

Антиутопия XX века: путь обретений и потерь

Жаданов Ю. А. Антиутопия XX века: путь обретений и потерь. В статье рассматриваются процессы зарождения и развития в XX веке жанра негативной утопии. Пристальное внимание уделено творчеству Уильяма Форда Гибсона – современного американского писателя, названного отцом движения «киберпанков». Рассматриваются особенности киберпространства Гибсона, явившегося, с одной стороны, логическим продолжением традиций Замятина, Хаксли, Оруэлла, с другой стороны, открывшего новое направление в литературе о возможном будущем человечества. Жанровые особенности дистопии Гибсона рассматриваются на примере трилогии о «киберпространстве» («Нейромантик», «Граф Зеро», «Мона Лиза загнанная»). Отмечено, что новаторские приемы и способы изображения возможного и даже неизбежного будущего носят ярко выраженный злободневный характер и обусловлены противоречиями современной (конца XX – начала XXI веков) жизни.

Ключевые слова: позитивная утопия, негативная утопия, антиутопия, киберпространство, виртуальная реальность, дистопия.

Жаданов Ю. А. Антиутопія XX сторіччя: шлях знаходжень і втрат. У статті розглядаються процеси зародження й розвитку в XX столітті жанру негативної утопії. Пильна увага приділена творчості Вільяма Форда Гібсона – сучасного американського письменника, названого батьком руху «кіберпанків». Розглядаються особливості кіберпростору Гібсона, що явивсь, з одного боку, логічним продовженням традицій Замятіна, Хакслі, Оруелла, з іншого боку, що відкрив новий напрямок у літературі про можливе майбутнє людства. Жанрові особливості дистопії Гібсона розглядаються на прикладі трилогії про «кібер-простір» («Нейромантик», «Граф Зеро», «Мона Лиза загнана»). Відзначено, що новаторські прийоми й способи зображення можливого й навіть неминучого майбутнього носять яскраво виражений злободенний характер і зумовлені протиріччями сучасного (кінця XX – початку XXI століть) життя.

Ключові слова: позитивна утопія, негативна утопія, антиутопія, кіберпростір, віртуальна реальність, дистопія.

Zhadanov Yu. Antiutopia of the XX-th century: the way of acquisitions and loss. In article it is considered processes of origin and development in the XX-th century of a genre of a negative Utopia. The steadfast attention is given William Ford Gibson's creativity - the modern American writer named the father of movement «the cyberpunk». Features of a cyberspace of Gibson who was, on the one hand, logic continuation of traditions of Zamyatin, Huxley, Orwell, on the other hand, opened a new direction in the literature on the possible future of mankind are considered. Genre features distopia Gibson are considered on a trilogy example about «cyberspace» («Neuromancer», «Count Zero», «Mona Lisa Overdrive»). It is noticed, that innovative receptions and ways of the image possible and even the inevitable future have strongly pronounced topical character and are caused by contradictions modern lives of (XX–XXI-st centuries).

Key words: a positive utopia, a negative utopia, antiutopia, a cyberspace, a virtual reality, dystopia

Начало XX века стало этапным в развитии утопического жанра: на смену двухтысячелетней традиции позитивной утопии приходит эра негативных утопий. Так XX век нередко называют веком антиутопии или дистопии.

Впервые слово «антиутопист» (antiupian) как противоположность «утописта» (utopian) употребил английский философ и экономист Джон Стюарт Милль в 1868 году. Сам же термин «антиутопия» (англ. dystopia) как название литературного жанра ввели Гленн

Негли и Макс Патрик в составленной ими антологии утопий «В поисках утопии» (The Quest for Utopia, 1952). Есть мнение, что англ. anti-utopia и dystopia – синонимы. Существует также точка зрения (как в Украине, России, так и за рубежом), различающая антиутопию и дистопию. Согласно ей, в то время как дистопия – это «победа сил разума над силами добра», абсолютная антитеза утопии, антиутопия – это лишь отрицание принципа утопии, представляющее больше степеней свободы.

Основатели нового жанра русский писатель Е. Замятин и англичане О. Хаксли и Дж. Оруэлл разработали основные постулаты антиутопии.

После выхода в свет романа «1984» в критике и литературоведении стала преобладать мысль о том, что произведение Дж. Оруэлла настолько полно и всесторонне воплотило все основные черты антиутопии, что дальнейшее развитие жанра в традиционной классической форме (Замятин – Хаксли – Оруэлл) практически невозможно: в дальнейшем антиутопия все чаще выступает не в виде самостоятельного жанра, а представляет собой вкрапления в другие жанры (детективный, философский, научно-фантастический романы и т.д.).

Данная работа является попыткой автора проанализировать правильность и правомерность подобного подхода или ошибочность и преждевременность категорических выводов об окончательной смерти жанра на примере творчества одного из виднейших фантастов современной американской литературы, представителем так называемого киберпанка У. Гибсона, творчество которого носит ярко выраженный антиутопический характер.

Киберпанк (англ. cyberpunk, от слов cybernetics – кибернетика и punk – отребье, панк) – поджанр научной фантастики, описывающий мир недалекого будущего, в котором высокое технологическое развитие (преимущественно в сфере информационных технологий) соседствует с глубоким социальным расслоением, нищетой, беспорядком, уличным беспределом в городских трущобах. Киберпанковые сюжеты часто построены вокруг конфликта между хакерами, искусственным интеллектом и мегакорпорациями. Миры киберпанка, как правило, являются постиндустриальными антиутопиями и описывают общество, находящееся на пороге бурных социальных и культурных преобразований, где новые технологии используются способами, не предусмотренными их создателями («улица найдет собственное применение вещам»).

Слово киберпанк было придумано писателем Брюсом Бетке, который в 1980 году опубликовал одноименный рассказ. К киберпанку как таковому рассказ не имеет прямого отношения. Просто один из героев рассказа, хакер, носит характерную панковскую прическу. Однако именно это слово было использовано редактором Гарднером Дозуа (англ. Gardner Dozois) в его рецензии на романы Уильяма Гибсона. Позднее именно это слово и именно в том смысле, в котором До-

зуа обобщил стилистику Гибсона, и стало определением киберпанка как жанра.

Есть мнение, что киберпанк появился в значительной степени в противовес утопической фантастике, и что на его появление повлияло развитие информационных технологий в начале 80-х годов, которое не находило адекватного отражения в традиционной научной фантастике того времени. Киберпанк же был нацелен в основном на ближайшее будущее, был технически точен и требовал от читателя хорошей осведомленности в вопросах развития технологий, особенно компьютерных и сетевых.

В основном произведения киберпанка ориентированы на молодежную, протестную аудиторию. Сюжетом киберпанковских произведений часто становится борьба хакеров с могущественными корпорациями. Главный положительный персонаж зачастую представляется киберпреступником, маргиналом без системного образования. А мотивация отрицательных персонажей связана с их принадлежностью к правящим миром транснациональным корпорациям или зависимостью от них. Общая особенность лучших произведений жанра заключается в том, что воплощенный в них художественный мир представлен так называемой технологической антиутопией. В мире киберпанка высокое технологическое развитие зачастую соседствует с глубоким социальным расслоением, нищетой, беспорядком, уличной анархией в городских трущобах.

Уильям Форд Гибсон (Gibson) – современный американский писатель, названный отцом движения «киберпанков» («кибернетика»+ «панк» – поджанр научной фантастики, который сосредотачивается на изображении компьютерного общества и информационных технологий), родился 17 марта 1948 года в городе Конвей (Южная Каролина, США). Чтобы избежать участия во Вьетнамской авантюре Соединенных Штатов, Гибсон в 1968 году эмигрировал в Канаду и обосновался в городе Ванкувере. Здесь он поступил в Университет Британской Колумбии, который закончил в 1975 году с дипломом филолога. Еще учась в университете начал писать научную фантастику, первая публикация – «Фрагменты голографической розы» (1977) – особого успеха у читательской публики не имела. Прорывом стал роман «Нейромантик» (1984), с выходом которого к Гибсону пришла слава и признание. С тех пор каждый новый роман писателя имеет шумный, и даже прогнозируемый успех. Ка-

нада стала второй родиной Гибсона, здесь он провел большую часть своей взрослой жизни. Здесь писатель живет и поныне, о возвращении в США никогда не упоминает в редких интервью и комментариях к своим книгам.

Одно из первых упоминаний о писателе находим в «Энциклопедии фантастики» (1995) под редакцией Вл. Гакова, здесь У. Гибсон именуется «одним из первых признанных лидеров движения «киберпанков»», а его роман «Нейромантик» назван «священным знаменем движения “киберпанков”» [6:167]. И только «Encyclopaedia Britannica» дает исчерпывающие сведения о писателе, называя его «...ведущим американским и канадским писателем..., создателем т.н. киберпанка, направления в научной фантастике, показывающего противостоящего культурному истеблишменту антигероя, попавшего в дегуманизированное технологически высокоразвитое общество» [1:459].

Невероятный успех первого романа «Нейромантик» («Neuromancer», 1984), удостоенного трех самых престижных литературных премий в области фантастики (Хьюго, Ньюбела и имени Филиппа Дика), привел к тому, что Гибсон становится не просто знаменитым, он превращается в своего рода гургу, к мнению которого прислушиваются, каждому слову которого придают особый смысл, в полной мере понятный только посвященным. Нам кажется, что успех первого романа Гибсона был предопределен где-то свыше (вспомним булгаковское мистически-возвышенное отношение к Литературе и Литературному Призванию). Человек, которому суждено продолжить традиции Дж. Оруэлла в литературе, рождается в 1948 году, когда смертельно больной автор «1984» заканчивает свое гениальное творение, а дата выхода первого успешного романа Гибсона, определившего всю его последующую творческую деятельность прочно ассоциируется в нашем сознании с великим романом Дж. Оруэлла. Согласитесь, есть в этом что-то такое...

Признание первого романа подтолкнуло писателя к продолжению, так родилась трилогия о «киберпространстве», в которую кроме «Нейромантика» вошли романы «Граф Зеро» («Count Zero», 1986) и «Мона Лиза загнанная» («Mona Liza Overdrive», 1988). С легкой руки Уильяма Гибсона в литературный мир прочно вошли понятия «киберпространство» (cyberspace) и «виртуальная реальность» (virtual reality). Гибсоновская концепция киберпространства (термин создан самим Гибсоном и означает симулированную

компьютером реальность) дала мощный толчок развитию литературы этой направленности.

Мир, созданный Гибсоном, имеет много общего с предшествующей антиутопической традицией. Уровень проблематики: если родоначальник жанра Е. Замятин опытно-экспериментальным путем создает общество возможного бесчеловечного будущего (общества реализованной утопии), О. Хаксли обеспокоен проблемой бездуховности в грядущем идеальном мире, Дж. Оруэлл стремится предупредить человечество о смертельной опасности тоталитаризма в ближайшем будущем, то прямой наследник их идей, современный исследователь проблемных зон все еще болеющего человеческого сообщества У. Гибсон усматривает угрозу личности, но не со стороны государства (как это было у вышеупомянутых писателей), а со стороны современных компьютерных технологий и сверхмощного компьютерного разума. Отсюда традиционный для классической антиутопии конфликт между Личностью и Системой у Гибсона перерастает в конфликт между Личностью и Машиной, а высокотехнологическое общество будущего выступает лишь фоном этого конфликта. Таким образом, вся трилогия писателя посвящена истории влияния кибернетических технологий и киберпространства (компьютерное моделирование действительности) на жизнь человека в возможном, а может даже неизбежном будущем. Особое внимание автор уделяет тщательному изображению постапокалиптического будущего во власти многонациональных корпораций, геной инженерии и виртуального мира.

Романы рисуют мир дистопии (dystopic) ближайшего будущего, после ограниченной III Мировой войны. Вспомним, у Оруэлла масштабная, перманентная война является фоном всего романа, таким образом, мир Гибсона является как бы продолжением оруэлловского мира. Главная тема трилогии – описание искусственного интеллекта, удаление его скрытых ограничений, чтобы стать чем-то более совершенным, когда искусственный интеллект становится разумным представителем сети.

События романов являются разделенными более чем на 16 лет. Несмотря на ряд персонажей, которые появляются во всей трилогии, каждый роман представляет собой отдельную историю. Мир трилогии – это мир во власти корпораций, в которых технологии управляют всем. Уильям Гибсон сосредотачивается на эффектах технологии, непреднамеренные последствия которых нередко проникает из лабораторий на улицу, где обрета-

ют новые цели. Автор исследует мир прямых связей машины, человека и глобального информационного пространства. Проблемы искусственного интеллекта, виртуального мира и киберпространства (компьютерная сеть названа в книге Сеткой) волновали молодого автора прежде, чем эти идеи обрели популярность и стали явлением массовой культуры. Можно сказать, что Гибсон выступает здесь первопроходцем, за которым в дальнейшем пойдет длинная череда писателей, сценаристов, режиссеров. Теперь уже трудно представить себе мировую литературу и современный кинематограф без темы глобальной мировой сети, матрицы и т.д., а родоначальником всего этого пласта человеческой культуры с полным правом можно считать именно Уильяма Гибсона.

Автор «Нейромантика» также исследовал эффекты дегуманизации мира во власти вездесущей и дешевой технологии, мир будущего, где насилие и свободный рынок являются определяющими началами человеческой жизни.

Таким образом, проблематика трилогии Уильяма Гибсона, с одной стороны, близка традиционной антиутопии первой половины XX века, с другой стороны, отражает последние тенденции мировой истории, остро реагирует на новые опасности, грозящие человечеству конца второго – начала третьего тысячелетий.

Антиутопия XX века характеризуется тем, что изображение нового общества подается во всей полноте, идеальное государство представлено как система. Подобное мы встречали у Замятина, Хаксли, Оруэлла. Гибсон, нарисовав мистическую картину высокотехнологического будущего, где даже человек может собираться по частям, как сложный прибор, разрабатывает особые законы, мораль и правила, которыми живет это общество.

Главной идеей романа «Нейромантик» явилась идея существования человека в эпоху высоких компьютерных технологий, когда человек перестает быть «мерилом всех вещей», когда тотальная компьютеризация и технологизация жизни становится безусловной нормой.

Тотальная технологизация и компьютеризация в романе Гибсона «Нейромантик» предстает как законченная система, охватывающая все стороны человеческого бытия, закабалившая человека полностью, лишившая его права выбора.

Задача разоблачения подобного страшно-го будущего сказалась на своеобразии про-

блематики и поэтики романа «Нейромантик», определила композиционное построение произведения, существенно повлияла на образную систему, придала особую напряженность сюжету.

Проблема тотальной компьютеризации и технологизации определила тематику романа – существование личности в условиях полной несвободы.

Классики антиутопии первой половины XX века (Замятин, Хаксли, Оруэлл) строят свои романы как художественно-философское осмысление возможности реализации утопических проектов. Гибсон изображает общество, в котором мучительные поиски человечеством лучшего, совершенного образа жизни остались где-то в прошлом: в постапокалиптическом обществе Гибсона люди просто пытаются выжить. Художественность, как и в романах предшествующей антиутопической традиции, возникает на основе романного конфликта. Конфликт строится на взаимоотношениях главного героя Кейса с окружающим миром. Романная проблематика реализуется в конфликтной ситуации: личность и социум, выходящий на уровень философско-художественного осмысления Природы, Человека, Истории.

Сюжетное построение романа также задано идейно-тематической направленностью. Причем, сюжет раскрывается не только и не столько как система событий, составляющая содержание действия, а как история возникновения, развития, становления характера и обновленного самосознания главного героя, переданная в конкретных событиях. Повествование имеет скачкообразный характер. Автор не дает целостной, последовательной картины жизни героя. Он рисует лишь важнейшие, определяющие ее моменты. Но от этого повествование не становится усеченным и ущербным, ибо недостающие части мы с легкостью восстанавливаем по мелким замечаниям, разбросанным в тексте и, таким образом, обретаем целостное впечатление о происходящем. Но, благодаря такому приему автора, сюжет не превращается в монотонный перечень событий, следующих одно за другим, точно воспроизводящих жизнь героя. Сюжету придана динамика.

Сюжет классической антиутопии первой половины XX века включал обязательные элементы: история любви главного героя, разговор конфликтующей личности с главным лицом в идеальном обществе будущего, смерть (духовная или физическая) главного героя (или героев). Это стало своего рода визитной кар-

точкой классической антиутопии. Уильям Гибсон, как преемник этой традиции творчески подходит к художественной реализации этих положений: какие-то из них используются автором, но в измененном виде, какие-то опускаются, как например, с обязательной смертью главного героя в конце романа. У Гибсона Кейс не только не гибнет, но и одерживает определенную моральную победу.

Главную нагрузку художественного воплощения идей автора несет на себе система образов, недаром прозу нередко называют мышлением в образах. Среди главных героев в киберпанковских произведениях обычно присутствуют компьютерные хакеры, олицетворяющие идею борьбы одиночки против несправедливости. Намного чаще это бесправные, аморальные, «негероические» люди, оказавшиеся в чрезвычайной ситуации, чем замечательные ученые или капитаны космических кораблей, ищущие приключений. Одним из прототипов персонажей киберпанка стал Кейс из романа Гибсона «Нейромансер».

Новаторство Гибсона отразилось и в создании оригинальной системы образов. Главный герой – Кейс (возможный дословный перевод имени с английского – «случай»), и действительно, в жизни рискованного персонажа случай играет важную роль, становясь вторым «я» героя) – наркоман и хакер киберпространства, чья нервная система была сожжена микотоксином его деловыми партнерами после того, как он обворовал их. По су-

ти, Кейс – ярко выраженный антигерой, но именно таким может быть герой (по мысли автора) этого странного общества будущего.

Своеобразие системы образов, созданной Гибсоном, заключается не только в экзотических и колоритных персонажах, но и в том, что героями американского фантаста становятся не только люди, но и компьютерный гений, перманентно оживляемый разум давно умершего человека (вспомним голову профессора Доуэля), представители иных цивилизаций. Все это многообразие различных персонажей гармонично соединены в общем полотне произведения и их взаимоотношения создают тот самый неповторимый гибсоновский мир.

Киберпанковские произведения часто используются как метафора современных беспокоеств, вызванных падением корпораций, экономическими кризисами, правительственной коррупцией, развитием средств слежения и отчуждением. Киберпанк стремится взволновать читателей и призвать их к действиям. Часто это выражается бунтарством, которое можно описать как контркультуру контркультурной научной фантастики.

Подводя итоги настоящей статьи, следует отметить, что жанр негативной утопии во второй половине XX – начале XXI вв. не только не перестает существовать, но и приобретает новые жанровые черты, выявление которых – перспективная задача современного литературоведения.

Литература

1. Britannica настольная энциклопедия : в 2 т. — М. : АСТ-АСТРЕЛЬ, 2006. — Т. 1. — 1158 с.
2. Всемирная иллюстрированная энциклопедия (Larousse) / [пер. с фр. ; ред. А. Эдинджер]. — М. : АСТ ; АСТРЕЛЬ, 2004. — XVI, 1392 с.
3. Шабловская И. В. История зарубежной литературы (XX век, первая половина) / Шабловская И. В. — Минск : Издательский центр «ЭКОНОМПРЕСС», 1998. — 382 с. — (Ассоциация «Обновление гуманитарного образования»).
4. Шацкий Е. Утопия и традиция / Шацкий Е. — М. : Прогресс, 1990. — 456 с.
5. Энциклопедический словарь английской литературы XX века / [отв. ред. А. П. Саруханян ; Ин-т мировой лит. им. А. М. Горького РАН]. — М. : Наука, 2005. — 541 с.
6. Энциклопедия фантастики / [под. ред. Вл. Гакова]. — Минск : ИКО «Галаксиас», 1995. — 694 с.