

УДК 821.111(73)

UDC 821.111(73)

АКСИОЛОГИЯ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИХ СООБЩЕСТВ В РОМАНЕ Д. БРИНА «ПОЧТАЛЬОН» И КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ «FALLOUT: NEW VEGAS»

AXIOLOGY OF POST-APOCALYPTIC COMMUNITIES IN THE NOVEL BY D. BRIN “THE POSTMAN” AND COMPUTER VIDEOGAME “FALLOUT: NEW VEGAS”

В. Н. Конникова,
*аспирант кафедры зарубежной
литературы БГУ*

V. Konnikova,
*Postgraduate Student of the Department
of Foreign Literature, BSU*

Поступила в редакцию 14.01.22.

Received on 14.01.22.

В данной статье рассматриваются идеи и идеалы, формирующие аксиологическую основу формирования постапокалиптических сообществ во вселенных «Почтальона» Д. Брина и компьютерной игре «Fallout: New Vegas». Аксиология этих двух произведений сравнивается и противопоставляется друг другу с целью выявления контраста или параллелизма наполнения и контекста определенных идей и идеалов. Точные параллели и ложные эквиваленты отслеживаются и анализируются. Делается вывод касательно идей и соответствующих им идеалов, изображенных в произведениях.

Ключевые слова: аксиология, аксиологическая основа, постапокалиптические произведения, атомпанк, идеи и идеалы.

This article considers the ideas and ideals forming the axiological basis of forming post-apocalyptic communities in the universes of “The Postman” by D. Brin and computer videogame “Fallout: New Vegas”. The axiology of these two works is compared and contrasted to each other for the purpose of revealing the contrast or parallelism of content and context of certain ideas and ideals. Accurate parallels and false equivalents are traced and analyzed. A conclusion is made about the ideas and corresponding ideals depicted in the works.

Keywords: axiology, axiological basis, post-apocalyptic works, atompunk, ideas and ideals.

Введение

В настоящее время, если рассматривать популярность постапокалиптических медиа, идея выживания в мире, оставшемся после конца света, вызванного теми или иными причинами, все еще пробуждает столь же высокий интерес, как и в период «холодной войны» и гонки ядерных вооружений. Научная фантастика предоставляет авторам возможность дискуссии о том, как именно конец света наступит, что приведет к нему и, что не менее важно, как человечество будет выживать и восстанавливаться после него. Атомпанк – один из поджанров научной фантастики, который часто рассматривает, как человечество специфически атомного века (или общества, вдохновлённого им) пережило бы апокалипсис, вызванный ядерной войной и ее последствиями.

Данная работа исследует одно текстовое и одно кибертекстовое произведение, которые можно отнести к атомпанку по сюжетным элементам и элементам созданных авторами вселенных. Цель – выявить основные идеи и идеалы, вокруг которых в данных вселенных образуются сообщества, и проанализировать параллели и контрасты между их воплощениями в обоих произведениях.

Основная часть

Согласно определению Е. Н. Ковтуна, к «собственно фантастике» относятся «произведения, строящиеся на основе фантастиче-

ской посылки» [1, с. 71]. Научная фантастика при этом «претендует на принципиальную объяснимость и логическую мотивацию своего присутствия в тексте» [1, с. 71].

Становление жанра невозможно отделить от стремительного развития уровня научного познания в период XIX–XX веков. Научная фантастика сохранила связь с состоянием научной мысли и на момент открытия радиоактивности. З. Франич указывает на Г. Уэллса как первого фантаста, использовавшего ее в своих работах: «В 1896 году Герберт Джордж Уэллс... использовал «рентгеновские вибрации» как логическое объяснение достижения невидимости»; «в 1914 году... [им] впервые был употреблен термин «атомная бомба»» [2, р. 14] (здесь и далее: иноязычные источники даны в переводе автора). З. Франич прослеживает изображение атомной энергии в научной фантастике и условно разделяет его на 7 категорий: созданные до разработки и использования ядерного оружия; постапокалиптические миры и ядерный холокост; антиядерная тематика и архетипические страхи; политика и теории заговора; монстры и супергерои; сумасшедшие ученые; победа разума и технологический оптимизм [2, р. 15]. Он относит вторую категорию к сфере интереса киберпанка.

Будучи более новым, менее распространенным и вторичным относительно киберпанка понятием, атомпанк не имеет строгого определения. Этимология здесь заимствована от кибер-

панка, где часть «панк» изначально означала ассоциацию с панк-музыкой, а часть «кибер» была взята от названия дисциплины кибернетики [3]. Словарь Merriam-Webster определяет киберпанк как «научную фантастику, описывающую урбанистическое общество будущего, в котором доминируют компьютерные технологии» [3]. По аналогии, атомпанк можно определить как научную фантастику, описывающую общество, вдохновленное «атомным веком», в котором доминируют ядерные технологии.

Отсутствие единого определения привело к тому, что атомпанк чаще описывается через присущие ему эстетические и содержательные элементы. Произведения атомпанка черпают вдохновение в основном из 1950–60-х годов, но в разных источниках можно найти указания на даты от 1945 до 1980-х гг.

В США, «в большинстве случаев, сюжеты атомпанка происходят во время альтернативной версии «холодной войны»» [4]. Из этого следует атмосфера постоянной угрозы ядерной войны, пропаганды, страха перед «красной угрозой». Ей противопоставляется высокий уровень развития ядерных технологий. Часто действие происходит полностью или частично после ядерного апокалипсиса. Атомпанк может покрывать 5 из 7 категорий Франича: постапокалиптические миры и ядерный холокост; антиядерная тематика и архетипические страхи; политика и теории заговора; монстры и супергерои; сумасшедшие ученые.

Мир, переживший ядерную катастрофу, особенно часто рассматривается в рамках того, как человечество восстанавливается после нее. В связи с этим фокус останавливается на одном или нескольких сообществах выживших (и/или их потомков), и разных подходах к выживанию, к которым они обратились. Говоря «сообщество», автор стремится как можно точнее передать смысл англоязычного «community»: группа людей, объединенных географическим положением и / или некими общими характеристиками. В ситуации выживания, разрозненность и обычно малый размер групп не позволяет говорить об обществе, а термин «община» часто имеет религиозную коннотацию. Термин «сообщество», таким образом, показался автору наиболее подходящим.

Необходимо упомянуть неизбежные различия между ценностями современного обыденного мира и мира постапокалиптического, особенно в произведениях атомпанка. «Храбрость бесполезна даже для сохранения собственной жизни. Никакое количество лояльности, целеустремленности, самопожертвования или героизма... не отклонит запущенную межконтинентальную боеголовку... Надежда на победу... отсутствует» [5, Chapter One]. Ситуация выживания также диктует свои правила: ограниченные ресурсы приводят к тому, что собственные интересы могут стать

более важными, чем общие. Но несмотря на подобный фон во многих произведениях атомпанка, авторы рассматривают, что может *объединить* людей в сообществе.

В романе Д. Бриана «Почтальон» титулярный герой становится носителем одной из подобных объединяющих идей. Когда Гордон Кранц находит почтовый джип и его погибшего водителя-почтальона, он вспоминает о рутинной размеренной жизни до конца света [6, р. 24]. Гордон обнаруживает, что почтальон продолжал свою работу и после войны и погиб, защищая свой груз [6, р. 29]. Главный герой решает почтить память покойного погребением, но забирает его униформу для собственного тепла, и сумку с письмами – с изначальной идеей использовать их оборотные стороны для дневника. Их наличие приводит к тому, что он воспринимается как почтальон, что поначалу его раздосадовало [6, р. 34, 38], но видя реакции людей и их стремление связаться с иными поселениями через письма [6, р. 42], он принял свою новую роль. Через установление Гордоном почтовых связей между поселениями, они оказались объединены в географически рассредоточенное сообщество, сплоченное идеей Почтальона, посланника сфабрикованных «Восстановленных Соединенных Штатов». Эта идея совместила в себе ностальгию по прежней размеренной жизни и надежду на достижение лучшего будущего и возвращение к «цивилизованным» временам через поддержание контакта между поселениями.

Иным сообществом в романе «Почтальон» является управляемая «Слугами Циклопа» долина Уилламетт. Образ и идея Циклопа и ученых, окружающих его, может на первый взгляд показаться проявлением распространенного в научной фантастике приема: «развитые технологии <...> играют важную роль в теме возрождения знания после падения цивилизации... Обычно ученые изображаются как героические фигуры, борющиеся за воссоздание цивилизации... в мире преубеждений и предрассудков» [5, Chapter Four]. По убеждению автора данной статьи, то, что Циклоп на момент повествования «Почтальона» более не функционирует и является иллюзией, воссозданной учеными [6, р. 108, 118], не преуменьшает его значения как идеи, вокруг которой формируется сообщество. С одной стороны, это можно интерпретировать как достаточный уровень знания для имитации присутствия функционирующего суперкомпьютера. С другой – «Слуги Циклопа» находят его идею необходимой для сохранения надежды сообщества: «Они верят в беспристрастность компьютера, где бы они никогда не поверили живому человеку» [6, р. 109]. Таким образом, образовавшееся здесь сообщество было привлечено идеями выжившей науки прошлого, которая

несет надежду на восстановление цивилизации, а также сохранившихся технологий довоенного мира, используемых для достижения этой цели.

Необходимо отметить сходство идей, лежащих в основе данных двух сообществ. Они объединены идеей фрагментов из довоенного прошлого как источника комфорта и надежды на лучшее будущее, и способны сотрудничать при необходимости противостояния общему противнику [6, р. 127]. Идеи и идеалы этих двух сообществ не противоречат друг другу и могут сосуществовать и взаимодействовать, что прослеживается в их фактическом объединении в конце романа, образовавшем суверенный Штат Орегон [6, р. 199].

Двум этим сообществам с идеями, которые можно классифицировать как созидательные и направленные на общее благо, остро противопоставляются холнисты – милитаристский культ «выживальщиков», следующих доктрине Натана Холна. Гордон относит их к «худшим» из «антисоциальных параноиков, помешанных на оружии» [6, р. 78]. Холнизм был контр-культурой, популярной среди «выживальщиков», но после атомной войны данная идеология сделала их главной угрозой для прочих выживших. Цена каждому определяется по уровню силы или угрозы, а также по готовности следовать предписаниям Холна. Например, генерал армии холнистов говорит Гордону: «Ты вполне силен, и из тебя бы получился хороший вассал. Но ты весь пропитан виной и прочим «цивилизованным» ядом» [6, р. 165]. Их отношение к физической силе демонстрирует следующая цитата: «Это была сила, на которую он мог и не надеяться... По религии Безоара, эти люди должны были быть выше него» [6, р. 166]. Вместо сотрудничества ради будущего цивилизации, холнисты верят во власть силы и установление иерархии согласно силе же. Их идеалы деструктивны для возможного прогресса общества, и их приход означает порабощение мирного населения и уничтожение всего, что они не могут использовать для собственного блага. Победа объединенных усилий сообществ, целью которых является сохранение и восстановление цивилизации, дополнительно демонстрирует уязвимость данной «философии эго» [6, р. 157].

Для сравнения и противопоставления аксиологических предпосылок роману «Почтальон» автором была выбрана *Fallout New Vegas* [7]. Данное произведение является кибертекстом: оно представлено компьютерными средствами и для ознакомления с ним необходимо нетривиальное усилие. В предыдущих исследованиях автора статьи в кибертекстах были выделены литературные компоненты, характерные для компьютерных игр. В случае *Fallout New Vegas*, для

данной статьи могут быть полезны диалоги и сюжет, но поскольку сюжет здесь не представлен в форме эксплицитного текста и может меняться в зависимости от выбора игрока, точные цитаты могут быть приведены только из диалогов. Необходимо уточнить, что в связи с особенностями компьютерных игр как формы повествования, определенные сложности возникают с указанием места цитирования. В связи с этим автору кажется целесообразным прибегнуть к использованию указаний персонажей как источников фрагментов диалога.

Главным героем и персонажем, которым управляет игрок, является Курьер, в момент зачина игры работавший на Мохавский экспресс. Игроку дана свобода создавать настоящее и будущее своего персонажа – в связи с этим, большой интерес представляет то, что о его прошлом говорит дополнение *Lonesome Road*. В его пределах основным контрастом Шестому Курьеру служит бывший коллега, известный под именем Улисс. Он говорит Курьеру о том, что маршрут того вначале положил начало поселениям в Разломе, а затем послужил их концу. Это указывает на то, что в *New Vegas* Курьер также является воплощением идеи связи между поселениями как ядра формирования сообществ, но здесь он же способен и разрушить зарождающуюся цивилизацию. Улисс же воплощает идею важности сохранения истории прошлого для достижения лучшего будущего. Он несет довоенный американский флаг на спине и задает вопрос: «Кто ты, если не знаешь своей истории?». История воспринимается им как источник знания о предыдущих ошибках, уроков о том, что дало форму цивилизации и что разрушило ее. Игрок может убедить Улисса к сотрудничеству, что показывает, что два курьера способны достичь взаимопонимания. Но здесь только идея, воплощенная в Шестом Курьере, стала источником формирования сообщества.

Говоря о присутствии в игре эквивалентов Циклопа и Слуг Циклопа, необходимо прежде всего упомянуть два «ложных эквивалента». По форме им соответствуют ученые Большой Горы из дополнения *Old World Blues*, мозг которых был перенесен в роботизированные оболочки, и Роберт Хаус, довоенный технический гений и магнат, открывший способ сохранения собственной жизни в течение 2 столетий, и говорящий с игроком через использование компьютеров.

В первом случае, ученые не стремятся ни создать сообщества, ни использовать довоенные технологии и новые изобретения для восстановления цивилизации. Они скорее соответствуют стереотипу «сумасшедших ученых», одержимых наукой ради науки и тестами ради тестов («HERE, WE TEST AND TEST AND

TEST SOME MORE, IN THE NAME OF... SCIENCE», Доктор Клейн; «...but the true test was SCIENCE on unsuspecting AMERICANS», Доктор Бороус). Игрок может убедить ученых направить свои эксперименты в более созидательное русло, но сами они никогда не рассматривали мир за пределами Большой Горы иначе, чем новую потенциальную арену для экспериментов.

Роберт Хаус в период событий игры является единоличным хозяином Стрипа Нью-Вегаса. Его план включает возрождение капитализма с ним как единоличным авторитарным правителем Вегаса и Мохаве. Говоря с Курьером, он постоянно использует тон и термины, свойственные бизнесмену: «предприятие», «контракт», «рабочая сила». Им движет капиталистическая идея выгоды. Он является воплощением выжившего прошлого и высокого уровня развития технологий – но его идея не учитывает интересы населения и зависит от выполнения его многокомпонентного плана, а также от его возможности поддерживать собственную жизнь и благополучие в дальнейшем. Монополия на технологии, Стрип и дамбу Гувера служит для Хауса рычагами ведения переговоров для взаимовыгодного сотрудничества.

По наполнению, но не по форме, Слугам Циклопа наиболее соответствуют «Последователи Апокалипсиса». Они стремятся «восстановить Пустошь и предоставить образование ее обитателям», чего они надеются достичь через распространение своего знания и ресурсов. Они объясняют, что ими движет забота о людях и желание сделать все для помощи им (о чем говорит Джули Фаркас в Старом мормонском форте). Большинство Последователей, которых встречает игрок, – исследователи и медики, но также упоминаются миссионеры и переводчики, работающие с удаленными послевоенными племенами. Им удалось основать по крайней мере одно высшее учебное заведение, Медицинский университет Могильника (его упоминает доктор Уса-наги из медицинской клиники Нью-Вегаса). Последователи обладают обширной библиотекой и техническим знанием во многих областях, и стремятся к расширению обеих сфер. Таким образом, они разделяют веру в силу научного знания и его роли в восстановлении цивилизации, присущую Слугам Циклопа.

На противоположном конце спектра от пацифистски настроенных Последователей Апокалипсиса лежит Легион Цезаря: милитаризованное общество со строгой иерархией, вдохновленное легионами Древнего Рима,

стремящееся к завоеванию как можно большего количества племен и полезных земель. Создатель и диктатор данного сообщества объясняет, что модель Римской империи оказалась ему привлекательной для использования из-за ее чуждости постапокалиптическому миру, и он был вдохновлен не только эстетикой, но и тем, насколько военизирован был Рим, и тем, как он интегрировал завоеванные культуры. Его идеальное общество – «националистская, империалистская, тоталитарная, однородная культура, которая уничтожает идентичность любой завоеванной группы». Своим презрением к тем, кто «ниже» его, Цезарь особенно близок к холнистам. Идея, создавшая Легион, – власть силы, как физической, так и умственной, которая оправдывает порабощение «слабых». Легион Цезаря, помимо этого, всецело полагается на гений своего основателя. Как говорит об этом его бывший Легат, «Я никогда не встречал никого, кто мог бы занять его место. <...> Легион умрет с Цезарем». Данная зависимость от одного уникального человека, как и в случае с планами Мистера Хауса, является слабостью Легиона.

Заключение

Проанализировав данные произведения, мы обнаружили следующие идеи и идеалы, под влиянием которых образовались сообщества: 1) связь между поселениями как источник единения и надежды; 2) сохранившиеся элементы прошлого как источник комфорта и веры в возможность восстановления мира; 3) развитые технологии мира до ядерной войны как источник уверенности в завтрашнем дне и надежды на лучшее; 4) технологии, используемые на благо человечества, как способ улучшения всеобщего благосостояния; 5) доминирующая сила как источник и доказательство власти; 6) капитализм как способ формирования взаимовыгодных отношений. В контексте произведений, последние две идеи были охарактеризованы как неспособные привести к процветанию в обществе.

Между двумя произведениями можно провести параллели в образах Гордона-почтальона и Курьера, Слуг Циклопа и Последователей Апокалипсиса, холнистов и Легиона Цезаря через идеи и связанные с ними идеалы 1, 4 и 5 соответственно. При этом Мистер Хаус воплощает сохранившийся элемент прошлого и развитые технологии до ядерной войны, как и Циклоп, но контрастирует с ним в содержании: для него первоначальны идея и идеал 6, и его присутствие служит в большей мере источником дискомфорта для жителей Мохавской пустоши.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ковтун, Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века / Е. Н. Ковтун – М. : Высшая школа, 2008. – 484 с.

REFERENCES

1. Kovtun, E. N. Hudozhestvennyj vymysel v literature HH veka / E. N. Kovtun – M. : Vysshaya shkola, 2008. – 484 s.

2. *Franić, Z.* Radioaktivnost i nuklearna tematika u znanstvenoj fantastici. / Z. Franić // Proceedings of 7th Symposium of the Croatian Radiation Protection Association [Electronic resource]. – Opatija : Radiation Protection Association (Croatia), 2008. – P. 13-22. – Date of access: 05/01/2022. – Mode of access: https://inis.iaea.org/search/search.aspx?orig_q=RN:39123055
3. Cyberpunk // Merriam-Webster.com Dictionary [Electronic resource]. – Merriam-Webster. – Date of access: 05/01/2022. – Mode of access: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberpunk>
4. *Kato, S.* What Is Atompunk? / S. Kato // Stephanie Kato – Blog [Electronic resource]. – Date of access: 05/01/2022. – Mode of access: <http://www.stephaniekatoauthor.com/blog/what-is-atompunk>
5. *Brians, P.* Nuclear Holocausts: Atomic War in Fiction / P. Brians // The Web Site of Prof. Paul Brians [Electronic resource]. – Date of access: 05/01/2022/. – Mode of access: <https://brians.wsu.edu/2016/11/16/nuclear-holocausts-atomic-war-in-fiction/>
6. *Brin, D.* The Postman / D. Brin – New York : Bantam Books, 1985. – 294 p.
7. *Gonzalez, J.* Fallout: New Vegas / J. Gonzalez, J. Sawyer. – Rockville, MD : Bethesda Softworks, 2010.

2. *Franić, Z.* Radioaktivnost i nuklearna tematika u znanstvenoj fantastici. / Z. Franić // Proceedings of 7th Symposium of the Croatian Radiation Protection Association [Electronic resource]. – Opatija : Radiation Protection Association (Croatia), 2008. – P. 13-22. – Date of access: 05/01/2022. – Mode of access: https://inis.iaea.org/search/search.aspx?orig_q=RN:39123055
3. Cyberpunk // Merriam-Webster.com Dictionary [Electronic resource]. – Merriam-Webster. – Date of access: 05/01/2022. – Mode of access: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberpunk>
4. *Kato, S.* What Is Atompunk? / S. Kato // Stephanie Kato – Blog [Electronic resource]. – Date of access: 05/01/2022. – Mode of access: <http://www.stephaniekatoauthor.com/blog/what-is-atompunk>
5. *Brians, P.* Nuclear Holocausts: Atomic War in Fiction / P. Brians // The Web Site of Prof. Paul Brians [Electronic resource]. – Date of access: 05/01/2022/. – Mode of access: <https://brians.wsu.edu/2016/11/16/nuclear-holocausts-atomic-war-in-fiction/>
6. *Brin, D.* The Postman / D. Brin – New York : Bantam Books, 1985. – 294 p.
7. *Gonzalez, J.* Fallout: New Vegas / J. Gonzalez, J. Sawyer. – Rockville, MD : Bethesda Softworks, 2010.