

# Исповедимые пути антиутопии: популярный жанр в разрезе (XX–XXI вв.)

П.С. Саленко

Самарский филиал Московского городского педагогического университета, Самара, Россия

**Обоснование.** Антиутопия — это устоявшееся наджанровое явление в культуре, для которого характерна демонстрация практической реализации утопических проектов [7, с. 139] и апофеоза тенденций действительности, указующее в первую очередь на противоречащую человеческой свободе и «онтологической потребности» человека [3] природу «совершенного» мира. В процессе анализа классических антиутопий XX в. («Мы» Е. Замятина, «1984» Дж. Оруэлла, «О дивный новый мир» О. Хаксли), а также разновидности техногенно-психологической [4] антиутопии конца XX — начала XXI вв. — киберпанка (анимационных сериалов «Arcane» и «Cyberpunk: Edgerunners») — было установлено, что идейная сущность антиутопии обуславливает построение единой модели ее хода (морфологии). Помимо универсальной модели, рассматриваются отличия хода киберпанка от хода классической антиутопии.

**Цель** — исследовать морфологию (строение) антиутопии от ее классического образца (XX в.) до временного инварианта (XXI в.) — киберпанка.

**Методы.** Были применены историко-типологический, культурно-исторический, структуралистский методы.

**Результаты.** Топос антиутопии представляет собой герметично замкнутое пространство «цивилизации», целостность которого, как правило, нарушена либо дискретностью по государствам, либо существованием антагонистически чужого «хаотического» мира, к которому тяготеет протагонист. Нахождение героя в первом топосе «Рая» обуславливает осознание им неопределенной «недостачи» [8] (неудовлетворенной «онтологической потребности» быть человеком [3]). В киберпанке, в мире, демонстрирующем бесконтрольную власть капиталистической элиты (машин или транснациональных корпораций), имеющей доступ к высоким технологиям и иным благам [6], мы видим дихотомию самого «рая» будущего: деление топоса на «upperground» (цивилизацию) и маргинальный «underground» (часто подземелья). Герой киберпанка (стимпанка) принадлежит к последнему, поэтому его «недостача» мотивирована отнятыми социальной пропастью возможностями и ресурсами. Если в антиутопии система обеспечивает место героя в мире и воспитывает его (институт семьи и любые иные отношения, порождающие иррациональные чувства, редуцированы), то в киберпанке выход героя за «порог» мотивируется «усиленной отлучкой» семьи и следующей затем необходимостью быть «нераздавленным» системой. Но единственный вариант самоутвердиться — слиться с преступным «нижним городом». Переход через «порог» обеспечивает сопровождаемая испытанием встреча героя с дарителем [8] («валькирией» [9]). Возникающие чувства героя к дарителю (а в киберпанке и слияние посредством его с террористическим андеграундом) и разделение его взгляда на идею борьбы подталкивает героя к приобретению неких трансцендентальных (иррациональных) ценностей — возникает бунт против бесчеловечно рационального Рая. В обоих случаях герои не могут выбраться из «лабиринта» Рая: бой с антагонистом (прямой/косвенный) кончается утратой человечности в дистопическом мире, где ей нет места. В борьбе с «лабиринтом» герои киберпанка и сами приобретают черты Чудовища, мифологически связанного с данным топосом [2]. Итак, конец хода — ликвидация «неправильного» героя, либо психо-физическое разрушение его личностных установок, в том числе возникших привязанностей. Герои киберпанка могут, однако, нанести некий вред системе физически и посредством сохранения приобретенных трансцендентальных ценностей. Визуальное и аудиальное повествование в сериалах Arcane и Cyberpunk усиливают трагизм сюжета (незавершенного хода) посредством введения образа Луны как символа: недостижимого (или достижимого лишь дарителем) выхода из лабиринта; бесконечности жизни как таковой и конечностью человеческой жизни [5]; нереализованных возможностей.

**Выводы.** В силу общего прогностического дискурса, обусловленного трагическим пафосом, рассмотренные антиутопические произведения имеют единую модель хода: осознание недостачи > встреча с дарителем и испытание > возникновение иррациональных ценностей > идея бунта > бой с антагонистом > поражение.

Киберпанк отличает усиленная дихотомия пространства, отношение героя к андеграунду, валькирийная сущность дарителя, мотив чудовищного тела и возможность частично завершённого бунта.

**Ключевые слова:** антиутопия; киберпанк; дистопия; морфология; стимпанк.

### Список литературы

1. Аль-Мамори Я. Антиутопия, постапокалипсис и кинематографическое чтение // Философия и культура. 2022. № 4. С. 1–8. EDN: MTNDCH doi: 10.7256/2454-0757.2022.4.37808
2. Зенкин С. Эффект фантастики в кино. В кн.: Фантастическое кино. Эпизод первый. Москва: Новое литературное обозрение / под ред. Н.В. Самутиной. Москва: Новое литературное обозрение, 2006.
3. Константинов Д. В. Антиутопии: будущее без человека // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 366. С. 42–48. EDN: PVQWRX
4. Королёва Ю.И. Мотив возвращения в антиутопии XX века // Филология и человек. 2011. № 3. С. 33–40. EDN: OPQVWV
5. Лотман М.Ю. Смерть как проблема сюжета. В кн.: Ю.М. Лотман и тартуско-московская семиотическая школа. Москва: Гнозис, 1994. С. 417–430.
6. Нарышкин К.А. Жанр киберпанка как прогноз развития капитализма // Новизна, эксперимент, традиции. 2022. Т. 8. № 3(19). С. 46–58. EDN: DEYXPB
7. Петрихин А. В. Антиутопия как способ осознания единства цели и различия путей ее достижения гуманизмом и утопией // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2009. Т. 5, № 6. С. 138–141. EDN: KUZRSJ
8. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. Москва: МИФ, 2024. 608 с.
9. Михайлин В. Смерть героя. В кн.: Казус. Индивидуальное и уникальное в истории. 2007–2009. Вып. 9 / под ред. М.А. Бойцова, И.Н. Данилевского. Москва: РГГУ, 2012. С. 303–333.

### *Сведения об авторе:*

**Полина Сергеевна Саленко** — студентка, группа «Русская филология», 4-й курс, филологический факультет; Самарский филиал Московского городского педагогического университета, Самара, Россия. E-mail: 89376470462hpod@gmail.com

### *Сведения о научном руководителе:*

**Александра Наумовна Анисимова** — кандидат филологических наук, доцент; доцент кафедры филологии и массовых коммуникаций; Самарский филиал Московского городского педагогического университета, Самара, Россия. E-mail: 88763@mail.ru