

DOI: 10.15643/libartrus-2015.6.4

Отличительные черты молодежной антиутопии как жанра художественной литературы (на примере трилогии С. Коллинз «The Hunger Games»)

© И. В. Игнатова

*Тульский государственный педагогический университет
Россия, 300026 г. Тула, Проспект Ленина, 126.*

Email: irene16@yandex.ru

В статье описываются содержательные характеристики современных англоязычных произведений жанра молодежной антиутопии, отличающие данную жанровую разновидность от художественной литературы других жанров. На основе анализа языковых средств, создающих картину вымышленного мира произведения-антиутопии, было выделено 15 дифференциальных признаков, при этом некоторые из них универсальны для всех художественных произведений-антиутопий, другие же, связанные с самоопределением личности подростка по мере взросления и снятием психологического противопоставления себя как миру детей, так и миру взрослых, типичны именно для молодежной антиутопии.

Ключевые слова: антиутопия, признак, молодежная антиутопия, трилогия, жанр.

Романы-антиутопии переживают период повышенной популярности у читательской аудитории молодого возраста [1], что, вероятно, объясняется как всегда актуальной для мирового сообщества проблематикой (война, мир, жизнь людей после/во время катастрофы, попытки выйти из сложившегося кризиса, социальный и политический уклад общества, власть и т.д.), так и популяризацией целого ряда произведений за счет их экранизации и создания на основе некоторых из них компьютерных игр (трилогии The Hunger Games (С. Коллинз), The Maze Runner (Дж. Дэшнер), Divergent (В. Пот), Delirium (Л. Оливер), The Giver (Л. Лоури) и т.д.).

Стойкий исследовательский интерес к жанру литературной антиутопии проявляется в многократных попытках разработки универсального определения понятия «антиутопия», классификации поджанров антиутопии, а также в выявлении основных черт и признаков антиутопии, как содержательного, так и структурно-композиционного и языкового характера. Существует довольно большое количество определений понятия «антиутопия» и как литературного жанра, и как философской идеи, причем необходимо отметить некоторое сближение трактовок в рамках этих двух направлений исследования. Антиутопия может определяться как «перевернутая утопия» [2, с. 5], «антижанр», «жанр, иронически переосмысливающий ценностные ориентации литературной утопии» [3], «демонстрация практической реализации утопических проектов» [4, с. 140], «антипроект будущего устройства» [5, с. 6] и т.д. Наиболее полным определением антиутопии в современном литературоведении представляется определение, предложенное С.Г. Шишкиной, разработанное на основе анализа типичных черт жанра и его взаимосвязи с жанром утопии: «антиутопия – интертекстуальный литературный жанр, дискурс которого отличается своеобразно смоделированным хронотопом и направлен

на выяснение соотношений внутри триады «человек – цивилизация – общество» с отрицанием возможности реализации утопических идеалов при условии нарушения баланса и гармонии между социумом и его нравственным наполнением» [6]. Тем не менее, единой, унифицированной научной трактовки понятия «антиутопия» до настоящего момента не выработано, что проявляется уже в наличии альтернативных терминов – дистопия, какотопия, квазиутопия, негативная утопия, амбиутопия, некоторые из которых послужили названиями поджанров антиутопии в ряде классификаций [6–8]. В западной лингвистике наиболее частотным термином для обозначения жанра является «дистопия» (*dystopia*).

Еще меньше определенности в разработке понятия молодежной антиутопии. Даже сам термин «молодежная антиутопия» (англоязычный термин – *young adult dystopian fiction*) не является общепризнанным и устоявшимся, а используется, преимущественно, для каталогизации книг в он-лайн библиотеках. В основном, этот термин применяется для обозначения книг для подростковой аудитории (12-18 лет), хотя некоторые библиотеки расширяют возрастной диапазон читателя данного жанра до 21 года: *Young-adult fiction (YA) is fiction written for, published for, or marketed to adolescents and young adults, roughly ages 13 to 21* [9], отмечая при этом тот факт, что и большинство взрослых людей с интересом читают такие книги. Характерными темами, привлекающими молодого читателя к жанру антиутопии, по мнению составителей подобных библиотек, являются распад общечеловеческих ценностей, несправедливая социальная иерархия, угнетение и террор, проблемы самоопределения личности, мужество, выживание и любовь. Все эти проблемы затрагиваются в изучаемой трилогии С. Коллинз «Голодные игры» [10–12].

«Голодные игры» – это роман-антиутопия, который повествует об устройстве мира после глобальных катастроф природного, а затем и социального характера. В тоталитарном государстве Панем существует традиция, заложенная как напоминание о том, что будет с теми, кто восстает против власти: каждый год 12 дистриктов, в прошлом потерпевших поражение в восстании против Капитолия, отправляют юношу и девушку на своего рода гладиаторские бои, носящие название «Голодные игры». Подростки сражаются до последнего оставшегося в живых: «*Winning means fame and fortune. Losing means certain death*». Игры проводятся в форме реалити-шоу, просмотр которого является обязательным для всего населения страны. Несмотря на чудовищность происходящего на специально созданной организаторами игр арене, население должно воспринимать Голодные игры как веселое спортивное соревнование: «*To make it humiliating as well as torturous, the Capitol requires us to treat the Hunger Games as a festivity, a sporting event*».

Выбор названия государства Панем (*Panem*) неслучаен, т.к. С. Коллинз использовала часть устойчивого латинского словосочетания *panem et circenses* («Хлеба и зрелищ!»). Правительство сделало голод своим оружием против бедного населения страны (*Taking the kids from our districts, forcing them to kill one another while we watch – this is the Capitol's way of reminding us how totally we are at their mercy*), а зрелища – способом управления пресыщенной столичной элитой (*The audience expects a show. The Capitol audience is hysterical, besotted with happiness. The audience eats that up*). Голодные игры – это повод наказать и развлечь, только эти слова относятся к разным слоям общества: в то время как кто-то из трибутов гибнет на арене, элита с удовольствием наблюдает за кровавыми сценами со своих экранов, делает ставки на победителя. Для них это шоу, прихоть, возможность отвлечься от

прившихся условий шикарной жизни, а значит, не задумываться над вопросами устройства государства, не видеть его несправедливости.

Но система рушится, когда главная героиня Кэтнисс Эвердин становится добровольной участницей Игр и непреднамеренно меняет не только правила игры, но и сознание людей по ту сторону экранов (*...how unjust the whole thing is, the Hunger Games*). Именно она, испытавшая горечь потери близких, голод и суровые условия жизни бедняцких дистриктов, становится символом надежды и веры в справедливость (*Am I unwittingly the face of the hoped-for rebellion?*).

Обратимся далее к анализу типичных признаков антиутопического художественного произведения для молодежной аудитории. Часть характеристик, представленных ниже, описана в исследовании Л. М. Юрьевой [13], проведенном на материале русскоязычных антиутопий, другие же являются результатом нашего анализа молодежных трилогий-антиутопий и сопровождаются примерами из произведения С. Коллинз «Голодные игры».

1. Пространство антиутопии – государство с тоталитарной системой управления.

Существует мнение, что антиутопия появляется в момент зарождения государства как формы политического и социального устройства общества, т.к. государство как способ подчинения индивида не может не вызывать некоторых настроений отторжения и критики существующей власти, особенно в условиях тоталитаризма. Утопический идеал государства, как правило, реализуется за счет жесткого подавления инакомыслия граждан. Вероятно поэтому некоторые определения антиутопии как литературного жанра, направленного на развенчание утопии, содержат ссылки на типичность тотального контроля и наличие жесткой государственной власти в пространстве вымышленного мира: «...в качестве первого и главного признака (антиутопии) всегда называется существование государства с тоталитарной системой управления» [8], «антиутопию можно определить как жанр, содержанием которого является изображение реализованного насильственным путем идеала, <...> описание несправедливого общества, где прогресс становится орудием принуждения и борьбы со всяким проявлением инакомыслия» [14, с. 25].

Государство Панем, описываемое в трилогии «Голодные игры», относится к типу государств с жесткой тоталитарной системой управления, выработанной после серии природных катастроф на североамериканском континенте и последовавшей за ними кровопролитной войной, а позднее и восстанием против узурпировавшего власть и ресурсы Капитолия: *Panem, the country that rose up out of the ashes of a place that was once called North America. <...> the disasters, the droughts, the storms, the fires, the encroaching seas that swallowed up so much of the land, the brutal war for what little sustenance remained. The result was Panem, a shining Capitol ringed by thirteen districts... Then came the Dark Days, the uprising of the districts against the Capitol. Twelve were defeated, the thirteenth obliterated.* Данная система государственного устройства претендует на звание стабильной на момент начала повествования в трилогии.

Власть в лице президента-тирана (*President Snow is all-powerful*) контролирует все в жизни населения: рождение, любовь, смерть, работу, питание, развлечения, общение, перемещение и т.д. Все, что является хотя бы намеком на свободомыслие, запрещено: *If you lift a finger, we will destroy every last one of you; The boldest form of dissent they can manage. Silence.*

Жизнь человека во всех ее аспектах жестко регламентируется и ритуализируется не только посредством прямого физического воздействия, но и через насаждение определенной

идеологии и мировоззрения, причем грубое физическое воздействие используется, преимущественно, по отношению к бедному, голодающему населению дистриктов (*Attendance is mandatory unless you are on death's door. If not, you'll be imprisoned*), а идеология общества потребления, транслируемая средствами массовой информации, программирует богатых жителей на бездумное следование модным тенденциям столичного общества (*a television screen at the far end of the room that airs the Capitol broadcast around the clock; the mixture of propaganda and displays of the Capitol's power; an attempt to stay abreast of the capricious fashion trends of the Capitol*). Все это ограничивает даже потенциальную возможность развития личности человека, как в среде бедняков, так и в среде богачей: умы первых заняты изобретением способов выживания в ужасных условиях, вторых – погоней за новомодными вещами, зрелищами, развлечениями и украшательством собственного тела.

2. Территория нового государства отгорожена огромной стеной от всего окружающего мира.

Л. М. Юрьева указывает в предлагаемой ею характеристике жанра, что в большинстве художественных произведений-антиутопий место действия географически замкнуто: оно представляет собой живущее по своим законам пространство (часто – реальную страну или ее часть), отделенное от всего остального мира какой-либо оградой (стеной, земляным валом, океаном, дикими лесами, горами, забором, колючей проволокой и т.д.), при этом существование остального мира остается за пределами нарратива. Так, вымышленный мир изучаемой трилогии существует на территории Северной Америки, со столицей в районе Скалистых гор. Ограничение пространства организовано при помощи ограждения каждого дистрикта – высокого забора из колючей проволоки, находящегося под напряжением: *Separating the Meadow from the woods, in fact enclosing all of District 12, is a high chain-link fence topped with barbed-wire loops. <...> it's supposed to be electrified twenty-four hours a day*, а также незаселенными дикими землями. Что находится за пределами дистриктов, никто не знает: *District 12 is pretty much the end of the line. Beyond us, there's only wilderness*. Кроме того, автор описывает многочисленные способы слежки за населением: постоянный военный контингент в дистриктах (*peacekeepers*), видеонаблюдение (*cameras, television*), доносители (*informers*), генетически модифицированные животные (*Capitol's muttations, not natural-born animals: mutts*), птицы (*jabberjays*) и насекомые (*tracker-jackers*). Подобные ограниченность и «просматриваемость» пространства, его относительно небольшие размеры позволяют власти видеть каждое движение героев, лишают их возможности что-либо изменить в системе: *Even here, even in the middle of nowhere, you worry someone might overhear you*. «Клетка» ограниченного пространства и невозможность укрыться от всевидящего ока Капитолия способствуют пробуждению в человеке животных инстинктов самосохранения, что ведет к полному подчинению жителей дистриктов власти Капитолия, нивелированию их личности: *Some deep-rooted animal desire for survival; ...crowds have the weary-cattle feel*.

3. Для вымышленного мира антиутопии характерно чувство страха.

Сущность антиутопии состоит в доведении до логического конца какой-либо тенденции в развитии современного общества. Описываемый возможный мир призван вызывать отвращение и отпугивать, что объясняет эмотив страха, присутствующий в текстах литературных антиутопий. В изучаемой трилогии это страх за жизнь близких, страх физической и моральной боли, голода, неизвестности, страх, нагнетаемый ареной, страх, насаждаемый в обществе

Капитолийской властью: *Nightmarish visions of losing those I love; fear lives in your brain; fear of hunger*. Страх, как одна из базовых эмоций, побуждает главного героя бороться с системой.

4. Вымышленный мир антиутопии использует результаты научно-технического прогресса.

Для произведений жанра антиутопии характерно сближение с научной фантастикой как одним из его источников, поэтому описание всевозможных изобретений типично для антиутопий. Как правило, речь идет о продуктах генной инженерии (jabberjays, mutts, tracker-jackers), эффективных лекарствах и сыворотках (ointment, serum), транспортных средствах (hovercraft), средствах массовой информации (screen), связи (communicuff) и видеонаблюдения (tracker, camera, surveillance, monitor). Для молодежных антиутопий характерно построение поведенческого, психофизического, социального, медицинского, политического и т.д. эксперимента в какой-либо форме над бесправным населением государства или его частью, чем и обусловлена необходимость видеоконтроля. В «Голодных играх» это специально конструируемая для каждой игры арена, а также система ловушек в самом Капитолии, построенная с целью предотвращения вооруженного захвата столицы.

5. Порабощение человека подчеркивает абсурд ситуации.

Данный признак, выделенный Л. М. Юрьевой, в описываемой трилогии носит характер практически полного отказа от проявлений индивидуальности. Упоминаются лишь наиболее яркие детали внешности или одежды, отличающие, в силу необходимости, одного от другого. Человек теряет личностные черты, становится неотъемлемой частью механизма тоталитарного государства. Каждый из персонажей, проживающих на территории Панема, является своеобразным рабом для правителей страны. Жители страны воспринимаются как безликая масса: кричаще-яркая в Капитолии (*the oddly dressed people with bizarre hair and painted faces who have never missed a meal. All the colors seem artificial, the pinks too deep, the greens too bright, the yellows painful to the eyes*) и серая – в Дистриктах (*Men and women with hunched shoulders, swollen knuckles, many who have long since stopped trying to scrub the coal dust out of their broken nails, the lines of their sunken faces*).

6. Прошлое в антиутопиях отвергается.

Отвержение прошлого как для жанра антиутопии в целом, так и для жанра молодежной антиутопии, типично. О прошлом либо не знают, либо его не помнят, либо оно тщательно скрывается властью. Как правило, прошлое отделено от событий, описываемых в произведении, апокалипсическим событием какого-либо рода: стихийным бедствием, войной, социальным или политическим экспериментом. Прошлое государства в трилогии «Голодные игры» описывается лишь однажды, когда речь заходит о появлении государства Панем. Прошлое расплывчато, упоминание о нем дается лишь для обоснования существующего в вымышленном мире мироустройства: *Then came the Dark Days, the uprising of the districts against the Capitol. Twelve were defeated, the thirteenth obliterated. The Treaty of Treason gave us the new laws to guarantee peace and, as our yearly reminder that the Dark Days must never be repeated, it gave us the Hunger Games.*

7. Герой произведения – бунтарь-одиночка или коллектив единомышленников, стоящий в оппозиции к существующему строю.

По справедливому замечанию О. А. Бобок, для произведений-антиутопий характерен герой, являющийся «частью изображенного автором мира, но с течением времени начинающий

мыслить и бунтовать» [15, с. 22]. В исследуемом романе данная характеристика проявляется очень ярко: главная героиня является бунтаркой и не готова мириться с правилами, установленными кем-то, хотя изначально она этого не понимает: *I'm not particularly powerful; What effect do I have?; The power it might have to manipulate the crowd?; I have a kind of power I never knew I possessed*. Осознание собственной силы и способности бороться против тирании Капитолия приходит после череды трагических событий, связанных с участием Кэтнисс в двух Голодных играх, полным разрушением дистрикта 12 и личным противостоянием президенту Сноу. Однако Кэтнисс не одинока, ее становление как символа и движущей силы революции обусловлено общением с друзьями-единомышленниками, доказавшими ей, что ее спонтанность и способность к инакомыслию могут вести за собой людей против тирании любой власти: *Defiance of the Capitol's inhumanity. It has to come from her. That's what people are responding to*.

8. Главный герой – подросток или молодой человек.

Для молодежных антиутопий характерен главный герой (часто – героиня) – подросток, обычно 12–18 летнего возраста, как и сама целевая аудитория жанра, взрослеющий по мере развития сюжета. На момент начала событий в исследуемой трилогии главной героине 16 лет. Она находится в том возрасте, когда детство отвергается (*It's [the lift] exhilarating and I'm tempted to ask Effie Trinket if we can ride it again, but somehow that seems childish; children don't resist*), но и принадлежность к миру взрослых еще не проявилась в полной мере (*Suddenly, I see myself through his eyes. A smallish seventeen-year-old girl. Disheveled. Undisciplined. Recuperating. Not a soldier, but someone who needs to be looked after*). Семья, точнее ее взрослые члены, часто представляет собой либо недостижимый идеал человека (образ отца Кэтнисс, научившего ее искусству выживания), либо олицетворение прошлой, отжившей системы, с которой борется главный герой (покорность матери, неспособность защитить себя и близких). Другие взрослые воспринимаются как наставники, друзья, помощники, враги и т.д., однако все они принадлежат другому миру, со своими взглядами и принципами, далеко не всегда разделяемыми главным героем (*people cower in their homes; people will kill first and wonder about their motives later*). По мере взросления некоторые из мировоззренческих установок взрослых начинают постепенно считаться логичными и правильными (*My spirit. This is a new thought. It suggests I'm a fighter; I feel I have to defend my people; guarantee children's safety*), однако главный герой все равно остается уникальным в окружающем его мире за счет событий, катализатором или зачинателем которых он оказался в юношестве (*I'm the instigator; I'm not the forgiving type*), и за счет потерь и страданий, выпавших на его долю (*Slowly, with many lost days, I come back to life*).

9. Тоталитаризму противостоит любовь.

Любовь в произведениях-антиутопиях воспринимается как сила, способная противостоять злу и несправедливости тоталитарной системы государства, как способ выжить в чудовищных условиях. В исследуемом произведении это любовь, сопряженная с заботой, защитой и попыткой обеспечить выживание объекта любви, проявляющаяся в виде любви к семье (*Prim, my mother... love me unconditionally*), друзьям (*Gale, Madge, Delly, Finick, Johanna, Beetee, Haymitch, Cinna*), знакомым (*Greasy Sae; people of the Seam and the Hob*), домашним животным (*goat, cat*), природе (*my beloved woods*), искусству (*music, painting*). Это и основная любовная линия, облеченная в форму любовного треугольника (*Katniss, Peeta, Gale*). Именно любовь противостоит тоталитаризму (*This year, for the first time, they tell a love story*), т.к. два главных персонажа не готовы терять друг друга из-за несправедливых правил игры и нарушают их вместе, что

пошатнуло репутацию правительства страны, позволив людям надеяться на то, что все можно изменить, даже жестокие правила Голодных Игр: *In the arena, when I poured out those berries, I was only thinking of outsmarting the Gamemakers, not how my actions would reflect on the Capitol. But the Hunger Games are their weapon and you are not supposed to be able to defeat it. So now the Capitol will act as if they've been in control the whole time.* В конечном итоге, именно любовь привела к революции и свержению тирании президента Сноу.

10. Важность красивой или привлекательной внешности человека.

Для молодежных произведений-антиутопий характерно обращение к теме внешней красоты человека. Часто герой задается вопросом о собственной внешности, ее привлекательности для других, однако, вместе с тем, подчеркивается, что красота не важна для притяжения собственной личности героем, его самоутверждения, обычно происходит простая констатация факта наличия или отсутствия приятных черт лица, хорошо сложенной фигуры и т.д. Красота важна лишь как средство манипуляции людьми, как в трилогии «Голодные игры»: *The Hunger Games aren't a beauty contest, but the best-looking tributes always seem to pull more sponsors; Are they jealous of beauty? The power it might have to manipulate the crowd?*

11. Описание природы своей красочностью подчеркивает обреченность происходящего.

Описания природы, выделенные Л. М. Юрьевой как отдельный жанрообразующий признак, представляют большой интерес. Как правило, читатель почти не встречается лирических описаний природы: природа либо существует за искусственно созданной перегородкой, либо описывается как фон жизни простых людей, которым часто приходится бороться с неблагоприятными природными явлениями и дикими животными.

Природа в изучаемом романе описывается очень красочно, создается впечатление, что природа существует отдельно от людей (*the wilds*). Главная героиня чувствует себя комфортнее в лесу, чем среди людей, т.к. именно лес для нее и источник жизни (*The woods became our savior; being in the woods is rejuvenating*), и укрытие (*I keep well hidden in the woods, I never smile except in the woods*), и место, в значительной мере повлиявшее на ее судьбу, т.к. в лесу проводятся жестокие голодные игры (*I wait, frozen, for the woods to come alive with assailants*).

12. Мир не статичен, он конструируется, он только возможен.

Для большинства художественных произведений-антиутопий одной из основных тем является возможность проследить, как те или иные черты развития современного мира скажутся на мироустройстве будущего. Выделив некоторые из черт, авторы гиперболизируют их, предостерегая человечество от возможных ошибок в выборе эволюционных направлений. Как правило, доказав несостоятельность и опасность той или иной идеи, писатели описывают слом существующей в вымышленной картине мира системы. В этом состоит нестатичность антиутопического мира. В изучаемом романе вопрос о возможном справедливом мироустройстве поднимается почти в самом начале, когда главные герои, неудовлетворенные сложившимся миропорядком, размышляют о возможности побега из дистрикта 12 (*Leave the district. Run off. Live in the woods*). Но эта идея кажется главной героине абсурдной, т.к. побег приведет к страданиям и еще большей нужде ее близких: *The idea is so preposterous. Leave? How could I leave Prim, who is the only person in the world I'm certain I love? And Gale is devoted to his family. We can't leave, so why bother talking about it?* Тем не менее, мечты о другом возможном мире, без голода, унижений, опасностей, железной воли Капитолия, часто появляются у Кэтнисс: *I try to imagine that world, somewhere in the future, with no Games, no Capitol. A place like the meadow in the*

song I sang to Rue as she died. Where Peeta's child could be safe. Однако возможность такого мира является неопределенной и зыбкой: в трилогии революция заканчивается появлением нового президента – женщины с железной волей, не останавливающейся не перед какими препятствиями и средствами достижения своей цели, и ее предложением провести еще одни Голодные игры в качестве наказания для тех, кто раньше правил страной, и развлечения для тех, кто вынужден был выживать и отправлять своих детей на бойню: *All those people I loved, dead, and we are discussing the next Hunger Games in an attempt to avoid wasting life. Nothing has changed. Nothing will ever change now.*

Осознание главной героиней того факта, что она явилась орудием в военном перевороте, сменившим власть одного тирана на власть другого, приводит ее к убийству нового президента – попытке если не приблизить создание нового, справедливого мира, то хотя бы предотвратить возврат к старой тоталитарной системе: *Something is significantly wrong with a creature that sacrifices its children's lives to settle its differences. ... The truth is, it benefits no one to live in a world where these things happen.* Надежда на лучшее будущее сохраняется, однако необходимо отметить некоторую долю скептицизма автора в отношении сущности человеческой природы: *We're fickle, stupid beings with poor memories and a great gift for self-destruction.* Только эволюция моральных качеств человека может стать основой для создания прочного мира: *Maybe we are witnessing the evolution of the human race.*

13. Повествование часто строится в форме дневника.

Повествование от первого лица часто используется в литературных антиутопиях как способ проникновения в мысли и чувства героев, определения причин принимаемых ими решений, особенностей мировосприятия. Довольно распространенным приемом в современных молодежных антиутопиях является повествование от первого лица, идущее с точки зрения разных героев, как, например, в трилогиях В. Рот «Дивергент» и Л. Оливер «Делириум». В анализируемой же молодежной антиутопии повествование идет от лица главной героини, иногда текст романа по форме напоминает дневниковые записи, что фокусирует все внимание читателя именно на главной героине, заставляет видеть картину вымышленного мира ее глазами, понимать ее поступки, сопереживать ей.

14. В литературном произведении антиутопического жанра ослабевает преемственность между прошлым, настоящим и будущим.

Преемственность между прошлым, настоящим и будущим в изучаемом романе слабая: прошлое воспринимается как давно случившаяся катастрофа, настоящее относительно статично, связь с прошлым проявляется только на уровне нечетких упоминаний о восстании. Теоретически, связующим звеном прошлого и настоящего может служить практика проведения ежегодных Голодных Игр, однако данный ритуал воспринимается, скорее, через призму настоящего существования государства Панем, в котором Голодные игры – это аттракцион для богатых и способ держать в повиновении бедных: *...in return for full bellies and entertainment, people had given up their political responsibilities and therefore their power.* Будущее в романе представляется неопределенным, безнадежным: *Nothing changes.*

15. Жертвенность в настоящем и надежда на благоприятное будущее.

Довольно часто в молодежных антиутопиях главный герой теряет близких, иногда самых любимых, как, например, в трилогиях «Голодные игры» (смерть Прим, сестры главной героини) и «Бегущий по лабиринту» (смерть Чака, самого близкого друга главного героя).

Довольно неожиданным поворотом событий является смерть самого главного героя, как, например, в трилогии «Дивергент». Такая жертвенность, вероятно, объясняется необходимостью показать, что утопические проекты настоящего могут принести самые печальные последствия, боль и страдания не только обществу в целом, но и каждому представителю этого общества, это своего рода расплата жизнью близких за ошибки настоящего. Тем не менее, надежда на лучшее будущее сохраняется. Авторы описывают переживания утраты героями и постепенное восстановление их душевного равновесия: *We learn to keep busy again. The promise that life can go on, no matter how bad our losses. That it can be good again.* Общий благоприятный прогноз развития мира в молодежной антиутопии неточен, но весьма вероятен: *Now we're in that sweet period where everyone agrees that our recent horrors should never be repeated... Maybe this time it sticks. Maybe we are witnessing the evolution of the human race.*

Итак, было выделено 15 основных признаков, отличающих молодежную антиутопию от художественной литературы других жанров. Ряд признаков типичен для всех произведений жанра антиутопии, но есть и некоторые специфичные, связанные, в первую очередь, с самоопределением личности главного героя по мере взросления, а также с интересом молодежной аудитории к новшествам в сфере научно-технического прогресса:

- главный герой является подростком, процесс взросления которого сопряжен с событиями, часто трагическими, описываемыми в произведении;
- взаимоотношения с семьей и другими взрослыми строятся на основе противопоставления себя миру взрослых с постепенным отказом от некоторых детских или юношеских установок;
- важность любви как способа противостоять несправедливому миру;
- значимость красивой внешности персонажа;
- способность главного героя к самопожертвованию в настоящем и надежда на благоприятное будущее;
- пространство произведения является местом проведения какого-либо эксперимента (социального, медицинского, политического и др.);
- обязательное присутствие в вымышленном мире произведения технических средств, отражающих высокую степень развития науки и производства, часто имеющих отношение к медицине, генной инженерии, средствам наблюдения, коммуникации, перемещения и оружию.

ЛИТЕРАТУРА

1. Young M. Why is the current crop of dystopian fiction is so popular with teenage readers? // *The Guardian*. 2011. 23 October. URL: <http://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/dystopian-fiction?newsfeed=true>
2. Шестаков В. П. Эволюция русской литературной утопии // *Вечер в 2217. Русская литературная утопия*. М., 1990. С. 5–32.
3. Морсон, Г. Границы жанра // *Утопия и утопическое мышление*. М., 1991. URL: <http://chalikova.ru/g-morson-graniczyi-zhanra.html>
4. 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.
5. Воробьева А. Н. Русская антиутопия XX-начала XXI веков в контексте мировой антиутопии: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Саратов, 2009. 49 с.
6. Шишкина С. Г. Литературная антиутопия: к вопросу о границах жанра // *Вестник ИГХТУ*. 2007. Вып. 5. <http://main.isuct.ru/files/publ/vgf/2007/02/199.htm>
7. Чаликова В. А. Утопический роман: жанровые и автобиографические источники современных антиутопий и дистопий // *Социокультурные утопии XX в.* М., 1985. Вып. 3. С. 92–166.

8. Лукашёнок И. Д. Антиутопия как социокультурный феномен начала XXI века // *Ярославский педагогический вестник*. **2010**. Том I (Гуманитарные науки). №4. С. 286–288.
9. Goodreads: the world's largest site for readers and book recommendations. URL: <http://www.goodreads.com/genres/young-adult>
10. Collins S. *The Hunger Games*. New York: Scholastic Press, **2008**. 487 p.
11. Collins S. *Catching Fire*. New York: Scholastic Press, **2009**. 391 p.
12. Collins S. *The Mockingjay*. New York: Scholastic Press, **2010**. 390 p.
13. Юрьева Л. М. *Русская антиутопия в контексте мировой литературы*. М.: ИМЛИ РАН, **2005**. 319 с.
14. Тимофеева А. В. Жанровое своеобразие романа-антиутопии в русской литературе 60–80 годов XX века. дис. ... канд. филол. наук, М., **1995**. 184 с.
15. Бобок О. А. Черты антиутопии в повести Марка Твена «Таинственный незнакомец» // *Университет XXI века: исслед. в рамках научн. школ*. Тула: Изд-во ТГПУ им. Л. Н. Толстого, **2013**. С. 16–22.

Поступила в редакцию 23.10.2015 г.

DOI: 10.15643/libartrus-2015.6.4

Specific features of young adult anti-utopia as a genre of fiction (on the material of S. Collins's trilogy "The Hunger Games")

© I. V. Ignatova

*Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University
125 Lenin Ave., 300026 Tula, Russia.*

Email: irene16@yandex.ru

Anti-utopia as a genre of literature has always attracted scientific interest. The result of this interest is a number of definitions of the term "anti-utopia", none of which is universally accepted, and singling out of peculiar characteristics of such literature. The term "young adult anti-utopia" and specific features of such novels present a scientific lacuna. Having studied the language means creating the fictional world picture in modern anti-utopian young adult trilogies, the author identifies 15 main features typical of the genre. The results of the research lead to the conclusion that some of the features are universal for the genre of anti-utopia in general: description of a totalitarian state, geographical limitation, vague identification of the past, suffering of the poor, a brave protagonist trying to shatter the existing government, etc. But some other features, mainly, the ones connected with teenage self-identification and alleviation of adolescent stand against the worlds of childhood and adulthood, are typical of young adult anti-utopias: young adult as a protagonist, importance of beauty, ability to sacrifice, a deem hope of a better future pre-conditioned by evolution of the human race.

Keywords: *anti-utopia, feature, young adult, genre, trilogy.*

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at edit@libartrus.com if you need translation of the article.

Please, cite the article: Ignatova I. V. Specific features of young adult anti-utopia as a genre of fiction (on the material of S. Collins's trilogy "The Hunger Games") // *Liberal Arts in Russia*. 2015. Vol. 4. No. 6. Pp. 440–451.

REFERENCES

1. Young M. Why is the current crop of dystopian fiction is so popular with teenage readers?. *The Guardian*. 2011. 23 October. URL: <http://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/dystopian-fiction?newsfeed=true>
2. Shestakov V. P. +Vecher v 2217. Russkaya literaturnaya utopiya. *M., 1990. Pp. 5–32.*
3. Morson, G. *Granitsy zhanra. +Utopiya i utopicheskoe myshlenie*. Moscow, 1991. URL: <http://chalikova.ru/g-morson-graniczyi-zhanra.html>
4. Petrikhin A. V. *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta*. 2009. Vol. 5. No. 6. Pp. 138–141.
5. Vorob'eva A. N. Russkaya antiutopiya XX-nachala XXI vekov v kontekste mirovoi antiutopii: avtoref. dis. ... d-ra filol. nauk. Saratov, 2009.
6. Shishkina S. G. *Vestnik IGKhTU*. 2007. No. 5. <http://main.isuct.ru/files/publ/vgf/2007/02/199.htm>
7. Chalikova V. A. *Sotsiokul'turnye utopii XX v*. Moscow, 1985. No. 3. Pp. 92–166.
8. Lukashenok I. D. *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik*. 2010. Tom I (Gumanitarnye nauki). No. 4. Pp. 286–288.
9. Goodreads: the world's largest site for readers and book recommendations. URL: <http://www.goodreads.com/genres/young-adult>
10. Collins S. *The Hunger Games*. New York: Scholastic Press, 2008.

11. Collins S. *Catching Fire*. New York: Scholastic Press, **2009**.
12. Collins S. *The Mockingjay*. New York: Scholastic Press, **2010**.
13. Yur'eva L. M. *Russkaya antiutopiya v kontekste mirovoi literatury [Russian anti-utopia in the context of world literature]*. Moscow: IMLI RAN, **2005**.
14. Timofeeva A. V. *Zhanrovoe svoeobrazie romana-antiutopii v russkoi literature 60–80 godov XX veka*. dis. ... kand. filol. nauk, Moscow, **1995**.
15. Bobok O. A. *Universitet XXI veka: issled. v ramkakh nauchn. shkol*. Tula: Izd-vo TGPU im. L. N. Tolstogo, **2013**. Pp. 16–22.

Received 23.10.2015.