

<https://doi.org/10.60056/CCL.2024.10.83-91>

Марчела МИРОНОВА¹

Машината на властта – дистопичният свят в *Смърт в раковината* на Агоп Мелконян и *Град върху шахматна дъска* на Джон Брънър

Резюме

Настоящият текст прави съпоставка между двата романа, посочени в заглавието, за да изследва различното и подобното в създаването на един фикционален свят, като акцентира върху политическите измерения на дистопичното пространство. Машината на властта е действаща метафора и в двете произведения, които са близки в стремежа си да разкрият общи механизми на действие в сходни политически режими.

Ключови думи: дистопия; властови механизми; научнофантастичен роман; Агоп Мелконян; Джон Брънър

Abstract

The Machine of Power: The Dystopian World in *Death in the Shell* by Agop Melkonyan and *The Squares of the City* by John Brunner

The current text's purpose is to compare the two novels mentioned in the article's title, so it could examine some differences and some similarities in creating a fictional world, while emphasizing on the political dimensions of a dystopian narrative. The machine of power is a metaphor used in both novels, which are also comparable in their intention to show general mechanisms that take place within similar political regimes.

Keywords: dystopia; mechanisms of power; science fiction novel; Agop Melkonyan; John Brunner

Въпросът за дистопичното било като жанр, било като наративен подход при създаване на художествен свят, неминуемо отключва въпроса за понятието, завещано от Томас Мор с романа му *Утопия*. Етимологията на думата препраща от гръцки към идеята за несъществуващо място, без това да влиза в противоречие с мисловния експеримент на Мор, който цели да предложи един възможно най-близък до идеалното обществено устройство свят. Този свят не е напълно безпроблемен, но пък е основан на такава законова система, която максимално справедливо и безконфликтно би могла да разрешава съответните проблеми.

Антиутопия и *дистопия*, които обикновено се използват като синоними, най-често се разбират като антоними на понятието *утопия*, но с това отключват немалко въпроси и проблеми,

¹ **Marchela MIRONOVA** is a PhD candidate at the Department of Bulgarian literature at Sofia University St. Kliment Ohridski, where she received her Bachelor's degree in Bulgarian Philology and her Master's degree in Literary Studies. She is interested in fantasy, the fantastic, and Bulgarian literature. She teaches Bulgarian language and literature to middle- and high school students.

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-9748-346X>

засягащи ясното дефиниране и очертаването на неоспорими рамки, в които да се разглеждат като термини в контекста на литературните изследвания. *Утопия* на Мор е все пак измислен свят, за който е спорно доколко възможен е сам по себе си, защото предполага трудно изградима и поддържана законова система. Самите хора, които са граждани на островната земя, имат специфично отношение към труда, изкуството, към материалните блага и към властта, което е определящо за идеалната форма на съжителство помежду им, като тъкмо това отношение стои в основата на разделението между граждани и роби – вторите са изразители на порядки, които са по-характерни за познатата ни действителност. Въпросът дали е възможно тези принципи да бъдат превъзпитани у едно белязано от вече наследената култура общество, остава отворен. Реален мотив за Мор да разиграва подобен мисловен експеримент, е разочарованието му от обществено-политическата действителност в началото на XVI век, когато личните му разбирания влизат в противоречие с политиката на Хенри VIII. В този смисъл създаването на фикционалната Утопия е критична реплика към реално действащия държавен апарат в актуалната за автора действителност, но независимо дали е възможно, или не, утопичното започва се мисли като добро място или изобщо като синоним на идеалното.

Съответно антиутопичното/ дистопичното традиционно се разбира като разкриващо недъзите на псевдоидеалното, или развенчаване на добре прикрита утопия. В *The Language of Dystopia* авторката Jessica Norledge проследява историята на понятията, като прави разлика между *utopia* – не-място, свързано с книгата на Т. Мор, и *eutopia* – отново от гръцки, но вече със значение *добро място*, за което се смята, че е съзнателна алюзия от страна на Мор. В този контекст тя изтъква, че *дистопия* е антоним на *eutopia*, а не на *utopia*, ако се вземе предвид употребата му в реч на Дж. С. Мил от 1868 г. като означаващо *лошо място*. Позовавайки се на Р. Stockwell и труда му *The Poetics of Science Fiction*, тя след това изтъква, че *дистопия* не би могло да бъде обратното на *утопия* като не-място, защото съответният антоним би трябвало да бъде *нашата реалност/ това място*. В този смисъл *дистопия* като понятие, кореспондиращо с идеята за *утопия*, следва да бъде някаква форма на *отместване/ изместване/ преместване (displacement)* на нашата реалност. Тази форма на *отместване* Stockwell категоризира като *extension*, като *придатък*² към действителния свят, с който е реално свързан, а не като просто ужасяваща фикционална алтернатива (NJ: 2). Така дистопията като жанр и като повествователен подход се явява модел на тревожното усещане за неслучила се утопия, за актуално състояние на действителния свят или за едно възможно бъдеще, което би могло да бъде естествена последица

² Преводът е мой.

от проблеми и промени, засягащи актуалната действителност. Последното често намира място във футуристичната проза с песимистичен характер. В този контекст връзката между утопичното и дистопичното се явява нужна в определянето на границите – например доколко един дистопичен свят е основан на представа за утопична реалност или на връзката си с нея.

В опит да се изследват подобни отношения, в настоящия текст се разглеждат в съпоставка два романа: *Смърт в раковината* на Агоп Мелконян и *Град върху шахматна дъска* на Джон Брънър.

Агоп Мелконян пише романа си *Смърт в раковината* през 1989 г., но го публикува през 1994 по причина, че преди падането на режима на НРБ в България текстът не е допуснат до пазара. Любопитно е да се отбележи, че все пак интересът му към антиутопичното по-рано среща реализация например в драматизацията на повестта *Бедни мой Бернардие* – през 1983 г. пиесата *Антиутопия* е поставена в Драматичния театър във Враца.

Романът *Град върху шахматна дъска* на Джон Брънър се появява през 1965 г., през следващата година печели награда „Хюго“ за най-добър роман, а на български е публикуван едва през 1996 г. (от изд. „Аргус“ с преводач Юлиан Стойнов).

И двата текста предлагат поглед към дистопичен свят, в който главните герои постепенно се оказват ключ към разрешаването на една загадка и възможното разрушаване на дадения режим във всяка от предложените две властови системи. Докато книгата на Мелконян лесно може да се причисли към жанра на научната фантастика през употребата на описан и действащ като герой в повествованието изкуствен интелект или своеобразно пътуване във времето, то в тази на Брънър фантастичното е само фон, създаден от впечатлението, че става дума за събития, които се разиграват в свръхразвит град, без да се акцентира върху особеностите на цивилизационния прогрес във фикционалния топос (споменават се бетонни водопроводи, слънчеви генератори и фактът, че градът е създаден за по-малко от двадесет години например).

Ето накратко и съдържанието на двата романа (spoiler alert!):

В *Град върху шахматна дъска* австралиеца Бойд Хаклит, който е специалист по улично движение, е нает в измислената от Брънър латиноамериканска страна Агуасул, за да реши проблем в столицата ѝ Вадос. Героят постепенно бива намесен в разгара на гражданска война, която е последица от зараждащия се конфликт между двете основни партии, представляващи и двете основни касти в града – граждани и туземци. Гражданите са предимно чужденци, които са взели дейно участие в създаването на свръхмодернизирания град, а туземците представляват местното население, което в мнозинството си е все още примитивно в своите порядки и необразовано. Докато първите настояват за правото си да властват над града, в който са вложили

труд и средства, вторите настояват за правото си над земята. Конфликтът не е само политически, той е и социален, расов, морален, като главният герой е заставен да участва само с професионалните си способности (трябва да създаде план за промяна на инфраструктурата с цел да се изсели ненасилствено бедното население от града) и с неутралитет спрямо вътрешния конфликт в града, което се оказва невъзможно. Една случайна негова асоциация се превръща в ключа към разкриването на политическата система, която действа невидимо в града и която властта използва, за да поддържа своя режим. Подучени от теоретик в сферата на политическото управление, двете основни властови фигури в града (президентът Вадос и министърът Диас) разиграват хората подобно шахматни фигури, за да разрешат проблема, пред който са изправени.

Смърт в раковината представлява дневник. Той започва със събуждането и с разочарованието на героя от факта, че е жив, защото животът на този етап му се струва безсмислен, нелогичен (впоследствие започва да се стреми към оцеляване, защото смята, че не познава нищо, което да е по-добро или по-лошо от живота, предвид че е единственото, с което действително разполага). Получава обаждане, че ще дойде кола за него (хлебарката), за да го отведе. Така той попада в рамките на научния експеримент „Отрицанието“, ръководен (по предварителни очаквания) от репликантите – нечовеци, създадени от Адам Липски, а всъщност контролиран от Машината (или Окото), чиято задача е, след като разиграе всички познати политически режими, да събере на едно място „човешкото страдание от трийсет века“, за да разкрие образа на идеалното зло. Междувременно репликантите създават и трансформи – полухора-полурепликанти, като заличават единствената активна мозъчна дейност и я заменят с нова мозъчна кора, активирайки онзи процент от мозъка, който по принцип е нефункционален. Проблемът е, че този процент е недоразвит и примитивен, затова и трансформите излизат примитивни. Те са олицетворение на фанатичния национализъм. Героят Христ Илин, през чийто дневник се разкрива художественият свят, преминава през различни ситуации, които не са изведени хронологично в текста. Той пътува повече във времето и в себе си, отколкото в пространството (което се изразява ясно и в няколко времеви парадокса), за да достигне до своето абсолютно минало – срещата с майката, след което Машината му разкрива истината и му позволява да се завърне към определен епизод от личното му минало, за да коригира своя път, а с това и този на света. След като е преживял множество изпитания и е преминал през различни форми на страдание, той е вече готов да се завърне до момента, когато отново е на двадесет и няколко, на онази публична демонстрация, чийто говорител е, за да заяви открито и смело

позицията си против властта и след това да завърши по различен начин историята – своята и на заобикалящия го свят, за да предотврати създаването на Машината.

В края и на двата романа главните герои – Бойд Хаклит и Христ Илин, са приели, че носят отговорност, независимо от обстоятелствата, които иначе ги карат да се чувстват малка незначителна част от голямата картина. Тъкмо грешките в системата, спрямо която действа машината на властта, се оказват вътрешните сили, които са способни да я променят и с това да я победят. Това е моментът, в който рационалното и моралното се изравняват – бунтът не е лудост, а нов алгоритъм, който отключва възможността за преизчисление на данните. И двата текста завършват с някаква надежда за бъдещето, носят оптимистичното очакване, че промяната носи в себе си доброто, шом е някаква алтернатива на актуалното зло.

Дистопичното в *Смърт в раковината* се усеща още от началото до развързката на текста. Романът започва с тревожно усещане, обвързано с една неизвестност, която плаши до степен да предизвиква чувство за несигурност, за невидима опасност, която е надвиснала над човека. Хората не виждат злото, те го усещат обаче като материализирало се в пространството и изпитват нужда да бягат. Главният герой Христ Илин изпитва затруднения със своето бягство. Първоначално той съвсем покорно влиза в хлебарката, която го отвежда към бившата клиника на проф. Майер, където е подложен на сериозни изпитания с участието в експеримента. Със специфични методи постепенно се заличава паметта на индивида, с което се отнема неговата идентичност и се пречупва волята му, за да реагира по-лесно и охотно на чистото внушение. С помощта на средство, наподобяващо противогаз, думите се трансформират в убеждения – това е практическата реализация на идеята на Адам (създателя на репликантите) за метаезика. В случая се разиграва съвсем традиционен за научната фантастика сюжет – творението на създателя се обръща срещу него, когато се превръща в оръжие на една самоцелна власт. Съображението на Адам е, че езикът е несъвършен, защото, когато действа като затворена система, той не може да обясни собствените си елементи. Идеята му за метаезика е представа за отворена система, независима от думите, защото думите не са самите неща. Това би бил език, който с освобождаването си от оковите на неясното и неточното в човешката реч се доближава до света на идеите – утопична представа за излизането от пещерата на Платон. Машината на властта обаче използва тази концепция, за да създаде нов свят, в който да елиминира индивидуалната човешка мисъл. Ето защо на първо място бива атакувана паметта. Човешките действия често биват непредвидими не заради неясното бъдеще, а заради миналото, което в своята сложна комбинация от спомени определя както съзнателно, така и несъзнателно поведението на индивида. Когато Христ Илин успява да избяга от клиниката, той започва да

пътува в себе си – преминава през фрагменти от собствената си памет и така наново конструира своето „АЗ СЪМ“. Среща се с онези фигури от своето минало, които са оставили отпечатък у него и са участвали в изграждането му като личност, но по пътя му го следва и едно куче – алегория на прозрението. Тъкмо кучето се явява грешката в програмата, защото изневерява на очакването за прозрачност на езика. То играе ролята на най-голямата грешка и тъкмо с това прави Христ непредвидим за машината – кучето е абстракция, то е символ, който позволява да се достигне до истината по интуитивен път. То задава друг код за разчитане на информацията. До този момент героят е сякаш изгубен в света на думите, където се преплитат официални, неофициални версии, теории и спекулации на отделни индивиди. Объркването му го кара да започне да се съмнява в заобикалящата го действителност – кое е реално и кое – не.

Същата несигурност по отношение на истината преживява и героят на Брънър. Онова, което се оказва неподправено, е чувството – най-вече (съ)страданието и вината, които героите преживяват в сблъсъка си с останалите герои и с реалността, която ги заобикаля.

Романът на Брънър, за разлика от този на Мелконян, започва с оптимистичното очакване на героя Бойд Хаклит, че му предстои да посети един идеален нов свят – модерния град Вадос. Текстът постепенно разкрива дистопичното, като излага недъзите на властта и най-вече заблудите ѝ, че е способна да направлява човешките действия подобно на фигурите върху дъската в партия шах. Повествователният подход, който Брънър избира, е на първоличен разказвач. Хаклит споделя своите впечатления от срещите с различни характери и от сблъсъка си с различни ситуации, в които е участник, без да го желае. Оказва се, че независимо от желанията на отделната личност да остане неутрална и незасегната от случващото се около нея, обстоятелствата я правят участник и активна фигура, която чрез изборите си е заставена да заеме позиция в игра, в която невинаги знае предварително правилата. Предпочитаната първолична форма и в двата романа позволява скъсяване на дистанцията между читателя и основния персонаж, достигащ постепенно онези измерения на истината, които го освобождават от заблудите, но и го заставят да направи своя нравствен избор.

Съвестта е основна движеща сила по пътя на всеки от ключовите за двете произведения герои. Тя кара Хаклит да се върне, за да разкрие истината на Мария във финала на романа. Същевременно чувството за вина, че твърде много хора са заплатили с живота си, за да позволят на Христ да избяга, го карат да върви напред, както го заставя и Машината впоследствие, защото „човек е жив само докато е жив. И докато е жив – трябва да върви. И е свободен само докато върви към свободата си“ (МА: 158).

И в двата романа героите достигат до заключението, че е несправедливо да се играе с хората, без те да знаят правилата на играта. Хората обаче рядко търсят истината. Вместо това (съвсем парадоксално) искат да разберат и потвърдят онова, което вече знаят. Така сами поддържат заблудите си и илюзорния свят, в който съществуват. Тук е изведена и функцията, която медиите изпълняват – те не са орган, който цели да информира, а политическо оръжие, което отнема свободата на мисълта, внушавайки определена представа за действителността и формирайки отношението към нея. Докато в романа на Брънър това е представено през телевизията, която действа чрез метода на подсъзнателното възприятие, и през двете пропагандни издания – на гражданите и на националната партия, то в света на Агоп Мелконян тази функция се изпълнява от милионите изкуствени гълъби. А истината прозира в четенето между редовете. Дистопичният свят е свят на контролирана информационна система, която въздейства с идеята да направлява човешкото мислене и поведение. Ужасяващото чувство, че идеите и паметта за нещата не са собствени, а са дирижирани от властта, довеждат отделната личност до състояние на лудост или поне до усещането, че няма ясна разлика между истина и илюзия.

В същото време, когато представата на властта е, че действа в името на справедливи цели, тя оправдава средствата, с които ги постига, и в този случай тя отхвърля разбирането, че подобна форма на управление и контрол е форма на насилие. Президентът на Агуасул смята, че ако изсели бедните от града, ще действа като тиранин, но ако създаде обстоятелства, с които да ги принуди сами да напуснат, е дипломатичен владетел. По пътя към осъществяването на тази идея той жертва немалко от своите „фигури“ на дъската на града и във финала насилието се оказва неизбежно, защото, макар да не е действала директно, властта е тласнала участниците в конфликта към такова. Царете в политическата игра от света на Брънър са заслепени от своя *хюбрис* – повярвали са, че владеят способността да определят действията на хората в града, защото действително са успели да въздействат на някои от тях, за да постигнат определени резултати. В тази игра на бог от машината не са усетили, че не разполагат наистина със способността да определят съдбата на хората, а само да я насочат към неизвестни и неподдаващи се на контрол посоки и последствия.

И в двата романа основните герои, участващи в действието, имат свои специфични роли, измерими с определено символното присъствие. В *Смърт в раковината* например могат да се срещнат създателят, ученият, философът, предателят, поетът, пасторът и др. В *Град върху шахматна дъска* героите отговарят на фигури от шахмата, различни от пешките, без да съзнават своята роля в играта, защото са съзнателно контролирани от царете в партията – Диас и Вадос.

И на едните, и на другите властта се стреми да въздейства, като се опитва да тласка и предвижда техните ходове по картата на затворения свят експеримент. И в двата случая обаче има непредвидими, неизчислими стойности, които в системата на играта, поддържана от Машината, се явяват като „грешки“. Най-основно грешката се измерва със стойността на т. нар. *човешки фактор*. В него се открива представата, че индивидът не е лишен от свобода на мисълта и колкото и да е предвидим в определени ситуации, той е все пак и активен участник в написването на колективния разказ. Нещо, което в двете произведения не е сведено до простата случайност.

В *Смърт в раковината* Христ разсъждава над екзистенцията, като първоначално се чувства излъган от Вселената, в която е разчел смисъла на своето съществуване. Той стига до заключение, че въпросите за вселената, човека и бога могат да се съберат в един-единствен разказ за молекули. Впоследствие обаче открива едно противоречие: „Напук на цялото Мироздание, напук на Играча, човекът не е само молекули. Аз не знам какво е другото, но е някаква божествена еманация“ (МА: 117). При Брънър се разиграва под формата на диалог между Хаклит и Мария Посадор (съпруга на самоубилия се опонент на президента; поддръжник на националната партия). Тя открива нещо първично човешко в простия инат, а той допълва, че съмнението в представената информация, стремежът към истината са път към освобождението от оковите на властта, за да заключи човек следното: „Не, абсолютната тоталитарна система не може да оцелее без пълното невежество на народа“ (ВJ: 1996). В разсъжденията си героят достига до представата, че:

Няма начин да управляваш хората напълно (човекът е инат, ако употребим любимия израз на Мария Посадор). Всъщност това би означавало да разполагаш както с власт върху ежедневните неща — условията на живот, правото да крачат свободно по улицата, дори да нарушават законите и предписанията, — така и върху някои на пръв поглед незабележими подробности: техните предразсъдъци, страховете, вярата и омразата. (ВJ: 1996)

Романът на Брънър изследва възможностите за прилагане на един игрови подход към управлението на хората и с това разкрива скритите механизми на насилието, с които по парадоксален начин властта оправдава сама себе си, легитимира беззаконието и отхвърля разумното начало, като травестира представите за моралното.

Романът на Агоп Мелконян, от друга страна, е философска реализация на един речник на насилието, събрал в себе си познати от историята политически режими, доказали се като неефективни и потъпкващи човешкото у човека. В този художествено-есеистичен обзор авторът оголва лицето на общия механизъм, спрямо който действа Машината на властта: машината е

върховната власт, чиято единствена функция е да управлява; логиката на властта е следната – тя допуска грешки, които след това прикрива, допускайки нови грешки, за да оцелее, тъй като, ако властта взема правилни решения, неминуемо ще доведе света до липсата на нужда от власт (МА: 135).

В съпоставката между двата текста проличава как дистопията и като жанр, и като повествователен метод е ценен опит в изследването на проблема за свободата, защото механизмът на една власт е едновременно с това и *механизъм на едно робство* (DL: 89).

Библиография

Брънър, Джон. *Град върху шахматна дъска*, 1996, <https://chitanka.info/text/50401/0> (11.02.2023).
[Brunner, John. *Grad varhu shahmatna daska*, 1996, <https://chitanka.info/text/50401/0> (11.02.2023)].

Дилов, Любен. Зрялост на изказа и мисълта. В: *Спомен за света на Агоп Мелконян*. 2008, с. 89 – 90.
[Dilov, Lyuben. Zryalost na izkaza i misalta. V: *Spomen za sveta na Agop Melkonyan*. 2008, s. 89 – 90].

Мелконян, Агоп. Смърт в раковината. В: *Пътека за отвъд*. София, Изток-Запад, 2019. [Melkonyan, Agop. *Smart v rakovinata*. V: *Pateka za otvad*. Sofia. Iztok-Zapad, 2019].

Norledge, Jessica. The Language of Dystopia. In: *Palgrave Studies in Language, Literature and Style*. Nottingham, Palgrave Macmillan, 2022, <https://doi.org/10.1007/978-3-030-93103-2> (11.02.2023).