

RU

Эволюция мифа о Зоне в культурных контекстах конца XX – начала XXI века («Пикник на обочине» бр. Стругацких, «Сталкер» Тарковского, игровая вселенная S.T.A.L.K.E.R.)

Осьмухина О. Ю., Харитонов А. Н.

Аннотация. Статья посвящена изучению мифа о Зоне в литературном претексте и его последующих медиа воплощениях. Цель исследования – проследить трансформацию мифа о Зоне как культурного архетипа в трёх воплощениях: литературном произведении бр. Стругацких «Пикник на обочине», киноадаптации Тарковского «Сталкер» и игровой вселенной шутера S.T.A.L.K.E.R. Научная новизна статьи состоит в том, что в ней впервые в процессе сравнительно-сопоставительного анализа трёх интерпретаций Зоны выявляется специфика процесса её эволюции как литературного и культурного феномена. В результате исследования, во-первых, выявлена соотнесенность мифа о Зоне с другими известными мировыми мифами (от Античности до Средневековья). Во-вторых, вычленены три основополагающие функции, позволяющие проследить развитие концепта Зоны в романе бр. Стругацких (литературный текст), фильме Тарковского (кинотекст), игровой вселенной (нарратив шутера): эсхатологическая, сакральная, экзистенциальная. Наконец, установлено, что если игровой мир Вселенной S.T.A.L.K.E.R. в интерпретации Зоны как междумирья, пограничья акцентирует в ее изображении синтез техногенного контекста с аспектом мифологическим, то литературный и кинотексты объединены экзистенциальной проблематикой, высвечивающей кризис личности.

EN

The evolving myth of the Zone across late 20th- and early 21st-century cultural landscapes ("Roadside Picnic" by the Strugatsky brothers, Tarkovsky's "Stalker", and the S.T.A.L.K.E.R. game universe)

O. Y. Osmukhina, A. N. Kharitonov

Abstract. The article is dedicated to the study of the Zone myth within a literary context and its subsequent media embodiments. The research aims to trace the transformation of the Zone myth as a cultural archetype across three embodiments: the literary work "Roadside Picnic" by the Strugatsky brothers, Tarkovsky's film adaptation "Stalker", and the game universe of the shooter S.T.A.L.K.E.R. The article's scientific originality is established by its pioneering comparative analysis of three interpretations of the Zone, which reveals the unique characteristics of its evolution as a literary and cultural phenomenon. As a result of the research, firstly, the correlation of the Zone myth with other well-known world myths (from Antiquity to the Middle Ages) has been identified. Secondly, three fundamental functions have been isolated that allow tracing the development of the Zone concept in the Strugatsky brothers' novel (literary text), Tarkovsky's film (film text), and the game universe (shooter narrative): eschatological, sacral, and existential. Finally, it has been established that while the game world of the S.T.A.L.K.E.R. universe, in its interpretation of the Zone as an interworld, a liminal space, emphasizes the synthesis of a technogenic context with a mythological aspect in its depiction, the literary and film texts are united by existential issues that highlight the crisis of the individual.

Введение

Начнем с очевидного: миф о Зоне как пограничном пространстве, отмеченном особой атмосферой и колоритом, занимает особое место в мировом постапокалиптическом нарративе. Достаточно вспомнить, к примеру,

«Бегущего по лезвию» (реж. Р. Скотт, 1982) и продолжение медиафраншизы в «Бегущем по лезвию 2049» (реж. Д. Вильнёв, 2017), где связь с мифом о Зоне хотя и не прямая, однако носит концептуальный и символический характер, или же образы разрушенного или сакрального, непосредственно отсылающие к феномену пограничья, в прозе Дж. Оруэлла («1984»), Е. Замятина («Мы»), Г. Лавкрафта («Цвет из иных миров»), С. Лемма («Солярис»), бр. Стругацких («Пикник на обочине»). В связи с этим, а также учитывая концептуально значимую мысль В. И. Тюпы (2009, с. 73) об очевидной «зависимости» любого нарратива от «контекста ситуации» или дискурса, актуальность настоящего исследования объясняется необходимостью изучения специфики репрезентации мифа о Зоне в различных типах нарратива, что позволит не только выявить его функциональный потенциал, но и – шире – описать трансформацию феномена пограничья в нескольких видах дискурса.

Материалом исследования послужила повесть бр. Стругацких «Пикник на обочине» (1991).

В ходе исследования нам было необходимо решить следующие задачи: проанализировать специфику воплощения мифа о Зоне в литературном первоисточнике и его медийных интерпретациях (киноадаптация Андрея Тарковского «Сталкер» и игровая вселенная S.T.A.L.K.E.R.), а также выявить функциональную роль мифа о Зоне в них.

Теоретическую базу составили работы отечественных исследователей творчества бр. Стругацких, выявляющие ключевые особенности мотивики, сюжетики и тематики их прозы (Амусин, 1996; Вишневецкий, 2022; Рогова, 2006); междисциплинарный характер нашей работы потребовал привлечения культурфилософского исследования Н. А. Хренова (2025), осмысливающего кинопоэтику А. Тарковского в контексте отечественных философских и религиозных исканий, статьи А. И. Пожарова (2014), изучающего специфику построения постапокалиптического мира игровой вселенной S.T.A.L.K.E.R., и концепции В. И. Вернадского (1991) о «ноосфере», принципиально значимой для анализа концептосферы культуры XX века в целом.

Ключевыми методами явились сравнительно-исторический, благодаря которому были осмыслены интерпретации мифа о Зоне в трёх типах нарратива (литературный, кинематографический, компьютерная игра), а также историко-генетический метод, позволяющий выявить связи мифа о Зоне «Пикника на обочине» (и творчества бр. Стругацких в целом) с его «культурными» воплощениями.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования её результатов и выводов в курсах истории отечественной литературы XX века на филологических факультетах университетов и педагогических вузов и спецкурсах, посвящённых творчеству бр. Стругацких, проблемам взаимодействия литературы с другими видами искусства.

Обсуждение и результаты

Миф о Зоне является одним из самых известных, мрачных и многослойных нарративов и в литературе постсоветского пространства. Впервые появившись в повести советских фантастов Аркадия и Бориса Стругацких «Пикник на обочине», образ Зоны прошёл довольно сложную трансформацию: от таинственных областей с аномалиями, родившихся в результате внеземного вмешательства в литературном первоисточнике, до философской притчи в киноадаптации Андрея Тарковского «Сталкер» и мрачной постапокалиптической вселенной в игре S.T.A.L.K.E.R. Несмотря на то, что названия и общие концепции литературного первоисточника и его медийных воплощений тесно взаимосвязаны, каждая из интерпретаций имеет уникальный взгляд на пространство Зоны и её законы с точки зрения художественных стратегий.

Подчеркнём, что сам образ Зоны довольно органично вписывается в универсальные мифологические структуры:

– Зона как сад Эдема, где сад в библейской традиции – это место, где человеку было дано всё, однако после грехопадения вход в него оказался закрыт. Именно это символизирует Зона у Стругацких и Тарковского, напоминая утраченное и запретное. При этом во всех трёх интерпретациях в центре Зоны существует некий «предмет», который даёт обрести заветное, но данная возможность сопряжена с высоким риском (Золотой шар, Комната, Монолит): «С Зоной ведь так: с хабаром вернулся – чудо, живой вернулся – удача, патрульная мимо – везенье, а все остальное – судьба...» (Стругацкие, 1991, с. 415);

– Зона как Лабиринт Минотавра, где каждый шаг может оказаться смертельным, а путь извилист и непредсказуем. Гайки с привязанными бинтиками (в игре эту функцию выполняют болты) символизируют «нить Ариадны» и помогают сталкерам найти выход из аномальных зон: «Бросил я ещё одну гайку. Само собой, тоже прошла нормально и легла рядом с первой» (Стругацкие, 1991, с. 421);

– Зона как Царство Аида, где герои должны пройти через мир смерти, преодолевая испытания, лёгшие на их плечи в условиях неизвестного мира: «– Но когда в Зону выходишь, то уж одно из двух: либо плачь, либо шути, – а я сроду не плакал» (Стругацкие, 1991, с. 417);

– Зона как миф о Святом Граале, где сталкеры, подобно рыцарям Круглого стола, проводят жизнь в бесконечных поисках того заветного, что скрывается в центре Зоны. В фильме А. Тарковского – это Комната, в игре S.T.A.L.K.E.R. – Монолит, в повести бр. Стругацких – Золотой шар: «– Золотой шар есть легенда, – скучным голосом доложил он. – Мифическое сооружение в Зоне, имеющее форму и вид некоего золотого шара, предназначенного для исполнения человеческих желаний» (1991, с. 469).

Всё это позволяет судить о том, что Зона является полноценным мифологическим архетипом, плотно интегрированным в мировую мифологическую культурную традицию. Каждая интерпретация выполняет образовательную и культурно-ценностную функцию, формируя уникальную рецепцию мифа в литературе, кино и медиакультуре.

Оговоримся, что при рассмотрении Зоны как мифологемы следует указать три основополагающие функции, которые свойственны всем трём интерпретациям.

Во-первых, эсхатологическая функция, символизирующая предвестие конца, катастрофы и утраты привычного мира. В «Пикнике на обочине» писатели акцентируют внимание на внеземной цивилизации, которая, возможно, стремится установить контакт с человечеством или, напротив, прощупывает почву для дальнейших действий. Именно по этим критериям Зона именуется в повести «Зоной Посещения»: «Например, никакого Посещения не было, что Посещение ещё только будет. Некий высокий разум забросил к нам на Землю контейнеры с образцами своей материальной культуры. Ожидается, что мы изучим эти образцы, совершим технологический скачок и сумеем послать ответный сигнал, который и будет означать реальную готовность к контакту» (Стругацкие, 1991, с. 480). Подобные размышления демонстрируют неопределенность и неуверенность в намерениях внеземной цивилизации и маркируют нарушение парадокса Ферми о странном молчании Вселенной, что «прочитывается» как тот самый предвестник конца, ибо люди не могут заведомо знать о намерениях условных пришельцев.

Сходным образом появление Зоны демонстрируется в фильме «Сталкер», что справедливо отметил Н. А. Хренов: «У Тарковского иначе. Это ещё не военное столкновение. В фильме “Сталкер” у него появляется человек с атомной бомбой в руках. Он приходит в зону, чтобы взорвать мир. Этот персонаж не имеет имени. Им может быть любой человек со своим именем. В фильме его называют просто Профессором. Тарковский выводит на экран возможного виновника катастрофы, причем, что важно, представляющего науку» (2025, с. 215). Однако в картине А. Тарковского персонажи больше преисполнены веры и надежды, в отличие от текста бр. Стругацких, в сознании героев которого отчетливо прослеживаются пренебрежение и скептицизм по отношению к людям, что наиболее примечательно в диалоге Нунана и профессора Пильмана. Так, А. А. Стеглянников (2015) справедливо подметил, что «у Стругацких это просто “мусор”, оставленный некими инопланетянами после посещения Земли, как после людей в лесу остается мусор – банки, бумажки, бутылки, угли, – который лесным жителем кажется чем-то странным, чудесным и чуждым. Оставленный без всякой мысли, просто так. Но у Тарковского Зона – это конкретный целенаправленный подарок землянам. Сталкер на вопрос Писателя: “Интересно, зачем Им это было нужно?” ответил: “Чтобы сделать нас счастливыми”. Видимо, для Тарковского неприемлемо было такое издевательски-равнодушное отношение к землянам, как оно выписано у Стругацких: прилетели, отдохнули, улетели. Если это братья по разуму (каким бы чуждым он ни был), причем по уровню гораздо выше нас, они должны были оставить послание. Просто не могли не сделать этого».

Появление Зоны несколько отличается в игровой вселенной S.T.A.L.K.E.R. В первую очередь, это связано с реальной исторической аварией на Чернобыльской АЭС, произошедшей 26 апреля 1986 года, в результате которой, как известно, случился выброс большого количества радиоактивных веществ. Однако в дальнейшем в игровом мире происходит второй взрыв в четвёртом реакторе, что, в свою очередь, порождает привычную уже Зону в первой, реально существующей в действительности, Чернобыльской зоне отчуждения. В игровой вселенной виновник появления Зоны – сам человек, точнее группа учёных из группы «О-Сознания», проводившая эксперименты с ноосферой (следующая стадия развития биосферы), чтобы получить над ней контроль и искусственным образом убрать всё негативное, что существует на Земле: «Мы – “О-Сознание”, группа исследователей, которые поставили перед собой цель изменить мир. Известно, что Землю окружает особое информационное поле – ноосфера. Она тесно связана со всеми разумными существами на планете и хранит все их мысленные образы. Мы решили подключиться к ноосфере и внести в неё изменения: убрав всё тёмное, что породило человечество, сделать мир идеальным. Ни один человеческий разум не обладает достаточной мощностью, чтобы взаимодействовать с ноосферой, поэтому мы объединили наши сознания» (Представитель «О-Сознания». Диалоги, 2021). Подчеркнём, что создатели игровой вселенной со всей очевидностью вдохновлялись идеями В. И. Вернадского (1991), который обосновал концепцию ноосферы: «Ноосфера есть новое геологическое явление на нашей планете. В ней впервые человек становится крупнейшей геологической силой. Он может и должен перестраивать своим трудом и мыслью область своей жизни, перестраивать коренным образом по сравнению с тем, что было раньше. Перед ним открываются все более и более широкие творческие возможности. И, может быть, поколение моей внучки уже приблизится к их расцвету». Очевидно, что этот подход демонстрирует не только влияние научной мысли на формирование художественной вселенной, но и успешную интеграцию научной концепции в мифологический нарратив. Всё это позволяет рассматривать Зону как пример современного мифологического синтеза науки и мифа, где рациональное объяснение сосуществует с сакральной функцией пространства. На основе этого можно сделать вывод о том, что эсхатологическая функция носит отчетливо выраженный антропогенный характер, поскольку катастрофа произошла в результате человеческой гордыни и стремления человека, который решил «поиграть» с законами самой природы. Это, на наш взгляд, в значительной мере отражает страхи конца XX и начала XXI века перед потенциально непредвиденными последствиями стремительного развития научно-технического прогресса.

Образ «О-Сознания» отсылает к христианской эсхатологии, а именно к фигуре антихриста: рождение постоянно расширяющейся Зоны является предвестником «конца света».

Напомним, что в первой игре трилогии «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» существует семь концовок. На наш взгляд, их все можно рассмотреть как символический «суд» над человечеством и каждым сталкером в Зоне. Две истинные концовки демонстрируют возможность обуздания хаоса и достижения гармонии с самим собой и Зоной. Остальные пять, в свою очередь, оборачиваются для игрока трагическими последствиями неправильного выбора, что, несомненно, иллюстрирует моральную и космическую «ошибки». Заметим, что это соотношение легко можно сопоставить с библейскими представлениями о грехе и искуплении, поскольку само количество

доступных игроку концовок – это явная аллюзия на семь смертных грехов, где в контексте игровой вселенной только два истинных пути ведут к спасению, а пять остальных являются олицетворением алчности (богатство), гордыни (власть), гнева (уничтожение человечества) и так далее. А две истинные можно трактовать как покаяние (уничтожение «О-сознания» и возвращение свободы миру от лжи) и прельщение (присоединение к «О-Сознанию», когда главный герой становится винтиком механизма лжи, выдающим её за истину). Также предельно интересно, что у игры неслучайно ведущей композицией является песня группы “Firelake”, именуемая “Dirge for the Planet”, что дословно переводится как «панихида по планете».

Во-вторых, функция сакральная, высвечивающая Зону как место хранения тайны, источника исполнения желаний и «священного» пространства. В каждой из трёх интерпретаций Зоны, как мы уже указали, существует «особое место» в её центре, где находится то, что исполняет любые желания. Подобная тенденция позволяет судить о том, что Зона, по своей сути, является микрокосмом, т. е. «малой вселенной», где царят универсальные законы. Таким образом, она как бы сжимает противоречия человеческого и общественного бытия в концентрированное пространство, представляя вниманию читателя/зрителя/игрока уменьшенную отдельную вселенную со своим священным центром, согласно концепции “Axis Mundi” М. Элиаде: «Наиболее существенным в концепции Элиаде является выдвинутое им оригинальное положение о иерофании, проявлении священного в повседневном, “звене”, связующем сакральное с профанным. Элиаде многократно подчеркивал, что удобство этого термина заключено в том, что он выражает только то, что выражает (“проявление священного”, как определяет его сам ученый, “нечто священное, предстающее перед нами”), и не наделен каким-либо ценностным смыслом. Профанный предмет оказывается наделенным сакральным значением именно благодаря тому, что является иерофанией, “отражает” нечто “совершенно иное”» (Михельсон, 2000).

В повести Стругацких Зона – это искушение и испытание души, поскольку Золотой шар является не только «осью» микрокосма, требующей проверки силы духа и принятия риска на тернистом пути к нему, но и испытанием нравственности. Не случайно финал повести показан как трагический парадокс исполнения желания: «Будь оно все проклято, ведь я ничего не могу придумать, кроме этих слов: “СЧАСТЬЕ ДЛЯ ВСЕХ, ДАРОМ, И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫЙ!”» (Стругацкие, 1991, с. 511).

В фильме А. Тарковского аспект сакрального выходит на второй план, почти полностью заслоняя научно-фантастическую составляющую. Сталкер искренне верил, что Зона является подобием жизни, которая испытывает людей. При этом сама Зона больше показана как святилище, где требуется хранить молчание и войти в которую можно лишь с помощью проводника, коим и является Сталкер. Сам же путь к желанной Комнате выглядит как ритуальное паломничество со множеством испытаний.

Игровая вселенная S.T.A.L.K.E.R. крайне умело соединяет техногенный контекст с научной фантастикой и аспектом мифологическим. Сакральным центром в игре является Четвертый энергоблок (или «Саркофаг»), где находятся «Исполнитель желаний» (или «Монолит») и капсулы с коллективным разумом ученых из «О-Сознания». Важным отличием от повести и фильма является то, что «Исполнитель желаний», в отличие от Золотого шара и Комнаты, всего лишь иллюзия, которую проецирует в виде голограммы специальная установка, созданная учеными для управления группировкой «Монолит», представляющей собой религиозный культ. Он состоит из всех сталкеров, которым удалось подобраться слишком близко к центру зоны и сознание которых было промыто подавителем агрессии «Радуга» («Выжигатель мозгов»). Это оборудование позволило ученым из «О-Сознания» (Представитель «О-Сознания». Диалоги, 2021) не подпускать к себе сталкеров, стремящихся добраться до центра. Вследствие этого можно сделать вывод, что миф и легенда перестают быть таковыми после того, как игрок добирается до всей правды и раскрывает «тайну Чернобыльской зоны». Несмотря на это, Зона по-прежнему оказывается микрокосмом – она сакральна, т. к. отделена от остального мира, именуемого в игре «Большой землей».

Эволюция сакрального начала здесь прослеживается со всей очевидностью: от загадочных и необъяснимых с научной точки зрения Золотого шара и Комнаты в произведении бр. Стругацких и фильме Тарковского до искусственно сконструированного симулякра в виде Исполнителя желаний в игровой адаптации. Частично это отражает идеи Ж. Бодрийяра о симуляции, когда копия заменяет оригинал, а сакральное становится инструментом манипуляции: «Но симулякры – это не просто игра знаков, в них заключены также особые социальные отношения и особая инстанция власти» (2021, с. 223). Руины же четвёртого энергоблока выступают в роли того самого сакрального ландшафта.

Наконец, принципиально значима экзистенциальная функция, которая отражает внутреннее состояние человека и общества. У Стругацких – это отражение моральной двойственности человеческого существования. Показано не величие людей над Зоной, но их слабость и внутренние страхи перед лицом искушения и неопределенности происходящего. Экзистенциальная функция репрезентует тайный внутренний мир человека и его слабость в собственных глубинных желаниях. Это отражают говорящие клички, придающие персонажам архетипичность (Мясник, Стервятник, Костлявый, Хрипчатый и т. д.), а также сам главный герой, который, вопреки всем рискам и опасностям, в силу своего эгоизма, пренебрегал теми последствиями, которые могли бы возникнуть в результате его вылазок в Зону. Даже достижение им Золотого шара не давало ему внутреннего удовлетворения, потому что он разочаровался не только в людях, окружающих его, но и в самом себе: «– В общем, завертелся я, Гута. Я иногда спрашиваю себя: какого черта мы так крутимся? Чтобы заработать деньги? Но на кой черт нам деньги, если мы только и делаем, что крутимся» (Стругацкие, 1991, с. 487). В этот момент экзистенциальный выбор, который предстаёт перед героями в Зоне, можно осмыслить в контексте абсурдного героизма А. Камю. Наиболее репрезентативным примером здесь является его эссе «Миф о Сизифе», поскольку

сталкер, как нам представляется, подобно Сизифу, обречен на бесконечно повторяющийся цикл рискованных вылазок, находя в нём свободу, сопротивление бессмысленности и собственный смысл: «Таков он и в своих страстях, и в страданиях. Его презрение к богам, ненависть к смерти и желание жить стоили ему несказанных мучений – он вынужден бесцельно напрягать силы. Такова цена земных страстей» (Камю, 2021, с. 152).

А. Тарковский же, в свою очередь, в киноинтерпретации повести бр. Стругацких вывел экзистенциальное измерение на первый план. Его Зона становится сценой внутреннего диалога человека с самим собой и с Богом. Комната, которая исполняет желание, оборачивается в фильме парадоксом: человек может хотеть одного, но Зона исполняет лишь то настоящее, что скрыто глубоко в его сердце. Зона, по мнению Сталкера, – это живое существо, отражающее человеческие мысли и чувства, является «зеркалом» внутреннего мира. Писатель и Профессор сталкиваются, в первую очередь, не с препятствиями Зоны, но с собственным внутренним цинизмом, страхом и неверием. Обнажение подлинных оснований существования – это основная функция Зоны в фильме А. Тарковского.

Нарратив игровой адаптации демонстрирует репрезентацию экзистенциального более на социальном, нежели бытийном или психологическом уровне. Чернобыльская зона отчуждения – это не только аномальный микрокосмос, возникший в результате человеческих экспериментов, но и метафора постсоветской разрухи после техногенной катастрофы. Ввиду интерактивности игрок сам волен принимать решения: уничтожить «О-Сознание», присоединиться к нему или загадать желание у Монолита. Лишь первые две концовки являются истинными, тогда как просьба у Монолита исполнить желание оказывается абсурдным её искажением – отражением не мечты, а внутренней пустоты или корысти героя. Экзистенциальная функция воплощена в этом случае двояко: с одной стороны, Зона – это «зеркало» личного выбора игрока, с другой – символ постсоветской культуры, пережившей катастрофу и ищущей новые смыслы.

Заключение

Таким образом, мы приходим к следующим выводам.

Зона является своего рода «зеркалом», в котором человек и социум видят самих себя; она раскрывает глубины человеческой души и концентрирует в себе все противоречия мира. Наконец, она остается «живым» мифом, который способен каждый раз заново отражать состояние человека и эпохи. Проведённый нами сравнительно-сопоставительный анализ трех интерпретаций мифа о Зоне позволяет сделать вывод о том, что сам миф в значительной степени претерпевает смысловую трансформацию (это воплощено в трансформации функциональной) и адаптируется к потребностям новой аудитории, начиная от литературного первоисточника, заканчивая киноадаптацией и нарративом интерактивной игровой среды. Но если в пространстве шутера S.T.A.L.K.E.R. топография Зоны предельно конкретна, внимание акцентируется на мифологическом и техногенном аспектах, то литературный первоисточник бр. Стругацких и киноверсия А. Тарковского высвечивают глубинную связь Зоны с экзистенциальной проблематикой – именно в пространстве пограничья человек способен осознать себя, кризис собственной идентичности. Будучи репрезентированным в различных видах искусства, миф о Зоне оказывается удивительно живучим, причем он не только сохраняет свою актуальность, но и обогащается новыми смыслами, отражая фундаментальные проблемы человеческого существования, что лишь подчеркивает универсальность архетипа Зоны.

Перспективы дальнейшего изучения мифа о Зоне видятся нам, в первую очередь, в пристальном осмыслении литературных источников игровой Вселенной S.T.A.L.K.E.R., которые продолжают выходить и по сей день и в каждом из которых представлен собственный уникальный взгляд на развитие архетипа Зоны (достаточно вспомнить сборники «Тени Чернобыля», «Чистое небо», «Зов Припяти», объединившие несколько десятков прозаиков – от А. Зорича, Дм. Володихина, А. Митича до А. Гравицкого, А. Калугина и др.). Кроме того, в контексте заявленной проблематики весьма примечательным представляется анализ цифрового пространства, куда входит как интернет-фольклор, так и новые медийные проекты, основой для которых будет выступать концепт Зоны (любительские модификации и самостоятельные проекты с использованием базиса оригинальной трилогии S.T.A.L.K.E.R.).

Материалы исследования | Research materials

1. Представитель «О-Сознания». Диалоги. 2021. <https://web.archive.org/web/20210826170141/https://stalker.fandom.com/ru/wiki/О-Сознание>
2. Стругацкий А., Стругацкий Б. Трудно быть богом. Понедельник начинается в субботу. Отель «У погибшего альпиниста». Пикник на обочине. М.: ВПТО «Киноцентр» (Ленинградское отделение), 1991.

Источники | References

1. Амусин М. Ф. Братья Стругацкие: очерк творчества. Иерусалим: Бесэдер, 1996.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с франц. С. Н. Зенкин. М.: Рипол-Классик, 2021.
3. Вернадский В. И. Несколько слов о ноосфере. 1991. <https://vernadsky.lib.ru/e-texts/archive/noos.html>

4. Вишневецкий Б. Л. Двойная звезда. Миры братьев Стругацких. СПб.: Дом Галича, 2022.
5. Камю А. Бунтующий человек. Миф о Сизифе. М.: АСТ, 2021.
6. Михельсон О. К. М. Элиаде. Религиозная культура и современность. 2000. <http://anthropology.ru/ru/text/mihelson-ok/meliade-religioznaya-kultura-i-sovremennost>
7. Пожаров А. И. Современная постапокалиптика как форма существования эсхатологического мифа на примере компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.». 2014. <https://observatoria.rsl.ru/jour/article/viewFile/86/226>
8. Рогова М. Ю. От «Пикника на обочине» к «Сталкеру»: трансформация жанра // Дергачёвские чтения – 2004. Русская литература: национальное развитие и региональные особенности: материалы VII Всероссийской научной конференции. Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2006.
9. Стекланников А. А. Фильм Тарковского «Сталкер». 2015. https://samlib.ru/s/stekljannikow_a_a/stalker_film.shtml
10. Тюпа В. И. Анализ художественного текста. Изд-е 3-е, стер. М.: Академия, 2009.
11. Хренов Н. А. Реабилитация сверхчувственного в культуре XX века: А. Тарковский и «трансцендентальный» стиль в кино. Статья третья // Вестник Русской христианской гуманитарной академии. 2025. Т. 26. Вып. 1.

Информация об авторах | Author information

RU**Осьмухина Ольга Юрьевна¹**, д. филол. н., проф.**Харитонов Андрей Николаевич²**^{1,2} Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева, г. Саранск**EN****Olga Yurievna Osmukhina¹**, Dr**Andrei Nikolaevich Kharitonov²**^{1,2} National Research Ogarev Mordovia State University, Saransk¹ osmukhina@inbox.ru, ² andrej_xaritonov_9696@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 15.12.2025; опубликовано online (published online): 21.01.2026.

Ключевые слова (keywords): советская научная фантастика; ранняя проза бр. Стругацких; эволюция мифа о Зоне в романе бр. Стругацких; кинематографическая адаптация; игровая вселенная S.T.A.L.K.E.R.; Soviet science fiction; early prose of the Strugatsky brothers; evolution of the Zone myth in the Strugatsky brothers' novel; cinematic adaptation; S.T.A.L.K.E.R. game universe.