

УДК 7.011

ПРИМЕР АНАЛИЗА АНТИУТОПИЙ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ КИНЕМАТОГРАФА

Е. Б. Дорошина

*Студентка,
ORCID 0000-0002-7492-6418,
НИУ «Высшая школа экономики»,
г. Москва, Россия*

AN EXAMPLE OF THE ANALYSIS OF DYSTOPIAS IN CINEMATOGRAPHY

E. B. Doroshina

*Student,
ORCID 0000-0002-7492-6418,
NRU "Higher School of Economics",
Moscow, Russia*

Abstract. The article lists the characteristic features of the American and Japanese theories of dystopias. An attempt to analyze films and series that meet the criteria of dystopias is made.

Keywords: dystopia; totalitarian state; rebellion against the system.

В трейлере новой экранизации романа Замятина 2021 года поётся: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будем Мы». Примерно такой посыл всех антиутопий видят читатели: равенство, тотальность, непоколебимость. Данный жанр вышел за пределы литературы, но всё ещё имеет характерные черты, которые можно проследить в разных произведениях культуры.

Борис Ланин в своей статье «Анатомия литературной антиутопии» выводит ряд определяющих этот жанр признаков. Основной антиутопического мира является страх, причём его постоянство переходит в абсолютность. Бояться чего-то становится нормой, поэтому чувство страха приобретает новые оттенки, например, благоговение. Ужас перед мощью властных структур становится одновременно уважением и преклонением перед государством. Можно даже говорить про восхищение, соседствующее с перманентным страхом. Главный герой произведения эксцентричен, то есть отличается от остальных. Даже склонность к ведению

дневника может стать такой чертой, которая будет выделять человека на фоне общества. Творческий порыв героя становится его особенностью, не вписывающейся в рамки тоталитарного государства. Эксцентричность является основой для противопоставления главного персонажа и рядовых жителей общества. Чаще всего, эта «инаковость» пресекается государством, так как может быть опасной для строя. Тем не менее, главный герой является белой вороной в тоталитарном обществе. А вот, в чём все граждане схожи, так это ритуал. «Там, где царит ритуал, невозможно хаотичное движение личности», – пишет Ланин [1]. Чёткая роль – то, что есть у каждого. Людей можно назвать частью большой машины, винтиками структуры. Все действуют по заданной программе без возможности проявить своё «я». Единственной сферой для самовыражения является интимная, которая часто становится гипертрофированной. Свобода действия напрочь отсутствует, и попытки отказаться от своей роли в гло-

бальном ритуале становятся показателем бунта против системы. Именно такое стремление нарушить программу двигает сюжет антиутопии. Герой становится неработающей шестерёнкой, которая пытается сломать всю машину. Говоря об антиутопии, можно вспомнить наличие несуществующих технологий, преобразование мира, наличие несуществующих городов. Такая фантастичность весьма свойственна жанру, но, в отличие от научной фантастики, «антиутопия рассказывает о куда более реальных и легче угадываемых вещах» [1]. Узнаваемость и предсказуемость являются частью нашего мира, тогда как другие жанры ищут что-то новое, иное, непонятное и загадочное. Некоторые приёмы всё-таки используются, но это не делает жанры тождественными. Наконец пространство в антиутопии тоже отличается от нашего мира. Личные границы стираются, частной собственности не существует, больше не существует интимного пространства, оно представлено иллюзорно в виде комнаты и квартир, которые просматриваются или постоянно сменяются. Внешнее пространство ограничено и принадлежит государству, только оно реально. Это надличностное пространство приобретает сакральность и относится ко всему обществу.

В статье Huai-Hsuan Huang «Distinguishing Patterns of Utopia and Dystopia, East and West (*Различение моделей утопии и антиутопии, Востока и Запада*)» на примере двух произведений представлено сравнение двух традиций антиутопии. Американский фильм и японская манга передают основные черты этого жанра в двух разных культурах. Западная традиция представляет мир произведения как «волны» из утопии и антиутопии, которые чередуются. Первые находятся на гребне, то есть наверху, а потом скатываются в антиутопии, которые внизу. Восточная традиция является «циклом», где всё начинается с одного, а заканчивается другим. Запад говорит о смене состояний, которые имеют отправ-

ную и завершающую точку, а Восток о некоей перерождаемости всего вместе с природой, как в буддизме. Такое разделение связывается с влиянием религиозных убеждений на искусство. Цикличность жизни, инь и янь, перерождение и карма относятся в первую очередь к странам Азии. Однако, несмотря на такие жанровые различия, автор выделяет некие общие признаки антиутопии: «1) установка на будущее; 2) угнетающее или даже тоталитарное общество; 3) ограничение свободы и мысли; 4) дегуманизация; 5) неиндивидуальность; 6) иллюзия того, что антиутопия – это на самом деле совершенный утопический мир» [2]. Первый пункт остаётся не до конца ясным, автор не уточняет, что именно имел в виду. Это может быть ориентир на будущее у государства внутри произведения, которое не опирается на историю и принижается прошлое. А может быть отсутствие такого мира в настоящем и повествование о мире как о чём-то из будущего, до чего ещё могут дожить люди. Данный признак весьма тяжело определить, поэтому его присутствие в анализе будет затруднять работу. Остальные же параметры гораздо проще. Общество является тоталитарным, граждане угнетаются правительством, устанавливается запрет на свободу мысли и действия. Процесс «дегуманизации» выражается либо в доминировании машин, либо в обесчеловечивании личности – люди теряют свою привычную идентичность, также теряется их индивидуальность. Ну и наконец, антиутопия маскируется под идеальный мир. На первый взгляд система может показаться утопичной, но, на самом деле, наличие остальных признаков говорит об обратном.

Как можно было уже понять, существует очень много различных признаков антиутопий, выведенных с помощью разных произведений. Наличие отклонений внутри каждого из них поражает типологизации антиутопий внутри жанра. Работа Antonis Balasopoulos «Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field (*Ан-*

тиутопия и дистопия: переосмысление родового поля») даёт понять, к какой антиутопии или дистопии можно отнести ту или иную историю. Дистопии в данной статье отличаются от антиутопий большей нарративностью и меньшей аргументированностью. Критика в них выражается больше субъективно, а политические взгляды двусмысленны. К антиутопиям относятся сатирические, догматические, критические подгруппы, а к дистопиям трагический провал, авторитарные репрессии, непредвиденную катастрофу и нигилизм. Однако больше всего, учитывая контекст аниме-сериала для анализа, привлекает внимание группа «Pre-emptive anti-Utopias» («Упреждающие антиутопии»). Данный поджанр подразумевают, что продолжительное недовольство существующим устройством может быть опасным для стабильности государства. В таких произведениях утверждается достижение утопии, то есть процветания и стабильности, которую необходимо всеми силами поддерживать. Таким образом, явное или неявное сопротивление режиму является незаконным, так как может привести к разладу в работе системы.

Изучение произведений-антиутопий проходит не только для выявления характерных признаков жанра и анализа мира внутри истории как такового. Чтобы лучше понять способы рассмотрения произведений культуры, демонстрирующих такое устройство социума, стоит обратиться к исследованиям фильмов и книг этого типа и посмотреть на то, как авторы отвечают на вопросы своих исследований на примере тех или иных эпизодов.

Британский телесериал «Чёрное зеркало» является известным примером информационной и технологической антиутопии. Одна из серий картины, которая называется «15 миллионов заслуг» была рассмотрена в эссе Tony McKenna «Behind the Black Mirror: The Limits of Orwellian Dystopia (За черным зеркалом: пределы оруэлловской антиутопии)». В данной ра-

боте проводится аналогия между деятельностью правящих масс будущего и идеями капитализма и консьюмеризма. Можно заметить, как сюжет серии анализируется по различным действиям героев с точки зрения этих теорий. Эпизод завязан на достижении рабочим классом свободы в виде участия в шоу талантов, финалисты которого могут претендовать на «иную» жизнь. Мы видим чёткое разделение на тех, кто обеспечивает благосостояние города, и тех, кто этим пользуется. Вторые используют пропаганду для продвижения идеи стремления к лучшей продуктивности. Данная работа доказывает иллюзорность тех достижений, к которым стремятся люди, а также невозможность изменить систему снизу. Основная масса людей не обладает достаточным интеллектом и душевным развитием, чтобы противиться соблазнам, предлагаемым сверху. Те же, кто выбирается из рядов рабочих, попадают в такую же систему, но на уровень выше. Это подтверждается пересказом того, как главный герой проходит путь от бунта против системы и триумфа живых эмоций к актёрству для камеры и смирением с существующими правилами. Эссе демонстрирует анализ дискурса сериала с помощью истории развития идей потребительства и пропаганды, а также является примером того, как в сюжете сериала можно проанализировать установленные правила существования общества через призму современных научных теорий.

Другим известным визуальным произведением культуры, затрагивающим ужасающие перспективы развития человечества, является фильм «Голодные игры». Диссертация Mary Catherine Miller под названием «Restorying Dystopia: Exploring the Hunger Games Series Through U.S. Cultural Geographies, Identities, and Fan Response (Восстановление антиутопии: изучение сериала «Голодные игры» через культурную географию США, идентичность и реакцию фанатов)» затрагивает больше культурные и географические ас-

пекты, однако продвижение тем неравенства, расизма и изоляции через действия героев обращает внимание на то, как именно фильм может выстраивать свой контент для правильного его восприятия аудиторией. Автор концентрирует своё внимание на том, что между государством Панем и историей США можно провести историко-географическую параллель. Становится ясно, что для понимания всего сюжета, необходимо обладать неким культурным контекстом. Способ проведения аналогии между миром произведения и нашим миром снова помогает понять замысел режиссёра, заложившего в определённые действия героев свою мотивацию. «By focusing on marginalized and silenced voices, these sections illuminate inequities present both in the dystopian world of the Hunger Games series and the contemporary United States (*Сосредоточив внимание на маргинализированных и заглушенных голосах, эти разделы освещают неравенство, присутствующее как в антиутопическом мире сериала «Голодные игры», так и в современных Соединённых Штатах»*) [4]. Это значит, что создатели кинокартины намеренно используют увеличение экранного времени на демонстрацию определённых групп населения, чтобы сфокусировать внимание зрителя на их проблемах. Однако этот способ визуального кодирования невозможно распознать без знаний о подобных конфликтах в самих Соединённых Штатах. Подобные выводы формулируются и о поиске репрезентаций культурных особенностей и идентичности американских граждан в жителях Панема [4]. Работа по анализу сериала подводит нас к необходимому условию для работы с антиутопиями – обладанию информации о контексте создания картины и развития страны-производителя. Как пишет сама автор, «dystopian narratives like the Hunger Game series invite readers to not only imagine difficult futures but also to reflect on power dynamics and inequities in both the past and present (*антиутопические повествования,*

такие как сериал «Голодные игры», предлагают читателям не только представить себе трудное будущее, но и поразмышлять о динамике власти и неравенстве как в прошлом, так и в настоящем») [4]. Данная диссертация доказывает, что проведение аналогий между сюжетом произведения искусства и нашим миром позволяет сформировать представление о замысле авторов и посыле предупреждения антиутопических последствий с учётом исторических фактов.

В противопоставление наличия реальных исторических отсылок в антиутопическом произведении, можно сказать и о распознавании философских идей в нарративе принадлежащего к жанру фильма. Работа Carolina Rueda «Aesthetics of Dystopia: Blindness from Novel to Film (*Эстетика антиутопии: слепота от романа к фильму»*) посвящена экранизации романа Жозе Сарاماго «Слепота». Автор пишет о постапокалиптических признаках мира внутри произведения, но делает больший акцент на поиск метафор. Они раскрываются в речи самих героев, накладываясь на происходящие действия. Сюжет фильма заключается в распространении некой болезни, делающей людей слепыми и порождающей проблемы для людей с ограниченными возможностями. Однако сама идея фильма заключается в аллегории на неспособность людей полностью охватить происходящее вокруг. Цитата одного из героев: «I don't think we did go blind, I think we are blind. Blind but seeing, Blind people who can see, but do not see (*Я не думаю, что мы ослепли, я думаю, что мы слепы. Слепые, но видящие, Слепые люди, которые могут видеть, но не видят»*) [5] – отсылает нас к формулировке «смотреть, но не видеть». Аллегория пещеры Платона как раз повествует об ограниченности людей в своём мировосприятии. Данный анализ антиутопии учит искать как в речи, так и в построении проблематики произведения отсылки на наши собственные проблемы, которые могут быть

связаны с ограничениями функционирования всего общества.

С другой стороны антиутопии рассматривает Dori Griffin в работе «Visualizing Eco-dystopia (Визуализация эко-антиутопии)». Данная статья проводит анализ дизайна обложек к произведениям эко-дистопий, то есть природных катастроф. Здесь появляются новые методы – анализ визуала и категоризация. Автор говорит о создании словаря визуальных тропов, который основан на концептуализации того, как лучше привлечь внимание аудитории к иллюстрируемым проблемам. В пример можно привести образ противогаса, сопровождающий целую группу произведений, связанных с загрязнением воздуха вследствие разного рода техногенных катастроф. Дизайнеры используют устоявшийся образ, который привлечёт внимание и сразу обозначит основную проблему произведения. Такой подход к рассмотрению изобразительного контента отражает один из способов использования семиотики визуальных образов. Создатель дизайна, ориентируясь на ключевые характеристики произведения, комбинирует ряд узнаваемых образов, чтобы создать нужную картинку. Поиск известных тропов в контенте помогает категоризировать его и вывести схожесть с другими подобными антиутопиями.

Наконец Mark A Wood в статье «Algorithmic tyranny: Psycho-Pass, science fiction and the criminological imagination (Алгоритмическая тирания: психопаспорт, научная фантастика и криминологическое воображение)» рассматривает аниме киберпанк аниме «Психопаспорт» как источник для рассмотрения криминологами проблем введения технологий в органы правопорядка. В течение своего анализа, автор приводит примеры ситуаций из сюжета аниме и приводит их толкование с точки зрения криминологии. Он отталкивается от действий и слов персонажей, чтобы сделать вывод о правомерности их действий в рамках события.

Например, существующие в аниме алгоритмы, призванные идентифицировать преступников, определили пострадавшую от нападения женщину как потенциально опасную. Её уровень стресса сильно подскочил, поэтому искусственный интеллект посоветовал нейтрализовать угрозу. Автор статьи говорит о том, что герой-полицейский в данной сцене ставит справедливость выше закона, не повинуюсь рекомендациям. Этот случай ставит под вопрос объективность и нейтральность работы машинного мозга в вынесении приговора. Также данное аниме рекомендуется для просмотра студентов для решения умственных задач, связанных с правильностью выбранного героями поведения. Использование примеров из антиутопии как попытки предупредить подобное будущее является одним из способов анализа жанра.

Все приведённые примеры исследований позволяют сформировать представление о том, как может проводиться анализ антиутопий как в визуальном, так и в нарративном плане. В произведениях могут быть найдены исторические, философские и культурные отсылки на прошлое и настоящее. Такие элементы можно вычленивать благодаря их тождественности с нашим миром. Более того, в антиутопии может содержаться предупреждение или урок на будущее. Сами же произведения можно разложить на отдельные признаки, отнести к категории и найти известные тропы. Всё это закладывает основу понимания сферы анализа в дальнейшем, а также объясняет работу некоторых методов.

Изучение изображения подразумевает под собой некую особенность, связанную со способами его рассмотрения. Раньше визуальная составляющая предполагалась в качестве примера к уже существующей информации, как дополнение к ней. Сейчас же исследования концентрируются на фото и видеопродукции как на отдельном носителе смыслов как таковом. Методы работы с изображением упираются в по-

пытки декодирования заложенных смыслов и попыток определить, который из них является верным: «Images have a multivalent character and a tendency to encourage multiple and sometimes contradictory interpretations (*Образы имеют поливалентный характер и склонны к множественным, а иногда и противоречивым интерпретациям*)» [6]. Всё это приводит к попыткам унифицировать некоторые образы, которые используют создатели контента. На примере рассмотрения эко-дистопий можно заметить, что интерпретация образов с обложек упрощается благодаря использованию общепринятых элементов демонстрации проблемы. Такой метод подтверждает тезис, что, «for the most part, where image makers need to get a specific idea across, they will rely on established connotators which they feel confident their target audiences will understand (*по большей части, когда создателям изображений нужно донести конкретную идею, они будут полагаться на устоявшиеся коннотации, которые, как они уверены, поймет их целевая аудитория*)» [3]. Чем абстрактнее изображение, тем свободнее интерпретация. Отсутствие конкретики порождает многочисленные вариации понимания картины. Именно из-за этого в первую очередь рекламодатели стараются надавить на нужные точки с помощью образов, которые будут максимально простыми для воспри-

ятия. Поиск таких тропов и элементов отражает метод работы с визуальным контентом. Кроме того, для распознавания этих составляющих необходимо знать контекст создания и распространения информации. Допустим, портрет человека в литературном журнале и в объявлении розыска будет носить разную коннотацию, даже учитывая, что это может быть одна и та же фотография. Следовательно, контекст в первую очередь определяет границы возможных коннотаций, а дальше их детальное понимание помогают распознать общеизвестные тропы.

Библиографический список

1. Ланин Б. А. Анатомия литературной антиутопии // *Общественные науки и современность*. 1993. № 5.
2. Huang, H. (2017). Distinguishing patterns of utopia and dystopia, east and west, 36–37.
3. Kidd, J. (2016). *Representation*. Routledge, 27.
4. Miller, M. C. (2017). *Restorying dystopia: Exploring the hunger games series through U.S. cultural geographies, identities, and fan response* (Doctoral dissertation). The Ohio State University, 20.
5. Rueda, C. (2015). Aesthetics of dystopia: Blindness from novel to film. *World Literature Today*, 89(3), 14.
6. Traue, B., Blanc, M., & Cambre, C. (2019). Visibilities and Visual Discourses: Rethinking the Social With the Image. *Qualitative Inquiry*, 25(4), 328.

© Дорошина Е. Б., 2022.