

СИНТЕЗ ЖАНРОВ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ И АНТИУТОПИИ В РОМАНЕ СЬЮЗЕН КОЛЛИНЗ «ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ»

Мыза Ю.А.

*ФГБОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, г. Казань, ул. Кремлевская, д. 18.*

e-mail: Julia-lia1227@mail.ru

поступила в редакцию 9 ноября 2015 года

Аннотация

В данной статье рассматривается синтез таких жанровых разновидностей, как научная фантастика и антиутопия. Взаимодействие этих жанров анализируется на примере романа «Голодные игры» Сьюзен Коллинз.

Ключевые слова: научная фантастика, антиутопия, синтез жанров, Сьюзен Коллинз

В центре нашего внимания в данной статье находится нашумевший роман Сьюзен Коллинз «Голодные игры», опубликованный в 2008 году и за короткое время ставший бестселлером. Нас интересует синтез различных жанровых разновидностей в романе. Прежде чем говорить о синтезе жанров «антиутопия» и «научная фантастика», необходимо уточнить их толкование, так как они оба ориентированы на прогнозирование будущего.

Сам термин «фантастика» был введен в обиход в начале XIX века французским романтиком Шарлем Нодье, автором работы «О фантастическом в литературе». В современной науке фантастика трактуется широко. Как правило, под фантастикой подразумевают «специфический метод художественного изображения жизни, использующий художественную форму-образ (объект, ситуацию, мир), в котором элементы реальности сочетаются несвойственным ей, в принципе, способом, - невероятно, «чудесно», сверхъестественно [1].

Научная фантастика – жанр в литературе, кино и других видах искусства, одна из разновидностей фантастики. Научная фантастика основывается на фантастических допущениях (вымысле) в области науки, включая как точные, так и естественные, и гуманитарные науки. Научная фантастика описывает вымышленные технологии и научные открытия, контакты с нечеловеческим разумом, возможное будущее или альтернативный ход истории, а также влияние этих допущений на человеческое общество и личность. Действие произведений научной фантастики часто происходит в будущем, что роднит этот жанр с футурологией [5].

Человеческая потребность в воплощении утопического идеала находит свое отражение в фантастических мирах. Научная фантастика широко представлена утопическими и антиутопическими произведениями. Использование понятия «антиутопия» неминуемо обращает к тому, чему она противопоставлена – к утопии. Понимая под утопией в традиционном смысле изображенное автором (авторами) идеальное общество, в рамках которого человеческие отношения достигают наивысшей гармонии (что может выступать и вариантом истолкования термина «идеал»), необходимо разобраться, что же изображает автор антиутопии? Неидеальное, негармоничное, ужасающее своей абсурдностью, антигуманностью общество – таков стандартный ответ. И для того, чтобы несколько глубже раскрыть это определение, мы решили обратиться к устойчивым признакам, характерным для многих утопий и антиутопий.

А.А. Дыров в своем исследовании предлагает следующие аналогичные черты обществ утопии и антиутопии:

- 1) Ориентация на достижение идеала или констатация его достижения.
- 2) Выработанное, определенное, конкретное, а то и унифицированное представление о ценностях и об идеале, как высшей ценности.

3) Ориентация на коллективизм, как высшую организацию жизни человека и совпадение индивидуальных и коллективных ценностей.

4) Преобладание жестких, императивных регуляторов поведения (правовых, моральных, корпоративных).

5) Стремление к стабильности и (или) ее констатация (желание перманентной повторяемости качества общественных отношений и конкретно действий личности, определяемых, как положительные).

6) Высшая оценка организации собственного бытия и часто идентификация себя как наиболее разумных, лучших, способных, что может привести или приводит к полной или частичной изоляции, консервации сложившихся отношений, а также к оправданным внутри общества действиям по приобщению других народов к установленным порядкам [2].

Исходя из сказанного, можно заключить, что у утопического и антиутопического обществ достаточно аналогичных признаков, но нашей целью является выявление черт антиутопии, поэтому мы перейдем к тому, что отличает антиутопию от утопии.

А.А. Дыров акцентирует внимание на авторской оценке, то есть на отношении к созданному или создаваемому им. Эта оценка не всегда может быть выражена прямо. Авторская позиция доносится до читателей через героя, который становится для общества антиутопии своеобразным лишним, опасным элементом. Это происходит потому, что он оценивает содержание названных выше признаков по-иному, пытаясь противостоять им мыслями, действиями и (или) бездействием.

Подрыв стабильности, неприятие корпоративных и иных норм, непонимание или неразделение средств для реализации идеала, содержания самого идеала, неустроенность в организации бытия, стремление преодолеть изолированность или ее преодоление без изначального замысла – все это приводит к тому, что читатель начинает сопереживать антигерою, наделяя его героизмом.

Действие романа «Голодные игры» происходит в постапокалиптическом мире. Всем известно, что случилось глобальная катастрофа, при том что нигде точно не упоминается, какая именно. Но после нее на территории бывшей Северной Америки образовалось государство Панем. Столица Панема Капитолий располагается в районе Скалистых гор, которые разделяли до катастрофы США и Канаду. Вокруг Капитолия располагаются дистрикты, которые снабжают столицу всем необходимым сырьем. Чем ближе расположен дистрикт, тем лучше живут в нем люди. Капитолий всецело контролирует жизнь дистриктов и подавляет любые проявления недовольства, так, например, люди боятся высказывать свои мысли по поводу государственного устройства:

««Дистрикт-12. Здесь вы можете подышать от голода в полной безопасности», – бормочу я и тут же оглядываюсь. Даже здесь, в глуши, боишься, что тебя кто-нибудь услышит» [4].

«Когда я была поменьше, то ужасно пугала маму, высказывая все, что думаю о Дистрикте-12 и о людях, которые управляют жизнью всех нас из далекого Капитолия – столицы нашей страны Панем. Постепенно я поняла, что так нельзя: можно навлечь беду. Научилась держать язык за зубами и надевать маску безразличия, чтобы нельзя было понять, о чем я думаю. В школе стараюсь не высовываться. На рынке иногда поболтаю с кем-нибудь из вежливости, и то в основном о делах в Котле – это наш черный рынок, деньги у меня по большей части оттуда. Дома я, конечно, не такая пай-девочка, тем не менее ни о чем таком стараюсь не распространяться – о Жатве, например, о нехватке продуктов, о Голодных Играх. Вдруг Прим станет повторять мои слова – и что тогда с нами будет?» [4].

Классовое деление Панема описано очень ярко: шикарные жители Капитолия живут безбедно за счет угнетенных жителей дистриктов, причем не всех, так как ближние к столице дистрикты считаются богатыми, отчего ситуация в стране обостряется. Так, например, был уничтожен один из дальних дистриктов 13, жители которого были не довольны положением вещей и восстали. Бунт подавили очень жестоким образом, 13 дистрикт уничтожили и для того, чтобы люди помнили о том, что Капитолий всемогущ. В столице ежегодно устраивают развлекательный турнир – Голодные игры. Суть игр в том, что способом жеребьевки на

Жатве избирают двух участников до 18 лет, мальчика и девочку – «трибутов», которые должны будут попытаться выжить, так как победить в Голодных играх может только один, все остальные умирают. Хуже всего приходится беднякам, так как их имена вписаны большее количество раз, потому что за то, что тебя впишут вновь, ты получишь «тессеру», а «За тессеру целый год дают зерно и масло на одного человека. Сыт, конечно, не будешь, но лучше, чем ничего. Можно взять тессеры и для всех членов семьи. Когда мне было двенадцать, меня вписали четырежды. Один раз по закону, и еще по разу за тессеры для Прим, мамы и себя самой. В следующие годы приходилось делать так же. А поскольку каждый год цена тессера увеличивается на одно вписывание, то теперь, когда мне исполнилось шестнадцать, мое имя будет на двадцати карточках» [4].

Сам Капитолий – город будущего, город, в котором есть все: новейшие технологии, которые позволяют создавать животных-мутантов, таких, как сойки-пересмешницы (благодаря этим технологиям создаются также сами арены для игр, планолеты, оружие); еда по нажатию кнопки; синтетическое пламя, которое горит, но не обжигает (использовалось для костюма Китнисс); защитные магнитные поля вокруг небоскреба, где живут трибуты; шкафы, которые выдают нужную одежду; ванны, в которых можно регулировать все – скорость, объем, температуру воды и выбирать сорта шампуней; окна, на которых транслируется любая панорама и многое-многое другое. «Как по команде, мы с Питом несемся к окну скорее увидеть то, что до сих пор видели лишь по телевизору – всевластный Капитолий, главный город Панема. Телекамеры ничуть не преувеличивали его великолепия. Скорее наоборот. Разве способно что-то передать такое величие и роскошь? Здания, уходящие в небо и сверкающие всеми цветами радуги. Блестящие машины, раскатывающие по широким мощеным улицам. Необычно одетые люди с удивительными прическами и раскрашенными лицами, люди, которым никогда не случалось пропускать обеда. Цвета кажутся ненастоящими – не бывает такого чистого розового, такого яркого зеленого, такого светлого желтого, что глазам больно смотреть» [4].

Город описывается утопически совершенным. Именно таким мы видим его глазами главной героини. Но в то же время, через призму ее оценки мы понимаем, что вся эта идиллия неестественна и именно тогда возникает понимание того, что перед нами антиутопия.

Главным сюжетобразующим моментом романа являются сами игры. Ужасные в своей жестокости, они очень привлекательны для жителей Панема. Панемцы воспринимают трибутов как настоящих звезд. Их размещают в шикарном тренировочном лагере, кормят лучшей едой. У трибутов из каждого дистрикта есть собственные стилисты. Когда участники игр впервые появляются перед публикой, толпа встречает их ревом. Толпе нравится следить за их жизнями, они жадно вслушиваются в их интервью, для них трибуты – главное развлечение года! «Пока зрители ахают и стонут, Цинна едва заметно показывает мне пальцем: покружись! Я делаю один оборот, вызывая еще более бурную реакцию публики» [4]. С играми связан важный антиутопический элемент романа. Игры для трибутов – это смертный приговор, так как выжить может лишь один. Но для жителей Панема игры становятся праздником, им доставляет удовольствие наблюдать за тем, как дети убивают друг друга. То есть, несмотря на высокоразвитые технологии, общество возвращается к примитивному состоянию. Тут же проявляются и фантастические черты, так как сам процесс игр, их технологическое оснащение, разработки, которые делают ученые Панема, относятся к сфере вымышленного: лекарства, которые мгновенно лечат самые страшные раны, полная регенерация кожи, персонажи, которые всегда выглядят на 20 и т.д.

Главная героиня, Китнисс Эвердин, случайно становится участницей игр, для того, чтобы спасти свою младшую сестру от гибели. Рано повзрослевшая из-за смерти отца, она вызывается добровольцем и это запускает механизм надежды и пути к восстанию, о котором Китнисс даже не подозревала в начале: «Дальше происходит невероятное – то, чего я и представить себе не могла, зная, как совершенно я безразлична дистрикту. С той самой минуты, когда я встала на место Прим, что-то изменилось – я обрела ценность. И вот сначала

один, потом другой, а потом почти все подносят к губам три средних пальца левой руки и протягивают ее в мою сторону. Этот древний жест существует только в нашем дистрикте и используется очень редко; иногда его можно увидеть на похоронах. Он означает признательность и восхищение, им прощаются с тем, кого любят» [4]; «– Кто подал идею держаться за руки? – интересуется Хеймитч. – Цинна, – отвечает Порция. – Здорово придумано. Есть что-то бунтарское, но в меру. Бунтарское? Мне это не приходило в голову. Потом я вспоминаю других трибутов, как они стояли каждый сам по себе, не касаясь и не желая замечать друг друга, будто Игры уже начались, и понимаю, что хотел сказать Хеймитч. Наши дружески соединенные руки выделяли нас не меньше, чем горящие одежды» [4].

Китнисс весьма своенравна и хоть она об этом не думает, некоторые ее необдуманные действия в последующем будут восприниматься правительством как бунтарские. Лишь во время игр к ней приходит осознание того, что она хочет показать Капитолию свою независимость. Это происходит после смерти ее союзницы, 12-летней Руты: «Вспомнились слова Пита, которые он произнес тогда, на крыше: «Я только... хочу как-то показать Капитолию, что не принадлежу ему. Что я больше чем пешка в их Играх. Хочу обвинить и посрамить их, заставить их понять: что бы они ни делали с нами, что бы ни принуждали делать нас, мы не принадлежим им без остатка» [4].

Поворотным моментом всех игр становится ситуация, когда правило о возможности двух победителей из одного дистрикта отменяют и Китнисс с Питтом (ее союзником) должны друг друга убить, но вместо этого у Китнисс рождается другая идея: сделать вид, что они отравятся ядовитыми ягодами: «Я не слушаю: в голове, как птица в клетке, бьются его предыдущие слова. Им нужен один победитель. Да, им нужен победитель. Без победителя все их хитроумные планы и все Игры теряют смысл. Капитолий останется в дураках, и виноваты будут распорядители. Возможно, их даже убьют, медленно и мучительно, и казнь покажут на всю страну. Мы с Питом должны погибнуть оба, или... они должны думать, что мы погибнем... Непослушными пальцами я нащупываю и отвязываю кожаный мешочек у себя на поясе» [4].

С этого момента Китнисс становится символом неповиновения в глазах других, чего не могут допустить власти Панема: «На сцену выходит сам президент Сноу, следом за ним маленькая девочка несет на подушке корону. Корона только одна; толпа недоумевает – на чью голову он ее возложит? – но президент берет ее и, повернув, разделяет на две половинки. Одну он с улыбкой надевает на голову Пита. Повернувшись ко мне, Сноу все еще улыбается, но колючий взгляд прожигает меня ненавистью. Взгляд змеи. Хотя мы оба собирались есть ягоды, основная вина лежит на мне. Я – зачинщица. И накажут меня» [4]. И именно это инакомыслие наделяет ее героическими чертами, которым сопереживает читатель, которые характерны для антигероя в антиутопическом произведении.

Таким образом, проанализировав роман «Голодные игры», мы четко видим жанровые особенности антиутопии: изображение будущего, наличие всевластного государства, антигуманного общества. Социальные противоречия показаны в гиперболизированном виде, и при этом автор использует понятные и знакомые читателю-американцу названия (Капитолий), чтобы сделать повествование более правдоподобным и подчеркнуть, что тот мир, который описывается в романе, приходит на смену сегодняшней реальности. А в изображении государства после катастрофы (постапокалиптический мир), которое обладает невероятным техническим оснащением и почти безграничными медицинскими возможностями, мы обнаруживаем черты научной фантастики, что позволяет нам говорить о том, что автору удалось синтезировать два этих жанра в своем романе.

Список литературы

1) Долгина Е.С. Проблема дефиниций «утопия» и «научная фантастика» в историческом дискурсе // Мир науки, культуры, образования. 2012. №6. С. 32-33.

- 2) Дыров А.А. Идентичные признаки обществ утопии и антиутопии на материале утопических и антиутопических литературных произведений // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2010. №3. С.69-72.
- 3) Дыров А.А. Утопия и антиутопия как специфические формы отношения к модусу будущего // Вестник Челябинского государственного университета. 2010. №20. С.11-14.
- 4) Коллинз С. Голодные игры. АСТ, Астрель, 2010. 384 с.
- 5) Степанов С.А. Science fiction и научная фантастика: сходство и различие // Язык и текст: структура, дискурс, перевод. 2015. С.158-165.