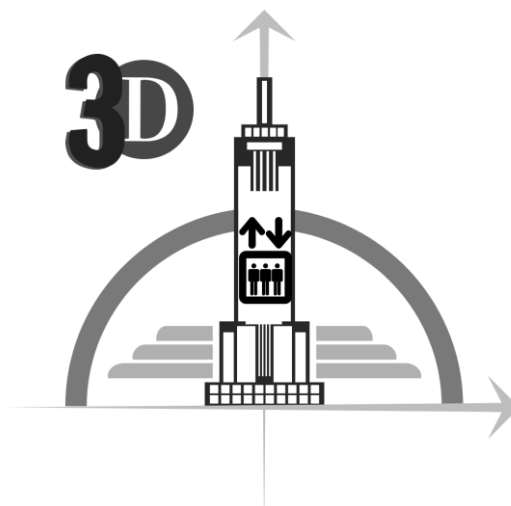


Рисунок 3.

Образ метро в романе «Метро 2033» одушевлен различными топосами, а также с помощью эпитетов (его называют *«каменной утробой мегаполиса»* [1, с.7], *«гигантским кишечником неизвестного чудовища»* [1, с.16], *«человеческим организмом»* [1, с.25] и т.п.). Пространство подземелья то сужается, то расширяется, создавая иллюзию того, что оно живет своей жизнью, словно огромный организм. **Гетерохронность** выражается в *«черных дырах»*, в которых совершенно отличные от нормальных временные характеристики. В целом метро похоже на огромный улей, в котором соединяются самые разные временные отрезки развития человечества: от первобытного состояния заброшенных станций до высокоразвитой

цивилизации Полиса. «Верхний мир» также представлен в романе как иллюзия, как нечто изменчивое и непостоянное.

В романе «Метро 2033» **кольцевая структура** представлена не только во времени, но и пространство организовано подобным образом, подземный хронотоп выражен оппозицией «центр-периферия», где центр – Ганза противоположен всей остальной части метро, т.е. периферии. У обитателей метро есть своя собственная история, сатирически копирующая сценарии прошлого России. Традиционный жанрообразующий признак антиутопии – **замкнутость пространства** – трансформируется в **«кольцевое» пространство**, что также отражается и на времени. Главный герой Артем движется по кругу, не выходя за пределы Кольцевой линии, и точно так же по кругу идет история, после Третьей мировой войны, повторяющая сценарии прошлого. Это повторение выражается в наименованиях мини-государств (Ганза вызывает ассоциации со средневековьем, а на Комсомольской возрождаются идеи коммунизма), возвращении предрассудков прошлого, отношении главного героя к символам власти, мировой истории. Через путь реализуется идея цикличности всего происходящего в России.

Общим для романа «Будущее» и «Метро 2033» является **мотив пути**. В романе «Будущее» главный герой передвигается на лифте. В романе «Метро 2033» движение происходит по станциям метрополитена на дрезине.

В «Метро 2033» мы видим наличие сказочного мотива пути-дороги – мотива магического бегства. Этот мотив реализуется в нескольких эпизодах. Первый – это побег Артема со станции Кузнецкий Мост. Артем с Михаилом Порфирьевичем и Ванечкой бегут со станции из-за преследующих их красных. Погони за ними не следует. Второй побег Артем совершает в одиночку со станции Павелецкой, где работает уборщиком выгребных ям. Этот побег можно сопоставить со сказочным «бегством с превращениями», когда Артем становится словно невидимым благодаря тому, что до побега

упал прямо в выгребную яму. Героя *«охватило ощущение собственной неуязвимости, дарованной падением; покрытый вонючей жижей, он словно сделался невидим...»* [1, с.130]. Третье бегство совершается Артемом на поверхности, когда он спасается от различных антропоморфных созданий, прячась от них в различных укрытиях (вспомним схожий мотив и в волшебной сказке). Четвертое бегство – от последователей Великого Червя в Метро – 2, которое Артем совершает совместно с друзьями. Здесь погоня останавливается метанием бомбы, которое можно сопоставить с «бросанием гребешка» в сказке. Ну и наконец, самое главное бегство в романе «Метро 2033» – бегство героя от самого себя, от Истины, которую проводят в его сознание сны. Таким образом, мотив дороги придает антиутопии сказочный характер.

Для **пространства** антиутопии характерна **замкнутость**. Это одна из основополагающих черт антиутопий, касаемо пространства. Интернат, в котором живет Ян Нахтигаль – замкнутое пространство, где невозможно спрятаться: *«Тут нет тупиков, нет темных углов - и нет углов вообще, нет закутков и нет даже щелей, в которые можно было бы забиться. Нет окон. Ни единого окна. Из интерната нет выхода. Это пространство замкнуто, как яйцо»* [2, с.54]. По сути, автор показывает топос интерната как открытого места, открытого на обозрение и контролируемого с помощью огромного количества видеокамер. Образ яйца представлен как символ бесконечного движения по кругу, где границы между модусами времени размыты, а выход из замкнутого пространства для дальнейшего развития закрыт. Замкнутость интерната усиливается и доходит до своей вершины в тот момент, когда Яна запирают в тесном железном ящике, именуемом склепом. Это наказание максимальной сложности в интернате: *«Спасибо, что вы меня сюда запихнули! Самое страшное, что вы могли со мной сделать, вы сделали! И что?! Да, я в гребаном ящике, зато я свободен! Потому что теперь я могу*

думать о чем угодно!» [2, с.186], «Я черт знает где, они закопали меня в этом ящике, забетонировали, бросили» [2, с.189].

Лифт главный герой также называет «тесным ящиком» и подчеркивает его давящую замкнутость: «Что за дьявольская идея — подвесить над бездной тесный ящик, затихнуть туда живого человека и предоставить ящику решать, сколько держать человека взаперти и когда выпускать его на свободу?!» [2, с.5].

В романе «Будущее» замкнутость характеризуется своего рода «**нарисованностью**», «искусственностью» окружающего мира. Так, у Глуховского «*настоящий горизонт - слишком ценный ресурс, что оригинал достается лишь тем, кто способен за него платить, а остальным хватит и репродукции на карманном календарике*» [2, с.10], «*в отсутствие настоящего солнца научились обходиться нарисованным*» [2, с.10], «*посредине нарисованного мира*» [2, с.20] и т.д.

При этом **замкнутому пространству противопоставляется открытое**, как ценность: «*мире, свинченном из миллионов замкнутых пространств, составленном из ящиков, нет ничего дороже пространства открытого*» [2, с.10]. **Замкнутость** характерна и для пространства Метро, где люди замкнуты стенами метрополитена, защищающими их от высокого радиационного фона.

В начале романа «Будущее» автор задает принцип прохождения уровней, как в компьютерной игре. **Лифт** — один из способов и средств прохождения квеста. Жизнь у Дмитрия Глуховского представлена как лифт или поезд, а люди - пассажиры, понимание этого раскрывает всю метафоричность его фразы: «*Одни уровни доступны для всех, на других лифты не открывают своих дверей случайным пассажирам, а о третьих не знает никто, кроме тех, кто проектировал башни*» [2, с.5]. При этом пространство может иметь не только конкретный вид — офис, Нотр-Дам,

«смрадные трущобы» [2, с.5], коридоры и т.д., но и абстрактный – Преисподняя, Христианский рай.

Еще один из способов прохождения уровней хронотопа – **поезд и остановки**. В романе «Будущее» это проявляется в следующей цитате: «Башня «Октаэдр», – доносится из динамика. – Сады Эшера. Приготовьтесь к выходу из вагонов» [2, с.66]. В романе «Метро 2033» поезд и остановки очевидны, это один из основных способов прохождения уровней хронотопа. Пространство метро состоит из ветвящегося дерева станций, оно наполнено поездами, вагонами, дрезинами, а иногда вагон поезда представляет собой целый мир, замкнутый в нем, так один из вагонов является храмом для Свидетелей Иеговы, миром, где люди живут по своим, отличным от всего мира законам и правилам.

Таким образом, говоря о хронотопе романов Дмитрия Глуховского, мы выделили следующие черты:

1) **Триединство времени**. Герой рассуждает о прошлом, находясь в настоящем, а для читателя все это время представляет собой будущее время.

2) **Мотив остановившегося времени**. Время потеряло свою значимость в «Метро 2033» под землей и стало неважным в момент обретения человечеством бессмертия в «Будущем». Люди больше не считают дни, они могут жить бесконечно. Время остановилось.

3) **Ретроспективность времени**. Время в романах обращено к прошлому, посвящено его рассмотрению. Герои «Метро 2033» вспоминают мир до апокалипсиса, герои «Будущего» вспоминают свое детство.

4) **Пространство замкнуто**. Пространство каждого мира представляет собой ограниченный отрезок территории, некую отдельную локацию. Пространство метро замкнуто линиями метрополитена и радиационным фоном на поверхности. Пространство романа «Будущее» замкнуто под куполом и границами интерната.

5) **Замкнутому пространству противопоставляется открытое и свободное пространство как ценность**

6) **Оппозиция пространства «Верх» - «низ».** В романе «Метро 2033» оппозицией является мир над метро (верх) и под землей (метро). В романе «Будущее» оппозицией верха и низа являются башни и этажи, где состоятельные люди живут на верхних этажах, а люди малообеспеченные живут на земле. Уровень состоятельности человека определяет его уровень нахождения в пространстве.

7) **Оппозиция времени «До» - «После».** Мир представлен до и после апокалипсиса в отношениях противопоставления.

8) **Кольцевая структура времени и пространства.** Ян перезапускает историю, делает человечество смертным. Артем движется по станциям словно по пути развития России и перезапускает свою историю, истребив жителей поверхности.

9) **Хронотоп раскрывается в заглавии произведения:** «Метро 2033» показывает нам мир метро в 2033 году, роман «Будущее» показывает нам вариант развития будущего.

10) **Пространство 2D/3D.** Пространство строится строго по горизонтали и вертикали. Горизонталь метро представлена станциями линии метро, вертикаль представлена миром подземным и миром на поверхности, переходящим от Останкинской башни в бескрайнее небо. Мир «Будущего» выстраивается по вертикали множеством башен и лифтами в них, по горизонтали охватывает Европу, Россию и Барселону. Обретает объем.

2.4. Игровая модель мира в произведении. Компьютеризация литературы Дмитрия Глуховского на примере романов «Метро 2033» и «Будущее»

Гипотеза нашего исследования состоит в том, что романы Дмитрия Глуховского построены по определенной схеме, роднящей его тексты с компьютерной игрой. В данной главе мы рассмотрим черты компьютерных игр, сравним их с текстами Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее» и сделаем вывод о том, действительно ли можно говорить о компьютеризации произведений выбранного автора.

Для начала нам нужно выяснить, что мы понимаем под термином компьютеризация, это поможет нам наиболее полно и глубоко изучить выбранную тему. Большой Энциклопедический словарь (2000г.) дает нам следующее определение: *«Компьютеризация - широкое внедрение ЭВМ (компьютеров) в различные сферы человеческой деятельности»*. Под компьютеризацией литературы в нашем исследовании мы понимаем взаимодействие компьютерных технологий и литературы, внедрение элементов компьютерной игры в текст. Своего рода компьютеризация литературы применяется для привлечения молодежи к бумажным носителям информации, для увеличения доходов от продаж, для осовременивания чтения, а также для выражения своего творчества путем медиа-средств.

Привлечь современное поколение к чтению непросто, особенно сегодня, когда мир переполняют высокие технологии, молниеносно развивается киноиндустрия, ежедневно на рынок продаж выходят новинки видеоигр и кино в самом лучшем качестве, включая элементы виртуальной и добавленной реальности, формат книги теряет привлекательность своей позиции. В связи с этим, в наше время особенно важно подать произведение в новом свете, задать ему современный вектор, прорвать цифровое пространство.

Компьютеризация произведений литературы возрождает и прививает интерес наших современников к литературе и книгам. Многие современные авторы используют прием переплетения сюжета между компьютерной игрой и книгой, в качестве примера можно привести проекты «Раскодировщики»

братьев А.Миллер и К.Миллер, где сюжет преподносится с разных точек зрения и взаимно дополняет друг друга, складываясь в единое целое, российское «литературно-игровое» творчество «S.T.A.L.K.E.R.», созданное по мотивам произведения «Пикник на обочине» братьев Стругацких, «Ведьмак» - компьютерную игру, по которой впоследствии была написана книга, что уже является особенным и непривычным для нас. Такой симбиоз между писателями и создателями мультимедиа продукта, будь то фильм или игра, приводит к популяризации текста, к его тиражированию, помогает найти тексту его целевую аудиторию в не читающих слоях населения, способствует к более реалистичному воспроизведению сюжета, помогая нам попасть на своеобразную виртуальную экскурсию по книге.

В начале исследования обратимся к тому, как автор сам подает свое произведение. Перед нами не просто книги, перед нами целые проекты, которые имеют свой сайт, что выбивает их из привычного нам книговосприятия и наталкивает нас на мысли о компьютеризации. Таким образом, первым признаком компьютеризации произведений Дмитрия Глуховского мы выделим **наличие официального сайта** произведения, наличие адреса в сети, конкретного расположения в Интернете.

Рассмотрим проект «Будущее», который открывается перед нами на сайте «futu.re». Попадая на вышеуказанный сайт, мы видим меню, где нам предлагают выбрать язык, на котором мы начнем знакомство с произведением. **Наличие игрового меню**, настолько типичного для компьютерных игр, и настолько же нетипичного для литературных произведений отметим как вторую особенность компьютеризации литературы Дмитрия Глуховского. Изучая Интернет - перформанс «Будущее» Дмитрия Глуховского, мы отметим наличие не только текста произведения, но и иллюстрации к каждой главе, выполненные Николаем Кривиным, а также аудио-отрывки книги.

Каждая глава произведения организована как отдельный уровень. Она имеет название и обязательно номер, обладает сюжетной законченностью, ограниченностью, является отдельной. На сайте представлены яркие ячейки-уровни, которые предлагается посмотреть, прочитать, послушать. Все эти медиа - файлы переплетаются между собой, дополняя друг друга и создавая особое настроение читателя, погружая его в абсолютно новое пространство взаимосвязи мира литературы и информационного мира. Таким образом, текст дополняется информационными технологиями, внедряется в него.

Книга Дмитрия Глуховского «Будущее» поступила в продажу с диском. Это говорит о целостности книги и сайта, как единого проекта, об особой компьютеризации текста, ведь диск, без наличия компьютера нельзя прочесть, это не более чем пластик. Наличие диска повлияло и на выбор книги современной аудиторией. Важно понимать, что компьютеризация литературы способствует повышению продаж среди современного общества.

Третьей чертой компьютеризации литературы Дмитрия Глуховского выделим тесную взаимосвязь текста и информационных технологий, что подтверждает **наличие диска в комплекте с книгой**.

Обратимся к сайту следующего исследуемого произведения. Сайт «metro2033.ru» открывает нам целую **«Вселенную Метро 2033»** - это межавторский и международный проект, книжная серия, созданная писателями на основе культового романа Дмитрия Глуховского «Метро 2033» в 2009 году. Такой подход к творчеству, именуемый сотворчеством породил интерес публики и всплеск новых авторов, которые видели в произведении другие возможные сюжетные линии. Именно это сближает начинающих и профессиональных писателей, которые представляют свои книги «Вселенной метро 2033». Примечателен и тот факт, что данным видом творчества занимаются не только наши российские соотечественники, но и граждане стран СНГ, Великобритании, Италии, Польши и др.

Вдохновившись текстом Дмитрия Глуховского, люди стали писать свои романы на основе франшизы «Метро 2033», породив целую новую вселенную мира, основанную Дмитрием Глуховским. Все значимые тексты были объединены в проект «Вселенная метро 2033» и представлены на одноименном сайте, что вновь подчеркивает компьютеризацию литературы Дмитрия Глуховского. В данной серии книг авторы описывают приключения выживших в мире романов «Метро 2033», «Метро 2034» и «Метро 2035». Интересен и тот факт, что в данной серии описывается не только Москва, но и другие регионы и области России, писательская мысль также выходит и за пределы нашей страны.

Сюжетная линия серии развивается под землей, в метро, где укрылись выжившие, отрезанные от поверхности земли из-за высокого радиационного фона. На сегодняшний день «Вселенная метро 2033» насчитывает более восьмидесяти изданных книг. В эту серию входят такие авторы и произведения, как Владимир Березин «Путевые знаки» (2009), Сергей Антонов «Тёмные туннели» (2010), Денис Шабалов «Право на силу» (2012), Денис Шабалов «Право на жизнь» (2013), Никита Аверин «Крым» (2013), Туллио Авоledo «Крестовый поход детей» (2014), Анна Калинкина «Спасти себя» (2018) и другие. Метрополитен Екатеринбурга в данной серии представляет Андрей Гребенщиков в таких произведениях как «Ниже ада» (2011), «Шеймен», «Легион последней надежды», «Квартира № 41», «Спаси и сохрани» и другие.

Данная книжная серия не закончена и продолжает набирать популярность и новых авторов. Ажиотаж вокруг серии книг о Метро подтверждает наличие в сети **«Метропедии»**. Это некий Интернет-проект, аналог Википедии, другими словами, это энциклопедия по миру «Метро 2033», которую может редактировать каждый. На сегодняшний день Метропедия содержит 4323 статьи о творчестве Дмитрия Глуховского и вселенной «Метро» в целом.

Действительно, не у каждого литературного произведения есть свой сайт, своя энциклопедия и целое содружество авторов, более того, многие писатели наоборот разграничивают медиа-пространство и пространство бытования своего произведения, стараются свести эти контакты к минимуму, удалить все отрывки и главы, попавшие в сеть. Дмитрий Глуховский идет альтернативным путем. Этот путь можно представить как **последовательную публикацию, соавторство с читателями, чтение в социальных сетях.** Действительно уникальным феноменом Дмитрия Глуховского стала последовательная публикация отрывков глав произведений в сети Интернет в социальной сети «ВКонтакте» по одной главе в неделю. Читая отзывы, комментарии и обзоры на свое творчество, автор творил вместе с читателями, создавая некий «Живой диалог», «Живое творчество», «Живую книгу», автор видел, куда читатель хочет направить своего героя дальше, какой уровень он видит следующим. Такая возможность дается не каждому автору и не в каждый период времени развития литературы. Именно компьютерные технологии позволили написать Дмитрию Глуховскому действительно интересный данному поколению «живой» роман. Общаясь с читателями, автор определил свою целевую аудиторию, запрос общества на литературу, вкусы и ожидания потенциального и существующего читателя. Возможно, автор взял и некоторые идеи у читателей своего текста, и вдохновился на его продолжение. Публикация произведения «Метро 2033» осуществлялась по главам на странице: «vk.com/metro2033.books». Сайт Вселенной метро разработан также как интернет проект, объединяющий литературу и информационные технологии доступные современному миру.

Для дальнейшего анализа элементов компьютерной игры в тексте, обратимся к классификации компьютерных жанров. Схему жанров (Рисунок 4) нам предоставил проект «Компьютерные игры как искусство»⁴⁵:

⁴⁵ Компьютерные игры как искусство. [Электронный ресурс] – URL: <http://gamesisart.ru>

Рисунок 4.



В представленной схеме все жанры компьютерных игр разделены на три большие основные группы. Мы предполагаем, что в написании своих антиутопий Дмитрий Глуховский использует элементы жанров из разных блоков. Для подтверждения или опровержения нашей гипотезы, мы изучили все ветки представленных жанров, выбрали наиболее соответствующие по параметрам, рассмотрели подробно структуру каждого жанра и сопоставили с элементами из текстов Дмитрия Глуховского. Исследование мы начинали с наиболее простейших жанров и постепенно поднимались по пирамиде жанров вверх.

Изучив все возможные жанры в данной таблице, из сорока одного варианта мы выбрали жанр, наиболее подходящий, по нашему мнению, к текстам Дмитрия Глуховского – «Action-RPG» (боевая ролевая игра). Этот жанр расположен на стыке двух разделов «игр информации» и «игр действий». Игры действий предполагают перемещение (Артем перемещается между станциями метро и уровнями «под землей-над землей», Ян перемещается на лифте между этажами и на поезде между станциями), использование оружия (автомат у Артема и электро-шокер у Яна) и техники (поезд у Яна и дрезина у Артема). Игры информации предполагают получение информации, общение, изучение мира. Все эти позиции также представлены в изучаемых нами текстах.

«Action-RPG» состоит из «загадок» («Quest»), «общения» («Contact»), «роли» («Hero»), «уклонения» («Horror») и «уничтожения» («Shooter»).

Другими словами, «Action-RPG» - это жанр «RPG», но в нем основной упор сделан на один элемент ролевого общения – сражение (Артем сражается с «черными» монстрами, Ян сражается с нарушителями закона и Эрихом Шрейером). В мире этого жанра существуют лишь небольшие островки безопасности – города или небольшие поселения, в которых и сосредоточены оставшиеся элементы ролевого общения – торговля, общение и союз (мирные станции метрополитена у Артема, локации Европы у Яна). Все действия, также как в «RPG», происходят для выполнения основного «квеста», основного задания, но в «Action-RPG» цель это не главное, главным становится процесс. Таким образом, «Action-RPG» - это ролевая игра, в которой сражения и «прокачка» доминируют над всеми остальными звеньями игрового процесса. Наиболее известными играми данного жанра являются серии «Diablo», «Dungeon Siege», «Torchlight», «Sacred» и др.

На следующем этапе исследования мы обратимся к тексту выбранных произведений Дмитрия Глуховского и рассмотрим элементы компьютерной игры в самом тексте. Углубившись в изучаемые антиутопии, мы выделили следующие позиции:

1) **Глава как уровень.** Романы «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского - это формат некой антиутопии-игры, где каждая глава представляет собой отдельный уровень компьютерной игры. Она имеет как номер, так и название, обладает сюжетной законченностью. Уровни предполагается читать, «проходить» последовательно. Этот же подход мы видим на сайте. Так, в романе «Метро 2033» главный герой передвигается от станции к станции как с одного уровня на другой. Каждая станция имеет отличные от других особенности, как уровни компьютерной игры. Каждая глава несет в себе определенный законченный сюжет, всегда можно сказать о каком событии та или иная глава. В итоге все эти главы - уровни образуют

единый сюжет. Таким образом, каждая глава превращается в уровень, а весь текст в игру. По этому же принципу Дмитрий Глуховский создает структуру «Будущего». Но если Артем передвигается по уровням горизонтально, от станции к станции, то Ян передвигается по уровням строго вертикально на лифте, от этажа к этажу.

2) **Герой статичен.** Он практически не развивается на протяжении произведения. Характер героя претерпевает малейшие изменения, внутренний мир героя не акцентируется, задается определенный набор перманентных качеств характера, которые таковыми и остаются на протяжении всего произведения. Изменения происходят не внутри героя, а извне. Герой морально не развивается, духовно не меняется. События, происходящие по сюжету, не меняют душу и внутренний мир героя. Происходит только «прокачивание» навыков. Меняются обстоятельства и мир вокруг в зависимости от действий героя и функций, которые он выполняет. Мы лишь перемещаем героя по локациям, из одной в другую, как в компьютерной игре. При этом герой остается статичен, характер не меняется, меняются лишь обстоятельства, внешние проявления среды.

3) **RPG-«прокачка».** В процессе прохождения испытаний, герой развивает свои навыки и качества, что свойственно компьютерной RPG-игре. Меняться может снаряжение, броня, оружие героя, но не его душа. Чем больше опыта у героя, тем сложнее его враги от главы к главе, тем сложнее обстоятельства. При этом у героя появляется более сильное вооружение. Так, Артем в «Метро 2033» постепенно развиваясь от простого мальчика, получает снаряжение сталкера и выходит на поверхность, перезапускает историю человечества. Герой «Будущего» - Ян продвигается по карьерной лестнице как по уровням, от простого мальчика в интернате – через одного из бессмертных в группе – к звеньевому группы – в тысячника бессмертных – в смертного отца.

4) **Инвентарь.** У героев Дмитрия Глуховского всегда есть сумка или инвентарь, в котором они переносят предметы по ходу действия. У Артема из «Метро 2033» таким инвентарем является карман: *«достал из внутреннего кармана карту»* [1, с.78], *«достал из кармана обгоревшую листовку с картой»* [1, с.69], *«Достав из кармана подаренный фонарик»* [1, с.75]. У Яна из «Будущего» инвентарем выступает рюкзак: *«Снимаю с плеча рюкзак, вытаскиваю бутылку с питьевой водой»* [2, с.111], *«Достаю из рюкзака простенькую видеокамеру»* [2, с.113], *«Вытряхиваю из рюкзака десять банок спрея с краской»* [2, с.150], *«запихиваю в рюкзак маску, черный балахон, шокер, контейнер»* [2, с.172]. Предметы герой получает по ходу сюжетной линии, то добавляя новые, то используя уже полученные. *«Я тебе дам сейчас одну вещь, передай ему ее»* [1, с.28], *«я могу предложить тебе вот эту штуку, – и достал фонарик»* [2, с.172].

5) **Повествование от первого лица.** Большинство компьютерных игр созданы от первого лица. Мы видим мир героя его глазами. Данный метод Дмитрий Глуховский использует и в своих произведениях. Перемещая своего героя, автор никогда не дает посмотреть нам на него со стороны. Мы всегда «играем» за него, проходим испытания и уровни его глазами. В любом перемещении героя (в детство, в иллюзорный мир) мы видим этот мир от первого лица, глазами героя. Даже перемещаясь между временем и пространством, герой находится на том же месте в отношении самого себя, на оси координат своего существования. Каждое перемещение соответствует новому уровню, является продолжением предыдущего. Повествование в книгах ведется от первого лица, как в стандартном «шутере».

6) **Отсутствие внешности героя.** В текстах данных антиутопий мы не находим описание внешности главных героев. Мы не знаем, как выглядит Ян Нахтигаль из «Будущего», не знаем, как выглядит и Артем из «Метро 2033». Во-первых, это связано с тем, что мы видим мир героя его глазами, от первого лица, и у него нет необходимости описывать самого себя. Во-

вторых, такая стандартизация героя помогает читателю лучше вжиться в роль героя, примерить на себя его образ. Такой подход типичен для компьютерных игр от первого лица, где главным героем выступает сам игрок, а лица персонажа мы не видим на протяжении всей игры. В романе «Будущее» безликость героя так же усиливается маской античного бога. В этой связи обратимся к определению такого приема как экфрасис (др.-греч. ἔκφρασις от ἐκφράζω - высказываю, выражаю), который заключается в словесном описании произведения искусства. Например, в отношении «литература – живопись». «Всякое произведение искусства, - пишет С. Сонтаг, - и с этим трудно не согласиться, - есть интерпретация божественной неотвратимости жизни, где каждый миг не возвратим, и существует не сам по себе, а в зеркале свидетельства цепи аллюзий». Таким образом, произведение интеллектуальной прозы XX в. исследует, как бы не жизнь, а другое произведение искусства».

Дмитрий Глуховский намеренно «не рисует» особенностей внешности своего персонажа, а апеллирует к известной читателю картине, создавая, таким образом, готовый образ. Здесь можно говорить о так называемых литературных масках, которые герои примеряют на себе, чтобы через сравнение с реальным прототипом стать понятнее читателю. Лица персонажей, относящихся к партии Бессмертных подменяются масками или скульптурными слепками лиц богов (Зевс, Аполлон). При этом автор подчеркивает, что маска – не только указание на принадлежности к партии Бессмертных и по ассоциации близость к условиям, доступных только богам, но и намек на смертоносный гнев богов, обратную сторону их прекрасных ликов, способных наводить на смертных ужас и страх: *«Я отстегиваю маску и кладу в ранец. Персей тоже носил голову медузы Горгоны в мешке. Горгоньей головой надо пользоваться дозировано»* [2, с.72].

7) **Линейный сюжет.** Сюжет данного произведения является линейным и простым. Он не усложнен несколькими событийными линиями.

В любом перемещении героя (в детство, в иллюзорный мир) мы видим этот мир от первого лица, глазами героя. Сюжет прост, прямолинеен. Книга ведет нас за собой по сюжету, нет сложных параллельных сюжетов и действий, предполагаем, что это связано с тем, герой может находиться одновременно только в одном месте, на одной локации и видеть только то, что происходит перед его глазами, так как повествование всегда ведется от первого лица. Сюжет напоминает нам готовый сценарий для игры или фильма, и при переработке его в другой формат, при его визуализации, мы не потеряем ничего важного из текста, не упустим значимых деталей. Компьютеризация для данного типа текста оправдана, происходит без потерь, дополняет книжный ряд рядом визуальным. Книга-сценарий увеличивает доходы и популярность путем выпуска франшизы в виде фильма или игры.

8) **Миссия. Путь героя.** У героя есть конкретная миссия как цель жизни, миссия является сюжетообразующей. Произведение заканчивается, когда герой выполняет миссию и все действия героя направлены на ее выполнение. Миссию и соответственно цель жизни герой не определяет для себя самостоятельно, а получает извне. В произведениях Дмитрия Глуховского есть четкий путь, состоящий из уровней, по которым предстоит пройти герою. Есть начало и конец. В структуре книги герой должен пройти последовательно несколько испытаний/уровней и дойти до финала.

Вся жизнь Артема метафорически представлена как путь: *«В ней не было ничего – только пустой темный туннель отмерянного каждому времени, через который он должен вслепую брести от станции «Рождение» до станции «Смерть»* [1, с.224]. Герой сам осознает, что его путь напоминает сюжет, заранее кем-то прописанный сценарий, игру, а он в ней главный герой: *«Теперь все его приключения представляли перед ним в ином свете, казались ему сложно организованной системой, словно образуя вычурную, но продуманную конструкцию»* [1, с.145], *«превращая обычную жизнь в сюжет»* [1, с.145], *«жизнь превратится в нечто абсолютно*

заурядное, потому что сюжет будет оборван, а на героя поставят крест» [1, с.145]. Кроме того, герой воспринимает модель своей жизни как шахматную партию и представляет обстоятельства *«двигающими его по шахматной доске жизни»* [1, с.145].

9) **Карта мира.** У героя и читателя есть карта мира. **Наличие карты** свойственно больше компьютерной игре, чем книге. В начале книги «Метро 2033» Дмитрий Глуховский предоставляет нам карту метро для более удобного отслеживания пути героя. Для ознакомления, мы разместили карту мира «Метро 2033» в приложении к данной работе. У самого героя в тексте также есть карта: *«не просто карта. Это – Путеводитель по Метро. Умеющий человек сможет пройти с ним все метро за пару дней, потому что эта карта ведет тебя по твоему пути»* [1, с.70]. В романе «Будущее» герой также последовательно проходит свой путь, используя карту: *«карта первого этажа выжжена на моей глазной сетчатке, до того часто я рисовал ее и разглядывал»* [2, с.54].

10) **Увеличение уровня сложности и босс.** Герой, противопоставленный главному герою, является неким боссом, антигероем, противником, что органично вписывается в структуру компьютерной игры. Для компьютерной игры характерно увеличение уровня сложности с каждым последующим уровнем и заключительным этапом является битва с самым сложным противником – боссом. Как и в компьютерной игре, мы можем проследивать нарастание уровня сложности врагов от главы к главе. Чем дальше по тексту идет герой, тем сложнее его противники. Уровень сложности нарастает постепенно. Так Артему предстоит сражаться все с более сложными монстрами, от крыс и летучих мышей, до монстров, забирающихся в его сознание. Ян начинает свою борьбу с простых смертных в бедных фавеллах и заканчивает борьбой с главным боссом – Эрихом Шрейером. Победа над боссом является заключительной и обычно несет за собой **награду**. Наградой может выступать принцесса, золото, оружие,

волшебное свойство героя, повышение в должности и др. Победа над боссом ведет к завершению и прохождению игры. Он обычно обладает самой большой мощностью, имеет имя. В романе «Будущее» таким боссом выступает Эрих Шрейер. В романе «Метро 2033» антигероями являются «черные» монстры. Все силы главного героя направлены на уничтожение антигероя.

11) Сказочный иллюзорный мир.

В компьютерной игре перед нами раскрывается особый сказочный выдуманный мир, который живет по своим особым законам. Игрок изначально осознает его выдуманность, иллюзорность, нереальность. Законы этого мира могут быть странными и доходить до абсурда, но одним из правил существования этого мира является вера героем и игроком в него.

При этом пространство игры замкнуто, конечно, закрыто. Мир имеет четкие границы, локации, за пределами которого герой не может существовать. Так в романе «Метро 2033» пространство ограничено самим метрополитеном и миром над ним. В романе «Будущее» мир отделен куполом, также в качестве ограничений выступают территориальные границы. Этот особый мир живет по своим сказочным законам, которые есть только внутри этого мира и героям зачастую они не кажутся странными. Герой, игрок и читатель принимают все законы этого мира, который живет по правилам, в котором нет исключений. Исключением является сам герой, который борется с системой.

12) Игровые слова - маркеры в тексте. В текстах Дмитрия Глуховского можно встретить некоторые намеки на то, что его произведения строятся по принципу компьютерной игры. Воплощением этих намеков выступают такие слова-маркеры как «уровень», «игра», «герой» и т.д. Пример: *«Одни уровни доступны для всех»* [2, с.5], *«игра окончена, – заключил он»* [1, с.83], *«Лезу по ступеням, перехожу на новый уровень»* [2,

с.370], *«Мы все просто играем»* [2, с.12], *«Игра окончена и надо дать поиграть другим»* [1, с.24] и др.

13) **Компьютерная игра.** Одним из фактов и подтверждений того, что произведение написано по всем правилам игры, является его воплощение в той самой компьютерной игре. В 2010 году на прилавках появляется ныне знаменитая на весь мир игра «Метро 2033» и по сей день, мы видим все новые части этой саги на презентациях компьютерных игр и видео игр. Выход игры не только на персональном компьютере, но и на таких консолях, как «PlayStation», «X-Box», «Nintendo», говорит об актуальности произведения у современников среди разных возрастных групп, а также можно говорить о популярности произведения не только в России, но и по всему миру.

Примечательно, что сценарий игры практически не отходит от сценария книги и только углубляет представление о едином сосуществовании книги и игры. Но нельзя не отметить отдельно **альтернативную концовку игры «Метро 2033»**, которую дают нам создатели. В тексте Дмитрия Глуховского Артем понимает, что существа на поверхности это те же люди, мутирующие в новый вид, в нового человека слишком поздно. И эта альтернатива видится лишь в сознании героя. Автор не дает читателю сделать выбор. В игре же нам этот выбор предоставляется, и мы видим две альтернативные концовки. На данном этапе работы следует отметить, что как игра, так и компьютеризованное произведение литературы не всегда имеет и не всегда подразумевает альтернативную концовку. Более того, сам элемент выбора не всегда присутствует в играх, сюжет компьютерной игры часто линейен, создатель игры ведет героя и игрока за собой по изначально разработанному сценарию. В связи с этим отсутствие выбора за героя в литературном произведении не перечеркивает факт компьютеризации текста.

Обложка игры и **обложка книги** являются практически одинаковыми, что опять же показывает нацеленность книги на изначальную компьютеризацию, на ее схожесть с компьютерной игрой больше, чем с книгой.

14) Отдельно, в отношении текста двух анализируемых нами романов Дмитрия Глуховского, необходимо сказать о **кинематографичности** данного текста. И. А. Мартьянова предлагает следующее определение литературной кинематографичности: «...Это характеристика текста с монтажной техникой композиции, в котором различными, но прежде всего композиционно - синтаксическими средствами изображается динамическая ситуация наблюдения. Вторичными признаками литературной кинематографичности являются слова лексико-семантической группы: кино, киноцитаты, фреймы киновосприятия, образы и аллюзии кинематографа, функционирующие в тексте. Кинематографический тип текста подчеркнуто визуален в самом характере своего пунктуационно-графического оформления и членения»⁴⁶.

Кинематографичность художественного текста - это результат синтеза искусств (литературы и кино) и анализ её составляющих. Под кинематографичностью художественного текста понимается характеристика текста, которая отражает совокупность общих свойств литературы и киноискусства и соответствует характеру современного культурного развития, а также особенностям мировидения писателя. Невозможно отрицать тот факт, что анализируемые нами тексты обладают некоторой кинематографичностью сюжета.

15) Одним из важных пунктов взаимовлияния книг и мультимедиа средств отметим современность как таковую. Сама жизнь диктует правила написания текстов, шаблоны, схемы, приемы, сюжеты, характеры героев.

⁴⁶ Мартьянова И.А. Киновек русского текста: парадокс литературной кинематографичности. - СПб., 2001.

Нельзя отрицать, что эпоха повлияла на автора и его тексты были написаны под влиянием зарубежных антиутопических фильмов, фантастических боевиков, под влиянием компьютерных игр, в которые играл сам Дмитрий Глуховский и т.д. **Влияние фильмов и компьютерных игр**, влияние информационной эпохи, компьютерной эры на литературу Дмитрия Глуховского ярко отражается в его произведениях, в том числе и в исследуемых в данной работе романах «Будущее» и «Метро 2033».

Подводя итоги анализа компьютеризации представленных текстов, мы приходим к выводу, что тексты романов Дмитрия Глуховского напоминают по своей структуре игры жанра «Action-RPG» и подтверждаем заявленную ранее гипотезу о том, что исследуемые нами тексты построены по определенной схеме, роднящей произведения автора с компьютерной игрой. Таким образом, перед нами раскрывается абсолютно новый литературный мир, который живет по законам компьютерной игры. Мы выделили следующие элементы игрового миромоделирования текстов: линейный и простой сюжет, глава как уровень, статичность героя, наличие сюжетообразующей миссии, игровые слова-маркеры, инвентарь героя, «RPG-прокачка», влияние других игр и фильмов на творчество автора, повествование от первого лица, отсутствие внешности главного героя, наличие карты, увеличение уровня сложности по тексту и наличие босса, победа над которым является заключительной. В данном параграфе было доказано, что тексты Дмитрия Глуховского имеют игровое начало в основе своего миромоделирования.

2.5. «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского в контексте современных антиутопий мировой литературы. Западные и российские взаимосвязи в современных антиутопиях.

В данном разделе работы мы рассмотрим антиутопии российские и западные с целью выявить сходства и различия в структуре произведений. Подобный анализ всегда интересен столкновением разных культур и разных авторов.

Для анализа мы взяли такие западные антиутопии как трилогию «Дивергент», «Инсургент», «Эллингтон» Вероники Рот, трилогию «Бегущий в лабиринте», «Испытание огнем», «Лекарство от смерти» Джеймса Дэшнера, трилогию «Голодные игры», «И вспыхнет пламя», «Сойка-пересмешница» Сьюзен Коллинз и такие российские антиутопии как «Хлорофилия» Андрея Рубанова, «Метро 2033» Дмитрия Глуховского и «Будущее». Эти и другие современные антиутопии покорили сердца людей по всему миру, создав целую антиутопическую вселенную вокруг себя. Проанализировав названные произведения можно выделить их общие черты и сравнить с основными чертами антиутопии:

1) Устройство общества

Наше исследование показало, что антиутопия это в первую очередь произведение о проблеме устройства общества, спровоцированное теми или иными отрицательными, а иногда и катастрофическими условиями. Все представленные выше книги являются откровением об ужасающем устройстве общества. В каждом из представленных произведений ярко прослеживается политический режим и устройство общества, наличие правящей партии и ее оппозиции, это и отличает жанр антиутопии от произведения -катастрофы. Повествование всегда ведется о мире после апокалипсиса, который делит мир на «до» и «после», на «было» и «стало». Мир как суррогат. Общество представлено как утопическое, но не является таковым. Рассмотрим подробнее каждое исследуемое произведение:

«Голодные игры»: в данном произведении детей посылают на смерть ради ТВ-шоу, в знак примирения дистриктов (районов), люди Капитолия (столицы) праздно существуют за счет голодающих дистриктов.

«Дивергент»: общество в данном произведении это некий эксперимент, живущий за пределами основного мира, где власть принадлежит наиболее сильным фракциям, которые убивают фракции слабые, под руководством государства в этой системе.

«Бегущий в лабиринте»: над детьми в данной системе ставят смертельные опыты под руководством государства и научного института.

«Хлорофилия»: в этом мире люди едят стебли и постепенно превращаются в растения. Происходит ежедневная борьба человечества за солнечный свет. Все лучшее достается богатым и известным людям.

«Метро 2033»: в этой локации люди живут в метро под землей, из-за атомной войны. Поверхность населена мутантами, при этом люди враждуют и между собой.

«Будущее»: люди будущего бессмертны и они вживляют «вакцину смерти» тем людям, которые решили продолжить свой род и завести детей, предотвращая перенаселение планеты.

2) Фракции, касты, расслоение общества:

В каждом из представленных обществ существует четкое деление на классы, фракции, партии, касты и т.д., свидетельствующие о разобщенности общества в целом. Иногда герой может выбрать фракцию, иногда сама система определяет ему место в мире. Наблюдается несоответствие героя и его места в мире. Фракции часто настроены друг к другу враждебно. Наблюдается дискриминация в обществе и его расслоение. Рассмотрим подробнее выбранные для анализа произведения:

«Голодные игры»: общество поделено на тринадцать дистриктов, двенадцать из которых эксплуатируются столицей. Каждый дистрикт занимается исключительно той отраслью промышленности, которую диктует государство (Капитолий). Взаимодействие дистриктов запрещено и незаконно. Каждый из районов, благодаря обособленности от иного мира имеет свои традиции и культуру, его благосостояние также зависит от

конкретной отрасли, от той продукции, которую они производят. Дистрикты пронумерованы от одного до тринадцати, одни добывают драгоценные металлы, другие производят оружие, третьи занимаются сельским хозяйством и т.д. Перемещаться из одного дистрикта в другой запрещено.

«Дивергент»: общество представляет собой пять фракций. Это «эрудиция», «искренность», «отречение», «дружелюбие» и «бесстрашие». Фракция выбирается в шестнадцать лет один раз и на всю жизнь. Люди, подходящие под любую из фракций и сочетающие в себе все признаки называются дивергентами. В данном обществе на них ведется охота.

«Бегущий в лабиринте»: общество представляет собой «глейд», квадратное пространство, окруженное стенами, а люди в нем - «глейдеры». Внутри «глейда» обитатели делят свои обязанности по способностям: есть должности поваров, мясников, садоводов, «бегунов» и т.д. «Бегуны» стоят выше других занимаемых людьми должностей.

«Метро 2033»: Общество делится на станции метрополитена. У каждой станции свои устои и обычаи. Есть станции фашистов, коммунистов и т.д. Передвижение между станциями затруднено. Есть центр «Полис» и периферия. Максимально почитаемым сообществом являются сталкеры.

«Хлорофилия»: общество делится на бедных и богатых. Чем человек беднее, тем больше растительного он потребляет в пищу и быстрее превращается в бездумное растение. Богатые люди живут выше, имеют больше солнечного света и могут дольше оставаться живыми, сохраняя человеческие качества.

«Будущее»: перед нами группировка бессмертных и тех, кто выбрал вместо бессмертия деторождение. Обе партии относятся друг к другу с презрением и отвращением.

3) Главный герой

Как мы уже озвучивали ранее, главный герой в антиутопиях – это всегда сильная личность, идущая против канонов, это борец с устоявшейся

системой правил или политическим строем. И обычно именно он спасает и переворачивает мир. Это герой-бунтарь. В современных антиутопиях таким героем часто выступает герой-подросток, это связано с популярностью антиутопий среди подростковой аудитории и с мышлением человека в подростковый период, когда примирение с системой кажется недопустимым. Герой - подросток в художественной литературе интересен сверстникам – читателям. Герои избранные, исключительные, единственные в своем роде. Рассмотрим главных героев исследуемых произведений подробнее:

«Голодные игры»: Китнисс Эвердин - символ революции. Девочка-подросток поднимает весь мир и идет против президента Сноу, нарушает правила «Голодных игр», мотивирует людей пойти против правительства и объединяет дистрикты.

«Дивергент»: Беатрис Прайор – дивергент (расходящийся, отклоняющийся), т.е. не такой как все, девочка - подросток, имеет силы всех фракций и идет против президента, объединяет фракции, разрушает государственный эксперимент.

«Бегущий в лабиринте»: Томас, мальчик-подросток решается выйти за стену и нарушить государственный запрет, открывает дорогу к настоящему миру, помогает «глейдерам» выбраться из лабиринта, идет против государственной организации «П.О.Р.О.К.».

«Метро 2033»: Простой мальчик Артем становится избранным, выходит на поверхность, осознает, что мутанты на поверхности имеют право на жизнь, единственный вступает с ними в контакт и изначально открывает им путь в метро.

«Будущее»: Ян Нахтигаль – бессмертный, сбегает из закрытой страны, борется с системой, нарушает закон о выборе и кодекс системы, заражает весь город смертью, перезапускает историю, идет против государственного строя, отрекается от бессмертия.

4) Время

Время в каждом из анализируемых произведений переносит нас в будущее. При этом время всегда ретроспективно, мы знаем, что было «до» и «после» случившегося, знаем и те события, которые к этому привели. Время триедино, ярко прослеживается мотив остановившегося времени. Так, в романе **«Будущее»** перед нами Европа XXV века, в **«Метро 2033»**: события происходят в метрополитене в 2033 году, в **«Дивергенте»** перед нами футуристическое Чикаго будущего, после глобальной войны, и т.д. Во всех исследуемых антиутопиях прослеживается оппозиция времени «до» - «после».

5) Пространство

Ранее мы уже говорили о том, что пространство в антиутопиях всегда ограничено. Личность выходит за пределы пространства своего мира, которое пересекать запрещено. Это замкнутая отдельная локация, ограниченный отрезок территории. Рассмотрим категорию пространства на выбранных для анализа антиутопиях:

«Голодные игры»: арена в голодных играх ограничена территориально. Героиня пытается найти из нее выход. Пространство внутри дистриктов огорожено забором с колючей проволокой, но героиня пересекает его ради охоты.

«Дивергент»: мир отделен стеной, за которую выходит главная героиня. Существования мира фракций закрыто и огорожено от настоящего мира, представляет собой некий государственный эксперимент.

«Бегущий в лабиринте»: пространство представляет собой «глейд» и ограничено стенами лабиринта, за которые выходит главный герой. Сам лабиринт является экспериментом государства, отделен от внешнего мира.

«Хлорофилия»: пространство представляет собой Москву. Все остальное - безжизненный лес.

«Метро 2033»: мир героев ограничен линией метро и радиационным фоном на поверхности. Герой выходит на поверхность, достигает самой высокой ее точки – шпиля Останкинской башни.

«Будущее»: ограниченность интерната, его закольцованность. Европа закрыта стеклянным куполом. Герой пересекает границы или стремится их пересечь. Попытка побега из закрытого интерната, выход из купола Европы в Барселону.

6) Антигерой

В любой антиутопии герою противостоит антигерой. Обычно это правитель или все государство, вступающее в борьбу с главным героем. Антигерой терпит поражение от рук главного героя. Победа над антигероем приводит к завершению сюжета и восстанавливает утопический мир.

«Голодные игры»: Кориолан Сноу – президент Панема, тиран и диктатор, главный антагонист антиутопии. Вступает в борьбу с Китнисс Эвердин. Терпит поражение.

«Дивергент»: Джанин Мэттьюс – лидер фракции эрудитов, пытается получить власть путем обмана, вступает в борьбу с Беатрис Прайор. Терпит поражение.

«Метро 2033»: «черные» монстры на поверхности как антигерои Артема на протяжении большей части произведения. Терпят поражение.

«Будущее»: Эрих Шрейер – лидер партии Бессмертия выступает главным антигероем по отношению к Яну Нахтигалю. Терпит поражение.

«Бегущий в лабиринте»: государственная организация «П.О.Р.О.К.» как антигерой Томаса, вступает с ним в противоборство и терпит поражение.

Вывод: в данной главе мы рассмотрели «Метро 2033» и «Будущее» Дмитрия Глуховского в контексте взаимосвязей современных западных и российских антиутопий. Для сравнения мы использовали западные современные антиутопии Сьюзен Коллинз «Голодные игры», Вероники Рот «Дивергент», Джеймса Дэшнера «Бегущий в лабиринте». Мы пришли к

выводу о том, что несмотря на разные страны, разный год издания и написания текстов, разный менталитет как читателей, так и писателей, все произведения имеют схожую структуру: это сюжет о будущем после апокалипсиса, где герой - сильная личность борется с системой. Общество делится на фракции, пространство ограничено теми или иными способами. Таким образом, творчество Дмитрия Глуховского органично вписывается в мировой контекст антиутопической литературы, известной как в России, так и за рубежом, понятной как российскому, так и иностранному читателю. Интересно рассмотреть и момент компьютеризации и кинематографичности изучаемых произведений. Все вышеуказанные западные тексты были экранизированы и собрали большое количество просмотров и поклонников по всему миру, и в России в частности. Некоторые из них воплотились и в компьютерные игры. Романы Дмитрия Глуховского не были экранизированы, но стали известны за рубежом благодаря играм на всех популярных платформах, включая «XBOX», «PlayStation», «PC», «Nintendo». В связи с этим невозможно не отметить компьютеризацию жанра антиутопии, ее «киногеничность» и популярность в наши дни. Действительно, читателям интересно увидеть, как литературное произведение обретает себя в фильме или компьютерной игре. Более того, такого рода компьютеризация является неким маркером качества современной литературы.

Говоря о сходствах российских и западных антиутопиях, нельзя не сказать об их различиях. Сравнив все вышеуказанные антиутопии мы пришли к выводу о том, что главным отличием русской антиутопии от западной является отсутствие «хэппи энда», **отсутствие положительного завершения сюжета**, которой мы видим в таких романах как «Голодные игры» (Президент повержен, голодные игры отменены, дистрикты объединились), «Дивергент» (выход за стену, свержение президента, восстановление утопии), «Бегущий в лабиринте» (завершение эксперимента,

восстановление утопического мира). Все исследуемые нами российские антиутопии имеют трагический конец: в «Метро 2033» Артем убивает всех монстров на поверхности, едва успев осознать, что мог взаимодействовать с ними, в «Хлорофилии» Андрея Рубанова убивают всех главных героев в конце романа, в «Будущем» Ян сам становится смертным и заражает смертью все население, разрушая утопический мир Европы, перезапуская историю.

Заключение

В данной работе было проведено теоретическое и практическое исследование модели мира современной антиутопии на примере текстов Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и «Будущее». Кроме того, были задействованы тексты современных зарубежных авторов, такие как «Дивергент», «Инсургент», «Эллигент» Вероники Рот, «Бегущий в лабиринте», «Испытание огнем», «Лекарство от смерти» Джеймса Дэшнера, «Голодные игры», «И вспыхнет пламя», «Сойка-пересмешница» Сьюзен Коллинз.

В теоретической главе была поднята и изучена проблема жанра утопии и антиутопии, проанализированы их сходства и различия, рассмотрена эволюция антиутопии от зарождения до современности, раскрыты способы миромоделирования в современных антиутопиях, выявлены приемы интертекстуальности и компьютеризации текста.

В практической главе была рассмотрена модель мира в антиутопиях Дмитрия Глуховского, была изучена система персонажей (герой - антигерой), особенности хронотопа в его произведениях (закрытое пространство, оппозиция «верх» - «низ», мотив остановленного времени, ретроспективность времени и т.д.), изучены способы компьютеризации литературы и сопоставлены с текстами «Метро 2033» и «Будущее» (сюжетообразующая миссия, путь героя, наличие инвентаря, линейный сюжет и т.д.), была представлена сравнительная характеристика по выбранным критериям современных антиутопий западных и российских.

Гипотеза нашего исследования гласила, что современные российские антиутопии имеют игровое начало в моделировании художественного мира, как на уровне текста, так и за счет использования приемов и средств других видов искусства и технологий. В результате нашего исследования, мы пришли к выводу, что антиутопии Дмитрия Глуховского действительно имеют игровое начало в моделировании художественного мира.

Библиографический список

Источники

1. Глуховский Д. Метро 2033. – Эксмо, 2005. – 544 с.
2. Глуховский Д. Будущее. – АСТ, 2013. – 477 с.
3. Дэшнер Д. Бегущий в лабиринте / Джеймс Дэшнер; перевод с английского Д.Евтушенко. – Москва: АСТ, 2014. – 444.
4. Коллинз С. Голодные игры. И вспыхнет пламя. Сойка-пересмешница: [перевод с английского] / Сьюзен Коллинз. – Москва: АСТ, 2014. – 894.

5. Рот В. Дивергент: [перевод с английского] / Вероника Рот. – Москва: Эксмо, 2018. – 416.

Литература

6. Арсентьева Н.Н. Становление антиутопического жанра в русской литературе. М.: Изд-во МПГУ, 1993. – 355 с.
7. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. – М., 1986. – 445 с.
8. Бесчётникова С. В. Утопическая парадигма художественного мышления переходной культурной эпохи (на материале русской прозы рубежа XX-XXI вв.): Монография. – Донецк: Лебедь, 2007. – 500 с.
9. Булгакова А.А. Топика в литературном процессе: пособие / А.А. Булгакова. Гродно: ГрГУ, 2008. – 107 с.
10. Введение в литературоведение. Учебное пособие // Под ред. Л.В. Чернец. – М.: Высшая школа, 2000. – 556 с.
11. Гуревич П.С. Основы философии: учебное пособие. – М.: Гардарики, 2005. – 480 с.
12. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный: Св. 136000 словарных статей, ок. 250000 семантических единиц: В 2 т. - М.: Рус. яз., 2000.
13. Замятин Е. Мы: Роман, рассказы, повесть / Сост. О. Михайлов. – М.: Мол. Гвардия, 1990. – 365 с.
14. Зарубежная литература второго тысячелетия. 1000-2000: Учебное пособие. // Под ред. Л.Г. Андреева. - М.: Высшая школа, 2001. – 335 с.
15. Зверев А. Крушение утопии // Иностранная литература. - 1988. - №11.
16. Иванова Н. И птицу паулин изрубить на каклеты / Н. Иванова // Знамя. - 2001.- №3.- С. 219-221.
17. Константинов Д.В. Антиутопии: будущее без человека/Вестник Томск. гос. ун-та, 2013. - № 366.

18. Крылов В. Минувший век и текущий день в зеркале антиутопий // Север. 2003. – №9-10. – С.196-210.
19. Кузьмина Н.А. Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка. – М.: Книжный дом «Либроком», 2009. – 270 с.
20. Ланин Б. Русская литературная антиутопия. – М., 1993. – 199 с.
21. Ланин Б.А. Русская литературная антиутопия XX века. Автореферат дисс. доктора филолог. наук. М., 1993. - 35 с.
22. Липков А. И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. М.: Наука, 1990. – 240 с.
23. Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия / Под ред. проф. Горкина А.П – М.: Росмэн.. 2006. – 1680 с.
24. Малышева Е.В. Структурно-композиционные и лингвостилистические особенности антиутопии как особого типа текста. Автореферат дис. канд. филолог. наук. – СПб, 1998. – 15 с.
25. Николенко О. Н., Копач Е. Современная русская антиутопия: традиции и новаторство. – Полтава: ООО «Фирма Техсервис», 2006.
26. Новиков В. Возвращение к здравому смыслу // Знамя, 1989. №7.
27. Олесина Е.П. Сетература – новая форма или новый смысл? // Мир психологии. – 2014. - №4. – С. 183-190.
28. Ортега-и-Гассет Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве. Сборник. – М.: Радуга, 1991. – 639 с.
29. Павлова О.А. Метаморфозы литературной утопии: теоретический аспект. Волгоград: Волгоград. науч. изд-во, 2004. – 472 с.
30. Ратаева В.И. К вопросу о рассмотрении категории текстового времени и пространства в произведении жанра антиутопии // Вестник магистратуры. - №2 (17). – 2013.
31. Самосознание европейской культуры XX века: Мыслители и писатели Запада о месте культуры в современном обществе. – М.: Политиздат, 1991. – 366 с.

- 32.Словарь философских терминов / Науч. Ред. Проф. В.Г. Кузнецова. – М.: ИНФРА-М, 2009. – 731 с.
- 33.Солдатов В.Е., Тузовский И.Д. Социокультурное пространство в антиутопиях: основные черты моделируемого социума // Вестник ЧГАКИ. - №3 (23). – 2010.
- 34.Толстая Т. Кысь. – М.: Эксмо, 2006. – 368 с.
- 35.Тынянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино. – М.: Наука, 1977. – 576 с.
- 36.Утопия и утопическое мышление: антология зарубежн. лит.: Пер. с разн. яз./Сост., общ. ред. и предисл. В. А. Чаликовой. - М.: Прогресс, 1991. - 405 с.
- 37.Фесенко Э.Я. Теория литературы. М.: Академический проект, Фонд «Мир», 2008. – 780 с.
- 38.Хализев В.Е. Теория литературы. – М.: Высшая школа, 2000. – 398 с.
- 39.Хейзинга Й. Homo Ludens / Человек играющий: статьи по истории культуры / Й. Хейзинга / пер. с нидерланд. и сост. Д.В. Сильверстова. – М.: Айрис-пресс, 2003. – 496 с.
- 40.Чаликова В.А. Утопия и свобода. М.: Весть, 1994.- 184 с.
- 41.Шацкий Е. Утопия и традиция: Пер. с польс. / Общ. Ред. В.А. Чаликовой. – М.: Прогресс, 1990. – 456 с.
- 42.Юрьева Л.М. Русская антиутопия в контексте мировой литературы. – М.: ИМЛИ РАН, 2005. – 319 с.

Интернет-источники

43. Будущее. Дмитрий Глуховский. Интернет-проект [Электронный ресурс] – URL: <http://futu.re/>
- 44.Воробьева А.Н. Русская антиутопия XX-начала XXI веков в контексте мировой антиутопии. Автореф. дисс. д. филол. н., Саратов, 1999. [Электронный ресурс] – URL:

- <http://oldvak.ed.gov.ru/common/img/uploaded/files/vak/announcements/filolog/2009/13-04/VorobyovaAN.doc>
45. Вселенная метро 2033. Дмитрий Глуховский. Интернет-проект [Электронный ресурс] – URL: <http://www.metro2033.ru/index.php>
46. Григоровская А.В. Пространственно-временная организация и мотивная структура в антиутопии 2000-х годов: («ЖД» Д. Быкова и «Метро 2033» Дмитрия Глуховского): автореф. дисс. на соиск. ... к. филол. н. - Тюмень, 2012. – 24 с. [Электронный ресурс]. – URL: <http://tmnlib.ru/jirbis/files/upload/abstract/10.01.01/3819.pdf>
47. Компьютерные игры как искусство. [Электронный ресурс] – URL: <http://gamesisart.ru>
48. Крикливец Е.В. Топос как структурный элемент хронотопа и объект научного исследования (на примере творчества В. Астафьева и В. Козько) // Ученые записки УО ВГУ им. П.М.Машерова. – 2013. - №2. – Т.16. – С.126-131. [Электронный ресурс] – URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_21948762_23203866.pdf
49. Ланин Б. Анатомия литературной антиутопии. - [Электронный ресурс] – URL: http://ecsocman.hse.ru/data/120/386/1217/017_LANIN.pdf
50. Ланин Б. Воображаемая Россия в современной русской антиутопии. – [Электронный ресурс]. – URL: http://src-h.slav.hokudai.ac.jp/coe21/publish/no17_ses/18lanin.pdf
51. Литературная энциклопедия. [Электронный ресурс] – URL: http://enc-dic.com/enc_lit/Alljuzija-217.html
52. Лукашенко И.Д. Антиутопия как социокультурный феномен начала XXI века // Ярославский педагогический вестник. – 2010. - № 4. – Т. 1 (Гуманитарные науки). - С. 286-288. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://vestnik.yspu.org/>
53. Сарин Л. Литературный проект Д. Глуховского «Вселенная метро 2033» в контексте развития отечественной сетевой словесности // Вестник ВГУ:

Филология. Журналистика. – 2017. - № 1. – С. 53-56. – [Электронный ресурс] - URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/philolog/2017/01/2017-01-13.pdf>

54. Чаликова В.А. Утопия рождается из утопии. [Электронный ресурс] - URL: <http://chalikova.ru/utopiya-rozhdaetsya-iz-utopii-kniga.html>

Приложение



СХЕМА-ПУТЕВОДИТЕЛЬ МОСКОВСКОГО МЕТРОПОЛИТЕНА

