

ФЕНОМЕН ВИЗУАЛЬНОГО В РАССКАЗЕ «ЕВАНГЕЛИЕ ОТ АРТЕМА» Д.А. ГЛУХОВСКОГО

А.Р. Бурлакова, студент
Дальневосточный федеральный университет
(Россия, г. Владивосток)

DOI:10.24412/2500-1000-2022-6-3-16-20

Аннотация. В настоящее время разные сферы нашей жизни активно проникают друг в друга, создавая новые формы контента. Одной из самых востребованных форм представления информации в условиях цифровизации современного мира стала мультимедийность. Данная статья раскрывает один из аспектов подготовки подобного рода продуктов, а именно лингвистическую составляющую сценарной основы на примере «Вселенной Метро 2033» Д.А. Глуховского.

Ключевые слова: лингвистика, литературоведение, визуализация, адаптация, конвергентность, мультимедийность.

Дмитрий Глуховский, несомненно, является одним из самых выдающихся писателей нашего времени. Его успех определяют не только проданные тиражи, но и популярность компьютерной игры, созданной по мотивам его произведения. В данном случае мы можем говорить о феномене постсуществования, идею которого положил немецкий журналист Вольфганг Рипль; в своей диссертации он писал о том, что появление новых источников получения знаний (информации) не отменяет существование и востребованность более старых [1]. Как подтверждение этого феномена, книга «Метро 2033» породила одноименную компьютерную игру, обратив на себя еще больше внимания.

Причиной невероятного успеха этого масштабного проекта выделяют именно изначальную мультимедийность изданий Д. А. Глуховского. Одной из тенденций, характерной для всей медиаотрасли, является конвергентность, которая полностью изменила современное представление о взаимодействии отдельных частей этого мира. Сценарий игры включает в себя такие особенности, как цвет, звук, иногда даже движения, которые необходимо не просто описать словами, но и воплотить в жизнь на компьютере, в связи с чем возникают определенные сложности [2]. И если мы говорим об адаптации уже готового произведения, то большую роль здесь будет играть то, как именно автор смог до-

биться тех или иных образов; умение погрузить читателя в атмосферу происходящего в книге напрямую влияет на качество создания адаптационного материала. Роман становится подробным сценарием.

Мы считаем, что творчество Дмитрия Глуховского как писателя и как сценариста игр имело такой большой успех именно благодаря грамотному использованию различных средств выразительности для достижения максимально понятного и вместе с тем глубокого, неизвестного нам мира, который находит отклик в душе массового читателя [3]. Такую особенность произведения мы обозначили как *лингвистическая интерактивность*.

Для более подробного изучения этого феномена мы возьмем рассказ Дмитрия Глуховского «Евангелие от Артёма», который был опубликован в сборнике по Вселенной Метро 2033 «Последнее убежище». В последствии этот рассказ стал эпилогом для переиздания книги «Метро 2033», помогая лучше раскрыть героя и сюжет в целом, сильно повлияв и на геймплей одноименной компьютерной игры. На примере данного текста мы разберем, с помощью каких средств может достигаться медийность произведения и выделим основные особенности работы с подобным видом литературы [4].

Самое главное в медийном тексте – способность подробно передать окружение для дальнейшего воссоздания (сценарная

составляющая) и сохранение динамичности сюжета для интереса читателей, а также создания видеоигры, где ключевое – это движение. Здесь мы говорим и о том, что игра и книга неразрывно связаны между собой, знакомство с Вселенной Метро 2033 происходит в совокупности этих двух вариантов текста.

Мы считаем, что творчество Дмитрия Глуховского как писателя и как сценариста игр имело такой большой успех именно благодаря грамотному использованию различных средств выразительности для достижения максимально понятного и вместе с тем глубокого, неизвестного нам мира, который находит отклик в душе массового читателя. Такую особенность произведения мы обозначили как лингвистическая интерактивность. Рассмотрим ее на примере рассказа «Евангелие от Артема». В данном рассказе мы можем выделить два состояния Москвы: до катастрофы и после, причем второе делится внутри себя на первое время после взрыва и спустя десятилетие. Рассмотрим на их примере, как меняется визуальная составляющая рассказа.

1. Описание мира после катастрофы (2033 г.)

Эпилог представляет собой описание мира от первого лица. Открывающийся вид не внушает оптимизма: вокруг царит пустота, холод и разруха. Какое место в этой новой реальности занимает человек? Куда по итогу пришла цивилизация? В поисках ответов на эти вопросы Артем поднимается на поверхность.

Я отлепляю их [полиэтиленовые пакеты] от окуляров противогаза и отпускаю — и пакеты, подхваченные ветром, плывут по воздуху дальше, похожие на медуз.

На примере видно, как тесно описание пространства вплетено в повествовательную структуру текста; визуальное, с одной стороны, оно погружает читателя во внутренние переживания героя, с другой, позволяет ему занять позицию зрителя. Глаголы и причастия размеренного движения («отлепляю», «отпускаю», «подхваченные», «плывут») передают состояние задумчивости и смирения, а сравнение («похожие на медуз») дополняет атмосферу

плавного и безграничного. Так значимый для всей вселенной «Метро 2033» мотив невозможности жизни на поверхности поддерживается созданием метафорического как бы «подводного» пространства.

Я облачаюсь в тяжелый костюм радиационной защиты, надеваю противогаз, беру оружие — и отправляюсь в путь вверх по эскалатору.

Автор усиливает атмосферу медлительности, дополняя ее важной деталью тяжести («облачаюсь в тяжелый костюм»), которая также передает состояние героя: это бремя, которое Артем несет внутри себя, это принятие им неизбежности происходящего. Герой движется «вверх», и этот, на первый взгляд, «позитивный» семантический «код» должен обнадеживать, но на самом деле обладает амбивалентным началом: Артем поднимается только для того, чтобы потом опять обратно опуститься под землю, в метро – в отсроченную на неопределенное время могилу.

Я загребая сапогом грязь, ворочу палкой оплавленные железяки.

Вместо прощания мне — сажа. Вместо надежды — угли.

Гнетущее состояние непоправимости случившегося усиливает описание пепелища. Д. Глуховский не использует длинные предложения, полные сложных оборотов – их известную функцию выполняют точно подобранные глаголы и существительные, складывающиеся в своеобразную игру с эпитетами и ассоциативными рядами. В двух коротких предложениях без обилия деталей, но интуитивно угадываемых и ярко вырисовывающихся в киноленте нашего сознания, создается картина происходящего [4].

С неба медленно опускались жирные серые хлопья, припорашивая грязную бурую землю, черный разошедшийся асфальт. Я подставил им ладонь, растер их пальцами.

— Ура! Снег! — все кричал мальчишка.

— Это пепел, — сказал ему я.

В приведенном фрагменте мы наблюдаем яркий пример вплетения описания в повествовательный процесс: «серый пепел» противопоставит «белому снегу» как символ победы зла над светлым и чистым

(в данном случае, реальности над верой в счастливый исход). Об этом поражении знает лишь Артем, а вместе с ним читатель. Д. Глуховский напрямую сообщает читателю: то, что все считали счастливым освобождением в конце оригинального произведения, на самом деле таковым не является, а главный герой знает намного больше, но почему-то упорно это скрывает. Эту загадку должен разгадать читатель далее, обратив взгляд в прошлое.

2. Описание мира до катастрофы (2013 г.)

Используемый автором прием ретроспекции также связан с визуальным рядом: воспоминания возникают в памяти героя в связи с окружающим пространством – разрушенной Москвой. Поход маленького Артема с матерью в Ботанический сад следует сразу после тяжелого начала, пропитанного пустотой и безысходностью, и создает соответствующий контраст.

Я помню, как мы ехали в полупустом вагоне: был выходной. Помню, как поднимались по короткому эскалатору наверх. Как выходили из просторного стеклянного павильона на зеленую улицу. Как летели легкие облака над моей головой по бесконечному небу, и как дышал мне в лицо чуть прохладный ветер.

Д. Глуховский «создает живую наглядную, зримую систему»: мир до катастрофы полон красок, звуков, чувств и ощущений. Анафорический ряд выполняет функцию усиления эффекта насыщенности и переполненности эмоций. Здесь мы видим яркие детские чувства, существенно отличающиеся от восприятия взрослого Артема; это мир, запечатленный и бережно хранимый в памяти.

Потом мы вошли в сам Сад и гуляли до обеда по широким путаным аллеям. Заблудившись, случайно попали в затерянный в одном из укромных уголков громадного парка японский садик. Пруд с кувшинками, через воду проброшены утлые мостки, и удивительные оранжевые птицы тихо плывут по темной глади...

Светлые воспоминания героев составляют резкий контраст «мертвым» улицам постапокалиптической Москвы и выступают единственной поддержкой для уга-

сающих моральных сил. Хронотоп московских руин здесь может быть противопоставлен понятию «отрешенного прошлого» как символа «прошлого в себе и для себя», которое встречаем у М.М. Бахтина, исследующего категорию «зримости» в творчестве Гете. Прошлое у Д. Глуховского неразрывно связано с настоящим: лишь храня светлые воспоминания в глубинах памяти и сердца, сталкеры могут подниматься на поверхность, а затем иметь силы возвращаться под землю.

3. Описание мира после начала катастрофы (2015 г.)

И вот, после будоражащих сознание детских воспоминаний, мысли Артема переносятся в более позднее время, когда он, все еще будучи ребенком, вдруг осознал, что от прежнего мира не осталось ничего.

На станции Ботанический сад было черно и пусто, пол был усеян обломками чьих-то жизней: порванными палатками, сломанными куклами, битой посудой... Шныряли крысы, догрызая все, что могли переварить. В воздухе висела удушливая пыль, впитывающая все звуки, и пахло безнадегой. Думаю, если ад — настоящий ад — и существует, то выглядит он наверняка именно так, как выглядел тогда Ботанический сад.

Этот мир отдаленно напоминает маленькому Артему жизнь до этого кошмара, что доказывают предметы быта, но эта жизнь испорченная, брошенная, сломанная. Сочные цвета и громкие звуки прежнего Сада сменяются образностью и собирательностью: градационное перечисление хлама проецируется не на «куклу» или «посуду», а на собирательное слово «жизнь». Герой начинает осознавать, что прежнего мира уже не будет. Автор по деталям собирает для нас атмосферу станции, используя эпитеты и эмоционально сильный ассоциативный ряд, которые выстраиваются в стройную линию и, как клубок, наматывают гнетущее состояние внутри воображения читателя. От детского мышления не остается и следа; это есть ни что иное, как взросление, вынужденное и болезненное, больше напоминающее смерть, чем перерождение.

И вдруг я уткнулся в тот самый киоск мороженого — когда-то размалеванный всеми цветами радуги, а потом выстиранный злыми дождями и обесцвеченный ночной тьмой. Окна его были выбиты, нутро выпотрошено и изгажено. Он ссутулится и весь скукожился, напоминая тот волшебный яркий шатер удовольствий из моего прошлого не больше, чем раковый больной — себя прежнего.

Здесь мы видим практически гетевское любование руинами, «пренеприятное представление о достойном существовании, подвергшемся разрушению». Чем больше проходит времени, тем образнее становятся описательные элементы: вместо конкретных вещей и деталей мы замечаем все больше эмоционально-окрашенных слов, метафор и эпитетов.

И тут над черным лесом, над растерзанными домами, надо всей окоченевшей планетой раздался вдруг такой вой, от которого захотелось не бежать даже, а упасть лицом в землю и лежать тихонько, шепотом умоляя о пощаде.

Еще через несколько предложений мы возвращаемся к повествованию, характерному для первой части рассказа. Сначала наблюдаем постепенное отдаление от Москвы («лес», «дом», «планета»), а затем резкое возвращение, падение лицом в землю, погружение на глубину — так повествование вновь становится частью описания, где действия красноречивее передают атмосферу.

Таким образом, исследование рассказа, который ранее никогда не становился предметом литературоведческого анализа, позволяет нам подойти к следующим выводам:

Семантика визуального кода связывается с «подводным» пространством, разрушительной силой водной стихии (с ним связан мотив невозможности жизни на поверхности как одна из теорий, связанных с изучением лексемы «воздух») и неразрывной связью прошлого и настоящего (эта доминанта атрибутируется соответствующим ретроспективным взглядом на локацию, для которых значимым фактором их осмысления героем становится оптическая зафиксированность). Визуальный ряд определяет повествовательную структуру (герой выходит на «неживую», «подводную» поверхность лишь на ограниченное время), а также становится катализатором перемещения во времени.

Лингвистический интерактивный потенциал текста рассказа предоставляет значительные возможности режиссерам экранизировать оба мира, а зрителю — погрузиться в них, пережить вместе с героем. Сегодня важным доказательством успешности литературного произведения становится также адаптация в виде компьютерной игры, и в этом смысле Дмитрий Глуховский является не просто талантливым современным писателем, но также одним из первопроходцев в русской литературе такого направления как мультимедийное издание.

Библиографический список

1. Марков А.В. Законы развития интернета и трансформация прозаических жанров в современной русской литературе // Ташкент: Сборник НУУ, 2021. — №1. — С. 27-32.
2. Шпаковский Ю.Ф. Видеоигровые сценарии: особенности адаптации литературных произведений / Ю.Ф. Шпаковский, М.Д. Данилюк // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. — 2017. — №2 (201). — С. 117-122.
3. Гримова О.А. Визуальное vs вербальное в повествовательной структуре романа Д. Глуховского // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2020. — №12. — С. 335-339.
4. Гимранова Ю.А. Гротеск в романе Д. Глуховского // Уральский филологический вестник. Серия: Русская литература XX-XXI веков: направления и течения. — 2020. — № 1. — С. 107-113.

VISUAL PHENOMENON IN THE STORY "GOSPEL FROM ARTEM"
D.A. GLUKHOVSKY

A.R. Burlakova, *Student*
Far Eastern Federal University
(Russia, Vladivostok)

***Abstract.** Nowadays, different areas of our life are actively penetrating each other, creating new forms of content. Multimedia has become one of the most popular forms of providing information in the digitalization of the modern world. This article reveals one of the aspects of preparing such products, namely the linguistic component of the scenario basis on the example of D. A. Glukhovsky's Metro 2033 Universe.*

***Keywords:** linguistics, literary criticism, visualization, adaptation, convergence, multimedia.*