

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
«МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

На правах рукописи

Лебедев Иван Владимирович

Жанровая поэтика в русском фэнтези конца 20 – начала 21 веков

Специальность 10.01.01 – русская литература

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель:

доктор филологических наук, профессор

НАТАЛИЯ ДМИТРИЕВНА КОТОВЧИХИНА

Москва – 2016

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Современное русское фэнтези и авантюрно-приключенческая литература: жанровое единство	22
1.1 Основные особенности современного русского фэнтези	22
1.2 Жанровое единство фэнтези и приключенческой литературы	44
Глава 2. Европейский историко-приключенческий роман и современное историческое фэнтези (на материале цикла В. Камши «Отблески Этерны»)	58
2.1 Псевдоисторическое фэнтези как симулякр романов «плаща и шпаги»	58
2.2 Псевдоисторический фэнтезийный роман и историческое сознание: лоскутный сюжет и модульный герой	75
Глава 3. Рыцарский и плутовской роман как прототип современного героического фэнтези (на материале произведений М. Семеновой и А. Пехова)	105
3.1 Странствующий герой в средневековом рыцарском романе и современном героическом фэнтези	105
3.2 Герой-плут в плутовском романе и современном «воровском» героическом фэнтези	121
Заключение	143
Список литературы	146

Введение

Жанр фэнтези, появившийся как новое литературное образование в пятидесятых годах XX века [120, 309-312] благодаря знаменитому «Властелину колец» Дж. Р. Р. Толкина, на рубеже веков привлек к себе пристальное внимание множества исследователей. Только в России с конца восьмидесятых годов по настоящее время было защищено несколько диссертаций¹, посвященных отдельным аспектам этого явления и жанру в целом, не говоря уже о научных статьях, книгах и монографиях. Однако, несмотря на значительное количество работ, природа жанра остается во многом неопределенной. Ведь за прошедшие с момента издания толкиновского эпоса полстолетия возникло множество модификаций фэнтези, помимо собственно эпического: это и так называемое «тёмное» («черное») фэнтези², генетически связанное с готическим романом ужасов XVIII века, и историческое фэнтези³, идущее от историко-приключенческого романа XIX века, и «научное» фэнтези⁴, являющееся своего рода симбиозом с научной фантастикой XX века, не говоря уже о наиболее распространённой модификации – «фэнтези меча и магии» (героическое фэнтези)⁵, в котором нетрудно увидеть возрожденный на новом материале древний жанр рыцарского (а в некоторых случаях пародирующего его плутовского) романа. Такая неожиданная «всеядность» фэнтези способна поставить исследователя в тупик.

Проблема усугубляется тем, что фэнтези во всех своих разновидностях относится к массовой, то есть «низкой», говоря на терминологическом языке, литературе. В советскую эпоху, в соответствии с идеологическими установками того времени, она не изучалась как особый феномен, а клеймилась как «культура со-

¹ Среди наиболее заслуживающих внимания следует назвать следующие работы: Гусарова А. Н. Жанр фэнтези в русской литературе 90-х гг. двадцатого века: проблемы поэтики. Петрозаводск, 2009; Кулакова О. К. Интертекстуальность в аспекте жанрообразования: на материале жанра фэнтези. Иркутск. 2011; Чепур Е. А. Герой русской фэнтези 1990-х гг.: модусы художественной реализации. Магнитогорск, 2010 и др.

² Основоположником этого направления в западной литературе можно считать Г. Ф. Лавкрафта (1890-1937). В России в этом жанре написаны романы А. Дашкова «Звезда Ада», «Войны некромантов», «Умри или исчезни».

³ Наиболее интересным образцом следует считать цикл «Отблески Этерны» В. Камши (2004-цикл не закончен).

⁴ В России основоположниками этой жанровой разновидности считаются А. и Б. Стругацкие («Трудно быть богом», «Понедельник начинается в субботу», «Пикник на обочине»).

⁵ Например, цикл романов Н. Перумова «Летописи разлома» или циклы А. Пехова.

крытия суровой реальности человеческого существования, средство наркотизации людей, удержания их от анализа, беспощадного продумывания их же собственного... жизненного опыта. Эрзац-культура, “индустрия грез“, социально организованная практика внушения, манипулирования, развращения, потакания человеческим самообманам, слабостям и порокам» [185, 5]. Эскапизм, действительно свойственный массовой литературе, в советские времена объявлялся страшным грехом, поскольку от «нового советского человека» постоянно требовалась «активная жизненная позиция», которая, однако, обязательно должна была совпадать с генеральной линией партии.

Современное русское фэнтези и впрямь несет в себе черты, которые характерны для массовой литературы в целом. Прежде всего это нацеленность на неопределенно широкую аудиторию, то есть на максимально усредненного читателя, для отдыха и развлечения которого эти тексты создаются. В этом смысле современное русское фэнтези есть прежде всего коммерчески выгодная культурная продукция, выполняющая ту же роль, которую всегда играли приключенческие жанры, а именно «поучать, развлекая». В своем классическом исследовании, посвященном «формульной», то есть стандартизированной литературе, Джон Кавелти пишет о ее развлекательной функции как о способе удовлетворения двух базовых желаний человека: тяги к стабильности и потребности в беспорядке, способном нарушить скучную рутину. В этом смысле массовая литература предоставляет читателю имитацию необычного или рискованного действия, не разрушая при этом привычной и комфортной среды обитания. «Формульные миры, – пишет Кавелти, – могут быть описаны как моральные фантазии, создающие воображаемый мир, где аудитория может пережить максимум возбуждения, не испытывая чувств неуверенности и опасности, неизбежно сопутствующих подобному переживанию в реальности» [205].

Одной из главнейших типологических особенностей приключенческой литературы как литературы массовой является ее сиюминутная востребованность у самой широкой аудитории в самых разных слоях населения, в большинстве своем не принадлежащих к культурной элите. Так, в своей «Теории литературы» В.Е.

Хализев прежде всего определяет массовую литературу как «совокупность *популярных* произведений, которые рассчитаны на читателя, не приобщенного (или мало приобщенного) к художественной культуре, невзыскательного, не обладающего развитым вкусом, не желающего либо не способного самостоятельно мыслить и по достоинству оценивать произведения, ищущего в печатной продукции главным образом развлечения» [194, 127-128]. Эта довольно уничижительная формулировка имеет мало общего с реальностью, поскольку произведения приключенческих жанров читаются, в том числе, и высокообразованными людьми. Достаточно вспомнить, что Ф. М. Достоевский использовал для своих философских романов фабулу приключенческих, с которыми был прекрасно знаком. Кроме того, разделение литературы на серьезную и массовую произошло сравнительно недавно⁶; многие классические тексты, начиная с греческого авантюрного романа и, как минимум, до французской романтической традиции, строго говоря, создавались по приключенческим шаблонам. Достаточно указать на «Собор Парижской богоматери» В. Гюго, созданный с использованием приемов готического романа ужасов, или произведения Жорж Санд, такие как «Консуэло» или разбойничий роман «Мопра», или «Красное и черное» Стендаля, в котором подчеркнута авантюрная составляющая. Возвращаясь к развлекательным жанрам, правильнее было бы говорить, скорее, о терапевтическом эффекте, который в них ищет читатель, или о своего рода интеллектуальном отдыхе, отчасти похожем на тот, которому предаются любители шахматной игры. Чтение, при всей своей внешней пассивности, требует умственных усилий и работы воображения; однако массовые развлекательные жанры, оперирующие сказочными шаблонами и мифологическими архетипами, действительно обычно не нуждаются в том, чтобы читатель мысленно возвращался к жизненной реальности и критически переоценивал ее. Желая точнее развести жанры «серьезной» и развлекательной литературы, избегая при этом имплицитной уничижительной оценочности, Кавелти предложил оппозицию «миметическая – формульная». «Миметический элемент в литературе, – пишет исследователь, – представляет нам мир в привычном для нас виде, а формульный

⁶ Т. е. с началом эпохи массового чтения, приблизительно в XIX веке.

элемент создает идеальный мир, в котором отсутствуют беспорядок, двусмысленность, неопределенность и ограниченность реального мира» [205, 13]. Это, разумеется, схематическая классификация, поскольку массовые жанры прибегают к подражанию, а реалистические – к идеализации. Однако читатель практически всегда способен распознать, какое произведение он читает. Ярким маркером приключенческих «формульных» произведений выступает саспенс, то есть особый вид развлекательного напряжения, создаваемый ради него самого. Читатель погружается в состояние специально вызванного беспокойства, заранее просчитанного автором, причем аудитория понимает, что разрешение беспокойства произойдет не по законам реальной действительности, а в соответствии с условными принципами построения того мира, в котором происходит действие. Проще говоря, мир формульной развлекательной литературы обладает значительно более высокой степенью внутренней детерминированности и осмысленности, чем реальный. Даже случайность возведена в нем в принцип. Эта идеализирующая условность позволяет отличить формульное произведение от миметического, в котором присутствует свойственная окружающей действительности неопределенность, неясность и хаотичность. Последнее, как указывает Кавелти, «снижает интенсивность эффекта напряжения, поскольку, раз уж мы воспринимаем созданный писателем мир как имитацию неоднозначного, неопределенного и ограниченного реального мира, мы эмоционально подготовлены к тому, что многие проблемы останутся нерешенными или же что решения могут стать источником новой неопределенности» [205, 17]. Напротив, в формульном повествовании даже открытый или промежуточный финал носит характер окончательного, поскольку, как только герой завершает какое-либо действие, связанная с ним интрига кончается и саспенс исчерпывается. Поэтому знакомство с приключенческой серией в принципе можно оборвать на любом месте: прочитать «Трех мушкетеров» и не читать продолжений; ознакомиться только с несколькими рассказами о Шерлоке Холмсе или Эркюле Пуаро; пролистать лишь пару разрозненных книжек из саги о Супермене и т. д. Мир формульной литературы упрощен в том смысле, что он полностью предопределен, стандартизирован; читателю легче в нем ориентироваться,

поскольку элемент неизвестности там парадоксальным образом сделан известным. В результате, как резюмирует Кавелти, «мы легко сможем отличить формульную литературу от ее “серьезного” двойника по тому, что последняя имеет тенденцию сталкивать нас с нашим пониманием границ реальности, тогда как формульная воплощает моральные фантазии о более волнующем, полноценном или благосклонном мире, чем тот, к которому мы привыкли» [205, 38].

Помимо формульности подавляющему большинству произведений массовой литературы свойственна такая черта, как одноразовость. Именно последнее вызывает к ней особенно пренебрежительное отношение. Издательства, наладившие выпуск покет-буков, подчеркивают эту одноразовость содержания внешней формой. Читатель, купивший боевик, детектив или любовный роман где-нибудь в киоске у метро, часто тут же забывает о прочитанном, а то и выкидывает книжку в мусорный бак сразу же после ознакомления. Макулатура такого рода действительно едва ли заслуживает филологического анализа: причины ее популярности кроются скорее в сфере психологии и социологии. Однако среди произведений развлекательных жанров встречаются и такие, к которым читатель возвращается неоднократно и даже приобретает их издания для своей библиотеки. «Время отбирает приключенческую литературу, пожалуй, даже более строго, чем литературу “серьезную”», – справедливо отметила в свое время отечественная исследовательница приключенческих жанров Л. Мошенская. – «Представьте себе мысленно ряды томов, вошедшие в историю литературы в качестве классики за вторую половину XIX века, и сравните их с небольшой горсточкой книг, оставшейся за тот же период от литературы приключенческой, хотя она в эту пору уже достигла расцвета, и станет ясно, что искусство развлекать, так же как и искусство смешить, — штука нелегкая» [175, 174]. Феномен привлекательности этих книг содержится в их художественных особенностях, анализ которых позволяет понять, что именно в произведениях развлекательных жанров остается актуальным в течение достаточно долгого времени.

Вообще говоря, современная массовая литература, как считают социологи и философы, обязана своим существованием появлению человека индустриального

и постиндустриального обществ, то есть «образованному мещанину», как называли его в XIX столетии, или потребителю, как называют его сейчас. Для такого адресата литература и культура в целом становится в определенной степени рыночным продуктом, предметом «купли-продажи». Книга попадает на тот же прилавок, что и компьютерные игры или dvd-диски с блокбастерами: она становится средством отвлечься и развлечься, сбросить психологическое и физическое напряжение, сменив «серьезную» деятельность на игровую. Став в эпоху массового чтения одним из способов психологической компенсации, массовая литература обзавелась рядом «рыночных» требований. «Чтобы стать товаром массового спроса, книга должна быть написана быстро, иметь низкую себестоимость, ...а также обладать определенными особенностями содержания, в частности, способностью вызывать достаточно бурные эмоции, которых человек лишен в рутине повседневности» [178, 8-9].

Терапевтический эффект приключенческих книг, пользующихся широким спросом у массового читателя, проявляется главным образом в их компенсаторной функции. «Массовая литература вследствие своей установки на эффекты удовольствия и комфорта занимается персонификацией добра и зла, унификацией типовых конфликтов, переносит читателя из монотонной обыденности в другой мир, где все развивается в соответствии с мечтами» [178, 37]. Однозначность и определенность модели мира в приключенческих книгах позволяет читателю отдохнуть от неоднозначности и неопределенности мира реального.

Жанр фэнтези появился в России уже в постперестроечную эпоху и сразу вызвал интерес у филологов, которые принялись искать его истоки в мифе, волшебной сказке и научной фантастике. Однако эти поиски до сих пор не увенчались каким-то общепризнанным результатом, будь то вопросы генезиса фэнтези или его классификации. Проблема, как представляется, заключается в том, что фэнтези в действительности является новым вариантом приключенческой литературы. Однако сказать так – значит определить одно неизвестное через другое неизвестное. Ведь сама приключенческая литература, несмотря на свой весьма солидный возраст, изучена крайне плохо.

Поэтому, поскольку в советские времена под массовой литературой понимались все приключенческие жанры скопом, относительная молодость фэнтези никак не сказалась на степени его изученности или, точнее говоря, неизученности. Филологический анализ развлекательных жанров в советском литературоведении считался делом, не достойным академической науки, так как это «чтиво», по мнению теоретиков искусства, соответствовало усредненному вкусу малообразованного обывателя. В результате значительный пласт культуры оказался практически полностью не замеченным. В 1982 г. в одной из редких статей, посвященных приключенческим жанрам, Л. Мошенская писала: «Не изучен генезис приключенческой литературы, ее эволюция, своеобразие ее художественного мира, ее структура, ее связи с большой литературой» [175, 170]. С тех пор не изменилось практически ничего. Ряд частных исследований, посвященных отдельным авторам или отдельным жанровым модификациям, не получил должного теоретического обобщения. До сих пор, когда говорят о приключенческой литературе, не понятно даже, идёт ли речь об одном особом жанре или о целом ряде жанров (как то: историко-приключенческий роман, пиратский роман, колониальный роман, готический роман, триллер, детектив, вестерн и т.д.), похожих друг на друга определенным набором существенных признаков. Краткая литературная энциклопедия откровенно определяла приключенческую литературу как «понятие, не имеющее строго очерченных границ, применяемое для обозначения многих литературных жанров, объединяемых лишь приключенческой тематикой, фабулой (сюжетом) или мотивами» [157, Т. 5, стб. 973]; а новейшая «Литературная энциклопедия терминов и понятий» выражается ещё обтекаемее: приключенческая литература – это «произведения с острыми сюжетными ситуациями, напряженным действием, обыгрыванием разного рода загадок и тайн» [164, 806]. Такая теоретическая неопределенность (дополнительно усложняемая долгой литературной историей жанра, который восходит еще к древнему эпосу) создает колоссальные препятствия на пути изучения относительно недавно возникшего фэнтези, если понимать последнее как современную модификацию приключенческого жанра. Справедливости ради следует отметить, что в западноевропейском литературове-

дении наблюдается весьма близкая по плачевности картина. Ученые вынуждены искать и вводить новые понятия для обозначения описываемых явлений. Так, уже неоднократно упоминавшийся Дж. Кавелти предлагает использовать такие термины как «формула-жанр» и «архетип-жанр» по отношению к однопорядковым и разнопорядковым произведениям. Исследователь поясняет свою мысль так: «Иногда нам может быть важно соотнести некий вестерн с другими вестернами. В последнем случае мы бы использовали понятие формулы-жанра, которое иногда неопределенно называют популярным жанром. Но нам может понадобиться соотнести этот вестерн с каким-нибудь более общим жанровым определением, таким, как трагедия или любовный роман. В этом случае мы бы использовали понятие архетип-жанр» [205, 8].

В этой работе не будут использоваться приведенные определения, поскольку они представляются громоздкими и терминологически перегруженными. Более простой классификацией было бы разделение одного приключенческого мета-жанра (или «большого жанра» как его иногда называют отечественные и зарубежные исследователи) на жанры или жанровые разновидности. В настоящее время в термин «приключенческая литература», то есть метажанр, включаются фэнтези и фантастика, детектив и боевик, историко-авантюрный роман и «альтернативная история», произведения любовной и любовно-готической тематики и др. Подобное разделение является не совсем корректным, поскольку принцип деления метажанра в данном случае никак не определен. Выведение и обоснование критерия, позволяющего хотя бы вчерне набросать жанровую классификацию приключенческой литературы и фэнтези как ее части, является одной из задач этой работы.

Ставя вопрос о происхождении фэнтези, большинство современных ученых соотносят фэнтезийные произведения с фантастикой. Хотя «статус жанра фэнтези на настоящий момент является недостаточно определенным» [158, 75], признают авторы новейших русских диссертаций по фэнтези, а «в научной литературе отсутствует общепринятая дефиниция жанра фэнтези» [143, 13], исследователи, однако, все же относят новую жанровую разновидность к фантастике. При этом, как

пишет О. К. Кулакова, специально проанализировавшая несколько определений понятия «фэнтези» в русских и английских словарях, «жанр фэнтези приравнивают и к фантастической сказке..., и к научной фантастике..., и к ненаучной фантастике... Также высказывается мнение, согласно которому фэнтези вообще не рассматривается как жанр, а представляет собой направление, объединяющее произведения разных жанров» [158, 77].

Говоря о фантастике, исследователи обычно оговариваются, что имеется в виду не «условная», а «безусловная» фантастика, по определению К. Г. Фрумкина. Последняя дефиниция тесно связана с тем, что фэнтези в качестве прототипа для моделирования художественного мира выбирает, как правило, миф или легенду. «Наиболее темный вопрос истории фантастики – вопрос о фантастичности мифа», – писал по данному вопросу исследователь. «Интуитивное понимание того, что авторы прошлого относились к фантастическому совершенно иначе, чем мы, порождает проблему ... Формальное определение фантастического как отклонения от действительности... заставляет включить в понятие “фантастика” слишком большое количество произведений искусства всех времен и народов». В этом смысле «историю проявлений необычайного в литературе стоит начинать с Гомера и Апулея, и дальше продолжать через Данте, Кампанеллу и Бальзака». Поэтому ученый предложил ввести различие между фантастикой условной и безусловной. «Безусловной фантастикой, которую можно также называть “чистой фантастикой”, или “фантастикой в узком смысле”, следует называть сознательное, преднамеренное изображение вымышленных фактов в литературе и искусстве. Под условной фантастикой следует называть все случаи изображения фактов, которые являются фантастическими (вымышленными) с нашей точки зрения, но которые не были или, по крайней мере, могли не быть таковыми с точки зрения их авторов. К условной фантастике следует отнести все случаи, когда намерения авторов фантастического вымысла являются темными и не поддаются однозначной реконструкции» [193, 12-14].

Однако такое строгое разграничение мало что дает для определения природы фэнтези. Ведь каким бы реальным ни рисовался магический мир в легенде-

прототипе, современный читатель не согласится принять на веру архаический миф, которым автор пользуется как моделью, и вряд ли пожелает увидеть в нем прообраз возможного будущего, как это было свойственно читателю научной фантастики. В этом смысле попытка определить фэнтези как превращение условной фантастики в безусловную кажется малопродуктивной. Современное мировоззрение исторически таково, что теперь вообще трудно найти человека, просто-душно верящего в чудеса, как это было в эпоху господства мифологического или религиозного мировоззрений. Кроме того, само по себе использование фантастического элемента не относит произведение к фантастике. Как справедливо отмечает тот же К. Г. Фрумкин, следует различать фантастику как жанр и как метод: «жанр характеризует целое литературное произведение, в то время как метод может использоваться в самых разных жанрах наряду с прочими» [193, 17]. Поэтому использование откровенного вымысла нельзя считать главной определяющей чертой для жанра фэнтези. Это подтверждается и исторически: необычайное и сверхестественное, например, в рыцарском романе (являющемся «прадедушкой» фэнтези), никак нельзя отнести к «безусловной фантастике», так как нам не известно, насколько реальным или фантастическим казалось средневековому человеку существование великанов или волшебников.

Конечно, можно называть современное русское фэнтези правопреемником, с одной стороны, научной фантастики, которая была чрезвычайно популярным жанром массовой литературы в СССР эпохи развитого социализма, а с другой стороны, волшебной сказки и архаической мифологии, новое переосмысление которой в России произошло благодаря популярности переводного фэнтези, вошедшего в читательский обиход в восьмидесятые-девяностые годы прошлого века. Однако реальная история возникновения отечественного фэнтези свидетельствует о другом: в России этот жанр появился как простое подражание западным образцам. Искать оригинальные истоки в русской традиции в данном случае не приходится. Русская классическая литература XIX века, как известно, имеет лакуну в том своем слое, который в учебниках именуется «развлекательной литературой для подростков», хотя в реальности последняя пишется для взрослых. отече-

ственная критика почти сразу же отнесла этот слой к «чтиву», несмотря на авторитет таких переводных авторов, как Вальтер Скотт, Р. Л. Стивенсон, А. Дюма, Жюль Верн, Эдгар По и др. Как справедливо отмечает С. Чупринин, «авантюренность сразу же была представлена у нас либо как синоним развлекательности, либо как средство беллетристической обработки и доставки населению адаптированных научных знаний» [197, 23-24]. В XX веке с появлением произведений А. Толстого, А. Беляева, А. Грина, В. Катаева, А. Рыбакова, И. Ефремова, А. Адамова и др. начала появляться отечественная приключенческая традиция. Однако, продолжает С. Чупринин, она не была достаточно конкурентноспособной, к тому же «особое положение приключенческой литературы подчеркивалось в советские годы тем, что ее произведения публиковались лишь некоторыми издательствами, размещаясь в составе специализированных книжных серий... и почти никогда не становились объектом внимания профессиональной литературной критики» [197, 24]. Соответственным образом, опыт знакомства с приключенческой книгой у нескольких поколений читателей вплоть до современного формировался, главным образом, на основе переводных образцов классиков этого метажанра. Фэнтези, появившись в англоязычной литературе в середине XX века, при переводе на русский язык создало новую лакуну в отечественном культурном сознании. Заполнять ее в первую очередь стали подражания, опирающиеся на сформированный западной традицией опыт. Поэтому логичнее искать истоки российского фэнтези, да и всего жанра как такового, в генезисе и развитии приключенческого метажанра: ведь фэнтези, как и любая приключенческая книга, по общему типу поэтики и архитектоники относится к формульной литературе. Любопытно отметить в этой связи, что Дж. Кавелти, классическое исследование которого не касается фэнтези (оно написано в середине 1970-х годов и посвящено главным образом детективу и вестерну), указывает на трансформацию приключенческого романа в описание фэнтезийной героики. «Новые эпохи, похоже, порождают новые приключенческие формулы», – говорит исследователь. – «Так, рассказы о рыцарских подвигах, очень популярные еще в девятнадцатом столетии, больше не играют большой роли во взрослой приключенческой литературе. А более новые культурные ситуа-

ции – преступление и наказание, война, Запад, международный шпионаж, спорт – основательно потеснены битвами с драконами и путешествиями за граалем» [205, 40-41]. Это краткое замечание можно обобщить так: повести о подвигах рыцарей XIX века вроде принцев Родольфа и Флоризеля, Шерлока Холмса или Эдмона Дантеса, описав полную диалектическую спираль, вернулись практически к точке начала: рыцарскому роману в виде фэнтези меча и магии.

Сложность работы с фэнтези, помимо теоретической неразработанности основных понятий, заключается также и в отсутствии текущей критики. Здесь проявляется уже отмеченный выше профессиональный «снобизм»: если «серьезная литература» может рассчитывать на внимание культурологов, искусствоведов и филологов, на рецензии в «профильных» газетах и журналах, на участие в книжных конкурсах и премиях, которые сопровождаются рецензированием, то «массовый продукт» по большей части остается своего рода невидимкой: его читают, но о нем не говорят. В отсутствие отзывов писатель и читатель вынуждены, так сказать, «обслуживать» себя сами: литературную критику пишут не филологи-профессионалы, а те же читатели, для чего они объединяются в интернет-сообщества, заводят сайты, живые журналы и интернет-дневники, регистрируются на форумах. Часто бывает, что автор фэнтези сам открывает на собственном сайте (журнале или дневнике) такого рода форумы и инспирирует обсуждение своих романов (например, С. Лукьяненко, Н. Перумов, В. Камша и др.), иногда даже скрываясь под ником обычного участника. Эта особенность является одной из тех, которые тесно сближают современное русское фэнтези и фанфикшн. Вообще, два этих культурных феномена, появившихся в России почти одновременно, обнауживают множество схожих черт.

Отсутствие традиционной текущей критики вносит свои коррективы в работу современного исследователя фэнтези. Если газетно-журнальные рецензии и статьи проходят хотя бы минимальную редактуру согласно политике того издания, в котором публикуются, и создаются, как правило, профессионалами или опытными читателями-экспертами, то отзывы, потоком идущие в сеть, пишутся как угодно и кем угодно, в том числе малограмотными людьми, которые по слу-

чайности открыли – даже не книгу, а интернет-страницу и им «понравилось» (или не понравилось). Исследователь фэнтези, приступая к анализу читательской реакции, обречен окунуться в хаос разнородных мнений, полярных не только по существу, но и по форме выражения. В хаосе этом тем труднее разобраться, что он практически полностью является анонимным. Ссылаясь на читательские отзывы, исследователь вынужден приводить не имена, а ники. Соответственно уровень образованности и компетентности рецензента определяется только по степени владения языком. В этом случае, разумеется, исследователь не гарантирован от розыгрышей и всевозможных шуток. Еще один щекотливый момент связан с отсутствием в глобальной сети принятого в газетно-журнальных статьях речевого этикета. Учитывая, что значительное число интересных отзывов обнаруживается на личных страничках, в персональных журналах или дневниках (разумеется, речь идет о тех, которые открыты для публичного просмотра), текущая читательская реакция проявляется со всей откровенностью и даже иной раз беспардонностью. Впрочем, модерация ресурсов (общественных форумов или тематических сообществ) не заменяет привычной редакторской политики. В некоторых случаях модерация носит характер жесткой квазицензуры, особенно, если ею занимается сам автор обсуждаемого произведения или его преданные фанаты. Все эти объективные трудности, возникающие перед исследователем (отсутствие традиционной критики, хаотичность и анонимность читательских отзывов, отсутствие общепринятого этикета, войны поклонников и их антагонистов, иной раз при участии авторов, приводящие к жесткому цензурированию на одном ресурсе и, как следствие, к излишней свободе на другом) накладывает свой отпечаток на исследовательскую работу.

Становится ясно, что современные развлекательные жанры в силу их «неэлитарности» оказались вытеснены в самую демократическую зону – глобальную сеть, где царствует не просто свобода, а зачастую анархия слова. И это вытеснение быстро оказало возвратное влияние на литературный жанр: автор не просто вступил во взаимодействие с читательской аудиторией, а практически оказался обречен на прямой диалог, а то и перебранку с большими читательскими

сообществами. Читатель занимает такое большое место в создании современного русского фэнтези, что практически вытесняет собой профессионального редактора и напрямую влияет на текст. Так называемые бета-тестеры или бета-ридеры формируют читательский запрос на роман-фэнтези в самом процессе его создания, причем иногда автор позволяет осуществлять бета-ридинг любому читателю, публикуя свежие фрагменты еще неготовых книг в глобальной сети. Вследствие этого произведения современного фэнтези в России оказались не столько книжными, сколько сетевыми продуктами, а это, в свою очередь, практически мгновенно обнажило их генетическое родство с фанфикшном. Дело в том, что первое произведение современного русского фэнтези было создано именно как фанатское продолжение оригинального текста Дж. Р. Р. Толкина.

Фанфикшн – феномен современной сетевой (или самиздатовской при своем зарождении) литературы. Это текст, в котором автор и читатель почти не различаются. Как пишет один из немногих серьезных исследователей фанфикшна, Наталья Самутина, «в Интернете возникают и множатся экспериментальные зоны, где письмо и чтение почти не разделены, где желания и потребности читателей формируются и удовлетворяются с максимальной точностью, где произведения создают “для самих себя и друг для друга”, и тут же находят горячий отклик, выраженный в недвусмысленных, легко считываемых формах» [183, 139].

«Главная особенность фанфикшн, позволяющая говорить о нем как о новом типе современной литературы, – продолжает исследовательница, — это ключевое место читателя, изменение читательской роли и роли читательского сообщества в системе литературной коммуникации» [183, 140]. Очевидно, что от массовой литературы, нацеленной на удовлетворение запросов максимально широкой читательской аудитории, до фанфикшна, где читатель и автор оказываются одним и тем же лицом – один шаг. Стоит заметить в скобках, что эта особенность – порождать читателя-автора – изначально заложена в приключенческом жанре. Так, испанские авантюрные и французские псевдоисторические любовные романы XVII века, чрезвычайно пространные, как современные фэнтезийные саги, часто вызвали к жизни современные им подделки. «Сколько раз и по поводу романов

испанских и французских XVII века поднимается вопрос о подлинности их продолжения», – писал Б. Грифцов в своей классической «Теории романа». – «Сплошь и рядом и в самом деле выходили поддельные вторые части, прежде чем автор первых удосужится издать подлинные» [139, 88].

Современное фэнтези – это своего рода возврат к старым, еще архаическим жанрам приключенческой литературы. В основе этой модификации лежит обращение к понятию *чудесного*, однако пересмысленному на современный лад. Античная фаталистическая модель действия сверхъестественной судьбы или средневековое представление о творящем Абсолюте и его антагонисте, которые формировали идеологическую подоплеку приключений героев греческого романа или средневековых рыцарей, теперь вытесняется новой, технократической. Чудесное переосмысливается как *игровое* в рамках новой системы координат «мир реальный – мир виртуальный». Современное фэнтези недаром так тяготеет к фабулам и графическому видению компьютерной игры. С точки зрения человека XXI века, чудесное подобно вмешательству игрока в ход логически просчитанных действий «умной» машины. Живой человек вносит как осмысленность, так и фактор случайности в компьютерный экшен или приключение. Как и его архаические прототипы, начиная с мифа и сказки, фэнтези требует иррациональности: чудо по определению не может быть объяснено или сведено к естественному закону или научной гипотезе.

Фэнтези как литературный жанр – это вид литературы о необычайном, где в основу художественного видения (созданного автором мира) положены иррациональные допущения. В этом смысле фэнтези наследует мифу и сказке, однако, само по себе ни тем, ни другим не является. Фэнтези – это сформировавшийся литературный жанр и, как таковой, он требует своей типизации. **Научная гипотеза**, на которой строится данное исследование, заключается в том, что фэнтези представляет собой диалектическое развитие архаических авантюрных жанров: греческого любовного романа, античного авантюрно-бытового, средневекового рыцарского, испанского плутовского, готического романа XVIII-XIX веков, историко-авантюрного романа XIX века и т. д. Причем линии развития, которые можно

проследить, изучая современное фэнтези и соотнося его с прежними жанровыми разновидностями приключенческой литературы, позволяют увидеть разные, в том числе и тупиковые направления. Так, в частности, историко-авантюрный роман XIX века порождает два вида фэнтези: историческое (которое можно условно обозначить как продолжение линии В. Скотта), успешным примером которого является роман А. Валентинова «Небеса ликуют», и псевдоисторическое (которое можно условно обозначить как продолжение линии А. Дюма), неудачей в попытке воплотить которое можно признать огромный аморфный цикл В. Камши «Отблески Этерны».

Актуальность исследования определяется тем, что, несмотря на популярность этого нового направления у читателей и внимание, проявленное к нему литературоведами, никто не делал попытки сопоставить фэнтезийные произведения с приключенческой литературой вообще, начиная с древней эпохи и до XIX века. Во множестве специальных работ и словарей отмечается несомненная связь фэнтези со старыми жанрами; так, в новейшей «Литературной энциклопедии терминов и понятий» справедливо отмечается, что «предпосылки фэнтези — в архаическом мифе и фольклорной волшебной сказке, в европейском рыцарском романе и героических песнях, и без опоры на этот пласт мировой культуры, куда следует отнести также творчество романтиков 19 в., оккультно-мистическую литературу второй половины 19 в. и начала 20 в., в полной мере фэнтези понять нельзя» [164, 1161]. Однако до сих пор не существует работ, которые были бы посвящены выяснению, изучению и прослеживанию трансформаций этих связей.

Кроме того, обращение именно к феномену русскоязычного фэнтези позволяет ярко увидеть особенности читательского запроса и читательской реакции в условиях отечественной культуры. Для России фэнтези является прямым заимствованием, и это особенно важно. Русское фэнтези — это результат усвоения и присвоения западноевропейской литературы, ее системы жанров и приемов в той части, где в отечественной можно говорить о наличии определенной лакуны. Таким образом, русское фэнтези изначально имеет природу, родственную такому явлению, как фанфикшн.

Научная новизна исследования состоит в прослеживании генетической связи с приключенческими жанрами, начиная от греческого любовно-авантюрного романа. Поскольку современное русскоязычное фэнтези усваивает и присваивает себе в процессе художественного осмысления западноевропейские образцы, входившие в круг чтения образованных людей XIX-XX века, то отечественное фэнтези особенно своеобразно: оно является продуктом читательской рефлексии едва ли не в большей мере, чем результатом оригинального творчества.

Объектом исследования служит русское фэнтези начала XXI века. Для отечественной культуры фэнтези вообще является новейшим феноменом. Как будет показано в первой главе, оно появилось в русской издательской практике только во второй половине 1990-х годов, так что первые годы нового века стали периодом его своеобразного расцвета.

Предметом исследования выступает русское фэнтези в аспекте своей генетической связи со старыми, а иногда и архаическими западноевропейскими авантюрными жанрами, то есть трансформация читательского и писательского опыта в условиях нового миропонимания и нового (русского) языка.

Поскольку русское фэнтези весьма обширно, то одной из главных задач являлся отбор материала. Представлялось разумным рассмотреть как удачные, так и неудачные образцы отечественного фэнтези: те циклы, которые были успешно завершены авторами, и те, которые не дописаны и даже не могут быть логично закончены по объективным причинам. Еще одним критерием отбора выступила популярность: произведение массовой литературы должно привлекать широкого читателя и быть коммерчески успешным. Таким образом, **материалом исследования** послужили три цикла: «Волкодав» М. Семеновой, «Отблески Этерны» В. Камши и трилогия А. Пехова «Хроники Сиалы». Для более репрезентативного обзора к изучению привлекались также цикл «Дозоров» А. Лукьяненко, «Лабиринты Эхо» М. Фрая, романы А. Валентинова, С. И. М. Дьяченко, Е. Хаецкой и др.

Целью данного исследования является определение генетической взаимосвязи между авантюрно-приключенческим метажанром и русским фэнтези XXI века. В соответствии с этой целью в исследовании решаются следующие **задачи**:

- определить основные черты приключенческого метажаара и сопоставить их с основными особенностями, которые характеризуют фэнтезийные произведения русскоязычных авторов;
- определить место фэнтези в системе приключенческих жанров;
- предложить последовательную классификацию приключенческих жанров, включая их современные фэнтезийные варианты;
- проследить развитие в русскоязычном фэнтези черты таких авантюрных жанров, как роман странствований (робинзонады) и роман испытаний, представляющих тип географического приключения;
- проследить фэнтезийное преобразование историко-приключенческого жанра, прежде всего тех образцов, которые можно назвать симулякрами;
- описать и объяснить трансформацию, которую претерпевают в фэнтезийном романе такие типы персонажей, как *герой*, *плут* и *шут*.

Указанные цели и задачи обусловили **структуру исследования**, которое состоит из введения, трех глав и заключения. Первая глава посвящена общетеоретическим вопросам, тогда как вторая и третья сосредоточены на анализе трех отобранных в качестве основного материала исследования циклов.

Методология и методы исследования определялись избранным подходом к изучению русского фэнтези. Для установления типических черт и генетической преемственности использовались сравнительно-типологический, историко-типологический и сравнительно-исторический методы. В данном исследовании автор опирается на классические труды отечественных теоретиков, занимавшихся изучением поэтики и истории развития романа, таких, как М. Бахтин, Б. Грифцов, Д. Благой, Ю. Тынянов, Н. Томашевский; отечественных и зарубежных специалистов в области приключенческой литературы (А. Вулис, Л. Мошенская, Дж. Кавелли, М. Грин); ученых, работавших в области романной семиотики, таких как

Ю. Лотман и У. Эко; современных исследователей, занимавшихся изучением массовой литературы (Н. Николина, М. Литовская, Н. Купина, М. Черняк); литературоведов, специально изучавших русское фэнтези (А. Гусарова, О. Кулакова, Е. Чепур); а также труды Т. Чернышевой, Е. Ковтун, К. Фрумкина, посвященные изучению феномена фантастики и фантастического.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Фэнтези является новой разновидностью и результатом развития приключенческих жанров, особенно тех, где мирообразующей основой выступает само приключение (географическое или историческое), а не любовь, тайна или чуждое.
2. Русское фэнтези генетически связано с античным авантюрно-бытовым и любовно-приключенческим, а также рыцарским и плутовским романом.
3. Русское фэнтези является не только правопреемником, но и симулякром отдельных жанровых разновидностей приключенческой литературы.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что его результаты позволяют вписать русское фэнтези в общую картину развития приключенческого метажанра. **Практическая значимость** заключается в том, что итоги произведенного анализа могут использоваться при преподавании курсов истории литературы и спецкурсов, посвященных изучению современной массовой культуры.

Апробация работы осуществлялась на 4 международных научно-практических конференциях в Москве (2013 и 2014 гг.), в Костроме (2013 г.) и в Уфе (2015 г.). По теме работы опубликовано 8 научных статей.

Глава 1. Современное русское фэнтези и авантюрно-приключенческая литература: жанровое единство

1.1 Основные особенности современного русского фэнтези

Природа современного русского фэнтези обусловлена тем, что оно в самом своем зародыше является не оригинальным, а существенно вторичным явлением. О нем нельзя сказать, что оно сформировалось самостоятельно в недрах отечественной сказочной или приключенческой традиции, как это имело место в литературе английской. Оно возникло как подражание западной литературной моде и даже больше: как напечатанный фанфикшн [228]. Хронологически первое произведение современного русского фэнтези было создано в 1980-х годах биофизиком Николаем Перумовым и представляло собой продолжение «Властелина колец» Дж. Р. Р.Толкиена. По самому своему замыслу, таким образом, первый современный российский фэнтези-роман оказался любительским сочинением, созданным по мотивам популярной зарубежной книги. Некоторое время роман Перумова ходил в самиздате (за отсутствием в те годы интернета), а в 1993 г. заинтересовал представителей книжной индустрии. При подготовке к публикации текст был отредактирован и разделен на два тома, к которому впоследствии автор дописал третий, создав таким образом трилогию «Кольцо тьмы». Успех этого предприятия позволил биофизику Николаю Перумову оставить науку и превратиться в писателя Ника Перумова – трансформация, обычная для современных авторов русского фэнтези, среди которых немало людей с естественным или техническим образованием.

«Кольцо тьмы» в первой половине 1990-х оказалось чем-то вроде той волны, которой смыло плотину: за ним последовал настоящий промышленный вал новейшей фэнтези отечественного производства. Критика, разумеется, делала попытки найти корни нового явления в русской классике. «Заговорили о традициях Николая Гоголя, Александра Грина, Михаила Булгакова, припомнили давнюю серию рассказов Алексея К. Толстого об упырях и сравнительно недавний роман

Владимира Орлова о демоне на договоре “Альтист Данилов”, но с самого начала было понятно, что к фэнтези, в строгом смысле слова, эти воодушевляющие примеры имеют столь же косвенное отношение, как и “Аленький цветочек” Сергея Аксакова... Что же касается практически забытых романов Александра Вельтмана “Кощей Бессмертный” (1833) и “Святославович, вражий питомец” (1834), то они одни ни погоды не делали, ни вырастить генеалогическое древо не могли», — иронически подытожил все эти попытки С. Чупринин в 2006 году [232].

Новые авторы русского фэнтези отказались от столь явного использования чужого мира в своих целях, как это имеет место в фанфикшне, однако в глобальном смысле заимствование сохранилось. Даже возникшее в начале 1990-х так называемое «славянское фэнтези» не привнесло с собой ничего оригинального. Как отметил в 2005 г. рецензент журнала «Мир фантастики» Борис Невский, хотя новые книги и были написаны «в славянском антураже, но вполне в традиционной манере классической героики», а совсем уж анекдотические претензии на «самость» выразились в языке, «памятном с легкой руки Ильфа и Петрова (“Инда взопрели озимые, рассупонилось красно солнышко...”))» [228]. Отечественное фэнтези широко использует готовые шаблоны из всего спектра приключенческой западноевропейской литературы, причем зачастую чисто механически, лишь по-разному комбинируя их друг с другом, а моделью для построения художественного универсума, как правило, является условное западноевропейское средневековье. Интенсивность заимствований такова, что о самостоятельности многих, даже самых коммерчески успешных отечественных фэнтези не стоит и говорить. У российских по стране создания героев легко обнаруживаются узнаваемые западные прототипы, а сюжетные коллизии иногда, как говорится, «цельнотянуты» вместе с героями. Это выдает существующее в отечественном фэнтези паразитарное начало, вообще свойственное массовой литературе в силу ее большой востребованности, но особенно присущее фанфикшну, который называют (не имея при этом ввиду негативных коннотаций) «культурой браконьеров, таскающих значения и образы “канонических произведений” для создания огромного количества других текстов разного типа и статуса» [183, 144]. Фанфикшн как феномен лите-

ратурного «присвоения» текста исследователи называют деривативной литературой; русское фэнтези конца XX-начала XXI вв., возникшее на волне моды аналогичным образом, также обнаруживает характер усвоения и присвоения множества чужих текстов, являясь во многих своих формах производным от реакции читателя, пожелавшего стать автором.

В связи с вопросом о заимствовании и производности перед исследователем встает важнейшая для фэнтези (а также и фанфикшна) проблема культурного кодирования. Заимствование вообще говоря означает перенос некоторой традиции на другую почву. Поскольку подобный перенос невозможен без адаптации, при заимствовании происходит смысловая интерпретация «чужого», направленная на то, чтобы сделать его «своим». В семиотике это называется перекодировкой, в ходе которой не известные ранее смыслы истолковываются и переводятся с помощью других смыслов. Интерпретаторские коды, позволяющие сделать такой перевод, определяются тем, что У. Эко называет «социальным достоянием», то есть это «не только некий состоящий из набора грамматических правил язык, но вся энциклопедия, то есть сумма тех знаний, что накоплены в процессе использования этого языка» [199, 24]. Однако очевидно, что энциклопедия западноевропейского читателя приключенческой литературы отличается от аналогичной энциклопедии русского писателя фэнтези, поскольку развитие развлекательного жанра в Европе и России шло разными путями. Соответственно, современный отечественный романист, делая заимствования из переводной литературы, известной ему с подросткового возраста, в действительности не столько творит новое, сколько предлагает свое истолкование чужого. В результате главной художественной задачей фэнтези оказывается не столько моделирование нового универсума или создание оригинального героя, сколько правильный выбор интерпретирующего кода. Успешный выбор приводит к успеху всей книги.

Приведем пример. Если за модель мира берется некая прошлая эпоха, например, средневековье (это очень частый случай), романист сталкивается с проблемой, которую можно назвать проблемой псевдотрадиции. Она имеет два аспекта: условная история и условный стиль. Очевидно, что вымышленное «сред-

невековье» фэнтезийного романа ни при каких обстоятельствах не будет являться историческим, однако, с другой стороны, то знание о средневековой Европе, каким располагает читатель, позволяет писателю сэкономить усилия при описании собственного мира. Таким образом, между автором и аудиторией как бы заключается молчаливое соглашение о том, что некая «энциклопедия» данных о месте действия известна по умолчанию. Аспект проблемы, названный выше «условной историей», заключается в том, что объем фактических знаний читателя автору, естественно, не известен. Больше того: энциклопедия русскоязычного читателя по определению будет значительно меньше такой же энциклопедии западного читателя, поскольку даже условное западное средневековье принадлежит западной истории. Там, где Дж. Р. Р. Толкин опирается на родную англосаксонскую литературу, начиная с предания, мифа и сказки, русский автор вынужден искать замену. В качестве интерпретатора он выбрать любой культурный слой, в том числе самый поверхностный. Источником, например, может послужить (и часто служит) современная поп-культура: кино, сериалы, упрощенные адаптации, дайджесты, комиксы, шлягеры и т. д. Из подобного выбора, кстати, и проистекает отмеченная выше низкокачественность значительной доли отечественного фэнтези: если автор не отягощен бременем самообразования, он, выбирая простейший путь, адресует свой текст максимально усредненной аудитории. В результате его культурным кодом становится расхожее, штампованное, «голливудское» представление, значительно уступающее даже обычному школьному. Такой культурный код придает отечественным фэнтезийным романам заметную карикатурность, что – в противовес ожидаемому – вызывает падение интереса к произведению даже у самого некомпетентного читателя.

Второй аспект культурного кодирования – условный стиль. Фэнтезийное повествование, моделью которого является легенда или предание прошлого, не может без оговорок излагаться на современный манер, если только осовременивание посредством языковых приемов не является художественно обоснованным и намеренно использованным методом. Однако, с другой стороны, тот стиль изложения, который современен исходной легенде или преданию, столь же неуме-

стен, как и модернистский: это та западня, в которую попались авторы анекдотического «славянского фэнтези», пытавшиеся описать свои вымышленные миры архаическим языком. Автор действительно оригинального произведения должен создать свой стиль повествования на основе примеров, имеющих в его культурной памяти, а затем убедить читателя принять свою стилистическую стратегию. Здесь возникают очевидные трудности. Во-первых, автор, стремящийся к коммерческому успеху, обычно считает, что востребован самый расхожий бытовой разговорный стиль. В результате герои фэнтезийного произведения, действие которого происходит условном XII-XVIII веке, общаются между собой как группа современных подростков в пивной. В результате у тех же подростков пропадает интерес к книге, так как она уже на самом очевидном языковом уровне не сообщает им ничего нового и никак не интригует. Во-вторых, даже осовремененная стилизация содержит множество элементов, не понятных среднестатистическому читателю. Можно привести пример из современной западной приключенческой литературы. Знаменитый остросюжетный роман У. Эко «Имя розы» не пользуется особо широкой популярностью у русской аудитории отчасти потому, что автор играет в нем неизвестными ей стилями. Как пишет сам Эко, «стиль, использованный мною для “Имени розы”, – это стиль средневековой хроники: точный, наивный, по необходимости упрощенный (смиранный монах в четырнадцатом веке не мог писать, как Джойс, или извлекать из глубин памяти мельчайшие подробности минувшего, как Пруст). Более того, поскольку я, предположительно, расшифровывал выполненный в девятнадцатом веке перевод средневекового манускрипта, латынь древних хроник являлась моей стилистической моделью лишь опосредованно; в значительно большей степени я ориентировался на стиль, которым пользовались переводчики старинных рукописей на современный язык» [199, 14]. Вся эта стилистическая стратегия, далекая от реалий отечественной культуры, останавливает среднестатистического русского читателя на самых первых страницах романа.

Таким образом проблема создания интерпретирующего кода (с его условной историей и условным стилем), способного перевести заимствованные шабло-

ны и внедрить их в отечественную практику, является первичной для современного русского фэнтези. Там, где эта проблема успешно решается, возникает оригинальная традиция: русский текст, сквозь призму которого может быть пропущена западноевропейская приключенческая литература XIX-XX вв. Однако и неудачные попытки, когда интерпретационным кодом автору послужил упрощенный стандарт современной поп-культуры, обнаруживают любопытные черты, которые можно обобщить, чтобы наглядно представить, каким именно является читательский культурный запрос на современном этапе.

Какие же черты фэнтези обнаруживают его жанровое единство с приключенческой литературой? Что нового вносит фэнтези в метажанр и не является ли это новое хорошо забытым старым?

Фэнтези, возникшее в середине XX века, унаследовало от приключенческого метажанра такие главные особенности, как установка на цикличность, серийность, «закрытость» текстовой структуры, динамичность и остросюжетность, консервативная система ценностей и структурно-смысловая жесткость.

Подражание переводному (и прежде всего англоязычному) фэнтези, с которого начинается история освоения этого жанра в России, демонстрирует характерную для приключенческой литературы в целом установку на цикличность, унаследованную ею от архаического мифа. Архетипическое событие мифа, предания или сказки никогда не мыслится в линейной перспективе, оно является вечно повторяющимся: завершение одного периода одновременно становится возвратом к его же началу. Поэтому, как замечает Ю. М. Лотман, архаический «текст мыслится как некоторое непрерывно повторяющееся устройство, синхронизированное с циклическими процессами природы» [169, 277]. Современная текстовая структура не приспособлена для передачи циклического времени, поэтому она воспроизводит его с помощью линейного развертывания. Например, в фэнтези однажды побежденное зло снова и снова воскресает, и сюжет фэнтезийного романа совершает новый круг: новый-старый враг — новая-старая борьба — новая-старая победа. Также построены и приключенческие повествования: Шерлок Холмс или Эркюль Пуаро, завершив очередное дело, встречают нового клиента,

д'Артаньян, став на двадцать лет старше, опять пускается в приключения, «Наутилус», пропав из поля зрения профессора Аронакса в «Двадцати тысячах лье под водой», снова всплывает в «Таинственном острове». Особенно ярко цикличность становится заметна в американских комиксах, которые представляют собой ни что иное, как попытку воссоздать героический эпос в пределах молодой американской культуры, изначально его лишенной. Рассказы о Супермене, как проницательно отмечает У. Эко, примечательны тем, что их сюжет и герой «не расходуются» (т. е. не меняются), потому что в этих рассказах «распадается сама структура времени... Повествование снова и снова возвращается к одной и той же линии событий, всякий раз как будто забывая что-то досказать и в следующий раз лишь добавляя подробности к тому, что уже было сказано» [200, 188-189].

Цикличность приводит к однотипности структуры текста, то есть к повторяемости сюжетных ходов, стремлению к эксплуатации уже апробированных и ставших популярными приемов. Последнее является также требованием рынка. Читатель приключенческих книг, как и читатель фэнтези, получают удовольствие не только от знакомства с новой историей, но и от узнавания привычной сюжетной формулы. Так, говоря словами У. Эко, популярные детективы Агаты Кристи, Жоржа Сименона, Рекса Стаута и т.д., «которые как будто предназначены для удовлетворения интереса к непредвиденному и сенсационному, на самом деле “потребляются” по причинам прямо противоположным – как пригласительные билеты в спокойный мир, где все знакомо, просчитано и предвидено» [200, 199].

Востребованность в повторе полюбившихся сюжетных формул и приемов вызывает в приключенческой литературе и фэнтези вал подражаний. «Каждый цикл начинается с очевидного успеха той или иной книги или серии. ...Немедленно за тем следуют подражания и варианты. Период процесса массового потребления текста массовой литературы достаточно короток, не более одного-двух сезонов. В этот период, на гребне успеха, авторам бестселлера необходимо закрепить успех еще несколькими текстами, а подражателям – предложить свои варианты следования успешной тенденции» [178, 28]. В современной ситуации эта картина очевидна, но таким же образом писались и приключенческие романы-

фельетоны и детективные повести XIX века: исторические «сериалы» Дюма, «Парижские тайны» Э. Сю, рассказы А. Конан-Дойла, «пиратские» романы Э. Сальгари и т. д., не говоря уже о многочисленных подражаниях названным успешным образцам (например, «Петербургские трущобы» В. Крестовского в России). Безусловно, феномен романа-фельетона или цикла рассказов можно объяснить издательской практикой того времени. Но и до появления газетно-журнального дела приключенческий цикл разворачивался как, говоря словами У. Эко, «ленточный глист» [200, 182]. Показателен в этом отношении популярный в XVI веке роман об Амадисе Галльском. «Первоначально он издан в четырех книгах», – пишет Б. Грифцов, – «другой автор прибавляет пятую, где рассказывается о сыне Амадиса, Эспландиане, затем выходит шестая, где новый автор рассказывает об его племяннике Флорисандо, затем седьмая — о Лисуарте, сыне Эспландиана, и т. д., до таких размеров, что, наконец, французский переводчик только в 24 томах соединит всю эту нескончаемую сеть авантюр, озаглавив ее “Роман романов”» [139, 76]. В настоящее время мы наблюдаем ту же картину в области фэнтези. В виде циклов написаны практически все произведения русского фэнтези начала XXI века, например, романы М. Семеновой о Волкодаве, «Летописи Разлома» Ника Перумова, «Хроники Сиалы», «Хроники Хары» и «Страж» А. Пехова, «Отблески Этерны» В. Камши, «Дозоры» С. Лукьяненко, «Ория» А. Валентинова, «Лабиринты Ехо» и «Сновидения Ехо» М. Фрая, «Воровской цикл» Г. Л. Олди и др.

К основным чертам фэнтези, определяющим его жанровое своеобразие, современные исследователи относят также такую черту, как существенная вторичность изображаемого мира. Под вторичностью в данном случае подразумевается формульность, деривативность, позволяющая автору «вывести» особый мир необычайного из нескольких выбранных им принципов, как правило, позаимствованных из предшествующей традиции. «Фэнтези представляется как “мир, не имеющий ничего общего с привычной реальностью” [Осипов, 1999, с. 320]; “миры, существование которых нельзя объяснить логически” [СЛТ, 2006, с. 190]; “сотворенный воображением автора вторичный мир” [ПТБЭС, 2006, с. 1939]» [158, 77-78]. Здесь следует сразу обратить внимание на то, что вторичность мира

фэнтези определяется не только его непохожестью на реальность, но и тем, что художественная действительность фэнтези всегда заведомо производна. Автор не творит как демиург нечто совершенно небывалое; он пользуется уже имеющимся материалом, как шаблоном. Образцом может служить миф, цикл легенд (например, скандинавский, кельтский или славянский), фольклорные поверья; но в этом же качестве может выступить и любой чисто литературный материал: исторический или историко-приключенческий роман, плутовской или пиратский роман, детектив. Для автора фэнтези существенна не столько новизна, сколько узнаваемость мира для мало-мальски начитанной аудитории: таким образом происходит экономия художественных средств. В противном случае описательная часть объёмом превышала бы действие, а это сразу же превратило бы фэнтези в произведение другого жанра: ведь действие – это главный нерв приключенческой книги!

В исходном для фэнтези приключенческом метажанре деривативность и вторичность тоже присутствует. «Приключение – событие, происходящее не в обычной жизни, а в другой, второй, которую вековая мечта человека о своем всемогуществе создала... Но она вторая, а не первая и, значит, развивается по законам своего неординарного мира, который то один автор, то другой назовет жизнью наизнанку, миром наоборот, островом, зазеркальем, страной чудес и т. д. и т. п.» [132, 41], – писал о приключенческом универсуме отечественный литературовед А. Вулис. Однако обычно вторичность приключенческих миров замаскирована лучше, чем это наблюдается в фэнтези. Это естественно: ведь сказочные допущения сразу же изменяют в глазах современного читателя степень правдоподобности фэнтезийной действительности. Тем не менее не трудно увидеть корни современного боевика в древнем героическом эпосе, главную сюжетную часть которого обычно составляет описание битвы или поединка. Именно поэтому древний «Беовульф» оказался превосходной матрицей для многочисленных литературных и кинобоевиков, причем совершенно не важно, является ли противник героя неведомым чудовищем в буквальном смысле слова. Могущественная безликая организация вроде национальных служб безопасности практически полностью вписывается в облик монстра Гренделя или его матери. Историко-аватюрному

роману исходным материалом служит, безусловно, рыцарский роман и реальная история в виде мемуаров, воспоминаний, писем и особенно анекдотов, лаконичность и красочность которых позволяли Вальтеру Скотту и Александру Дюма передать аромат описываемых ими эпох. В основе романа ужасов – готического или вампирского (если вспомнить «Дракулу» Брэма Стокера), лежит легенда об ирреальном, фольклорные предания о потусторонних созданиях, иногда (как в случае с Дракулой) наложенные на исторические личности. Фундаментом бульварного социально-приключенческого романа-фельетона XIX века парадоксальным образом служили газетные хроники и сенсации из мира трущоб: на расхожих репортерских штампах во многом построены «Парижские тайны» Эжена Сю. Вообще отсылка к некоторому шаблону, уже присутствующему в сознании читателя, необходима для приключенческого метажанра, поскольку, по закону саспенса, читатель должен быстро опознавать структуру того мира, в котором происходит действие. Как писал об этом Р. Варшоу, «к любому конкретному произведению публика подходит с определенными ожиданиями, и оригинальность приветствуется лишь в том случае, когда она усиливает ожидаемые переживания, существенно не изменяя их. ...Лишь в последнюю очередь такие произведения апеллируют к присущему аудитории реальному опыту; а в первую – к предыдущему опыту самого типа произведений: он сам создает себе поле соотнесения» [215, 85].

Следующая черта, определяющая фэнтези, вытекает из его формульности. Текст современного романа-фэнтези так же, как и любого приключенческого произведения, является по своей структуре «закрытым». Автор обязан соблюдать заранее заданные «массовые» стандарты, выбранные им самим при создании произведения или предписанные ему рыночным спросом и вкусовой модой. Такая закрытость строго определяет тип художественного мира, который можно смоделировать, поскольку, выстраивая мнимо-новый мир, автор на самом деле опирается на расхожие штампы и клише, существующие в сознании стандартного «среднего читателя» (или даже зрителя), почерпнутые последним из чтения приключенческих книг более ранних эпох и школьного знания классики. Так, если взять при-

мер из современной отечественной приключенческой литературы, исторические детективы Б. Акунина основаны на расхожем образе России XIX века, «прочно существующем в читательском сознании за счет более или менее хорошего знания читателем образцов классической литературы XIX века и представления об общем ходе исторических событий» [178, 30]. В современном отечественном фэнтези не менее наглядным примером являются «Отблески Этерны» В. Камши. Моделью для создания художественного мира в этом цикле послужила западно-европейская эпоха «плаща и шпаги» (XVI-XVII вв.), однако, разумеется, в основу легла не реальная история, а тот ее образ, который складывается в представлении у читателя, знакомого с произведениями Дюма о том времени. Стоит заметить, что характерный «дюмасовский» мир является, однако, значительно более оригинальным, поскольку его создание потребовало от автора и его помощников серьезно ознакомиться с историческими источниками, хотя и не в научных целях. Русскоязычные фэнтезийные авторы, как правило, до истории не доходят, и заимствуют уже литературно обработанный материал. При интерпретации последнего в рамках отечественной традиции происходит характерное изменение жанра, настолько значительное, что о псевдоисторическом фэнтези можно говорить как о симулякре⁷. Из всего сказанного можно сделать одозначный вывод: фэнтезийные миры, какими бы оригинальными и своеобразными они себя не провозглашали, всегда являются вторичными, производными от предшествующих литературных моделей, на которые они опираются как на базовый элемент «энциклопедической компетенции» [200, 18] того массового читателя, к которому обращены. С другой стороны, нацеленность на максимально широкую аудиторию делает эти тексты «закрытыми», то есть такими, которые «потенциально обращены к любому читателю. Вернее, они предполагают некоего среднестатистического читателя... подобно тому, как реклама адресуется некой предположительной аудитории потребителей» [200, 20].

Возвращаясь ко вторичности и формульности фэнтезийных миров, следует сделать несколько замечаний относительно их общего пространственно-

⁷ Кстати, тоже можно сказать и об исторических детективах Б. Акунина.

временного строения. Наследуя свои основные черты от архаического мифа и приключенческого метажанра, фэнтези организует свой универсум согласно нескольким характерным для них моделям. Действие мифа, как следует из его природы, разворачивается в особом сакральном пространстве. Приключенческий метажанр, в ходе долгой эволюции развившийся из героического эпоса, сохранил эту особенность: действие приключения, каким бы оно ни было по своему характеру, разворачивается, метафорически говоря, на необитаемом острове. Это не только необитаемый остров Робинзона Крузо, созданный Д. Дефо, которого исследователи относят к основоположникам современного приключенческого романа. «Необитаемый остров» – это пространство необычайного, мир, вынесенный за скобки по отношению к нашей обыденной реальности. «Любая приключенческая территория, – пронизательно отметила в свое время Л. Мошенская, – есть остров, возникающий из небытия и не имеющий открытого выхода в пространство реального мира» [175, 183].

Модель фэнтезийного универсума – это закрытый топос, сконструированный на основе нескольких «волшебных» допущений, своего рода параллельный мир, в котором разрешены чудеса строго определенного рода. Моделями, определяющими характер разрешенных чудес, выступают обычно мифологические или сказочные допущения.

В целом в фэнтези можно выделить несколько характерных типов художественных миров. Это фэнтезийные варианты «необитаемого острова». К первому типу относятся миры эклектичные, сказочные, не имеющие узнаваемых черт определенной исторической эпохи, хотя использующие множество различных исторических деталей, обычно специфически средневековых. К такого рода художественным мирам можно отнести, например, циклы А. Пехова «Хроники Сиалы» или бесконечную серию Г. Ю. Орловского о Ричарде Длинные Руки.

Ко второму типу относится фэнтези, использующее в качестве модели исторически конкретную мифологию. В романах такого типа широкое распространение получили скандинавские сказания о битвах с чудовищами или кельтские предания о короле Артуре и рыцарях Круглого стола. Следует отметить, что зача-

стую писатели используют не сами легенды артуровского цикла, а лишь отдельные мотивы, например, способность Мерлина предсказывать будущее, видеть в грядущем целые эпохи, способность волшебника повелевать стихиями или мотив неузнания Мерлина (он может казаться обычным стариком). А. Комаринец выделил целый ряд фабульных событий, которые заимствуются из романов о короле Артуре: «наступление хаотического состояния дел в преартуровской эпохе и пророчество о рождении, загадочное рождение героя и исчезновение его из человеческого мира, получение меча, коронация, битвы, отбытие героя из мира» [155, 426]. С другой стороны, за основу произведения жанра фэнтези может быть взята и древнеславянская мифология. В связи с этим в начале XXI века в отечественной массовой литературе возникло целое направление славянского фэнтези, яркими представителями которого являются, например, М. Семенова (серия «Волкодав») или О. Громыко (Белорийский цикл о ведьме Вольхе).

В художественном мире третьего типа в качестве модели используется реальная историческая эпоха, но, как уже сказано, не такой, которой она предстает в исторических документах, а такой, которой она бытует в сознании массового читателя приключенческой литературы. К этому типу относятся «Отблески Этерны» В. Камши.

Еще один тип пространственно-временного моделирования характерен для так называемого «городского фэнтези». В нем действие разворачивается в привычном индустриальном мире современного города, однако это пространство делится надвое по сказочному типу, и за маской обыденной реальности прячется мир необычайного. Яркой иллюстрацией такой организации являются «Дозоры» С. Лукьяненко.

К какому бы типу ни относился художественный мир романа-фэнтези, его конструкцию можно определить по тем семантическим границам, которые отделяют «необитаемый остров» фэнтези от реального мира, с одной стороны, и пересекают сам этот «остров» – с другой. Вообще, полагание границ – главный механизм культурного осмысления. «Всякая культура, – пишет Ю. М. Лотман, – начинается с разбиения мира на внутреннее (“свое”) пространство и внешнее (“их”)

[169, 257]. В бессюжетном тексте (например, в справочнике) границы незыблемы: из такого текста исключается все, о чем в нем прямо не говорится. «Сюжетный текст, – продолжает свою мысль Ю. М. Лотман, – строится на основе бессюжетного как его отрицание. Мир... разделен непреодолимой чертой на две части: нельзя, оставшись живым, прийти к мертвым или, будучи мертвецом, посетить живых. Сюжетный текст, сохраняя этот запрет для всех персонажей, вводит одного (или группу), которые от него освобождаются... Движение сюжета, *событие* – это пересечение той запрещающей границы, которую утверждает бессюжетная структура» [168, 227-228].

Двоемирие, деление единого пространства на две части, черта между которыми проницаема только для некоторых героев, характерна для приключенческого метажанра в целом. В приключенческих книгах она обычно принимает вид неких сверхспособностей, которыми наделяется протагонист, благодаря которым он способен свободно перемещаться по всему авантюрному пространству и повсюду казаться «своим». Так, герцог Родольф у Эжена Сю легко движется по всей вертикали социума, представленного в «Парижских тайнах», от самых жалких трущоб до высшего света. Английская мисс Марпл и американский Супермен являются одновременно представителями самых ординарных типов («старая дева» и «затюканный журналист») и носителями Высшей Справедливости, только в первом случае сверхспособности объявляются естественными, а во втором сверхестественными. Капитан Немо живет одновременно в двух сферах: земной и подводной; скромный гасконский дворянин д'Артаньян, оставаясь почти незаметным на фоне великих мира сего, в действительности творит историю вместе с тремя своими друзьями.

В фэнтези, как уже говорилось, двоемирие задается с помощью сказочных допущений и сказочных же умений. Так, в романе «Ночной дозор» С. Лукьяненко помимо привычного мира изображает мир сумрака, в котором незаметно для обычных людей ведется борьба между силами Света и Тьмы. Переходить из одного мира в другой могут только Иные (к ним относятся маги, ведьмы, вампиры, оборотни и т. д.) благодаря своим сверхспособностям. Восприятие в мире сумра-

ка, естественно, отличается от обычного. Герой описывает переход следующим образом: «Ускорив бег, я пробил серый силуэт и вошел в сумрак. Краски мира стали тусклее, а машины на проспекте будто замедлились, завязли» [28, 22]. Переход в обратную сторону напоминает «смену режимов в видеокамере, когда переключаешься с “сепии” или “старого кино” на обычную съемку» [28, 46].

Граница между обычным и магическим пространством в «Дозорах» носит мирообразующий характер. Все персонажи у Лукьяненко способны либо порождать волшебство, либо управлять им. Последние, которые в «Дозорах» именуются Иными, постоянно пользуются магией, но сами ее лишены, между тем как «излучают» ее, сами об этом не подозревая, обычные люди, никак не способные ее применять («Сумеречный дозор»). «Реальное» городское пространство закреплено за массовыми «творцами» магии, которые остаются неподвижными внутри своего мира. Пересекать границу способны только Иные, поэтому их действия и становятся событийными в сюжете. Интрига одного из романов названного цикла как раз и заключается в желании (разумеется, не осуществившемся) одного из персонажей одарить всех людей талантами Иных.

Мирообразующая семантическая граница, отделяющая фэнтезийный мир от прообраза реального, может оказаться принципиально непреодолимой для протагониста: так, в романе М. Семеновой «Волкодав» главный герой еще ребенком утратил свой дом (родное племя Волкодава погибло) и оказывается выброшенным в «чужое» пространство, в котором теперь обречен жить и совершать бесконечный путь в никуда, поскольку вернуть прошлое невозможно. Это, заметим сразу, является основной ошибкой цикла, который, соответственно, утратил шанс на логичное завершение. По своему виду цикл «Волкодав» является типичным романом странствования, характерные черты которого описаны М. Бахтиным. Основное жанровое ограничение, накладываемое на этот тип – необходимость своего рода «рамочного» обрамления, определение точек начала и конца, которые сами по себе выпадают из сюжетного действия. Начало и конец, как отмечает М. Бахтин, должны располагаться в «реальной» жизни, в биографическом времени героя, тогда как странствование, являясь чисто авантурным временем, оказывается

задержкой, ретардацией, выходом в особый экзотический мир дороги, на которой случаются приключения. М. Семенова, сделав неодолимой границу, отделяющую биографическое прошлое Волкодава и его же авантюрное настоящее, естественно, не смогла найти точку конца и цикл «провис».

В современном русском фэнтези есть немало примеров, когда значение семантической границы не осознается самим автором. Эклектичность фэнтези, его постоянные заимствования сюжетных формул из мифологии, научной фантастики, авантюрно-исторической прозы, боевика и любовного романа иногда приводят к тому, что автор, запутавшись в собственном слишком пестром цикле или стремясь придать ему увлекательности с помощью приема обманутого ожидания (когда читатель получает совсем не ту развязку или разгадку, которой ожидал, исходя из своей компетенции), нарушает принцип фэнтезийного двоемирия. Ярким примером являются «Отблески Этерны» В. Камши. Введенное в цикле разделение на Кэртиану⁸, с одной стороны, и враждебных раттонов, с другой, не выполняет свою функцию, поскольку автор так и не сумел определить его мирообразующую роль. То же самое касается практически всех семантических границ, которые В. Камша ввела в свой текст: по мере написания этого чрезвычайно затянутого цикла они размывались, утрачивая значимость. Как остроумно заметил один из читателей, с тех пор как выходцы, т. е. именно те мертвые, которые, по словам Ю. Лотмана не могут войти в мир живых без установленного исключения для некоторых персонажей, стали являться всем и каждому да еще и занялись «частным извозом» (т. е. быстрым перенесением персонажей с края на край страны), они перестали быть собственно выходцами, а смысл их мистических откровений свелся к обычной невразумительной болтовне.

Вообще, для русского фэнтези начала XXI века особенно характерна эклектичность, которая иногда вырождается в стремление использовать как можно больше топосов массовой культуры во имя призрачного коммерческого успеха. Очевидно, что характерных для приключенческой литературы элементов, таких, как четкая разграниченность добра и зла, их персонификация, быстрое развитие

⁸ Так называется один из миров Этерны с населяющими его людьми и его хранителями.

действия, запутанная интрига, наделенный особым статусом герой (даже если это статус пресловутого «попаданца»), постоянное вмешательство в действие сверхъестественного или случайного – вполне достаточно для построения увлекательной «формулы» сюжета. Однако иногда авторам кажется, что этого недостаточно, и они стремятся ввести в свое произведение все, что хоть раз получило читательский успех, не задумываясь о границах своего художественного метода. В результате Мерлин попадает в мир скандинавской мифологии, в фантастическом будущем появляются вампиры, мистические явления пытаются объяснить едва ли не нанотехнологией. Такое желание «объять необъятное», с одной стороны, обусловлено коммерческими интересами и невысокими талантами авторов, но с другой отражает еще одну немаловажную особенность массовой приключенческой литературы вообще и жанра фэнтези в частности. Эклектика, даже самая неумелая, оказывается областью выявления скрытых игровых потенциалов. Она «сознательно подчеркивается, выпячивается. Люди начинают свободно смешивать традиции, ритуалы и мифологии, когда едва ли не все символы мировой культуры начинают соединяться самым причудливым образом. Массовая культура при таких интерпретациях выступает как широкая и разнородная площадка, на которой ведутся самые разнообразные, порой весьма изощренные игры со значениями и идентичностями» [178, 21]. В этом смысле все приключенческие жанры, как и жанр фэнтези, способствуют развитию фантазии, удовлетворяют социальную потребность в моделировании несуществующих конфликтов, посредством чего преодолеваются конфликты реальные, внутренние или внешние. Игровой потенциал фэнтези демонстрирует себя в ролевых играх, которые устраивает современную молодежь.

Эклектичность, производность и вторичность художественного мира фэнтези никоим образом не должны отменять требований к тщательной его проработке, необходимости строгого, логичного его построения. Поскольку фэнтези, как видно из анализа его особенностей, по существу является модификацией приключенческого жанра, это означает изначальную «просчитанность» сюжетной интриги: любая случайность является здесь мнимой, на самом деле за любым поворотом

сюжета стоит воля автора. «Глобальное господство случая в мире приключений возможно потому, — писала Л. Мошенская, — что мир этот — мир во многом условный, действительность изображается в нем не в свете ее собственных закономерностей, а на основе определенного приключенческого канона, имеющего очень древние корни» [175, 174-175]. В приключенческой книге «случайность оказывается очень точно срежиссированной, математически выверенной. Такой расчет выступает особенно наглядно в детективе, там выкладки производятся прямо в присутствии читателя» [175, 186]. Приводя в качестве другого примера романы Дюма, исследовательница подчеркивает: «Вряд ли Дюма настолько уж не понимал ход исторических событий, как его в том часто упрекают. Чего-то, наверное, не понимал, но во многих случаях сознательно перекраивал историю, предпочитая законам истории законы жанра» [175, 177]. Сюжет хорошей приключенческой книги должен быть написан «с конца»: так, Дж. Р. Р. Мартин, автор «Песни льда и пламени», современного эпического фэнтези, основанного на историческом материале (войне Алой и Белой роз), признавался, что сначала продумал смерть своих героев, а уже потом их жизнь. У фэнтезийного мира «модель должна быть жесткой и точной. Если в какой-то момент ввести новую действующую силу, которая противоречит уже заявленным, система рассыплется, потому что потеряет единственную опору, на которой держится, — правила логического вывода, правила игры», — писал Владимир Губайловский [141, 174-185]. Тщательность проработки вторичного мира (вплоть до мелких деталей быта и языка) служит для читателя своего рода психологическим доказательством достоверности вымышленной реальности. Вспоминая о своем первом знакомстве с «Властелином колец», В. Губайловский особенно отмечал впечатление, произведенное на него небольшим «Приложением» к роману: «“Приложение” произвело на меня едва ли не более сильное впечатление, чем сама книга. Его сухой, академичный стиль, находящийся в полном контрасте со сказочными картинками книги, дал ощущение глубокой подлинности ... Но самое сильное впечатление произвели алфавиты. ...Если существовал язык, значит, существовал народ и, значит, страшно представить, все, все сказанное — правда, а не выдумка, не свободная

игра фантазии. Именно алфавиты стали для меня той первичной очевидностью, которая убеждала в реальности сказанного полнее и глубже, чем даже картинка или фильм» [141, 174-185].

Вторичность и проработанность мира обуславливают еще одну черту фэнтези, унаследованную от приключенческого метажанра: условность его художественного мира, инаковость его пространства и времени. Инаковость в данном случае задается фантастичностью: фэнтези использует фантастику как один из приемов моделирования. В классической работе Т. А. Чернышевой «Природа фантастики» определяется два способа такого моделирования: художественная реальность, созданная на основе одного фантастического допущения (посылки), и художественная реальность, созданная на основе множества фантастических допущений. «В сказочном повествовании, или повествовании со множеством посылок, создается особая условная среда, особый мир со своими законами, которые, если смотреть на них с позиций детерминизма, кажутся полнейшим беззаконием. ... Повествование же с единой фантастической посылкой — это рассказ о необычайном и удивительном, рассказ о чуде, соотнесенный с законами реальной, детерминированной действительности» [196, 139]. Фэнтези, как легко можно увидеть относится к адетерминированному типу (или «повествованию со множеством посылок»): мир фэнтези глобально не соответствует законом нашей реальности.

Инаковость — черта, обусловленная генетической связью фэнтези с приключением. Потому что мир приключения по сути своей также сформирован условными пространством и временем, практически никак не связанными с реальными. В работе М. М. Бахтина «Формы времени и хронотопа в романе» [125, 504] указывается, что реальное течение времени в приключенческих жанрах изменено: оно сжато, движется быстрее, почти не меняя героев; оно разбито на ряд коротких отрезков (авантюры), поэтому множество событий происходит «вдруг», «внезапно». Это авантюрное время показывает, что главной движущей силой являются не герои или закономерности истории или бытия, а некая всемогущая «судьба» (в фэнтези её заменителями могут выступить боги и магия). Что же касается про-

странства, то оно в авантюрном романе механически раздвинуто для того, чтобы дать место для разнообразных приключений. Как правило, это пространство является для героев чужим, а то и вовсе экзотическим. Как уже упоминалось, в своей статье «Мир приключений и литература» Л. Мошенская, анализируя способы построения «пространства приключений» в истории западной литературы, пришла к остроумному парадоксальному выводу, что это всегда экзотический «необитаемый остров», на котором писателю «все можно». От острова Монте-Кристо до Острова сокровищ Стивенсона, от фантастического «Затерянного мира» до детективного «Восточного экспресса», от «Таинственного острова» Жюль Верна до викторианского Лондона Шерлока Холмса действие приключенческой книги разворачивается в герметически замкнутом пространстве. Часто, желая замаскировать фантастичность своего художественного мира, автор приключенческой книги направляет действие в далекие страны или далекие эпохи. «А то, что читатель весьма неполно представляет себе места и эпохи, куда писатель забросил своих персонажей, позволяет лучше маскировать случайность, дабы она не оборачивалась подчас полным неправдоподобием» [125, 504].

Роль случайного, или роль судьбы (рока), необычайно важная для любого приключенческого романа, в котором каждый неожиданный остросюжетный поворот сродни маленькому чуду, определяет связь с трансцендентным, свойственную фэнтези. В фэнтези адетерминированность мира, его антикаузальность («в мире фэнтези можно подниматься по бесчисленным ступенькам вверх, а оказаться глубоко под миром, в преисподней» [143, 39]) не является внутренней: она внешняя по отношению к реальной действительности. Изнутри фэнтезийный мир детерминирован зачастую строже, чем природный: полный мнимых случайностей, он практически не допускает случайностей настоящих. Трансцендентное, сверхъестественное является здесь главным законом; даже если сами герои забывают о могущественных иррациональных силах, эти силы не забывают о них. При этом логика действия трансцендентного должна быть тщательно просчитана автором; если создатель мира допускает ошибку, то книга или цикл рискуют оказаться незаконченными, а читатель наказывает автора тем, что теряет интерес к роману или

всей серии. Так же и «автор приключенческого романа, детектива, научно-фантастического рассказа, не рассчитавший заранее, с карандашом в руках, как он будет подставлять действующих лиц под подозрение, а потом выводить из-под него, как благородный красавец спасется из пещеры, на одном конце которой его подстерегает злодей со своими приспешниками, а на другом — сохранившееся здесь с доисторических времен чудовище, и как астронавты запустят свой корабль, если у них кончилось горючее, — такой автор просто не сможет довести свое повествование до конца» [175, 186]. Неудача многих новейших фэнтезийных циклов в России обуславливается именно тем, что писатели в погоне за успехом оказываются не в силах всесторонне продумать механизм действия иррационального.

Игровой характер повествования, этическая контрастность добра и зла, постоянно активный герой — вот еще несколько существенных особенностей, которые показывают генетическую связь между приключенческим метажанром и его новой модификацией — фэнтези. В сущности, автор приключенческой повести или романа никогда не имеет дела с подлинными жизнью и смертью, его мир — это мир игры, где персонажи появляются и выбывают как шахматные фигуры (в этом смысле очень показательны «Десять негритят» Агаты Кристи). Как вспоминал Ю. Н. Тынянов: «Любимым чтением Мечникова был Дюма. Мечников уверял, что это самый спокойный писатель: “У него на каждой странице убивают по пяти человек, и нисколько не страшно”» [191, 324]. «Игра, — писал по этому поводу А. Вулис, — содержательное свойство приключения и вместе с тем компонент формы... Цели героя в приключении, сколь угодно значительные, непременно включают одну, чаще всего потаенную, бескорыстно-эгоистическую: испытать радость поединка и интеллектуального поиска, счастье ожидания, восторг напрягшихся мускулов и неразрешенного спора, недостигнутого конца — особое эстетическое удовольствие, подобное смеху или чувству полета» [132, 43-44]. Эта цель, которую правильнее будет назвать присущей не только герою, но и читателю, является существенно игровой, поскольку игра — это имитация деятельности внутри условного мира с четко определенными полюсами: победой или поражением.

Мир игры, какой бы сложной она ни была, всем понятен, поскольку задан заранее оговоренными правилами. Это та самая детерминированность, которая требуется приключенческой литературе с ее рассчитанными сюжетными ходами, особым хронотопом и предусмотренной автором случайностью. Игра имитирует жизнь и смерть, она увлекает человека, позволяя ему расширить свой опыт, не подвергая реальной опасности свою привычную действительность. Фэнтези наследует эту особенность и даже стремится выпятить ее, создавая свой универсум по типу ролевой игры.

С другой стороны, игра не является самоцелью. Этическая проблематика всегда является ведущей для любой приключенческой книги, даже плутовского романа или «черной фэнтези»: добро и зло здесь всегда персонифицировано, и хотя первое не обязательно побеждает, второе обязательно будет разоблачено, так как герой реализует себя только в этом противостоянии. «Приключение – особая форма бытования этики» [132, 52], – справедливо отметил А. Вулис. Приключенческая литература, считает отечественный литературовед, вообще возникает там, где имеет место «поступок ради поступка». Поэтому вне этических категорий приключенческий метажанр не способен существовать. Одним из его основных назначений является осмысление принятых в данную эпоху и широко распространенных нравственных императивов. Так, странствующий рыцарь и бродяга-пикаро являются двумя сторонами одной медали – этических представлений, бытовавших в средние века и раннее Новое время. Здесь мы сталкиваемся со своего рода «массовой» этикой, прямо соотносящейся с «массовостью» приключенческой литературы. Современное русское фэнтези в этом смысле представляет собой интереснейший материал для историка нравов: в нем легко прослеживаются как гуманистические, так и антигуманистические тенденции, а также современное отношение к христианским ценностям.

И, разумеется, особое значение для установления родства фэнтези с приключенческим метажанром имеет герой. «Приключение... — пишет Л. Мошенская, – это прежде всего активный герой, реализующий себя в поступке, побеждающий или по крайней мере борющийся ... Причем герой обязательно благородный

ден, он воистину рыцарь без страха и упрека; и даже если он не побеждает злодея, то, уж во всяком случае, не поддается злу, не идет на уступки, на сделку со своей совестью» [175, 196-197].

В контрастном разведении добра и зла, в активном герое, который, говоря обыденным языком, вечно ищет неприятности, выражается нравственный идеал человека. «Именно в “завышенных” этических нормах, в идеальности таится притягательная сила приключенческой литературы, именно это прежде всего делает ее литературой» [175, 200]. А в том обстоятельстве, что приключенческий жанр вообще и фэнтези в частности можно упрекнуть в эскапизме, на самом деле нет греха. Как писал основоположник фэнтези Дж. Р. Р. Толкин, «в том, что обычно называется “Реальной Жизнью”, Побег, как правило, – поступок совершенно необходимый и даже порой героический» [187, 80]. Мир фантазии и приключений позволяет читателю не только отвлечься и разлечься: он позволяет людям иначе взглянуть на окружающий их мир.

1.2 Жанровое единство фэнтези и приключенческой литературы

Современное русское фэнтези, несмотря на свою молодость, не является жанрово однородным. Правильнее будет сказать, что пестрота фэнтези часто ставит ученых в тупик, поскольку ее количественное и качественное многообразие затрудняет классификацию. Общепринятой классификации фэнтези на сегодняшний день не существует, однако следует признать, что это естественно. Приключенческий метажанр также не имеет общепризнанной классификации, хотя существует несравнимо дольше.

В своей книге «Поэтика необычайного» (1999 год) Е. Ковтун, ссылаясь на В. Гакова, редактора «Энциклопедии фантастики», приводит такую классификацию фэнтези: «“сказочная”, “мифологическая”, “героическая”, “фантастика меча и волшебства”, “ужасная”, “черная” (в противоположность “высокой”), “игровая” и т. п.» [153, 62]. Легко заметить, что эта типология построена на определении «исходного материала» – если моделью автору служит сказка, то это сказочное

фэнтези, если миф, то мифологическое, если сказание о герое, то героическое, если «страшное» предание, то черное, если ролевая или компьютерная игра, то игровое. Бросается в глаза и то, что поджанры не исключают друг друга: «фантастика меча и волшебства» вполне может быть сказочной, мифологической и героической, а «ужасная» и «черная» – фактически синонимы. Далее Е. Ковтун предлагает свою собственную классификацию, основанную на виде фантастической посылки (f-посылки, по ее терминологии). Однако такое основание, согласно которому фантастическое понимается не как качественный ограничитель жанра, а как всеобщий художественный метод, практически уничтожает саму идею жанрового деления фэнтези. Так, в жанровую разновидность, которую Е. Ковтун именует мистико-философской, попадают, по словам исследовательницы, такие произведения, как «“Фауст” И. В. Гете, “Золотой горшок” Э. Т. А. Гофмана, “Рукопись, найденная в Сарагосе” Я. Потоцкого» [153, 103]. В дальнейшем, по мнению автора, мистико-философскую традицию развивают О. Бальзак и О. Уайльд, в России – Л. Андреев, Д. Мережковский, А. Куприн и В. Брюсов, а вслед за ними М. Булгаков и Ч. Айтматов. Вторую, разновидность, метафорическую, исследовательница прослеживает «от У. Шекспира и Ф. Рабле до Н. Гоголя и Ф. Достоевского» [153, 104], обнаруживая ее также в трудах русских символистов – А. Белого и Ф. Сологуба. Из сказанного совершенно очевидно, что классификация Е. Ковтун не имеет отношения к типологии фэнтези как нового жанра; исследовательница понимает под фэнтези, говоря словами Я. Голосовкера, логику необычайного в целом.

К собственно фэнтези в классификации Е. Ковтун относятся только два последних из выделенных ею четырех видов: «ужасная» (она же «черная») фантастика и героическое фэнтези (оно же фэнтези «меча и волшебства»). Исследовательница отмечает, что именно этот последний тип претендует «на монопольное использование термина “fantasy”». «F-посылка... и вообще фантастика как элемент необычайного» – пронизательно указывает исследовательница, – «превращается здесь в декорацию, своеобразный принцип эстетического оформления

пространственно-временного континуума, в котором развивается приключенческий сюжет» [153, 105].

Именно приключенческая, а не фантастическая составляющая выдвигается на первый план в собственно фэнтези. Е. Ковтун подчеркивает, что «целью изображения бесчисленных “хроник”... становится цепь авантурных походов современного Одиссея или Бовы-королевича» [153, 106]. Исследовательница также выделяет уже отмеченную выше характерную для фэнтези эклектику: «для создания “необычности” авторы привлекают штампы самых разнообразных литературных жанров: схватки на мечах и борьба с черной магией соседствуют с идеями научного прогресса и технологической революции, параллельные пространства и инопланетные цивилизации мирно уживаются с земным Средневековьем» [153, 106].

В 2007 году в статье «Жанр фэнтези: проблема классификации» Е. Афанасьева свела воедино несколько попыток типизировать фэнтезийные поджанры, предпринятых ее предшественниками. Исследовательница обратила внимание на то, что основанием деления чаще всего выступает проблемно-тематический принцип. Так, Р. Шидфар в 1997 году предложил делить фэнтези на героическое (эпическое, толкиновское), фольклорно-сказочное, «где герои живут в реальном мире, населенном персонажами из мифов» [122, 87]; фэнтези «меча и магии» (оно же героико-эпическое и авантурно-приключенческое) и мифообразующее, где «создается мир с собственной мифологией» [122, 87].

Этот первый подступ к сложной проблеме, разумеется, был еще черновым. Е. Афанасьева справедливо ставит вопросы о том, чем же фэнтези «меча и магии» «отличается от героического фэнтези и каким образом можно приравнивать этот поджанр к авантурно-приключенческому роману?». В чем разница между эпическим и героическим фэнтези? К этому можно добавить, что практически любое фэнтези является мифообразующим, поэтому выделять этот признак как дифференцирующий нельзя.

В том же 1997 году С. Алексеев и М. Батшев предложили свою классификацию фэнтези по тематическому принципу. Они выделили так называемое

«классическое фэнтези», в котором «действие происходит в некоем условном мифическом прошлом, в нашем мире или в параллельной реальности» [122, 87], историческое фэнтези и научное фэнтези, соединяющее научную фантастику со сказочными допущениями.

Обобщая идеи предшественников, Е. Афанасьева высказала новое соображение: по ее мнению, типологию фэнтезийных жанров следует проводить, основываясь на общей «классификации искусства, предложенной М. С. Каганом в книге “Морфология искусства. Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусств”». После скромных тематических делений это был довольно широкий замах. Опираясь на функции искусства, выделенные М. С. Каганом (познавательная, оценочная, преобразовательная и знаковая), Е. Афанасьева предложила следующую классификацию: по сюжетному принципу выделяется «эпическая, романтическая, мистическая, “черная”, мифологическая» [122, 89] фэнтези; по национальной специфике «фэнтезийный мир строится на основе традиций какой-то определенной культуры» [122, 90] (кельтской, монгольской, скандинавской, славянской и т. д.); по времени действия можно выделить историческое и псевдоисторическое фэнтези, городское (современное) фэнтези, а также далекое будущее; в аксиологической плоскости «существуют 2 крайних полюса: с максимально положительной оценкой и “сатирические”, отрицающие: юмористическая, героическая» [122, 91] фэнтези; в мировоззренческом аспекте можно выделить христианскую или сакральную фэнтези, техномагию (она же научное фэнтези) и философский боевик. Самым последним признаком деления у Е. Афанасьева выступает адресат, но здесь все традиционно: фэнтези делится на взрослое и крайне малочисленное детское.

Об этой классификации можно сказать, что она при всей своей широте или даже именно благодаря этой широте, избыточна. Например, вряд ли уместно говорить о национальном колорите так называемого славянского фэнтези: «славянство» в данном случае не более чем экзотическая декорация в той же степени, как отсылки к кельтскому, монгольскому или скандинавскому колориту. При всей осведомленности некоторых авторов в традициях национальных культур, эти по-

следние не более чем фон для авантюрного повествования. Что касается аксиологического, то есть ценностного модуса предложенной классификации, то здесь тоже таится проблема: стоит ли относить сатирический или юмористический роман к фэнтези, даже если в нем использовано множество «сказочных» допущений? Не следует ли классифицировать такого рода произведения по их главному художественному принципу, не смешивая его с художественными приемами? Также возникают вопросы о мировоззренческой составляющей: например, техномания – разве не может она быть христианской? И чем научное фэнтези отличается от фэнтези, действие которого разворачивается в далеком или не столь далеком будущем?

Все эти вопросы заставляют вернуться к поиску основного дифференцирующего признака и поискать менее широкое основание для классификации. Представляется, что в качестве еще одного подхода к проблеме можно использовать генетический подход, а именно проследить трансформацию старых, хорошо известных жанров приключенческой литературы в современное фэнтези. Провести подробный анализ, разумеется, было бы затруднительно, но этого и не требуется. Достаточно набросать хотя бы основную схему жанровых модификаций, которая обнаружит преемственность и внутреннюю логику развития приключенческой литературы.

Однако при таком подходе в полный рост встает главная проблема, нерешенность которой воспрепятствовала исследователям применить названный метод раньше. Имеется в виду уже упомянутая теоретическая неразработанность термина «приключенческая литература». Поскольку академическое литературоведение до сих пор не могло определиться с толкованием этого термина – речь идет о жанре или о «большом жанре», метажанре, целой ветви мировой литературы – то все столь хорошо известные в издательской практике обозначения (детектив, научная фантастика, любовный роман и т.д.) теряют значительную долю своей осмысленности. Не вполне понятно, как классифицировать их самих, и эта проблема, разумеется не позволяет использовать типологию приключенческих жанров для типологии современного фэнтези.

Мешает и уже отмеченный «снобизм» академической науки. Например, любопытна своего рода типология, которую предлагает на страницах «Теории литературы» В. Хализев. Согласно мнению ученого, вся развлекательная литература может быть разделена на два разряда: «массовую», иначе говоря, низовую или паралитературу, которая паразитирует на высокой («детище рынка, продукт индустрии духовного потребления... Паралитература обслуживает читателя, чьи понятия о жизненных ценностях, добре и зле исчерпываются примитивными стереотипами, тяготеют к общепризнанным стандартам» [194, 128-129]), и беллетристику, «срединную область», «литературу второго ряда» («необразцовая, неклассическая, но в то же время имеющая неоспоримые достоинства и принципиально отличающаяся от литературного “низа” (“чтива”)» [194, 132]. Главным критерием такого различия, по мысли В. Хализева, выступает проблемность («в ее [беллетристики] сфере значим прежде всего круг произведений, не обладающих художественной масштабностью и ярко выраженной оригинальностью, но обсуждающих проблемы своей страны и эпохи, отвечающие духовным и интеллектуальным запросам современников, а иногда и потомков [194, 132]), а дополнительным – выраженная писательская индивидуальность. В том случае, если дополнительный критерий (авторская индивидуальность) не сопровождается главным (проблемностью), беллетристику следует называть легкой. К последней В. Хализев относит скопом всю приключенческую классику без разбора: и А. Конан-Дойля с Ж. Симеоном, и С. Лема с И. Ефремовым, и А. Дюма-отца.

Опуская вопрос о спорности приведенной трактовки, отметим самое важное в свете поставленной проблемы типологии приключенческих жанров: теоретические размышления В. Хализева, как ясно с первого взгляда, совершенно бесполезны для определения как сущности приключенческого жанра, так и его классификации. Заметим также в скобках, что под массовой литературой Хализев, как видно из приводимых им примеров, понимает только один, самый низовой ее слой, который Ю. Лотман называет «легендой о культуре». Эта легенда ни что иное, как отражение идеального образа высокой литературы, созданного критикой и литературной теорией, в сознании человека «со стороны», не приобщенного

к ее эстетическому языку. Естественно, что «эта легенда» – пишет Ю. Лотман, – «будет воссоздавать грубо упрощенный, освобожденный от нюансов образ» [167, 821]. Однако массовая литература, как показывает наш великий ученый, отнюдь не ограничивается текстами такого типа.

Ставя проблему определения приключенческого метажанра, А. Вулис в свое время писал: «Приключенческое становится чем-то более общим, нежели жанр или даже сумма жанров, – оно становится способом художественного подхода к жизни» [132, 22]. «Поэтика приключенческой литературы едина – и не едина. ...Мы... видим научно-фантастический роман, детектив, морской роман – каждый со своей системой художественного мышления, со своим изобразительным языком... Отсюда и проистекают столь обычные противопоставления приключенческого романа детективному, научно-фантастическому, роману путешествий и прочее. Противопоставления необоснованные, чтобы не сказать незаконные: ведь нельзя же ставить на одну доску род и вид. Приключенческая литература – некий наджанровый жанр, большой жанр. Он имеет свою поэтику, только модифицируемую от жанра к жанру, а не изобретаемую всякий раз заново» [132, 26].

Вероятно, самой первой попыткой представить типологию приключенческого метажанра в отечественной науке была статья «Авантюрный роман» [129, Стб. 3—10], напечатанная в «Литературной энциклопедии» 1925 г. Автор статьи, известный русский исследователь Д. Благой, осветил к ней развитие романа приключений с момента его зарождения до современного состояния, обозначив попутно те исторические модификации, которые возникали в ходе долгого исторического развития. Стоит отметить, что Д. Благой (так же, как и другие теоретики литературы, такие, как Б. Грифцов и М. Бахтин) считает авантюрный роман первой формой романа вообще. Ученый последовательно выделяет эллинистический роман (любовно-приключенческий), рыцарский (приключенческий и историко-приключенческий, к последнему относятся «распространившиеся по всей Европе переложения на современные рыцарские нравы сюжетов о Троянской войне (Бенуа де Сент Мор Roman de Troi) и Александре Македонском (обработка Lambert le Court и Alexandre de l'ernay, легшая в основу многочисленных европейских

Александрий)» [129, Стб. 3]), а также средневековые любовно-приключенческие повести типа «Флос и Бланшфлос», «Окассен и Николетт»; на излете Средневековья появился первый роман в современном понимании этого термина – авантурный рыцарский эпос об Амадисе Галльском, который в свою очередь дал толчок развитию авантурной пикарески; затем традиция любовно-приключенческих сюжетов породила во Франции XVII в. галантно-героический и любовно-психологический роман, XVIII век положил начало роману экзотическому, иначе говоря, робинзонаде, а также сатирическому и бытовому (Г. Фильдинг, Т. Смолетт); XIX век ознаменовался появлением романов романтического и мистического толка (немецкие романтики), а позднее – оккультного (Ж. Санд), историческо-авантурного (В. Скотт, А. Дюма, Г. Сенкевич), комического (Ч. Диккенс, А. Додде), уголовного (к которым Д. Благой, в частности, довольно неожиданно относит цикл Ф. Купера о Натти Бампо) и «романы “приключений на суше и на море”, авторы которых (Майн Рид, Райдер Хаггард, Густав Эмар, Жаколио, Буссенар и др., за последнее время Джек Лондон, у нас Грин) пошли по намеченному Фенимором Купером пути, и изображают сильные подчеркнуто-героические характеры всевозможных искателей золота и приключений в протекающей по большей части в экзотической обстановке победоносной борьбе с людьми и природой» [129, Стб. 10].

Генетический подход, который позволил Д. Благому, пусть не без оговорок, описать жанровое развитие приключенческой литературы под видом авантурного романа, по сих пор плодотворно используется многими учеными, как отечественными, так и зарубежными. М. Бахтин, в частности, прослеживает развитие романа от греческого до плутовского, и, хотя нашего выдающегося философа интересует не авантурная составляющая, он с поразительной проницательностью описывает важность действия и особый принцип изображения героя в этих текстах. Его лаконичные и точные наблюдения чрезвычайно важны и для анализа новейшего фэнтези.

Современный приключенческий роман, по мнению большинства историков литературы, начинается со знаменитого «Робинзона Крузо» Д. Дефо. Однако сам

метажанр полностью осознается и выделяется в культурном сознании людей с появлением такого направления, как реализм, то есть приблизительно с середины XIX века. Таким образом, основная классификация метажанра распадается на две части: историческую, описывающую его развитие до Дефо, и типологическую, охватывающую, в основном, литературу XIX-XXI веков. Если в первой части применяется генетический принцип, то во второй главным образом тематический.

Историческое развитие приключенческой литературы описано достаточно полно. Ее истоком, по-видимому, следует считать миф и сказку. В дальнейшем, через мифологический и героический эпос приключенческий метажанр приходит к авантюрному роману эпохи поздней античности. Средние века дают рыцарский (высокий авантюрный), плутовской (комический и сатирический авантюрный) и любовно-приключенческие жанры, которые развиваются в галатно-приключенческий псевдоисторический роман (или роман барокко, по терминологии М. Бахтина). С началом XVIII века приключенческая литература вступает в новую, современную фазу развития. Здесь классификация усложняется; общепринятой типологии жанров уже нет.

В отечественном литературоведении не существует работ, посвященных этой проблеме. Исследователи вынуждены ссылаться на «наиболее традиционное» представление, которым «является выделение следующих четырех подвидов приключенческой прозы: детективная литература, фантастическая литература, историческая приключенческая литература (к ней примыкает и литература о путешествиях), и детская литература» [130, 1001]. Это деление слишком общо для того, чтобы успешно применить его к жанровой классификации фэнтези.

В зарубежном литературоведении было предпринято несколько попыток обосновать типологию приключенческого метажанра. Некоторые из них учитывают принятые в издательской практике разделения развлекательных книг, хотя вносят в эту традицию свои изменения согласно принятому принципу классификации. Например, автор английской работы «Семь типов приключенческой литературы: этиология большого жанра» Мартин Б. Грин использует в качестве дифференцирующего признака характер героя, подчеркивая, что именно роль персо-

нажа в тексте определяет вид самого текста. Ученый пишет: «О характере главного героя можно сказать, что он “порождает” или по крайней мере определяет приключения, составляющие содержание книги» [209, 21]. М. Б. Грин выделяет несколько типовых героев и «порождаемых» ими текстов, которые служат как бы эталоном для определяемых жанров. Это Робинзон Крузо, «Три мушкетера», история о колонисте (Ф. Купер), история мстителя, история бродяги, история о скальде и история преследуемого. Объединяя свою классификацию с традиционными обозначениями, принятыми в критике и издательском деле, и уточняя собственные термины, М. Б. Грин пишет: «Книги, которые я отношу к типу “Трех мушкетеров”, часто объединяются под заголовком “исторические романы”. Различие между этой концепцией и той, которую использую я, вполне очевидно: роман может быть историческим не будучи приключенческим... Однако огромное множество исторических романов, и особенно романы основоположников жанра – Скотта и Дюма – имеют приключенческий сюжет» [209, 69].

«Здесь уместно обсудить», – продолжает ученый, – «взаимоотношения между всеми семью типами приключений и той наиболее традиционной классификацией, которой они примерно соответствуют. То, что я именую историей Робинзона, находится в группе, которую иногда называют “островными историями”; история колониста – это часть группы, которую называют вестернами; история бродяги иначе называется пикареской; история мстителя входит в группу “готических” произведений девятнадцатого века; современные истории о скальдах иначе называют романами о викингх; история преследуемого – это нечто вроде триллера» [209, 70].

Классификация, предложенная Джоном Кавелти, менее подробна, но более точна. За ее основание ученый принимает понятие «моральной фантазии», которая лежит в основе любого произведения формульной литературы. Моральная фантазия – это то представление о мире и долженствовании в нем, которое является комфортным для человека, при том, что носитель фантазии осознает ее иллюзорность. Кавелти выделяет пять таких общечеловеческих ожиданий, которым соответствуют пять типов приключенческих текстов. Первый тип – это приклю-

чение в чистом виде, центром которого «является герой – один или их группа – преодолевающий препятствия и опасности и выполняющий некую важную нравственную миссию» [205, 39]. Здесь «интерес... сосредоточен на характере героя и природе препятствий, которые он преодолевает. Это самый простой и возможно самый старый и наиболее привлекательный повествовательный тип. Его развитие легко можно проследить вплоть до мифов и древнего эпоса... Он представляет героя, с которым читатель идентифицирует себя, преодолевающего самые пугающие опасности и добывающегося триумфа. Возможно, основная моральная фантазия, скрытая в этом типе, – победа над смертью» [205, 40].

Второй тип (или жанр) – это женский эквивалент авантюрного текста, то есть любовный роман. Его «моральная фантазия... заключается в том, что любовь всепобеждающа и неизменна, преодолевает все препятствия и трудности» [205, 41-42]. Любовь в формульной литературе способна противостоять любому препятствию так же успешно, как им противостоит авантюрный герой. Любовь, а не протагонист, в итоге торжествует даже над смертью, не говоря уж о том, что она вполне способна обойти любые социальные предрассудки и общественные настроения.

Третий тип, выделяемый Кавелти, – тайна. В основе всех жанровых модификаций, базирующихся на этой моральной фантазии (детектив, готический роман, шпионская история, триллер, которые, впрочем, можно свести к одному криминальному жанру), лежит убеждение, что любая загадка имеет удовлетворительное рациональное объяснение.

Четвертый тип или жанр – мелодрама. «Этот тип имеет в центре моральную фантазию, состоящую в провозглашении коренной “правильности” миропорядка», – пишет Кавелти. – «Там, где приключение разворачивает фантазию о героическом триумфе над недолимыми препятствиями, а тайна утверждает торжество рациональности над загадками, хаосом и иррациональностью, мелодрама показывает, как неоднозначность и трагедийность мира в конечном счете оборачиваются действием великодушного, ориентированного на человека морального порядка» [205, 45].

Последний, пятый, тип, выделяемый Кавелти, – это рассказы об иных существах и состояниях. Сюда относится то, что не может быть познано по определению в силу своей чуждости. Однако моральная фантазия утверждает, что человеку по силам, если не победить, то хотя бы взять под контроль то, что ему иноприродно. К этому типу относится чистая готика, начиная от стокеровского романа о Дракуле, породившего целую ветвь литературы о вампирах.

Таким образом, рисуется достаточно стройная схема: приключенческий роман всех видов, начиная от древнего эллинистического до американского вестерна и современного комикса; любовный роман любой модификации (от исторического до феминистического), криминальный роман, включая так называемый «крутой детектив», шпионский триллер, судебную драму и готическое преступление, столь любимое его основоположницей А. Рэдклифф; социально-приключенческий роман, варьирующийся от бытового до мелодрамы; научная фантастика во всем своем многообразии и готическая фантастика. Если к этому добавить историческую типологию, включая робинзонады, то есть экзотический роман (сюда можно отнести, в частности, колониальный роман типа майнридовского или буссенаровского, а также так называемый руританский, где действие разворачивается в вымышленных странах), то можно будет получить черновую схему искомой классификации приключенческого метажанра.

Прежде всего, становится ясно, что фэнтези, в силу своих мифологически-сказочных допущений, синтезирует два основных вида приключений, а именно приключение географическое и приключение историческое. Поскольку действие фэнтезийной книги изначально разворачивается по большей части в вымышленных географических и исторических условиях, то роман «путешествий» вроде робинзонады или любой экзотической истории, которые композиционно наследуют пикареске, сольется с историческим авантюрным романом, первым чистым видом которого был роман рыцарский. Таким образом, жанр героического фэнтези как бы «стягивает» обратно разветвившиеся жанровые подвиды, выделившиеся в XIX веке, и возвращает нас к средневековому истоку современного романа, внося, однако, в фэнтезийную героику новые элементы. На этом направлении можно выде-

лить соответственно: фэнтези «меча и магии», в целом соответствующее рыцарскому роману и роману путешествия, историческое и псевдоисторическое фэнтези, соответствующее авантюрно-историческому роману и «воровское» или «разбойничье» фэнтези, которое наследует «разбойничьему» (в частности, пиратскому) роману. Это самое продуктивная, а следовательно, и основная ветвь фэнтези.

Дальше наблюдаются определенные ограничения. Любовный роман дает любовное фэнтези, которое по своему типу практически ничем не отличается от нефэнтезийной разновидности, внося в жанр только новые художественные приемы. В ряде случаев такого рода роман, строго говоря, вообще нельзя относить к фэнтези, поскольку общая стратегия повествования в нем никак не зависит от фэнтезийных допущений. Примером может послужить «Анахрон» Виктора Беньковского и Елены Хаецкой.

В области криминального романа мы видим зарождение детективного фэнтези, основоположником которого в западноевропейской литературе, очевидно, следует считать Рэндала Гаретта и его цикл рассказов о сыщике лорде Дарси. В современном русском фэнтези эту линию продолжают такие произведения, как романы А. Пехова «Под знаком мантикоры» и «Пересмешник» или цикл Макса Фрая «Лабиринты Ехо». Однако в криминальном жанре фэнтезийный принцип не может быть определяющим.

Готический роман с введением дополнительных допущений дает «черную» фэнтези, а научная фантастика – «научное» фэнтези или техномагию. Некоторую сложность вызывает только атрибуция произведений, относящихся к так называемой «альтернативной истории». Генетически это ухроническая фантастика, поэтому, очевидно, с собственно историческим или историко-авантюрным романом она связана лишь косвенно. В основе «альтернативной истории», как и в основе ухронической фантастики, лежит допущение о существовании возможных миров, то есть миров, похожих на реальный, но состояние дел в которых определено иным набором осуществившихся вероятностей.

И, наконец, социально-приключенческий роман, то есть современный авантюрный, при появлении мифологически-сказочных посылок дает тот вид фэнтези, который в современной издательской практике принято называть городским. Здесь можно наблюдать развитие нескольких подвидов: от проблемного социального романа (С. Лукьяненко) до мелодраматического.

Приведенная типология показывает, что собственно фэнтезийные жанры не обнаруживают существенной самостоятельности; все они являются лишь новым этапом в развитии единого приключенческого метажанра. Заметно, что наибольшая активность наблюдается на том направлении, где фэнтезийная предпосылка является органически-естественной, то есть в собственно приключении (героическое фэнтези, историческое фэнтези, городское фэнтези). Необычайное в самом широком его понимании, от случайного до мифологически- и сказочно-волшебного, предписано самими законами этих жанров. Напротив, любовная и криминальная линии изначально обладают другим набором интенций и фэнтезийная составляющая не может выступить в них на первый план, не исказив тем самым природу жанрового саспенса. В этом смысле очень характерно, что сыщики в детективном фэнтези, начиная с лорда Дарси у Р. Гарретта до Фернана де Суозы у А. Пехова по большей части лишены всяких магических способностей. С другой стороны, в готическом и фантастическом романе, в отличие от чисто приключенческого, фантастический элемент изначально настолько силен, что элементам фэнтези иной раз грозит просто затеряться среди других.

Подводя итоги проведенной «генетической» типологии, можно сказать, что собственно фэнтези является закономерной стадией в развитии приключенческого метажанра в части тех его жанровых модификаций, которые именуются в широком плане географическим или историческим приключением, а также готического романа ужасов и научной фантастики.

Глава 2. Европейский историко-приключенческий роман и современное историческое фэнтези (на материале цикла в. Камши «Отблески Этерны»)

2.1 Псевдоисторическое фэнтези как симулякр романов «плаща и шпаги»

Современные исследователи массовой культуры высказывают глубокую мысль, что «одноразовая» развлекательная продукция нынешней издательской, игровой или киноиндустрии по сути своей является *симулякром*, то есть отражением несуществующей реальности. Если литература, прошедшая испытание временем, так или иначе имеет дело с реальным жизненным опытом, переосмысливает особенности определенных эпох и конкретных исторических условий, то современный книжно-развлекательный ширпотреб, в каком бы жанре он ни создавался, имеет дело с миром *фантазма*, с несуществующей реальностью.

Французский философ Жиль Делёз, посвятивший проблеме симулякра отдельную статью, дает ясное определение в терминах платоновского идеализма⁹: если первичной сущностью являются идеи, а вещи суть копии идей (причем образы истинного искусства в свою очередь представляют собою правильные копии объектов мира [144, 333]), то симулякр – это *подделка* копии, внешне похожая на неё, но внутренне полностью различная. «Симулякры — нечто вроде ложных претендентов, чьи претензии строятся на несходстве, заключающемся в сущностном извращении или отклонении» [144, 332], «он несет несходство внутри себя» [144, 334].

Эта мысль об инородной природе симулякра сама собой напрашивается тогда, когда мы приступаем к анализу псевдоисторического приключенческого фэнтези, которое внешне продолжает, но по сути коренным образом *меняет и извращает* традицию европейского историко-авантюрного романа XIX века.

В качестве материала для анализа мы возьмем наиболее успешное псевдоисторическое приключенческое фэнтези, созданное в первое десятилетие XXI века, а именно многотомный цикл Веры Камши «Отблески Этерны». Его дебют был

⁹ Симулякр – это симптом его разложения.

настолько удачным, что в середине нулевых годов знатоки прочили ему славу, равную той, какую обрел современный англоязычный цикл Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени», широко известный благодаря экранизации – сериалу «Игра престолов». «Безусловно, лучший образчик исторического фэнтези на всем постсоветском пространстве» [233] – так оценивала критика первые романы «Отблесков Этерны». Цикл начался романом «Красное на красном», вышедшем в издательстве «Эксмо» в 2004 г. Изначально предполагалось, что автор напишет трилогию, однако после 2006 г. продолжения стали расти, как снежный ком. В настоящее время издано десять томов, причем цикл до сих пор не закончен. Его структура сама по себе наглядно показывает, что первоначальная композиция была полностью нарушена, и автор не сумел справиться со случившимся обвалом. Видимо, в процессе написания В. Камша допустила ряд критических ошибок. То обстоятельство, что автор «Отблесков» уже был достаточно опытен¹⁰, а первые книги выгодно выделялись на фоне остальной псевдоисторической продукции, делает эти ошибки, в итоге приведшие к краху всего цикла, чрезвычайно заметными, характерными, типическими для данного жанра.

Структура цикла выглядит так:

- I. Красное на красном (2004).
- II. От войны до войны (2005).
- III. Лик победы (2005).
- IV. Зимний излом:
 - i. Из глубин (2006).
 - ii. Яд минувшего. Часть I (2007).
 - iii. Яд минувшего. Часть II (2007).
- V. Сердце зверя:
 - iv. Правда стали, ложь зеркал (2008).
 - v. Шар судеб (2009).
 - vi. Синий взгляд смерти:
 1. Закат (2011).

¹⁰ Некоторое время В. Камша работала журналистом и начала печататься как романист в 2001 г.

2. Полночь (2012).

3. *[Рассвет]*¹¹:

01. *[Часть I]*

02. *[Часть II]*

По разветвлению и отпочкованию частей можно наглядно видеть, что крах первоначального замысла произошел между III и IV книгой. Однако ошибки, приведшие к фатальному перекосу композиции и перекручиванию замысла, были допущены гораздо раньше. Поэтому теперь, даже если цикл будет закончен печатанием, он не будет завершен, так как логично довести его до конца уже невозможно. Почему же так случилось?

В своей любопытной и остроумной статье «Тысяча и одна серия. Как написать успешный фэнтези-эпик» сама В. Камша обрисовала ситуацию, которая приводит к расползанию успешно начатых циклов. По мнению автора, проблема заключается в непродуманности финала, неспособности автора вовремя остановиться. Писательница подчеркивает: «все-таки заканчивать нужно, и заканчивать честно. Финал может быть открытым, закрытым и промежуточным, но он не должен быть скомканным. Не дело, когда основная линия теряется, новые герои делают что-то свое, а в конце парой сухих фраз сообщают, что сэр рыцарь снес-таки башку сэру дракону. При этом первые три тома сэр дракон усиленно злодействует, вследствие чего сэр рыцарь едет его убивать, попадая во всякие переделки. В четвертом томе сэр рыцарь выпивает с вольными стрелками, едет дальше и исчезает. Следующие четыре тома вольные стрелки разбираются с местным шерифом и почти привязывают его к могучему дубу, но тут к ним выскакивает олень. На него спускают собак, олень убегает, оказывается зачарованным принцем, который следующие три тома...» [222].

В этой цитате исчерпывающим образом описана судьба всех основных сюжетных линий «Отблесков Этерны»: ни одна из них логически не закончена, зато каждый новый том приводит к очередному удвоению сущностей. Но эта ошибка,

¹¹ Этот роман на настоящий момент еще не издан (возможно, даже не дописан), однако его бета-ридеры допускают, что книга в свою очередь, будет делиться на две части.

на которую постоянно жалуются читатели¹², не главная. Она вытекает из других особенностей современного фэнтези «плаща и шпаги», менее очевидных, но гораздо более существенных.

Если обозначить главную типическую ошибку такого рода произведений, то она заключается в том, что перед нами не столько историческое фэнтези, сколько его *симулякр*, а главная проблема состоит в том, что авторы совершенно не осознают этого (осознание привело бы к появлению нового жанра). То, что «Отблески Этерны» на данный момент – лучший образец якобы исторического фэнтези в современной русскоязычной массовой литературе, только ярче и выпуклее обнаживает его суть.

Что же представляет собой симулякр историко-авантюрного романа XIX века? Каковы его основные черты? Почему массовый читатель вынужден разочаровано наблюдать, как завоевавшая первоначально его симпатии серия книг превращается в надоедливую, нудноватую «опупею»?

Чтобы понять это, следует обратить внимание на черты европейского историко-авантюрного романа, подделкой под который является современное псевдо-историческое фэнтези.

Выше много говорилось о том, что фэнтези (как и массовая литература в целом) по своей природе существенно вторична. В нашу постмодернистскую эпоху его автор во многом выступает как комбинатор, перелицовывающий уже известные сюжетные схемы и эксплуатирующий культурные топосы. В одном из интервью Дарья Донцова привела весьма характерное высказывание коллеги по цеху: «Моей подруге Тане Поляковой принадлежит гениальная фраза: “Если вы прочитали 99 детективов, то сотый можете написать сами”» [217]. Это справедли-

¹² На форуме сайта «Лаборатория фантастики» (<http://fantlab.ru/forum/>) с 2005 г. открыто специальное обсуждение творчества В. Камши (в настоящее время оно насчитывает почти 700 страниц). Значительную его часть занимают споры между критиками и апологетами цикла «Отблески Этерны». По мере умножения томов все чаще встречаются такие отзывы, как например, у участника под ником Scar: «Читаю последнюю из ныне доступных книг по “Этерне”. Вот там ... я вообще не понимаю ... кто все эти люди». На это участник Antel отвечает: «Ну так вы не одиноки. Вопросы: “а зачем все эти бои и все эти люди” тут задают регулярно. Вот только ответа никто дать не может». См.: записи от 20 сентября 2012 (<http://fantlab.ru/forum/forum14page6/topic64page505> и <http://fantlab.ru/forum/forum14page6/topic64page506>). Еще раньше, в 2007 г., один из поклонников В. Камши (под ником Rochefort_) написал в дневнике автора: «Введение большого количества новых героев в середине романа изменило книгу. Я бы даже сказал, что сейчас идет другая книга». См. запись от 22 сентября 2007 г. <http://diary.ru/~Corona-del-Norte/p34101766.htm>.

во не только относительно детективов. Читательская компетенция часто вызывает желание «продолжить» или «переписать» понравившуюся книгу, а то и создать с нуля свою собственную: ведь читатель уже «понял», как это делается. При этом он совершенно упускает из виду, что компетенция его – дилетантская, поскольку важная часть писательского труда, предшествовавшая созданию любимейшего произведения, остается «за кадром». Это не только тщательное выстраивание сюжета и героев и сотворение художественного универсума, а, говоря схематично, накопление и обработка жизненного материала – процесс, который становится явным только при последующем литературоведческом анализе, но остается полностью скрытым для обычного читателя.

Для псевдоисторического фэнтези дилетантская уверенность в собственной компетенции особенно показательна и в итоге приводит к одной из важнейших черт, характеризующих жанровый симулякр: существенному, основополагающему *аусторизму сознания*.

Для отечественного псевдоисторического фэнтези первичной реальностью является не сама история (документальный материал), а *историко-приключенческие романы XIX-XX веков*, причем в виде весьма небольшой выборки, например, книги Александра Дюма-отца и Мориса Дрюона, Рафаэля Сабатини, Роберта Льюиса Стивенсона, режиссера Вальтера Скотта и Виктора Гюго, Альфреда де Виньи, Теофиля Готье, Шарля де Костера, Генрика Сенкевича. Однако для самих авторов историко-приключенческих романов основой служила именно *история*: все названные писатели работали с документальными источниками, причем некоторые из них почти профессионально¹³. Это не означает, разумеется, что их художественные произведения точны как документ: писатель вправе выбирать ту историческую трактовку, которая ближе его чисто художественным задачам, и приключенческий роман в любом случае требует вымысла. Но в этих произведениях всегда так или иначе отражена логика исторического развития и особенности изображенной эпохи. Нельзя использовать романы Скотта или Дюма как по-

¹³ Например, Вальтер Скотт искал и публиковал ценные исторические источники, а Александр Дюма писал исторические работы.

сobie по изучению истории; но изучение истории без этих романов может оказаться менее плодотворным.

Например, читатель «Айвенго» не получит, разумеется, реального представления о Ричарде Львиное Сердце, поскольку его образ в книге отражает позднейшие романтические интерпретации идеала короля-рыцаря; однако он, безусловно, получит достаточно живое представление об антагонизме англосаксов и завоевателей-норманнов, о государственном бессилии будущего Иоанна Безземельного, о бесправном положении евреев, об атмосфере средневековых воинско-монашеских орденов. То же, хотя и в несколько ином ключе, можно сказать и о романах Дюма. Историческая обстановка, описанная в «Трех мушкетёрах», не соответствует, как минимум, заявленным временным рамкам (1625-1628)¹⁴, однако книга дает читателю вполне адекватные сведения относительно жизни и тех способов в ней устроиться, какими располагали младшие представители беднейших дворянских фамилий Франции в начале XVII века. «Три мушкетера» также содержат в себе весь список высоких дворянских ценностей – родовая и личная честь, благородство и мужество, верность королю как воплощению отечества – то есть тех идеалов, которые в ту эпоху мирно соседствовали с эгоизмом, корыстью и наивной в своей откровенности надеждой сделать карьеру или составить состояние через женщин. Дюма периодически делает комментарии вроде следующих: «В те времена путь себе прокладывали с помощью женщин и не стыдились этого. Те, что были только красивы, дарили свою красоту, и отсюда, должно быть, произошла пословица, что “самая прекрасная девушка может отдать лишь то, что имеет”». Богатые отдавали часть своих денег, и можно было назвать немало героев той щедрой на приключения эпохи, которые не добились бы ни чинов, ни побед на поле брани, если бы не набитые более или менее туго кошельки, которые возлюбленные привязывали к их седлу» [86, Т. 1. С. 119]. Эти житейские детали и любопытные подробности Дюма нашел в современных тому веку документах, в частности, разумеется, в «Мемуарах мессира д'Артаньяна», из которых позаим-

¹⁴ Так, например, кардинал Ришелье в эти годы еще не является всемогущим герцогом-кардиналом, и значительное влияние на политику еще оказывает Мария Медичи, не играющая в «Трех мушкетёрах» никакой роли.

ствовал имена главных героев, историю их знакомства и множество деталей фабулы. Так, современный редактор мемуаров не без юмора отмечает в предисловии: «По правде сказать, Месье д'Артаньян был постоянно занят поисками выгодной женитьбы, в чем злосчастная судьба, казалось, не менее постоянно и ревниво ему отказывала, до того дня, когда, к несчастью, наш Мушкетер добился-таки своего». Сами «Мемуары», как известно, являются подложными, но изображенная в них эпоха подлинна (их реальный автор, Гасьен де Куртиль де Сандра, был младшим современником д'Артаньяна) [94, X].

Скрупулезная работа над источниками, предшествовавшая созданию наиболее известных историко-приключенческих романов, всегда остается скрытой для рядового читателя. Потребитель получает уже «готовый» продукт, и не знает, сколько труда и знаний было затрачено на его создание. Соответственно, читатель не может и оценить атмосферу эпохи, какой она представлена в романе, с тем, что дают исторические документы. Он просто принимает ее на веру. Конечно, часть аудитории по прочтении Дюма или Дрюона начинает проявлять любознательность: некоторые историки и знатоки пришли в науку именно благодаря творчеству названных писателей.

Но русскоязычные авторы псевдоисторического фэнтези по большей части идут другим путем. Можно сказать, что романы «плаща и шпаги» попали в фэнтези благодаря обратному явлению: не-любознательности. В отличие от историко-авантюрного, историко-фэнтезийный роман не требует знакомства с источниками: у вымышленной реальности их просто нет или они таковы, какими их желает представлять себе автор. Это упрощает писательскую задачу и, казалось бы, дает простор воображению. На деле эта кажущаяся свобода оборачивается анархией, ведь любая игра, в том числе и игра воображения, требует фиксированных правил.

При этом авторы успешного псевдоисторического фэнтези полагают, что исполняют высокую миссию. Они не согласны с тем, что пишут обычную «развлекушку» для читателя; им хочется, чтобы их произведения претендовали на статус большой литературы в не меньшей степени, чем, например, книги о Вели-

кой Отечественной войне. Так, В. Камша, цикл которой будет проанализирован ниже, полагает, что «Отблески Этерны» – не штампованная продукция, а игра со штампами. «Я ... поняла, – пишет автор цикла в своем интернет-дневнике «В системе Декарта», – что у меня выходит история типового героя фэнтези, но наоборот ... и я эту линию усилила, введя привычные и узнаваемые коллизии, штампы и маски, но разворачивая их в противоположном направлении, а то и выворачивая наизнанку» [220]. Своей писательской задачей автор полагает продемонстрировать в облики вымышленного мира катастрофу мира реального: дела и характеры людей, проводящие их отечество к гражданской, а затем и мировой войне. «ОЭ [т. е. «Отблески Этерны»] так и задумана – от романа политики через роман войны к роману-катастрофе и снова к роману политики. Не считите за манию величия, но для меня, к примеру, Вторая Мировая лучше всего показана в “Освобождении”, – пишет автор [220].

Подобные амбиции можно было бы только приветствовать: ведь фэнтези, как и породившие его миф и сказка, в идеале должны нести в себе высокое философское начало (и действительно несут его, если ориентироваться на основоположника фэнтези Дж. Р. Р. Толкина). Однако отсутствие реальных знаний, опора на дилетантскую компетенцию, не-любопытность и аисторизм сознания делают претензии автора смешными – во всяком случае, на первый взгляд. В дальнейшем они могут оказаться страшными в своем антигуманистическом пафосе.

Проиллюстрируем вышесказанное на вымышленном мире Кэртианы – фэнтезийном аналоге Земли, созданном В. Камшой.

Одно из главных указаний, которые В. Камша делала своим читателям и критикам, заключается в заявлении: «Кэртиана НЕ ЗЕМЛЯ и не калька с оной» [223]. Это понятно, раз уж речь идет о вымышленном мире. Однако даже у вымышленного мира должны быть свои ограничения. Первое из них естественным образом ставит читатель. Ведь он живет на Земле, а не в выдуманной Кэртиане. Это означает, что всё, прямо не обговоренное автором, читатель будет «достраивать» на основе знаний о земной истории в меру своей осведомленности. Если осведомленность читателя окажется выше авторской, это может привести к кол-

лапсу как минимум некоторых линий, а то и всей книги. В этом смысле историческая не-любопытность оказывается чревата своего рода скрытыми минами, на которых автор с завидной регулярностью подрывается. Периодически В. Камша задним числом делает пояснения, призванные исправить ту или иную ошибку, но в силу все тех же недостаточных знаний делает это так, что ошибка превращается в окончательный разлом сюжета.

Дело тут, разумеется, не в конкретных событиях или фактах – в вымышленном мире они могут быть какими угодно, а в *общей логике исторического процесса*, показанной автором. Между тем, если философский смысл, который читатель должен вычитать из книги, претендует на прямую связь с земной реальностью, то история в этом обществе должна идти по тем же законам, что и на Земле.

Приведем мелкий, но характерный пример. Основой сюжета изначально замышлявшейся трилогии было противостояние двух ветвей высшего дворянства Кэртианы: старой местной знати, именующей себя Людми Чести, и новой пришло-аристократии, называющейся Лучшими Людми. Первые, впрочем, зовут вторых навозниками. Ситуация конфликта интересов между старыми и новыми, местными и пришлыми настолько часто встречается в истории, что аналогов можно привести сотни. Проблема в другом: по утверждению автора раскол произошёл четыреста лет назад и длится все четыреста лет в прежней остроте.

Такая завязка изначально неправдоподобна: ведь в книгах, основывающихся на историческом романе и жанре альтернативной истории (в отличие от «псевдорыцарского» фэнтези), должна соблюдаться хотя бы относительная достоверность. Иначе вместе с сюжетом извращается логика поведения персонажей. Непосредственная человеческая память коротка и не превышает срока жизни 2-3 поколений¹⁵. Однако читатель, например, узнает, что целью жизни Людей Чести является восстановление того государственного уклада, который существовал почти полтысячи лет назад, включая способы управления, обычаи, одежду, верования и

¹⁵ За такой срок одна часть дворянства неизбежно потеснила бы другую, к тому же между ними активно происходили бы процессы ассимиляции, тем более, что это соответствовало бы мудрой государственной политике (а король-узурпатор – Франциск Оллар, пришедший с Лучшими Людми, позиционируется как мудрый правитель). За четыре века знатные семейства многократно породнились бы между собой, а древние обиды успели бы сотни раз смениться более свежими.

т. п. Причины столь стойкой приверженности к древности автором не объясняются. В русской истории, разумеется, до сих пор существует спор об оправданности реформ Петра I, но невозможно представить себе, чтобы какая-нибудь современная политическая партия всерьез вознамерилась вернуть страну к эпохе Московского государства с его Боярской Думой, стрелецким войском, отсутствующим флотом, а главное – с его государственными границами.

Будь эта нелепость единичной, ее можно было списать на условность, «сказочность» фэнтези. Однако вскоре станет ясно, что это лишь проявление другой закономерности. В действительности все исторические «ляпы» обусловлены тем, что «Отблески Этерны» составлены из множества заимствований. В. Камша, как и любой автор потенциального бестселлера, любит эффектные сюжетные коллизии, которые уже доказали свою привлекательность для читательской аудитории. Поэтому она размещает их в своем тексте, не заботясь ни о логике сюжета, ни о логике характеров. В данном случае заимствование даже не связано с историко-авантюрным романом¹⁶. Учитывая жанровую всеядность фэнтези, вернее всего предположить, что Камша опиралась на сказки о Гарри Поттере, пик популярности которых пришелся как раз на время создания первых томов «Отблесков». В сказочной серии К. Роулинг человеческое общество делится на магов и магглов (простецов, не владеющих волшебством), а общество колдунов – на чистокровных и грязнокровок. Можно сказать, что в цикле Камши (который строится на антагонизме Людей Чести и «навозников»), мы встречаемся с первым примером *необдуманного заимствования*: облюбованный автором мотив из чужого произведения не подходит его собственному, однако это обстоятельство им даже не осознается.

Любопытно, что допуская абсурдное в своей длительности противостояние, автор тут же вводит сюжетную линию, на которой оно никак не сказывается. Один из главных героев, герцог Ричард Окделл, потомственный Человек Чести,

¹⁶ Хотя за примером ходить не далеко: взять тот же «Айвенго». К сожалению, В. Камшу практически нельзя заподозрить в хорошем знакомстве с творчеством Вальтера Скотта. Сама писательница признается, что в юности так «обиделась» на отношение Айвенго к Ревекке, что не смогла осилить ни одного другого романа шотландского волшебника. Из этих слов становится ясной как детская наивность ее читательского восприятия, так и то, что антагонизм норманнов и саксов прошел мимо ее сознания.

имеет в качестве ближайших родственников представителей новой знати – графов Лараков. Дальняя прабабка Окделлов была насильно выдана замуж за одного из «навозников». Однако её дети от второго брака так хорошо уживались с детьми от первого, что даже спустя четыреста лет Окделлы и Лараки состоят в родстве и тесной дружбе. Ричарду (который отнюдь не является в цикле положительным героем) даже в голову не приходит называть своих родичей Эйвона и Реджинальда навозниками. Судя по тексту, где графы Лараки постоянно и ошибочно именуются Людьми Чести, сам автор периодически теряет логику своего замысла.

Еще один характерный пример необдуманного заимствования касается коллективной памяти (институциональной [131], если воспользоваться современным термином). Вообще все социальные институты, продолжительность жизни которых составляет тысячелетия, гораздо «памятливей» живых людей, чье существование длится в лучшем случае 70-80 лет. Вражда между государствами, случившаяся много веков назад, может определять недружественное отношение граждан этих стран друг к другу столетия спустя. Но государство все же менее консервативно, чем церковь. Историческая память последней вообще отличается крайней ясностью и цепкостью, в особенности относительно всего, что касается внутренних расколов, то есть врагов, способных обрушить ее изнутри.

В мире Кэртианы всё наоборот: институциональная память гораздо короче простой человеческой, а церковь (или церкви), по-видимому, вообще страдает полной амнезией, которая распространяется и на верующих. Здесь повторяется уже описанная ситуация с заимствованием у Роулинг: Камша «одолжила» сюжетные ходы у Дюма из романов об эпохе религиозных войн во Франции («Королева Марго», «Графиня Монсоро», «Сорок пять») и «дополнила» их расхожими представлениями из правления тюдоровской династии (появление Англиканской церкви), однако не обратила внимания, что у каждого из этих заимствований есть своя историческая логика, которая в ее собственном цикле полностью обрушилась из-за бездумного перенесения.

Например, Камша сообщает, что в числе мудрых достижений короля-узурпатора Франциска Оллара было введение новой конфессии – оллариянства, то

есть церкви, главой которой стал сам король (аналог англиканской церкви)¹⁷. Вообще говоря, мудрость Оллара в данном случае весьма сомнительна, особенно если вспомнить, что он узурпатор, еще не утвердившийся на престоле¹⁸, но, поскольку он не является непосредственным героем цикла, примем ее на веру. Фабула романа «Красное на красном» такова: на момент начала действия в Талиге существуют две религии: старая – эсператизм (аналог католичества), которую в самом Талиге исповедуют тайно, хотя она преобладает за его пределами, и новая – олларианство, которая поддерживается государством. Часть граждан и знати (в частности, все Люди Чести) уже 400 лет сохраняет верность эсператизму. За модель В. Камша, очевидно, взята ситуация в елизаветинской Англии: королева-девственница, стремясь создать традицию веротерпимости, не настаивала на обращении своих подданных в протестантство, однако католики должны были соблюдать обряды англиканской церкви и присутствовать на ее службах (или выплачивать штраф). Им, к слову, запрещалось прятать у себя католических священников¹⁹. Так же, как католики в реальной Англии, эсператисты Талига, разумеется, нарушают все эти запреты. Отличие состоит в том, что сорокапятилетнего правления Елизаветы хватило, чтобы сформировать основы надрелигиозной национальной общности, когда принадлежность к той или иной церкви перестала восприниматься выше, чем принадлежность к нации и государству. Фэнтезийному Талигу на это не хватило четырехсот лет. Соответственно, делаем мы вывод, за это время страну должны были постоянно сотрясать религиозные междоусобицы. Ничего подобного! Автор уверенно заявляет: после того, как Франциск Оллар ввел олларианство и победил войско Эсперадора (аналог Папы), никаких смут на почве веры в Талиге не было.

Опешивший читатель принужден сделать вывод, что одним из главных достоинств камшовского мира является веротерпимость. Олларианцы четыре века

¹⁷ Франциску Оллару пришлось пойти на этот шаг, поскольку представители прежней конфессии признали его захватчиком и не пожелали короновать.

¹⁸ В Англии, где Генрих VIII Тюдор находился в гораздо лучших обстоятельствах, церковный раскол привел ко множеству жертв, и потребовался весь государственный ум и ловкость его дочери Елизаветы, чтобы несколько сгладить последствия.

¹⁹ Стоит заметить, что к концу царствования Елизаветы в Англии появилось много так называемых «церковных папистов» – католиков, ставших англиканскими священниками.

существуют бок-о-бок с эсператистами, никак не преследуя последних; к тому же в стране много приезжих – торговцев, путешественников, ремесленников – которые исповедуют эсператизм явно, так как на их родине это государственная религия. Ни в одном из десяти томов цикла не сообщается о религиозных катаклизмах в прошлом, а дополнительные материалы к книгам прямо утверждают, что их и не существовало. Для феодального общества эпохи «плаща и шпаги» это новость; можно подумать, что в Кэртиане церковь уже отделилась от государства.

И вдруг в один – разумеется, весьма несчастливый – момент религиозная междоусобица внезапно вспыхивает из воздуха. Но внезапности мало: вспышка оказывается настоящей катастрофой. В Талиге случается своя Варфоломеевская ночь – ни больше, ни меньше. Здесь она называется Октавианской, поскольку прилась на праздник святой Октавии (а не Варфоломея). На протяжении двух дней оллариианцы совершают грабежи и убийства эсператистов, несмотря на то, что все прежние века мирно уживались с ними. Около трех тысяч жителей столицы жгут дома еретиков-Людей Чести, убивают соотечественников и приезжих, грабят склады иноземных купцов и мародерствуют.

Естественно, возникает вопрос: из-за чего мог случиться подобный внезапный взрыв? Резня и погромы не возникают на пустом месте: эти потрясения – внешние проявления событий большой исторической длительности, зреющих годами, а иногда десятилетиями. Но в мире автора, у которого нет исторического сознания, все происходит наоборот.

Взрыв произошел потому, что эсператистскому проповеднику из Агариса (аналог Рима) отравили святую воду, от которой, в свою очередь, погибло несколько детей. Вероисповедание причащавшихся не уточняется, хотя, если следовать логике, оно должно быть эсператистским. Отравленные еще не успели умереть, как оллариианцы ударили в набат, поскольку резня начинается на следующее же утро после причастия.

Стало быть, для Оллари (столица Талига) одной провокации оказалось достаточно, чтобы взбунтовать полгорода. А как же предыдущие четыреста лет? Неужели за такой солидный срок в Талиге вообще не случалось провокаций?

Впрочем, В. Камша все же пытается подвести некоторую более верибельную базу под свое заимствование из Дюма. Здесь особое внимание следует обратить на авторское понимание государственной мудрости. Во втором романе цикла рассказывается, что после четырех веков сосуществования олларрианская церковь, наконец, решила признать эсператизм дозволенной религией. А кто необходим для политико-религиозного примирения? Оказывается, что изувер: фанатик, готовый огнем выжигать то, что считает ересью.

За несколько месяцев до Октавианской ночи кардинал Талига Сильвестр (аналог архиепископа Кентерберийского) дарует найденному им безумцу Авниру сан столичного епископа вместе с разрешением проповедовать религиозную нетерпимость по всему городу, в том числе среди отбросов общества. Делается это, разумеется, в интересах прочности будущего союза с Эсперадором (Папой): кто же лучше способен показать убожество церковной распри, чем убежденный фанатик!

Насколько можно судить об авторском замысле (а о нем не всегда можно судить достоверно), кардинал Талига надеялся, что епископ Авнир со своими сторонниками уничтожит знатных эсператистов – Людей Чести. Горожане, хоть они и «нацепили черные банты» и вступили в организованную фанатиком Лигу, по мнению кардинала, останутся незатронутыми религиозным экстремизмом и спокойно воспримут примирение церквей, которое совершит сам Сильвестр при помощи приехавшего из Агариса проповедника Оноре.

Почему же случилась резня? Потому что вышла небольшая накладка: кардинал Сильвестр три дня проболел. При этом автор всячески подчеркивает, что кардинал отнюдь не является злодеем, тайно инспирировавшим Октавианскую ночь а-ля дюмасовская Мария Медичи, как, в общем-то, и следует думать рационально мыслящему человеку. Просто у В. Камши есть свои представления о правильном государственном управлении, и роман, как и весь цикл в целом, являются средством для выражения авторских политических убеждений. В этом смысле кардинал Сильвестр представляет собой образец абсолютного властителя и политика-манипулятора, настолько ловкого, что любой произошедший по его вине

эксцесс объявляется случайностью, например, результатом болезни. Сильвестр, как и все любимые герои Камши – это романый извод государственного деятеля-сверхчеловека, якобы способного держать под своим единоличным контролем всю административную, военную, судебную и религиозную систему страны (включая сюда особу короля), и управлять этим громоздким механизмом с ювелирной точностью. Сверхчеловек по определению не ошибается, но, поскольку он все-таки человек, его может подвести организм. Недомогание помешало всесильному кардиналу разгромить оппозицию под видом религиозной резни, в результате чего оппозиция осталась, а резня случилось. Однако методы действия Сильвестра автор считает априори верными: именно так, по-макиавеллевски, не обременя себя жалостью, честностью, порядочностью или дальновидностью, должен действовать настоящий политик, а издержки в виде человеческих жертв можно не принимать в расчет. Кредо автора выражено предельно серьезно (Камша, как уже отмечено, категорически отрицает что пишет всего лишь развлекательное читиво) и изначально исключает всякие гуманистические интенции.

Искать в такой квазиисторической фабуле какой-нибудь смысл и последовательность бесполезно. Перед нами своего рода лоскутное одеяло: автор выдергивает из прочитанных в детстве и юности историко-приключенческих романов сюжетные ходы, которые когда-то произвели впечатление на юного, но невежественного читателя. Теперь читатель сам стал писателем, но невежество по-прежнему осталось при нем. В результате события, которые мы видим в цикле, напрочь лишены какой-либо логики, как исторической, так и простой человеческой. Юному читателю Дюма еще не было известно, что Варфоломеевская ночь 1572 года произошла во многом потому, что религиозное разделение во Франции было отчасти и географическим: протестантизм был особенно распространен на юго-западе и юге страны (южные области вообще не слишком тяготели к северным еще со времен английского владычества)²⁰. Резкий наплыв гугенотов в Па-

²⁰ «У географии протестантизма самые разные причины. ... Торговля, международные экономические связи разнесли доктрину по процветающим городам и портам: в Дьеппе, Кане, Гавре, Руане, Сен-Мало, Нанте, Витрэ протестантов было множество. Если же они доблестно утверждались на берегах Марны, Сены и Луары, то прежде всего как интеллектуалы, случалось, как университетские преподаватели (Орлеан). Но главная их вотчина располагалась

риж, вызванный браком Генриха Наваррского, привел к естественному взрыву недовольства: приезжие-гасконцы говорили на своем языке и воспринимались не только как иноверцы, но почти как чужаки. К тому же для Парижа католицизм был не просто религией: это был способ социальной самоидентификации, поэтому веротерпимость воспринималась здесь как предательство интересов общества и государства, столицей которого Париж являлся²¹. Учитывая, что к тому моменту Францию уже несколько лет сотрясали религиозные войны, легко понять, что обстановка изначально была взрывоопасной: достаточно было чиркнуть спичкой, чтобы вызвать катастрофу. Так и случилось, причем достаточно спонтанно: Католическая лига (которую имеет в виду Камша в своем цикле) была образована *после* Варфоломеевской ночи, а не до.

А что же Англия, государственная церковь которой послужила прототипом олларианства? Почему же Камша не обратилась, например, к религиозным гонениям эпохи Марии Кровавой, чтобы взять за прототип их, а не Варфоломеевскую ночь? Ответ прост: потому что в известных автору историко-приключенческих романах этот период не освещается²².

все же не здесь. Юг Франции, вот где возобладали кальвинизм: в Беарне, обращенном Жанной д'Альбре, королевой Наварры, которая повелела разрушить церкви; в Лангедоке, древнем питомнике альбигойской ереси, на протяжении всей долины Роны до Лиона, где была такой интенсивной коммерческой деятельностью и бурлили идеи. С юга волна хлынула на запад, обильно залила Гиень и Онис, Сентонж, Пуату, Ла-Рошель и встретила с той, которая пересекла Бретань». См.: Филипп Эрланже. Резня в ночь на святого Варфоломея. СПб.: Издательская группа Евразия, 2002. С. 36–37.

²¹ «...важнейшую черту парижской знаковой системы можно назвать “корпоративным католицизмом”. Это понятие, которое следует трактовать не в теологическом, а в антропологическом значении, ... было чем-то вроде “гражданской религии”, призванной цементировать чувство общности горожан». См.: Десимон Р. Варфоломеевская ночь и парижская «ритуальная революция» // Варфоломеевская ночь: Событие и споры / Под ред. П. Ю. Уварова. М.: Издательство РГГУ, 2001. С. 139.

²² Вообще, ситуация с протестантизмом в Англии кардинально отличалась от ситуации во Франции. Появление новой официальной церкви в правление Генриха VIII Тюдора привело к смешению внутри одних и тех же сообществ и даже внутри одних и тех же семей представителей разных вероисповеданий. Сама правящая семья распалась по конфессиональному признаку. Религиозная война в таких условиях стала бы в полной мере войной братоубийственной, не знающей каких бы то ни было географических границ. Отлагаясь от Рима, Генрих VIII хорошо знал, что островное положение его государства служит ему естественной защитой. Однако религиозный экстремизм, если бы король и его преемники допустили его, не только стравил бы между собой англичан по всей стране, но и уничтожил бы преимущества островного положения, широко отрыв двери для иностранной интервенции. После гонений на протестантство, устроенных в недолгое царствование старшей дочери Генриха VIII, англичане хорошо осознали эту опасность. Именно благодаря этому Варфоломеевской ночи в Англии так и не случилось, а государственная мудрость Елизаветы спасла зарождающуюся английскую нацию.

Таким образом, в камшовском мире для «Варфоломеевской» ночи после четырехсотлетнего мира хватило одного примера «государственной мудрости» кардинала Сильвестра, одного изувера-фанатика и одной небольшой провокации²³.

Но показательность анализируемой сюжетной линии заключается не только в том, как она вводится, но и в том, как завершается. Читатель, следящий за религиозным мотивом, обратит внимание: как только заимствование кончается, сюжетная линия кончается тоже. После Октавианской ночи жители Олларики разом забывают обо всех религиозных разногласиях. Когда к IV книге [21] претенденту-эсператисту удастся свергнуть с трона короля-олларианца, ни один единоведец из числа его новых подданных в Олларики не обрадовался такому повороту судьбы и не воспользовался случаем совершить отмщение за недавнюю резню. Подданные-олларианцы тоже никак не возмутились возвращению старой религии в статус государственной: видимо, религиозные вопросы к этому времени совершенно перестали их занимать. Когда же новый король начал возрождать абвенианские обычаи (аналог язычества), все граждане с редким единодушием продемонстрировали полное безразличие; только дворяне позволили себе немного похихикать.

Может быть, В. Камша просто забыла к четвертой книге сюжетный ход, который использовала парой томов раньше? К сожалению, дело в другом. Проблема псевдоисторического фэнтези состоит не в том, что автор «забывает» какие-то события по мере написания цикла, а в том, что он даже «не помнит», то есть не осознает логики этих сюжетных событий в самый момент их введения. Один из читателей очень точно сравнил «Отблески Этерны» с монстром Франкенштейна, который, как известно, был сшит из фрагментов разных людей. Псевдоисторическое фэнтези действительно сильно напоминает такого монстра: детали из текстов самых разнообразных жанров сведены здесь в пестрый паззл, и поэтому кусочки мозаики, принадлежащие паре десятков наборов, никак не желают складываться в единую, логичную и законченную картину.

²³ Автор пытается ввести и чисто фэнтезийное объяснение случившегося, но мистическо-магическая составляющая мира Кэртианы еще менее последовательна, чем историческая.

2.2 Псевдоисторический фэнтезийный роман и историческое сознание: лоскутный сюжет и модульный герой.

Здесь уместно коснуться вопроса о том, каковы отношения у автора псевдоисторического фэнтези с историей? К счастью, В. Камша отвечает на него вполне откровенно. В своей автобиографии, рассказывая о выборе профессии (по образованию она инженер-нефтяник), Камша пишет: «Я ... видела в истории столкновении личностей и судьбы, а не борьбу классов» [219]. «Я убеждена, что техническое образование дает больше гуманитарного, по крайней мере, в любезном отечестве. Нас учили ставить задачи и их решать, а не заучивать чужое мнение в качестве истины в последней инстанции» [218].

Цитата эта весьма показательна. Автор не чувствует существования исторических закономерностей (при всем том важном значении, которое имеют личность и случайность) и путает официальную «школьную» трактовку с научным пониманием. По ее мнению, не изменившемуся с той поры, как она была выпускницей, профессиональное изучение истории (хотя бы в одном «любезном отечестве») сводится к некритическому запоминанию. Становится понятно, что В. Камша видит только броские детали, о которых, кстати, узнала не из исторических книг, а из художественной литературы для подростков и юношества. Историческое целое от нее ускользает. Вполне вероятно, что при таком «дефекте зрения» ей в свое время действительно приходилось механически заучивать «правильные» ответы. Разумеется, о реальном чувстве истории и интересе к ней в подобном случае говорить не приходится.

В своей широко известной книге «Три Дюма» Андрэ Моруа приписал Александру Дюма знаменитую фразу: «История – это гвоздь, на который я вешаю свои романы» [174, 197]. Осведомленные люди говорили, разумеется, что пресловутые гвозди великому романисту поставляли его соавторы – литературные «негры», первым из которых был Огюст Маке. Тем не менее не подлежит сомнению, что сам Дюма любил и знал историю, как бы вольно с ней порой ни обходился. Однако в случае с псевдоисторическим приключенческим фэнтези мы ви-

дим обратную картину: «исторического» гвоздя здесь нет, историческая логика отсутствует. Говоря образно, от «гвоздя» остался только антураж, пышные плюмажи и живописные костюмы. В результате приключенческий «роман плаща и шпаги», перенесенный в новый жанр, становится симулякром, то есть ложным наследником, обманкой, эксплуатирующей внешнее сходство. Псевдоисторическое фэнтези не несет в себе ни атмосферы какой бы то ни было эпохи, не пытается показать сущности исторических событий, даже не претендует на толкование какой-либо современной коллизии в маскарадном облики. За ним стоит только непереваренный продукт читательского восприятия. Это своего рода конструкт из впечатлений, переиначенных цитат, приглянувшихся мотивов и характеров – *мир читательского фантазма*, который в эпоху массового чтения породил такое явление, как фанфикшн.

Таким образом, через анализ мнимой «исторической» составляющей обнаруживается одна из главных особенностей современного отечественного фэнтези: «лоскутность» сюжета и персонажей, которые представляют собой конгломерат заимствований из самых разных текстов. У В. Камши, несомненно, есть способности комбинатора, однако, отсутствует способность к синтезу «одолженного» материала. Поэтому ее собственный текст довольно легко распадается на куски, написанные по разным трафаретам. Они в определенной степени напоминают модули: сначала «работает» один модуль, затем, как только заимствование кончается, он изымается и заменяется на другой. Выше мы видели это на примере с религиозным мотивом: сюжетная линия не идет дальше того, что было «одолжено» у Дюма. Автор не в состоянии развивать ее самостоятельно, оттолкнувшись от прочитанного как от образца; для нового сюжетного хода он вынужден искать новый образец.

Эта особенность придает сюжету особый характер. Правильнее всего будет назвать его *сборным*: писатель собирает его, как конструктор, из чужих кубиков. *Сборный сюжет* в свою очередь порождает характерную рваную логику повествования: эпизоды сменяют друг друга бессистемно, их длительность и подробность зачастую ничем не обусловлены (кроме, разумеется, голого «хотения» авто-

ра), а их смысл не всегда возможно понять из контекста. Читатели вынуждены искать объяснения на официальном форуме автора, то есть уже за пределами цикла. В результате аудитория распадается на две части: меньшую, состоящую из апологетов В. Камши (которых еще именуют «правильными читателями») – для них авторские комментарии являются столь же авторитетными, как и сам текст, и всех остальных. Эти остальные, то есть большая часть читателей, не принимающая участия в обсуждениях на сайте автора, вполне законно полагает, что сюжет «Отблесков» должен быть понятен непосредственно из самого себя. Сталкиваясь с обратным, они недоумевают. «Вот что мне не нравится, так это то, что в каноне ... нет и половины того, что знает правильная часть читателей, – пишет в своем интернет-дневнике пользователь под ником Суза-Муза. – Этот неловкий момент, когда важнейшие нюансы узнаются на форуме, а не в книге. ...И вдруг решаешь зайти на форум. И мало того, что ответы автора... переворачивают мир... так еще и узнаешь много чего нового о том, в чем ты был целиком и полностью уверен. И как, черт подери, узнать это без форума? Вот, например, читаешь на форуме абзаца два о том, в чем был уверен и не сомневался, брови лезут вверх... и внизу комментарии таких же сумасшедше-удивленных как я, типа “Что?! Это правда?! Боже мой! Мне бы и в голову не пришло такое!” ...И тот, кто отвечал, пишет потом: “Сударь, об этом говорилось в книге” и, разумеется, приводит отрывок из текста, где об этом говорилось. Но об этом не говорилось прямо, типа “Селина – дар астрэры потому-то и потому-то” ...нет же. Об этом говорится так: “Луиза в реку кольцо бросила, когда была беременна”. Круто, правда? Вот и думайте о том, что это значит. Если вам придет в голову думать о том, что это что-то значит!» [231].

«Бывает залезешь на форум, чтобы разобраться, что же за фигня такая произошла, – вторит Сузе-Музе читатель-рецензент Вабайка на сайте «Лаборатория фантастики», – и вдруг оказывается, что ключом к пониманию был упоминавшийся единожды и мимоходом книги три назад факт поездки пра-пра-пра-кого-нибудь из героев в гости к другому пра-пра-пра-. Утрирую, конечно, но... несильно» [225].

Ярче всего эта лоскутность и бессистемность проявляется в обрисовке центральных персонажей. Так же, как сюжет камшовского цикла является *сборным*, так и героя следует назвать *модульным*. *Модульный герой* механически собирается из нескольких разнородных частей, а меняется он не по причине внутреннего развития, а по причине смены автором используемого шаблона.

Покажем это на примере главного героя первых книг цикла Ричарда Окделла. Сама В. Камша называет Ричарда Окделла «репортером», то есть персонажем, с точки зрения которого описываются некоторые события (отметим в скобках, что сам этот прием писательница позаимствовала из «Песни Льда и Пламени» Мартина). «Авторская позиция не озвучивалась, – определяет свое намерение автор. – Все должно было идти через “репортеров”, которые могли ошибаться, всего не знать, быть предвзятыми и так далее. Делать выводы должен был читатель. Так из числа репортеров автоматически выпадали основные игроки. На первый план выходили герои, которые в другое время и в другом месте никогда бы не вышли в ферзи. ...Я довольно быстро сообразила, что один должен быть эмигрант из числа разбитых мятежников, а второй – из опальной семьи, но проживающий на родине» [220].

Ричард Окделл является этим последним. По роману он единственный наследник одной из самых знатных и мистически важных фамилий Кэртианы и приходится сыном человеку, пять-шесть лет назад поднявшему бунт против короля. Герцог Эгмонт Окделл погиб при подавлении восстания от руки последнего представителя другого столь же важного и знатного семейства – герцога Рокэ Алвы. На момент смерти отца Ричарду было не больше одиннадцати лет. Роман «Красное на красном» начинается с прибытия юного герцога Ричарда в Олларию для поступления в знаменитую школу оруженосцев.

Следует сразу заметить: в сущности, герцогом этот персонаж не является, потому что образцом для него послужил типаж простого провинциального дворянина, впервые приезжающего в столицу, чтобы начать самостоятельную жизнь. Дело в том, что в известной В. Камше историко-приключенческой литературе просто не нашлось трафарета для описания бедного и опального герцога. В прин-

ципе, можно было бы взять за основу знания, полученные из книг другого рода, например, хотя бы из дилогии Г. Манна «Молодые» и «Зрелые годы короля Генриха IV», но начитанность В. Камши практически не распространяется на классику, даже отечественную: например, писательница публично критиковала романы Л. Толстого и Ф. Достоевского, даже не подозревая, чем этим выдает свою неспособность к пониманию произведений хотя бы уровнем сложнее подростково-приключенческого.

Поскольку опальное семейство Окделлов разорено, а многие современные отечественные авторы путают понятия «знатность» и «богатство», то В. Камша, очевидно, решила, что нищий потомственный аристократ ничем не отличается по манерам и воспитанию от небогатого провинциального эсквайра. Это нужно сразу принять, чтобы не удивляться, куда же подевались вассалы Высокого Дома Окделлов, принимавшие участие в восстании Эгмонта, шесть лет назад взбунтовавшие всю провинцию Надор. По роману Ричард *не* воспитывался с сыновьями дворян своего герцогства, которые составляли бы его личную свиту и охрану, *не* рос в обществе многочисленных кузенов и отдаленных свойственников, *не* встречался с искателями будущих благ из числа низшего дворянства своей провинции, *не* присутствовал в сеньоральном суде, *не* принимал в тайне от столичных властей озлобленных на недавнее поражение сторонников отца, *не* ездил по своим поместьям²⁴ с мнимой целью навестить арендаторов, соседей или родню и с настоящей — показать себя как преемника отцовского дела, *не* охотился в угодьях друзей и вассалов — в общем, не делал ничего, что положено бы делать западноевропейскому герцогу 17 века, даже совершенно обнищавшему. Вероятно, В. Камша полагала, что раз семья не могла заплатить дворянам за службу, то службы быть не могло.

Таким образом Ричард Окделл вырос почти как нищий и незнатный гасконец д'Артаньян: в обветшавшем фамильном замке в компании матери и сестер, в окружении слуг и под присмотром старой няньки. Впрочем, Окделл еще беднее и худороднее д'Артаньяна, поскольку своего личного слуги — вроде лакея Планше —

²⁴ Их как минимум два: Окделл и Горик.

у него нет: ему никто не помогает в бытовых делах и не бегают по его поручениям. Владеть оружием Ричарда учил старый капитан – привилегированный слуга отца, обученный военному делу. В приключенческой литературе, как мы увидим, у капитана Рута есть свой прототип.

Еще одно следует отметить сразу: король не является опекуном герцога Окделла. Это «говорящая» деталь. В. Камше не было известно, что несовершеннолетний аристократ по английским законам (а Надор задумывался как аналог Англии, даже Шотландии – это своего рода шотландское Нагорье) попадает под опеку короны, да и шаблоном для Ричарда Окделла послужил типаж отнюдь не аристократический. Поэтому в начале романа «Красное на красном» читатель видит не эоря (то есть пэра), а простого юного заштатного провинциала, практически безземельного и безденежного, сына осужденного бунтовщика.

Являясь модульным героем, Ричард Окделл не имеет целостного характера. В него заложено сразу несколько персонажей; это своего рода доктор Джекил и мистер Хайд поневоле. Больше всего он напоминает трехстворчатый складень: сначала открывается одна створка, заданная первым трафаретом, затем она постепенно закрывается и забывается за ненужностью. Зато открывается следующая и так далее. Эти «створки» мы и будем называть модулями (по аналогии с модульной мебелью, поскольку у нее похожий принцип сборки).

Первый, открывающий модуль откровенно позаимствован из историко-приключенческого романа Р. Л. Стивенсона «Черная стрела». Оттуда же взято имя и дериваты имени героя: Ричард, Дик и Дикон.

Юный герой Стивенсона, Дик Шелтон, является сыном состоятельного рыцаря. Оставшись в раннем детстве без отца, Дик попал под опеку мнимого отцовского друга, который взвалил на себя эту обузу по причине материальной выгоды: в Англии опекун получает доходы от имущества воспитанника вплоть до его совершеннолетия. Дик вырос в доме сэра Дэниэла Брэкли, был обучен грамоте местным священником, а владению оружием – преданным сэру Дэниэлу слугой Беннетом Хэтчем, начальником военного отряда. Беннет Хэтч, разумеется, не дворянин: это простой человек, возвысившийся над другими благодаря тому, что

стал солдатом и преуспел в этом качестве. Поэтому Дик обращается к своему учителю просто по имени (иногда по фамилии), тогда как последний добавляет к имени или фамилии ученика обращение «мастер»²⁵. Именно этот персонаж послужил прототипом для капитана Рута у Камши.

Дик Шелтон – мужественный, честный и добрый юноша. Он верит своему опекуну и верен ему, несмотря на то, что доброжелатели горят желанием открыть ему глаза на вину сэра Дэниэла в смерти Гарри Шелтона. Не осуждает Дик и хитрости сэра Дэниэла. Действие романа происходит во время войны Алой и Белой Роз, и опекун юноши меняет сторону в зависимости от выгоды для себя. Самому Дику такое поведение несвойственно, но он считает бесчестным осуждать того, кто вырастил его. У Ричарда Шелтона спокойный и выдержанный характер, но он может и вспылить; он простодушен и доверяет людям, никогда заранее не предполагая в них низости, не склонен к глубоким размышлениям, но отнюдь не глуп; в свои восемнадцать лет вполне самостоятелен, способен принимать решения и претворять их в жизнь, не ожидая похвал или наказания от «взрослых». Он не задумываясь приходит на помощь слабому, не лишен суеверий и, как и все люди благородного происхождения, воспитанные в твердой уверенности, что они – высшая каста, не слишком заботится о чувствах и судьбе простонародья. Однако добрый нрав и способность к объективной самооценке заставляет его понять, насколько отвратительным может быть его поведение по отношению представителям низшего сословия:

«— Сударыня, — ответил несчастный Дик, — я вижу свою ошибку. ...Я украл корабль, думая, что поступаю хорошо, и этим погубил много невинных и причинил горе одному бедному старику, встреча с которым, словно кинжал, пронзила меня сегодня. Я добивался победы и славы только ради невесты, и вот чего я достиг!» [68, Т. 7, С. 388].

Ричард Шелтон наивен, рассудителен и небезупречен. Это обычный человек, отнюдь не выдающийся по способностям, часто совершающий ошибки и полностью лишенный таланта к интригам. Он примыкает к одному из политиче-

²⁵ Обращения «мистер» в ту эпоху еще не существовало.

ских лагерей своего времени совершенно случайно и не рвется к успеху. Ему милее спокойная жизнь. «Скажите, вы сторонник Ланкастера или Йорка?» – спрашивает его опекун любимой девушки. «Мне стыдно признаться, – ответил Дик, но я и сам не знаю. Впрочем, я служу у Эллиса Дэкуорта, а Эллис Дэкуорт стоит за Йоркский дом. Выходит, что и я сторонник Йоркского дома» [68, Т. 7, С. 319]. В конце романа Стивенсон сообщает читателю, что вступившие в брак главные герои живут «вдали от тревог», а «грязь и кровь этой буйной эпохи текли мимо них» [68, Т. 7, С. 404].

Шестнадцатилетний Ричард Окделл, появляющийся на первых же страницах романа «Красное на красном», в сущности есть ни что иное, как стивенсоновский Дик Шелтон в немного изменившихся обстоятельствах. Он тоже рано остался без отца и был воспитан опекуном – своим двоюродным дедом графом Эйвонном Лараком и вдовствующей матерью. Его наставлял в вере тайно спрятанный в Надорском замке эсператистский священник отец Маттео, а фехтованию учил уже упоминавшийся капитан Рут. Окделл так же мужественен, честен, доверчив, простодушен и идеалистичен, как его тезка-прототип. Ситуация, в которой находится юноша, почти такая же тяжелая, как и у Дика Шелтона: последний узнает, что его опекун и впрямь причастен к убийству его отца, а первый приезжает в столицу, чтобы оказаться в окружении недоброжелателей, считающих погибшего Эгмонта Окделла предателем.

Дику Окделлу предстоит провести полгода в привилегированной школе оруженосцев Лаик. На своем сайте В. Камша указывала, что время действия ее романов приблизительно соответствует XVI-XVII векам. Естественно, институт оруженосцев для Европы того времени был уже абсолютным анахронизмом²⁶. Хотя автор утверждает, что в ее вымышленном мире не было «темных» веков,

²⁶ В Англии юные представители знати отправлялись на учебу в университеты – Оксфорд и Кембридж. Они поступали в выбранный их родителями (или опекунами) колледж в возрасте 12-13 лет и обучались там четыре года. К 16-17 годам юноши защищали диссертацию на латинском языке и получали степень магистра наук (степень бакалавра считалась слишком «низкой» для аристократов). После этого их обычно записывали в Лондонские Инны: крупные землевладельцы должны были иметь понятие о своих правах и английском законодательстве. Тогда же молодых людей представляли ко двору и начинали готовить к будущей карьере: они заводили полезные знакомства, ездили с визитами, посещали свои имения, учились воинскому ремеслу. Довольно часто родители и опекуны устраивали их брак еще до достижения совершеннолетия, но некоторые предпочитали отправить своих отпрысков или воспитанников на континент в полтора- или двухгодичное путешествие.

наступивших в Европе после великого переселения народов, образование юношества здесь находится именно на уровне раннего «варварского» средневековья. Очевидно, задумывая первый роман, В. Камша не имела никаких добровольных консультантов (вроде пресловутого Огюста Маке), которые могли бы снабдить ее информацией.

Важная деталь: когда при поступлении в школу Ричард приносит клятву унара, он, как истый эсператист, презрительно думает о лживости еретической олларрианской присяги: «Эсперадор Дамиан... объявил клятвы, вырванные принуждением, недействительными. Ложь лжесвященникам... не являлась грехом» [18, 26]. Впоследствии, когда первый модуль в механизме героя отработает, эта мысль – с исторической точки зрения вполне правильная (тайный католик никогда не признает святости протестантских клятв), будет полностью забыта. В новом модуле, позаимствованном из текста совсем другого типа, придется изменить принципы работы. Принося клятву оруженосца, модульный герой думает уже иначе: «он принес присягу!... Окделлы всегда держат слово» [18, 90].

Находясь в школе, Ричард Окделл оказывается жертвой травли со стороны капитана Лаик. Трусливый и угодливый Арнольд Арамона знает, кого всесильному кардиналу Сильвестру не хотелось бы видеть в столице. Кроме того, у капитана есть и личные счеты. В свое время Эгмонт Окделл едва не пристрелил его – молодого солдата, трусившего на поле боя. Арамона предвкушает месть.

В этих обстоятельствах Дик Окделл-Шелтон ведет себя с достоинством. Хотя он ни во что не ставит «еретическую» присягу унара, он серьезно относится к обещаниям, которые дал матери, родичу Эйвону и кансиллеру Штанцлеру – стороннику и другу своего отца. Больше любых придирок со стороны капитана школы оруженосцев шестнадцатилетний Дик боится оскорбления памяти отца: ведь это единственное, что может действительно вывести его из себя. И разумеется, Арамона бьет ненавистного воспитанника по самому больному месту, что едва не становится причиной исключения героя из Лаик.

Как и герой Стивенсона Дик Окделл доверчив и верен тем, кого считает друзьями: кансиллеру (т. е. канцлеру) Августу Штанцлеру и Людям Чести. Он не

задумываясь протягивает руку неизвестным ему однокорытникам, не боясь, что те могут оказаться врагами. Он кидается защищать сына отцовского сторонника от обвинений в подлости, хотя тот игнорирует его, и не сердится на слова, обидные для него самого, сказанные тем, кого он числит своим товарищем. Он воспитан в уверенности, что по своей природе отличается от «черни» и незнатных людей, но вежлив со слугами и с грустью вспоминает о простых людях, среди которых рос в Надоре; ценит учителя, увлеченного своим предметом, и умеющего увлечь им учеников. При этом он способен объективно судить о себе: «Мне никогда не догнать Эстебана и Берто» [18, 77]. Став членом разгромленного политического лагеря по случайности рождения, он отнюдь не рвется в политику. Хотя ему внушают, что он должен продолжить дело своего отца, столичные интриги пугают его. Он хочет вернуться домой и жить прежней жизнью.

Большая часть событий в Лаикском эпизоде показана глазами Дика. Поэтому читатель, естественно, ожидает, что рано или поздно ему сообщат окделловскую версию фатального восстания, сделавшую семью изгоями. Каковы причины, по которым Эгмонт Окделл пошел против короля? Что может ответить его сын на обвинения в предательстве? Каковы цели той партии, главой которой, мнению выживших сторонников его отца, со временем должен стать Ричард?

Ответов автор не даст ни в одном из десяти написанных томов цикла. Потому что в конце Лаикского эпизода работающий модуль «Дик Шелтон» будет заменен на другой и сюжет изменится соответственно этому. В результате мотивация действий Эгмонта и Ричарда Окделлов будет сведена к беспричинному желанию возродить четырехсотлетнюю старину. Более того: к III книге выяснится, Окделлы четыре века верно служили династии Олларов, а Эгмонт сделал прекрасную военную карьеру на службе королю Талига. По какой причине в один несчастливый момент он решил устроить бунт, так и останется тайной для читателя. Еще большей тайной является то, что к восстанию присоединилось много людей, дворянство двух провинций. Новый Ричард-«репортер» и все другие «репортеры» (например, Робер Эпинэ, принимавший участие в бунте) так же мало думают о причинах своей фронды, как автор о логике повествования.

Эта очередная лакуна в сюжете объясняется идеологическими причинами. Своей творческой задачей В. Камша считает не только «правдивую» демонстрацию связки политика-война-катастрофа-политика, но и разъяснение понятия патриотизма. Патриотизм автора имеет сильную национал-имперскую окраску, а его антигуманистический пафос будет проанализирован ниже. Пока же достаточно отметить, что политическая борьба толкуется писательницей в предельно упрощенных, почти по-революционному резких тонах: не просто сказочное добро против сказочного же зла, рыцарь или маг против дракона. Это противостояние истинных сынов отечества врагам народа, мальчишей-кибальчишей проклятым буржуинам. Несмотря на введение значительного числа «репортеров» (которых становится все больше от тома к тому), авторская позиция совершенно очевидна: персонаж, исповедующий авторскую идеологию неизменно прав, что бы он ни делал, а враги, не способные этой идеологией проникнуться, неизменно мерзавцы и/или дураки. Автор не осознает степени утрирования; по мере разбухания цикла гиперболизация достигает масштабов фарса.

Хотя Ричард Окделл в Лаикском эпизоде создан по стивенсоновскому шаблону, прямых заимствований из текста «Черной стрелы» нет: это слишком хорошо известное произведение. Гораздо смелее В. Камша заимствует из малоизвестного сборника рассказов С. А. Колбасьева «Поворот все вдруг». Хотя в своем интернет-дневнике В. Камша утверждает, что «книга, которая пришла к читателю, несла в себе готовые характеры. Никаких спонтанных мутаций там не происходило» [221], замысел произведения изначально был аморфным и остался незаконченным. Писательница слишком увлеклась введением в текст большого количества завлекательных, но лишних для развития сюжета деталей. При этом она прибегла к текстологически близкому заимствованию, которое, после его обнаружения читателями, назвала постмодернистской игрой с аудиторией. Причина опять-таки кроется в необходимости для В. Камши постоянно иметь готовый трафарет. Лаик — это школа оруженосцев, но никаких подобных школ в Европе не существовало. Соответственно, ни в каких приключенческих книгах не содержится и не может содержаться их описания. Разумеется, в Европе раннего Нового времени

для детей высшего дворянства существовали иные учебные заведения: например, Наваррский колледж во Франции, Итон в Англии, не говоря уже об университетах. Но, как уже понятно, В. Камша ничего не знает о них или знает слишком мало, чтобы воспользоваться фактами, их касающимися. Придумать же нечто совершенно новое она не в состоянии. Именно поэтому для создания Лаик она использовала тот материал, который оказался под рукой, не заботясь о том, как он сообразуется со всем замыслом своей книги, а именно описание российских военных училищ конца XIX – начала XX веков. А поскольку в данном случае речь шла о источнике малоизвестном, писательница не постеснялась заимствовать из него, практически ничего не изменяя.

Это касается всей линии Арнольда Арамоны, глазами которого показана часть событий из Лаикского эпизода. Заключаются они главным образом в описании издевательств, которым подвергает капитана неизвестный насмешник, и практически дословно позаимствованы из рассказа Колбасьева «Арсен Люпен» о нравах Морского училища. Ниже приведено несколько цитат для сравнения:

Колбасьев	Камша
...Дежурный по корпусу совершил поступок, не предусмотренный никакими уставами или положениями, а именно – зарычал и выхватил саблю.	Окончательно потерявший голову Арамона выхватил шпагу и замахал ей, но как-то по-бабьи...
...он был настолько великолепен, что зал не выдержал!	Кто-то из унаров засвистел, кто-то хрюкнул, кто-то заорал. ...Господин капитан под улюлюканье унаров и собственные хриплые вопли отплясывал какой-то безумный танец, остервенело размахивая шпагой и совершая уж вовсе странные движения, вроде полупоклонов, притопываний и резких поворотов.
— Руби! Бей его, я его знаю! Ура!	
И над всем этим безобразием висел плакат, который нужно было сорвать, истребить, уничтожить! Посохов метнулся к хорам и взмахнул саблей.	
— Вперед! — крикнули несколько	

человек сразу. — На abordаж!

Но тут Посохов вспомнил, что он старший лейтенант и здесь командир, а те, что кричат, просто паршивые мальчишки. С лязгом бросил саблю в ножны и, круто повернувшись на каблуках, пошел прямо к столам.

Не спеша он разделся. На стуле рядом с кроватью в строго установленном порядке разложил: портсигар, серебряную спичечницу, часы и кобур... И так же не спеша полез под одеяло, но тут с ним случилось нечто неожиданное. Ноги его встретили какую-то непреодолимую преграду и, несмотря на все его усилия, застряли на половине кровати.

От обиды он чуть не заплакал. Это был мешок, точно такой же, в какие заворачивали тридцать с лишним лет тому назад, когда он учился в корпусе. Верхняя простыня, вдвое сложенная и нижней своей частью подвернутая под тюфяк, так что в ней непременно запутаешься. ...

Рукава ему тоже завязали. В этом он убедился на ощупь, как только сунул руку под подушку. Тогда им овладел гнев. Такой гнев, что он весь за-

— У-лю-лю, — взвыл кто-то из унаров, — ату его!

— Вперед, они не уйдут!

— Брать живым!

— На штурм!

... Арамона, шумно дыша, вбросил шпагу в ножны и плюхнулся в кресло.

Господин капитан разложил на ночном столике нужные мелочи, подумал и принес бутылку вина, не спеша разделся и с наслаждением полез под одеяло. Неожиданно капитанские ноги во что-то уткнулись. Арнольд поднажал — препятствие не поддавалось. До Арамоны дошло, что он глупейшим образом «сел в мешок»!

Школярская шутка, старая как мир! Верхнюю простыню складывают вдвое и нижней частью подворачивают под тюфяк так, что не запутаться в ней невозможно. Арамона грязно выругался и потянулся за ночной рубашкой, предвидя, что его ждет новая пакость. Так и оказалось.

Суза-Муза был человеком обстоятельным, он не мог не позаботиться о ночной рубашке и хорошенько завязал рукава и тесемки у воротника...

трясся, закашлялся и чуть не задохся.

А проснувшись поутру, [он] обнаружил, что у него пропали брюки. ...Обеспокоенный, он из своей ниши выглянул в галерею и увидел свои брюки висящими на люстре.

Со стула до них было не дотянуться. Пришлось спешно тащить тяжелый стол, громоздить на него стул и самому лезть наверх в своем весьма сомнительном туалете.

Вечером пришедшие в трапезную унары увидели привешенные к оставшемуся с давних времен потолочному крюку Арамоновы панталоны...

Снять злополучные панталоны могли лишь два очень высоких человека, один из которых встал бы на верхнюю ступеньку, а второй забрался на плечи первому. Пришлось громоздить друг на друга два стола побольше и поменьше.

Все эти заимствования практически представляют собой одну большую, хотя в известной степени забавную длинноту, поскольку история с шутником так и не будет выяснена, а унары-друзья Ричарда надолго выпадут из поля зрения читателя. Едва автор поменяет шаблон, по которому строит героя, и все фабульные заимные «кубики» поменяются тоже.

Следующую модель для Ричарда Окделла В. Камша взяла из второстепенного любовного романа, действие которого происходит в Англии времен Регентства. Речь идет о нескольких книгах Джорджет Хейер: «Опасное богатство», «Тени былого» и «Жертва любви». При этом заимствовании случился любопытный жанровый казус. Писательница, очевидно, не осознавала, что выбор определенного шаблона влияет не только на характер персонажа и его поведение, но несет в себе самоидентификацию жанра (или «память жанра», если воспользоваться термином М. М. Бахтина). Любовный роман вполне способен сочетаться с историко-приключенческим (примером тому является хотя бы известная серия А. и С. Голонов об Анжелике), но определяющими его чертами все равно останутся черты «женской» литературы. В. Камша, ставя перед собою иные задачи, удалила лю-

бовную интригу, бывшую центральной у Хейер, но получилось, что эта линия осталась в полускрытом виде, придав всему действию неожиданный оборот.

Перегрин Тэвернер из романа «Опасное богатство» Хейер, ставший второй моделью для Ричарда Окделла, является молодым человеком из родовитой и весьма состоятельной семьи, пользующейся всеобщим уважением. Перегрин – любимец старшей сестры и единственный сын у отца, богатый наследник и добрый брат, охотно позволяющий мисс Тэвернер строить планы на их общее будущее и претворять их в жизнь²⁷. Он прекрасно воспитан, мягок, несамостоятелен, впечатлителен, чрезвычайно внушаем и инфантилен. Никогда в жизни не встречаясь с открытым недоброжелательством, Перегрин с возмущением реагирует на чужие насмешки и безразличие, которые для него в новинку. Он совершенно не умеет ненавидеть и в упор не видит чужой зависти и вражды. Он очень обаятелен, поэтому легко привлекает к себе приятных людей, но его чрезвычайно легко обмануть. В сущности, это милый «вечный ребенок»: он нуждается в похвалах и внимании, к которым привык с младенчества. Будучи богатым наследником, он не считает денег, легко тратится на свои удовольствия, но не жаден и способен на самую нежную ответную привязанность. Он легко обижается, но также быстро забывает обиды; ему не свойственны терпение и выдержка, поэтому он быстро переключается с предмета на предмет и мгновенно увлекается чем-нибудь новым.

Легко заметить, что у этого персонажа совершенно иной характер, чем у стивенсоновского Дика Шелтона. Именно поэтому поведение Ричарда Окделла кардинальным образом поменяется: вместо спокойного выдержанного юноши, способного полгода, сжав зубы, терпеть придирки, насмешки и несправедливые обвинения во имя данного родным слова, перед читателем появляется пылкий мальчик, попадающий во все приготовленные ему ловушки и реагирующий на все провокации без исключения. Дик Шелтон-Окделл ни разу не сорвался на капитане Арамоне или пресловутых «навозниках», но Дик-Перегрин Окделл, почув-

²⁷ «Перегрин был на год моложе сестры. И то ли по привычке, то ли по легкомыслию, но он всегда позволял Джудит делать все именно так, как хотелось ей». Хейер Д. Опасное богатство. С. 4.

ствовав удар по самолюбию, готов кинуться на врагов с кинжалом и не раздумывая вызывает на дуэль сразу семерых бывших однокорытников.

Переломный момент – или момент перемены модулей – происходит под занавес Лаикского эпизода в сцене с крысой, которую сам автор считает знаковой. По мнению В. Камши, здесь имеет место параллелизм, необходимый для объяснения подлинной сути двух главных героев-«репортеров»: Ричарда Окделла и Робера Эпинэ. Вот как рассказывает об этом сама В. Камша в своем интернет-дневнике: «у меня вдруг взялось и записалось про спасение крысенка. А потом сразу же про крысу в Лаик. Я не бегала и не кричала “Эврика”, я просто увидела героев. Обоих. Ужасно милого юношу из числа тех, с кем я и мои знакомые встречалась не раз и не два. С соответствующими последствиями. И человека, у которого все определяет совесть, желание понять других и не навредить. И который именно поэтому не просто уязвим, но может быть втянут в нечто по-настоящему гадкое».

Параллелизма, на котором настаивает автор, в упомянутых сценах в действительности нет. В последнюю ночь в Лаик Ричард Окделл обнаруживает в своей школьной комнате большую здоровую крысу и, испытывая двойное отвращение оттого, что грызун напоминает ему одного из королевских чиновников, обобравших его родовой замок после отцовского восстания, пытается прикончить животное толстой книгой. Но у него нет оружия, поэтому схватка оканчивается почти вничью, увечьями для обоих. В отличие от Ричарда, Робер находит искалеченного издыхающего крысенка, забившегося ему в сапог, чтобы умереть. Эпинэ на добрый десяток лет старше Окделла и поэтому хорошо помнит, как после восстания Эгмонта его самого нашли почти в таком же беспомощном виде. Молодой мужчина жалеет раненную тварь и забирает ее себе в качестве домашнего любимца. Разница ситуаций очевидна; поведение Робера, безусловно, свидетельствует о мягкости натуры, но поведение Ричарда не свидетельствует ни о чем, кроме юношеской безрассудности и той брезгливости, которая свойственна большинству рода человеческого. В лаикской сцене с крысой важна не крыса.

Смена модуля происходит на несколько абзацев раньше появления грызуна. Обучение в школе заканчивается тем, что молодых людей представляют королю и знати, и последние выбирают себе в оруженосцы того выпускника, которого захотят. Ричарда планируют взять на службу сторонники отца, однако сам он предпочел бы вернуться домой. Но накануне кузен сообщает ему, что кардинал Сильвестр запретил брать Окделла в оруженосцы. Читатель (но не автор!) оценивает это как бессмысленную провокацию: глупо вызывать в столицу подростка из опальной семьи, чтобы нанести ему публичное оскорбление. Именно так создаются враги власти. Как же реагирует на это сообщение спокойный, выдержанный Ричард? Ведь он, конечно, понимает, что его собираются унижить. В этом месте и происходит замена работающего модуля. Дик Окделл-Шелтон молча вернулся бы в Надор, объявив долгую и упорную войну кардиналу. Ричард-Перегрин Окделл в детской ярости обдумывает, на кого бы ему завтра броситься с кинжалом: на короля, кардинала или маршала.

Ребячливая обида, разумеется, не длится долго: мысль Ричарда-Перегрина быстро перепархивает на другой предмет, а именно на будущую речь героического тираноубийцы в суде. Стоит обратить внимание: до этого персонаж не обнаруживал склонности к внутренним монологам в духе Шиллера. Речь прерывает появившаяся крыса, а после схватки у мальчика случается упадок духа: он расценивает свою неудачу как дурную примету. Однако затем разговор с друзьями быстро возвращает ему надежду. Такие резкие смены мысли и настроения свойственны прототипу новой ипостаси героя:

«Перегрин прибыл в Брайтон на полчаса позже сестры. ...Он пришел ... мрачный, в состоянии полунеповиновения-полустыда; он был готов обругать Ворта последними словами. ...Прошло совсем немного времени, и он уже позабыл обо всем, кроме той роли, которую в этой истории сыграл Ворт. Вскоре он с легким сердцем отправился на прогулку, чтобы познакомиться с Брайтоном» [116, 558-9].

Мысли юного героя из романа Хейер движутся сумбурно, цепляясь друг за друга лишь ассоциативно, причем персонаж невольно переводит речь с обсужда-

емых событий на то, что важно ему самому. Вот пример его рассуждения: «По сути дела, нас ввел в полное заблуждение наш кузен. И то, что Ворт дал мне это снадобье и доставил на борт яхты – Господи, я ведь думал, что он собирается меня убить... Но ведь как чисто он все это проделал! Я даже и представить себе не мог, что мне так понравится быть в море!» [116, 765-6] Видно, как легко Перегрин Тэвернер перескакивает с попытки мнимого отравления на удовольствие от поездки на яхте. Ричард Окделл так же, как и его новый прототип, начинает мыслить цепочками ассоциаций, превращаясь из опального, отчасти озлобленного юноши в милого «вечного ребенка».

Из романа Хейер В. Камша взяла также основную фабульную линию для «столичного» эпизода, следующего за Лаикским²⁸. В «Опасном богатстве» брат и сестра Тэвернер знакомятся со своим опекуном, лордом Вортом, и все дальнейшее действие заключается в выяснении вопроса: злодей их покровитель или благороднейший человек? Джудит Тэвернер мечется между двумя противоположными точками зрения, настраиваемая своим кузеном, который кажется ей и читателю глубоко порядочным джентльменом. Между тем ее брат, юный бездумный Перегрин становится целью нескольких покушений, которых он в своей наивности и легкомыслии даже не замечает. В итоге выясняется, как и следует согласно законам любовного романа, что достойный кузен Тэвернеров был предателем и мерзавцем, вознамерившимся жениться на Джудит и прибрать к рукам состояние ее самой и брата. Между тем лорд Ворт, как и положено герою в книгах подобного жанра, спас Перегрину и его сестру, в которую влюбился, однако, будучи ответственным за нее, не стал просить ее руки, так как это выглядело бы непорядочно.

Так же, как Джудит и Перегрин Тэвернеры неожиданно обретают опекуна в сильно обидевшем их человеке, Ричард-Перегрин Окделл внезапно получает приглашение стать оруженосцем у убийцы своего отца, герцога Рокэ Алвы. Дик Окделл-Шелтон не принял бы такого предложения, и роман кончился бы, не начав-

²⁸ На это впервые обратил внимание участник обсуждения творчества Камши на сайте «Лаборатория фантастики» под ником Огвай (<http://fantlab.ru/forum/forum14page3/topic64page535>).

шись. Поэтому вместе с заимствованной сюжетной линией автор вынужден менять характер. Мальчик приносит присягу эру – Первому Маршалу Талига, с удовольствием думая про себя, что, хотя Рокэ Алва и убил его отца на дуэли, зато теперь-то он будет стоять выше оруженосцев-«навозников», и те, должно быть, грызут локти от зависти. Так же Перегрин Тэвернер, едва проглотив обиду на человека, с которым собирался драться на дуэли ради чести сестры, тут же застенчиво просит его же достать ему приглашение в престижный клуб.

Оказавшись в доме у Алвы, обновленный согласно новому шаблону Дик начинает, как и положено по источнику, терзаться вопросом, враг ли ему эр Рокэ или друг. На первую мысль его настраивает кансильер Штанцлер, вторая приходит в голову ему самому. Это линия Джудит Тэвернер, из чего понятно, что юный Дик является ее заместителем в этой части исходного сюжета. Одновременно на Дика-Перегрина совершается ряд покушений, от которых его спасает эр. Из этой же линии В. Камша заимствует историю с карточным проигрышем и сцену петушиных боев. Приведем для наглядности несколько примеров, которые показывают, как именно использует писательница чужие тексты, являющиеся достаточно малоизвестными.

Хейер	Камша
— Я еду на петушиные бои... Я ставлю на Вендсбургского серого – никогда не проигрывал!	Кареглазый Леон Дюгуа возразил, что тарнау лучше многих, но до красных из Вернигероде им далеко.
— Только на красного! – сказал Фитцджон. – Мне не нравятся ваши серые, или же синие, или черные. Для настоящего бойцовского петуха единственный верный цвет – только красный.	— Только серый! — Наль с возмущенным видом обернулся к Дику. — Ставь на тарнау и никогда не проиграешь.
— Совсем нет! Боже правый, Фитц! Никогда не слыхал такой ерунды! С	— Бред, — отрезал Леон, — Ричард, не делайте глупости, не ставьте на серого. И уж тем более на черного или синего. Бойцовый петух

серым петухом Вендсбургской породы не сравнится никакой другой!

— За исключением красного! — упрямылся мистер Фитцджеральд.

может быть только красным! Красный разделает всех!

— Кроме серого, — стоял на своем Наль.

Один, вероятно, особенно понравившийся фрагмент В. Камша заимствует дословно²⁹:

Хейер	Камша
— А теперь позвольте показать вам, как меня надо было ударить. — Невзирая на сопротивление Джудит, он взял ее натянутую в перчатку руку и сжал ее в кулак. — Большой палец должен быть снизу. А теперь бейте — вот так! Я только надеюсь, не в челюсть. Цельтесь в глаз или в нос, как вам больше нравится!	— Я решил преподать вам урок. Так, на всякий случай, — маршал взял Дика за руку и с силой сжал ее в кулак, — большой палец должен быть снизу. Вот так. Теперь можно бить. Хотите оскорбить — цельте в глаз или в нос. В нос лучше — будет море крови. Если драться всерьез — бейте в горло или в челюсть. Понятно?

Однако этих заимствований писательнице не хватило, и она добавила к ним фрагменты из еще двух книг Хейер: сцену карточной игры из романа «Очаровательная авантюристка»³⁰, и характеристику Рокэ Алвы из «Жертвы любви».

Главный герой «Отблесков Этерны» Рокэ Алва (который не является «репортером», а представляет собой, по выражению Камши, «основного игрока», то есть, фактически, сакрального короля, подобного королю Арагорну у Толкиена) — это слепок с копии второй копии байронического героя из второсортного любовного романа. Как остроумно заметила одна участница обсуждения творчества В. Камши на форуме сайта «Лаборатория фантастики», «есть анекдот про Ходжу

²⁹ На это заимствование впервые обратила внимание участница форума на официальном сайте В. Камши Irene (<http://kamsha.ru/forum/index.php?topic=13158.msg411326#msg411326>).

³⁰ См. сравнение, проведенное на форуме сайта «Лаборатория фантастики» участником обсуждения творчества Камши под ником Огвай (<http://fantlab.ru/forum/forum14page3/topic64page535>).

Насреддина, к которому пришли его друзья, а он их накормил заячьим супом. На следующий день пришли друзья его друзей, а он им подал воду из котла, в котором варился заячий суп. Я с первого тома поняла, что Рокэ – вода из котла, в котором варился заячий суп» [226].

Любовная интрига Дж. Хейер В. Камше была не нужна. Однако, учитывая, что именно любовная интрига является тем «гвоздем», на котором висит заемная фабула, олларрианский эпизод превращается в женский роман. Роль его героини волей-неволей приходится исполнять Ричарду-Перегрину Окделлу. Чуткие читатели, не знакомые с Хейер, но обладающие развитой интуицией, немедленно поняли это. Вот какой отзыв оставила на цикл Камши одна из рецензентов в своем дневнике:

«“Отблески Этерны”» – это очень длинный любовный роман. ...Прежде всего, там есть Рокэ Алва, который представляет собой идеального героя любовного романа. Он высокий синеглазый брюнет, лучше всех дерется на шпагах, бьет белку в глаз из чужих пистолетов, играет на гитаре и поет, разбирается в вине, много пьет, но похмельем не страдает ...При этом представляет собой остроумную циничную сволочь, но всячески намекает, что внутри у него прячется израненное сердце. ...Затем, там есть Ричард Окделл, который представляет собой идеальную героиню любовного романа. Он собирается мстить Алве за своего отца, но обстоятельства складываются так, что отомстить никак не получается, зато Ричард постоянно замечает, какие у Рокэ синие глаза, красивые руки, как он божественно фехтует, ездит верхом и мошенничает в карты. ...Алва, как и положено идеальному герою любовного романа, постоянно Ричарда дразнит, но при этом не забывает одевать в шелка от лучших парижских кутюрье и давать много денег на карманные расходы. Затем Ричард, как положено идеальной героине, делает герою выдающуюся пакость, а именно – пытается отравить. И тут-то “ОЭ” [«Отблески Этерны»] подкачали. По всем правилам хорошего тона, после этого должна была произойти бурная сцена разрыва, затем – бурная сцена примирения ...Но третья книга закончилась, а ничего подобного не произошло. И это очень жаль. Ибо лучшее, что можно было сделать с героями “ОЭ” – это дать им честно лю-

бить друг друга» [229]. При всем ироническом тоне, которым написан этот отзыв, он абсолютно точен по существу. Рокэ Алва – это байронический сверхчеловек из любовного романа, механически перенесенный в псевдоисторическое фэнтези, что и порождает в сюжете В. Камши совершенно несвойственные жанру-заемщику интенции. Писательница не знает, что ей делать с появившимися возможностями, поэтому пытается, опять-таки механически, обрезать их, в третий раз меняя модель, служащую прототипом для Ричарда Окделла.

За время действия Олларианского эпизода (значительно более долгого, чем Лаикский) Ричард Окделл успеет участвовать в войне и оказаться втянутым в придворные интриги, но его характер от этого никак не поменяется: он будет оставаться все тем же наивным, легкомысленным, прекраснодушным, несамостоятельным ребенком. Модуль Перегрин Тэвернера будет работать вплоть до сцены с отравлением. В этом месте, поскольку байронический типаж Рокэ Алвы чрезвычайно дорог для писательницы и она не намеревается от него отказываться, происходит окончательное обрушение сюжета. Несостоявшийся любовный роман после неудовлетворительно законченного Лаикского эпизода делает попытку превратиться в роман идеологический.

Третий модуль для Ричарда Окделла, определяющий поведение персонажа в следующем, Агарисском эпизоде, является единственным оригинальным. В этом его слабость и одна из главных причин дальнейшего разрушения всего цикла. В третьей ипостаси образа Окделла В. Камша решила отобразить некоторый тип, известный ей по личному опыту. Вполне вероятно, что до известной степени прототипом послужила она сама. По ее собственному определению, этот тип можно назвать так: люди, страдающие моральной аллергией. «Есть человек. Симпатичный, искренний, не злой, не подлый, не подколотый, склонный к восторженности и витанию в облаках. Пока экологическая обстановка в порядке, не отличишь от здорового. Если обстановка не очень, но есть препараты (друг, родственник, возлюбленный, начальник, которые возьмут на себя функцию совести и морального ограничителя) все в порядке. Если обстановка в целом неплохая, но чуть-чуть аллергенов в воздухе носится, милый человек будет чихать и чесаться,

то есть совершать не самые лучшие поступки (или не совершать самых лучших), но ведь не преступление! Он все равно будет оставаться милым и романтичным, пока не зашкалит ПДК. И тогда все удивятся».

Далее В. Камша обстоятельно перечисляет признаки «моральной аллергии», по которым можно распознать невротика-преступника – именно это обличье в итоге примет персонаж-хамелеон. Очевидно, что писательницей движет личная обида или самокритика и стремление выместить негативные чувства посредством наказания выбранного для экзекуции героя. Однако становится ясно, что психология людей того типа, который невзлюбила писательница, да и своя собственная, ей не понятна, поэтому все признаки, которые должны указывать на «моральную аллергию», не соответствуют поведению персонажа. Так, В. Камша транслирует своему герою такие свои черты, как шовинизм в политических взглядах, зашоренность и косность мышления, этический максимализм, при котором человек способен различать только черное и белое, неререкаемую уверенность в собственной правоте везде и всегда и, разумеется, огромное количество предрассудков и неспособность к объективной оценке (у автора ярко выделяются, например, герои-любимчики и ненавидимые им герои). С другой стороны, в герое сохраняется прежняя детская доверчивость, абсолютная неспособность к критике «взрослых», постоянное желание снискать их внимание и похвалу, кристальная честность и преданность дорогим ему людям. В этой второй ипостаси Ричард Окделл начинает неожиданно напоминать маленького героя Ч. Диккенса Оливера Твиста, хотя В. Камшу невозможно заподозрить в знакомстве с творчеством великого английского романиста. Сирота из работного дома, Оливер попадает в логово к ворах и грабителям, но те добры к нему, и честный ребенок, спарывая метки с украденных платков, даже не подозревает, что делает что-то дурное. Так и Ричард Окделл, не способный на ложь и обман, совершенно уверен в правах на престол изгнанного принца Альдо и с детской самоотверженностью готов следовать за ним повсюду. Детские черты, однозначно определяющие героя в глазах читателя как положительный персонаж, противоречат навязываемому автором извне осуждению. В результате дальнейшая линия Окделла становится рваной, а его единство

как героя приключенческого или любовного романа полностью утрачивается. В конце концов, В. Камша пытается избавиться от ненужного персонажа, справиться с которым ей не удалось, и в результате авторского произвола герой неожиданно начинает срываться в невротические припадки, превращающие его в монстра с предельно низким уровнем IQ. Писательница совершает то, что полностью уничтожает всякую художественность: изживает в произведении личные комплексы. До некоторой степени это поучительно: месть автора собственному персонажу оборачивается местью героя автору.

Таким образом, при анализе цикла В. Камши «Отблески Этерны» мы видим, что псевдоисторическое фэнтези, даже в самом успешном – при дебюте – своем воплощении является не продолжателем традиции европейского историко-приключенческого романа, а его симуляцией, подделкой и подлогом. В действительности псевдоисторическое фэнтези не имеет отношения к истории – не потому, что описывает вымышленный, «альтернативный» мир, а потому, что полностью нарушает и извращает логику исторических процессов, подменяя их авторской идеологией. Хотя эта последняя может и не говорить о пресловутой «классовой борьбе», по сути своей она еще больше упрощена и авторитарна, чем любые официозные идеологические трактовки.

В том, что касается сюжета и персонажей, псевдоисторическое фэнтези вторично в квадрате. Фактически, это одна большая и довольно безвкусная компиляция. Автор не чувствует законов, которые требуют жанрового и композиционного единства; его интересует только эффектность заёмных коллизий, характеров и положений. Несмотря на большие амбиции, псевдоисторическое фэнтези нацелено на коммерческий успех, поэтому использует только апробированные, нравящиеся читателям «модули». В. Камша именует эту трафаретность сломом шаблонов, явно не понимая, что за сломом должно стоять свое собственное оригинальное художественное видение.

При публикации первой книги серии «Отблески Этерны» позиционировались В. Камшой как трилогия, однако в итоге превратились в бесконечную (и еще не законченную) серию книг. В данном случае мы имеем дело с еще одним фено-

меном массовой литературы: роман-фельетон XIX века, печатавшийся выпусками в газетах и журналах, превратился в серию-фельетон, которая печатается не главами, а целыми книгами. Причиной разрастания неосуществившейся трилогии стало, как уже сказано, обрушение первоначального сюжета, произошедшее в III книге. Хотя сама писательница, начиная работу, ориентировалась на романы А. Дюма, Р. Л. Стивенсона и отчасти Ш. де Костера и Т. Готье, объективно ее цикл родственен другому, не историческому, а детективно-мелодраматическому произведению. Ближайший аналог «Отблесков Этерны» в литературе XIX столетия – это знаменитые «Парижские тайны» Э. Сю. Этот во многом китчевый, как и цикл Камши, роман-фельетон создавался первоначально с развлекательной целью. Однако, как показывает У. Эко, неожиданная популярность книги в рабочей среде привела автора к мысли расширить адресацию «Тайн» за счет введения новых линий и социально-утопических идей. Проблема заключалась в том, что фабула «Тайн» была рассчитана на менее объемное произведение, а нормальное развитие сюжета не допускало его произвольного «растягивания» в идеологическую сторону. В результате сюжет обрушился. Автор был вынужден искусственно оттянуть разрешение основного конфликта (а главная тайна в романе Сю заключается в том, что проститутка Флер-де-Мари является единственной дочерью герцога Родольфа, о чем читатель догадывается уже к середине второй части) и вводить все новые и новые сюжетные линии. В результате «сюжет как целое перестает существовать» [200, 221]. Для серии-фельетона В. Камши главный конфликт, заключавшийся во взаимоотношениях между Ричардом Окделлом и Рокэ Алвой, механически перенесенный из второсортного любовного романа, потребовал разрешения по канонам жанра-донора, что для писательницы оказалось неприемлемо. Поэтому она устранила проблему, заменив работающий «модуль» одного из героев и заместив основную интригу введением множества новых сюжетных линий. И, так же, как в случае с романом Сю, главной причиной обрушения стали идеологические амбиции автора, попытка превратить изначально развлекательное приключенческое произведение в декларацию своих политических взглядов.

Политические взгляды В. Камши связаны с достаточно наивной, но от этого не менее антигуманной трактовкой идеи сверхчеловека. Идеологически это ницшевский сильный человек, способный встать на место Бога. Поскольку В. Камша, как ясно из ее наивно-критических высказываний в адрес Л. Толстого и Ф. Достоевского, не понимает диалектики человекобога и богочеловека, ее собственная интерпретация является упрощенным до последней степени представлением о могущественном, всегда и во всем правом герое, который, соответственно, оказывается «по ту сторону добра и зла», мерилom нравственности для всех остальных. Человекобог определяет всегда истинные цели, поэтому любая подлость или преступление, совершенное ради достижения этих целей, злом уже не являются. Верно и обратное: удаление от заданных целей во имя сколь угодно благородных идей, например, милосердия или спасения других, в мире «Отблесков Этерны» оказываются самым страшным отступлением от добра и беспощадно караются. Так, Рокэ Алве позволено топить города и селения врагов, в которых нет армии, а есть только мирные жители, и издеваться над пленными перед тем, как им повесить, а Ричард Окделл, возмущающийся подобной жестокостью, неизменно оказывается предателем. Уже упоминавшаяся резня в Оллории объявляется несчастным случаем, но не преступлением со стороны кардинала Сильвестра, а убийство короля, совершенное в результате интриги Марсея Валме – грустной, но более чем оправданной необходимостью.

Сверхчеловек Камши воплощает ее понимание патриотизма, типичное для представителя «закрытого общества». Патриотизм в этой концепции декларирует полную незначительность отдельно взятого человека по отношению к идее страны. Разумеется, напрашивается вопрос: а в чем заключается «идея страны»? По Камше это отнюдь не платоновское «общее благо». Это, скорее, исключительно неприкосновенность внешних территориальных границ. Сверхчеловек Камши «держит» эти границы как магически (он сакральный король мира), так и чисто военными и политическими методами. Ради защиты границ или ради приращения территорий сверхчеловеку позволено все. Именно замкнутая граница или завоевание есть высшая добродетель в мире «Отблесков Этерны». Люди, культура,

язык или религия не играют в данной конструкции никакой роли. Разумеется, чисто психологически понятно, что в основе такого понимания лежит страх, вероятно, пережитый писательницей в тяжелые девятые годы прошлого века. Результатом травмирующего опыта стало печальное убеждение, что любая жестокость оправдана и даже добродетельна, если ведет к сохранению целостности страны в ее простейшем территориально-географическом понимании.

Сверхчеловек заменяет в «Отблесках Этерны» приключенческого героя и мифологического сакрального короля одновременно. Возможно, что писательница вообще не видит разницы между плоско понятым ницшевским идеалом и названными литературными типами. Однако разница эта есть, и она очевидна. Герой приключенческого романа обладает энергией и умом, но он всегда остается только человеком. Д'Артаньян у Дюма является любимцем судьбы, однако благо всей Франции от него все же не зависит. Шико в этом смысле оказывается героем более влиятельным, однако и он не определяет события. Даже не говоря об амбивалетной роли шута, легко заметить: этот обаятельнейший персонаж всего лишь пытается направить в нужную сторону короля Генриха III и не всегда удачно. И неунывающий гасконец и остроумный гасконец оба люди, отчасти вымышленные, но их влияние на историю в общем и целом не больше того реального влияния, которое оказывали на события исторические лица, подобные королеве Екатерине Медичи или кардиналу Ришелье. Иное дело кардинал Сильвестр или Рокэ Алва. В результате смерти первого случается государственная катастрофа, а со смертью второго должен погибнуть весь мир.

Что касается мифологического сакрального короля, прообразом которого для фэнтези, в частности, является король Артур, то здесь ситуация иная. В мифе фигура такого рода никогда не сводится сама к себе: она знаменует собою выбор Бога (или богов), является воплощением божественной справедливости и милости. Сакральный король – это избранный. Его важность заключается не в нем самом, а в действии высших сил, которые осуществляются через его посредство. Очень важно, что избрание осуществляется тайно, и никто не может опознать настоящего короля до времени. Юный Артур, являясь в романе Т. Мэлори на ры-

царский турнир, не привлекает к себе ничьего внимания. Более того: когда он единственный вытаскивает меч из-под наковальни, даже это действие, на которое больше никто не оказывается способен, не убеждает знать: «Многие лорды тут разгневались и говорили, что позор превеликий им и всему королевству, если будет ими править худородный юнец» [97, 20]. Основоположник фэнтези Дж. Р. Р. Толкиен еще более усилил «тайный» характер истинного короля: во «Властелине колец» Арагорна первоначально именуют бродягой Колобродом. Устами одного из персонажей автор так выражает главную мысль о настоящем избранном: «В истинном золоте блеска нет» [60, 338].

Однако камшевский сверхчеловек, который генетически происходит из второсортного любовного романа, сохраняет все типические черты героя-любовника, который обязан привлекать к себе женское и читательское внимание ярким блеском. Он самый красивый мужчина, причем на всякий вкус (сверхженщин в цикле нет), он лучший во всяком деле, каким только ни займется, он способен выносить заключение и пытки без всякого ущерба для своей внешности, он всегда прав даже когда не прав, то есть, иначе говоря, он сияет и переливается как только что отштампованная новогодняя игрушка. Только идиот не поймет, что это и есть сакральным король! Мысль Достоевского о самозванце глубоко чужда Камше, для нее блестящее и есть подлинное.

Сакральность сверхчеловека для Камши не заключается в благословении Бога: боги Кэртианы давно покинули созданный им мир и более того: погибли. Сверхчеловек важен сам по себе. На нем «стоит» художественная вселенная и без него обязательно погибнет. Соответственно, единственная обязанность сверхчеловека – жить, а делать он в принципе может что угодно. В результате понятие добра в «Отблесках Этерны» оказывается привязанным к личности второсортного байронического героя-любовника: служить ему – добро, отречься от него или его действий – непрощаемый грех и преступление. А учитывая, что герой транслирует идеи автора, становится ясной общая идеологическая картина цикла: оправдывается политика вседозволенности, если она нацелена на территориально-географическое единство вымышленной страны. Как и роман-фельетон Э. Сю,

утверждавший незыблемость консервативных ценностей современного ему общества, серия-фельетон В. Камши основана на желании утвердить примитивно понимаемое национальное единство на основе еще более консервативных и крайне правых идей, на мечте о единственном спасителе отечества, слепая верность которому делает ненужным собственный нравственный выбор. Антигуманистический пафос цикла выражается и в том, что недовольные якобы «законной» властью именуются в книге бесноватыми, одержимыми скверной, а предельная примитивизация и гиперболизация – к тому, что «правильная» собака, служащая властям, совершает «благое дело», когда бросается и убивает мальчика, бросившего камнем в «хорошего» по авторской оценке героя.

Популярность первых книг цикла «Отблески Этерны» объясняется тем, что у современной аудитории наблюдается значительный спрос на историко-приключенческий роман. Однако читатель зачастую не обладает достаточной эрудицией, чтобы в полной мере понимать книги, авторы которых обладают профессиональной компетенцией историков. Так, например, превосходно написанное историческое фэнтези А. Валентинова «Небеса ликуют», вызвав одобрение у людей сведущих, не получило известности, аналогичной циклу Камши. Дело в том, что роман в полной мере понятен только гуманитарно образованному и начитанному человеку. Исторические реалии влияют на образ мышления людей, и поступки, скажем, средневековых героев уже не понятны нашим современникам. Нынешний читатель желает увидеть в вымышленных писательских мирах не историю (хотя и ее тоже), а людей, подобных ему самому, чья психология не представляет для него загадки. Соответственно, он становится падок на симулякры, ложные подобию: в псевдоисторическом фэнтези нет не только фактов истории, но и самого исторического сознания как такового. При этом читатель оказывается невольно травмирован негативным опытом писательницы и агрессивно навязываемой ему антигуманистической идеологией, отрицанием ценности человека вкупе с наивным гендерным восхищением якобы сверхчеловеком. Все это приводит к мысли о том, что приключенческое фэнтези, как и массовая литература в целом, дело очень серьезное и требует мастерского умения формировать читательскую

компетенцию, расширяя, а не сужая его кругозор, но оставаясь при этом ему понятным и более того – занятным. Максима детской и юношеско-подростковой литературы – поучать, развлекая – становится сегодня, в эпоху плюрализма, актуальной как никогда.

Глава 3. Рыцарский и плутовской роман как прототип современного героического фэнтези (на материале произведений М. Семеновой и А. Пехова)

3.1 странствующий герой в средневековом рыцарском романе и современном героическом фэнтези

Ближайшим предком современного героического фэнтези, несомненно, является средневековый рыцарский роман, а именно его позднейшая прозаическая версия. Особую роль в развитии последней, как известно, сыграло книгопечатание. С появлением типографского станка количество грамотных людей стало увеличиваться и, в свою очередь, стала увеличиваться аудитория, потребляющая авантурные романы. Они не только издавались и переиздавались, но и дописывались, причем случалось так, что вместе с подлинным авторским продолжением популярной книги выходило и подложное, написанное, как сейчас бы сказали, фикрайтером (такая судьба постигла и «Дон Кихота» Сервантеса). Именно рыцарский роман породил такое явление, как циклизация. Ярким примером является самый популярный в XVI веке роман – «Амадис Галльский». «Первоначально он издан в четырех книгах, — пишет Б. Грифцов, — другой автор прибавляет пятую, где рассказывается о сыне Амадиса, Эспландиане, затем выходит шестая, где новый автор рассказывает об его племяннике Флорисандо, затем седьмая — о Лисуарте, сыне Эспландиана, и т. д., до таких размеров, что, наконец, французский переводчик только в 24 томах соединит всю эту нескончаемую сеть авантур, озаглавив ее “Роман романов”. Точно так же потом появится другая цепь, идущая от “Пальмерина Оливского”» [139, 76]. Приключенческий ряд, как отмечал У. Эко, в идеале должен тянуться до бесконечности. «“Три мушкетера”, чьи приключения продолжаются в романе “Двадцать лет спустя” и завершаются в “Виконте де Бражелоне” (но затем повествователи-паразиты рассказывают нам о приключениях детей мушкетеров, о вражде между Д’Артаньяном и Сирано де Бержераком и т.д., и т.п.), — это пример повествовательного сюжета, который раскручивается, как

ленточный глист, и становится как будто тем более живучим, чем больше накапливает поворотов, столкновений, завязок и развязок» [200, 182].

Естественно, что такой тип построения сюжета требует особой пространственно-временной организации, как проницательно заметил в свое время М. Бахтин. Нормальное историческое или биографическое время не состоит и не может состоять из одних приключений и случайностей, поэтому действие приключенческого романа проходит в своего рода вневременном зиянии, остановленном мгновении, которое может быть растянуто как угодно долго. Средневековый рыцарский роман, использующий образы волшебства и магии, подвел под эту особенность сказочное обоснование. «Авантюрное время... раскрывает свою специфическую неограниченность, бесконечность... Кроме того, здесь, в особенности в рыцарском романе, появляется сказочное время (под влиянием востока). Это время характеризуется нарушением нормальных временных отношений: например, в одну ночь может производиться работа нескольких лет, или, напротив, годы протекают в одно мгновение (мотив заколдованного сна)» [126, Т. 3, С. 189].

В своей работе «Слово в романе» М. Бахтин писал, что средневековый рыцарский роман имеет важную особенность: несовпадение между материалом и языком, с одной стороны, и материалом и действительностью – с другой. Стихотворный роман, хронологически первый вид рыцарского эпоса, возник, в частности, как идеализация сословно-феодалных норм и правил поведения, как своего рода нравственный эталон для правящего класса. Высокая степень абстрактности и художественная задача авторов показать читателям образ «рыцаря без страха и упрека» создавала естественный разрыв с реальностью – разрыв, который будет мгновенно замечен и восполнен в будущем, при появлении пикарески. Пока же идеальные герои Кретьена де Труа и других поэтов живут и действуют в вымышленном, полусказочном мире. Это обуславливает особый язык стихотворного романа – язык во многом искусственный, проникнутый идеологией, не связанный с народной стихией, поскольку фабула рыцарского романа являлась обычно заимствованной, интернациональной. Как пишет М. Бахтин, «сознание творцов и слушателей... непрерывно имело дело с чужим словом и с чужим миром: античная

литература, раннехристианская легенда, бретонско-кельтские сказание (но не родной народный эпос)» [126, Т. 3, С. 131]. Положение усложнялось еще и тем, что, действуя под влиянием церковных догм, авторы пытались внести христианскую тему в языческие сюжеты, создавая эклектичную форму с чрезвычайно запутанными, иногда прямо противоречащими друг другу линиями. Так «поэт XIII века Роберт де Борон соединил сказания бретонского цикла, к тому времени уже объединившегося вокруг Артура и вокруг Круглого стола, с христианским пониманием Грааля. В таком соединении не было никакой внутренней обязательности, благодаря ему сказания приобретали единый стержень, но потеряли свободу, отныне нужно было пересмотреть все авантюры и перестроить характеры применительно к новой цели, появилась вынужденность: условность трактовки не справилась с противоречиями» [139, 61]. Например, характер Ланцелота никак не соответствовал образу целомудренного рыцаря, который требовался для поисков Грааля согласно христианскому пониманию героя, однако это не помешало авторам отправить Ланцелота в странствование на поиски кубка с кровью Христа.

Позднее, когда стихотворный рыцарский роман сменился прозаическим, степень его заимствованности и эклектичности возросла, поскольку средневековая авантурная проза рождается во многом благодаря переводу. Язык же перевода определяется главным образом важной идеологической задачей: «прозаический рыцарский роман противопоставляет себя “низкому”, “вульгарному” разноречию во всех областях жизни и выдвигает в противовес ему свое специфически идеализированное – “облагороженное” слово... При этом такое облагороженное слово, в отличие от поэтического, может заместить вульгарное слово в разговорах, письмах и других бытовых жанрах» [126, Т. 3, С. 139]. Таким образом, уже на языковом уровне, позиция прозаического рыцарского романа к действительности представляет собой «благородную позу» [126, Т. 3, С. 140], максимально статичную и очищенную от «низких» житейских ассоциаций.

Соответственно герой средневекового романа оказывается «выдернут» из реальности и полностью статичен. Мир, окружающий средневекового рыцаря, почти ничем не напоминает реальную действительность. Фактически все, с чем

встречается герой, является элементом мифа или сказки – не реальной вещью или существом, но чем-то инобытийным, чудесным или зловещим. Почти используется мотив волшебства: любовный напиток, персонаж-волшебник, сказочные великаны или драконы, заколдованные замки, леса и источники. Вся эта магия по своему существу является интернациональной, она вырастает из архаических мифов и общечеловеческих архетипов мышления. Язык, которым излагается такое содержание, тоже стилизован: он плодит новые сущности, намеренно и отчасти полемически отворачиваясь от сущностей реальных, исторических и биографических, сословных и политических, житейских и бытовых.

Средневековый мир вообще был ареной для воплощения сверхъестественного. Свойственное тогдашнему мировоззрению удвоение мира одновременно сопровождалось представлением о неразрывной связи между грешной землей и святыми небесами. Энергия и сила Творца пронизывала творение, превращая, по сути, каждую вещь в явление и символ божественной воли. Поэтому сознание людей фокусировалось не на привычном, а на необычном. «Средневековые умы привлекало совсем не то, что можно было наблюдать и подтвердить естественным законом, регулярно происходящим повторением, а как раз, наоборот, то, что было необычно, сверхъестественно или, уж во всяком случае, ненормально. Даже наука более охотно избирала своим предметом что-то исключительное, чудесное... Средневековые искусство и наука шли к человеку странным путем, изобиловавшим чудовищами» [161, 306]. Поэтому мир Средневековья – это мир узаконенных, ожидаемых и даже требуемых (в случае Божьего суда) чудес. Последние могли произойти в жизни любого человека, если Творец и святые признавали его достойным своего вмешательства. «Конечно, тот, кто сподобился подобных явлений – это герой» [161, 306]. Протагонист рыцарского романа утверждает свою особость и исключительность даже не тем, что проходит выпавшие ему на долю испытания, а тем, что они вообще ему предстоят. Именно они, высшие, сверхъестественные силы, и являются главными действующими лицами в романе. Им принадлежит инициатива, ведущая роль: это они бросают вызов герою, они вынуждают его на активные ответные действия.

Рыцаря из средневекового романа следовало бы назвать не авантюрным, а авентурным героем (и, соответственно, сам рыцарский роман романом авентурным). В силу своей статичности, он является не столько субъектом, сколько объектом действия. Несколько гиперболизируя ситуацию, можно сказать, что это действие «тащит» героя за собой, а не наоборот. Так, в одном из самых известных средневековых сюжетов, романе о Тристане и Изольде, триггером, спусковым крючком действия является не самостоятельная воля главных героев, а случайность: Тристан и Изольда по ошибке выпивают чудесный любовный напиток, который предназначался для короля Марка и его нареченной. Все остальные поступки невольных влюбленных отпределяются этой волшебным образом вызванной страстью и ревностью других персонажей. Аналогичную ситуацию мы видим в знаменитой легенде о короле Артуре и мече в камне, благодаря которому юного короля смогли узнать его будущие подданные. Молодой человек, приехавший на ристалище вместе с приемными родителями и названным братом, случайно достал меч из камня (не прилагая к этому особых усилий), поскольку хотел угодить брату, сэру Каю. В первом случае любовный напиток символизирует силу спонтанного чувства, которое так и остается непреодолимым и статичным; во втором меч в камне играет роль индикатора, выявляющего «благородство крови» — то есть базисный элемент реальности, в которую верил средневековый феодал. Сами по себе герои оказываются объектами приложения не зависящих от них сил, игрушками судьбы: их личные достоинства и недостатки никак не повлияют на общее направление действия. История Тристана и Изольды началась с того, что герои стали жертвами ошибки — и история закончится тем, что они погибнут, став жертвой ошибки. Молодой Артур должен стать королем — и он станет королем, сам не желая этого (по легенде юноша не знает, кто он). Как писал М. Бахтин в другом своем исследовании, «Формы времени и хронотопа в романе», «моменты авантюрного времени лежат в точках разрыва нормального хода событий... в точках, где этот ряд прерывается и дает место для вторжения нечеловеческих сил — судьбы, богов, злодеев. Именно этим силам, а не героям, принадлежит вся инициатива в авантюрном времени. Сами герои в авантюрном времени, конечно,

действуют – они убегают, защищаются, сражаются, спасаются, – но они действуют, так сказать, как физические люди, инициатива принадлежит не им; даже любовь неожиданно посылается на них всемогущим Эротом С людьми в это время ни все только случается» [126, Т. 3, С. 351].

Так, в средневековых романах цикла Круглого стола сам король Артур – довольно блеклый и далеко не безупречный персонаж. Многие его рыцари затмевают его (тот же Ланцелот, например), но для авантурного романа это не существенно. Б. Грифцов, проводя различие между современным и средневековым пониманием приключения тонко отмечает: «Роман приключений, именуемый авантюрным, строится на энергическом характере. Роман авантурный — на неожиданности происшествий» [139, 71]. Именно действие, случайность, судьба или фатум выступают на первый план в рыцарском эпосе, тогда как начиная с Д. Дефо на первый план выступает сам человек.

«Первоначально слово “авентура” значило “странное происшествие”, “причинно не объяснимое событие”, нечто чудесное, внезапное, немотивированное» [139, 71], — пишет Б. Грифцов. Как было отмечено, для средневекового сознания наличие сверхъестественного в реальности не вызывало сомнения: средневековый человек постоянно ждал чуда и удивлялся не ему, а, скорее, его отсутствию. Рыцарский роман делал явственной эту интенцию сознания, удовлетворял читательскому ожиданию и моделировал мир не таким, каким он был, а таким, каким ему «полагалось» быть. В некотором смысле этот условный мир был гораздо более настоящим, потому что его законы проявлялись эксплицитно: сверхъестественные силы действовали в нем открыто, не тая своей природы. Именно они и выступали на первый план повествования и для автора, и для его аудитории. Возможно, поэтому главными определяющими действия становились не временные, а пространственные координаты, благодаря которым можно было развернуто показать чудеса, наполняющие художественный универсум. Средневековый рыцарь отправлялся в странствие – или в поисках Святого Грааля, или по просьбе прекрасной леди, угодившей в руки злого волшебника и томящейся в каком-нибудь заколдованном замке, или по поручению короля, или чтобы сразить некое чудови-

ще, которое завелось в далеких краях, жители которых обратились к герою за помощью. Сюжет рыцарского романа разворачивается, как правило, по дороге, во время путешествия, и заключается в том, удастся ли герою успешно преодолеть все препятствия на своем пути. Это своего рода квест, имеющий географическую, но не временную протяженность. Пространство, через которое проезжает странствующий рыцарь, битком забито чудесами и экзотикой, причем последняя воспринимается как нечто совершенно естественное. Необычным контрастом этой сказочной географии послужили бы реальные ориентиры – именно этот контраст с успехом использовал Сервантес в своем «Дон-Кихоте».

Типичный прозаический рыцарский роман, если описать его в терминологии М. Бахтина, – это роман странствования, простейшая романная разновидность. Возник он еще в античности (греческий роман, произведения Апулея и Петрония) и его композиция практически без изменений перекочевала в средневековье. Как известно, М. Бахтин, строя свою типологию, принимал в качестве главного принципа классификации образ главного героя. «Человек – формально-содержательный ценностный центр художественного видения, — писал Бахтин в работе «Автор и герой в эстетической деятельности». — ...именно вследствие интимной близости определенного героя к самому принципу художественного видения... анализ следует начинать всегда с героя, а не с темы, в противном случае мы легко можем потерять принцип инкарнации темы через потенциального героя-человека, т. е. потерять сам центр художественного видения» [126, Т. 1, С. 87].

Герой романа странствования – статичный, неизменяющийся объект приложения внешних сил и обстоятельств, говоря более общо, судьбы. Это «движущаяся в пространстве постоянная и в сущности нейтральная величина, переживающая ряд приключений-авантюр» [126, Т. 3, С. 184], — отмечает Бахтин в работе «Роман воспитания и его значение в истории реализма». Главный герой не принадлежит ни к какому классу, сословию или профессии, поскольку странствующий рыцарь всегда стоит особняком – это не феодал со своим поместьем и дворовыми людьми, но и не наемный воин короля или какого-либо знатного вельможи.

Его национальная принадлежность так же абсолютно несущественна: она может быть даже вымышленной, так как идеальные свойства характера, ему приписываемые, не зависят от страны его происхождения (так султана Саладина его противники-христиане считали подлинным рыцарем за соответствие его поведения рыцарскому кодексу). Странствующий рыцарь, механически двигаясь в пространстве, захваченном сверхъестественными силами, не меняет его и не меняется сам: он может только выиграть или проиграть ту или иную схватку. Это «изолированный индивид... не приносящий с собой и не устанавливающий во время действия романа никаких существенных социальных связей, движущийся по раздробленному миру контрастов, курьезов, неожиданностей, нелепостей» [126, Т. 3, С. 185-6].

В этом типе романа статичный герой задает и практически застывшее время. Поскольку сам герой не способен к развитию и изменению, мир, его окружающий, так же хронологически стоит. Бахтин отмечает, что, если географическое пространство такого романа распадается на простую цепочку из отдельных вещей, картин и событий, то время так же механически составлено из «смежности ближайших моментов – мгновений, часов, дней» [126, Т. 3, С. 185]. При этом реальное количество времени, которое пришлось бы затратить на ту или иную авантюру в действительности, не совпадает с тем временным отрезком, в который ее «втиснул» автор. Время, как и пространство, сказочно преобразуется: событие, на которое в реальности ушли бы дни, а то и годы, может произойти за одну ночь. Вообще, ночь для романов странствования – это особое время, в которое законы сверхъестественного действуют наиболее открыто и явно.

Что касается действия, то в романе странствования оно обычно перегружено. Это следствие того, что сюжет не развивается органически, а представляет собой, как правило, множество механически соединенных и чередующихся авантур и линий. Так как герой не задает в романах этого типа функцию естественного хронологического развития, то многие события происходят «вдруг» и «внезапно», причем не только для самого героя, но и для читателя. Принцип случайности здесь возведен в абсолют. Стержнем романа становится, как правило, какой-либо

внутренний мотив, но он никогда не оказывается развит до логического конца, поскольку перебивается множеством дополнительных внешних эпизодов, которые создают в целом чрезвычайно пеструю и отчасти хаотическую картину. «И теперь встречаются романы, построенные на принципе немотивированных событий, где характер не играет никакой роли, — писал Б. Грифцов в своей «Теории романа». — ...В романах Круглого стола внутренняя тема сбивчива, вернее несколько внутренних тем, перебивая друг друга, обрываясь, никогда не обнаруживаясь во всей своей силе, создают пеструю основу; действие не сосредоточено, а разбито на разной силы группы, всегда остается еще возможность романа не только гораздо более просторного, но и более интенсивного. Читатель не в меньшей степени, чем герой, находится во власти неожиданностей, ведь как ни была бы сама по себе фантастична тема, она может быть развита последовательно и исчерпывающе, фантастический роман может быть прямолинеен и композиционно прост, но романы средневековые авантурны вдвойне — и предметно, и композиционно: неожиданно изображаемое, неожиданно, непоследовательно и его расположение» [139, 72].

Нетрудно заметить: основные черты романа странствования, отмеченные выше, практически без изменения перекочевали в современное героическое фэнтези. Значительная часть успешных отечественных фэнтезийных романов построена по принципам прозаического средневекового эпоса, причем современные авторы, разумеется, даже не представляли, что, создавая «новомодную» книжку, они используют древние, архаические приемы повествования. В данном случае более, чем уместно, говорить о памяти жанра, который, несмотря на множество прошедших столетий, воскресает в прежней чистоте формы прямо у нас на глазах.

Так, знаменитый цикл «славянского» фэнтези о Волкодаве, созданный М. Семеновой, по сути своей, является ни чем иным, как «слегка переодетым» в национальные одежды рыцарским романом странствования. Эта генетическая преемственность, кстати, обнаруживает, что к так называемому «национальному колориту» в фэнтези стоит относиться так же, как к рыцарской «экзотике». В действительности, колорит не играет в фэнтези никакой особой роли, кроме прежней,

характерной для этой разновидности вообще, декоративной роли. Сказочность географии рыцарского (а ранее – и греческого) романа восполнялась ее условностью, избыточной красочностью и подчеркнутой необычностью. Ту же роль играет «славянство» (или любое другое национальное своеобразие) в фэнтези. Прежде всего, оно не реально. Настоящая жизнь исторических славян, разумеется, протекала не так, как описывается в фэнтези. Любопытно, что для русского читателя, худо-бедно изучавшего в школе историю предков, «славянство» в фэнтези оказалось чем-то более чуждым и, соответственно, более любопытным и интригующим, чем условный «скандинавский» колорит трилогии Толкиена. Здесь опять сказалась «память жанра»: для него условный западноевропейский колорит является родным и поэтому воспринимается как таковой читателем. Любые другие национальные мотивы окажутся большей экзотикой, даже если автор и читатель фэнтези являются представителями той нации, мотивы которой были использованы.

Структура романа странствования также показывает, что он возникает в отрыве от конкретной национальной культуры, жизни и языка. И действительно, как подробно обсуждалось в I главе, жанр фэнтези является для отечественной культуры чистым заимствованием (а для английской – возвратом к архаическим и тоже отчасти заимствованным формам). Отсюда происходит и определенная «искусственность» фэнтези, ее игровой, «понарошечный» характер: читателю, даже энтузиасту, очевидно, что фабула и язык книги достаточно далеки от реальных жизненных обстоятельств и представляют собой развлечение – эскапизм в чистом виде.

Для цикла М. Семеновой, впрочем, существенной является одна оговорка: современное «славянское» фэнтези не знает «чудесного» средневекового мира, наполненного до краев силой «искушенного, но не злонамеренного» Творца. В этом смысле современное мироощущение автора «Волкодава» оказалось гораздо ближе к античному, древнегреческому. В мире языческих богов и героев всесильной является слепая судьба, лишенный всяких личностных характеристик фатум. Он не знает ни милосердия, ни сочувствия, ни сострадания; к нему нельзя обра-

таться с молитвой, потому что он глух и не внимлет человеку. Личные достоинства рыцаря угодны Богу, если они соответствуют христианскому идеалу; но для фатума нет ни достоинств, ни недостатков. Он не оценивает человека, не награждает его и не карает. Все, что сам герой может воспринять как наказание или как спасение, для фаталистического миропонимания есть ни что иное, как чистая случайность. В романе М. Семеновой Волкодав именно так и оценивает все перепетии собственного существования. «Это мне за то, что я убил Людоеда ночью», — думает герой, столкнувшись с трудностями. — «...Да, но тогда я не сжёг бы его замок и уж точно не вытащил бы ни Тилорна, ни Ниилит...». Уезжая из Галирада, Волкодав мысленно прощается со своими друзьями так: «Если бы я убил Людоеда днём, я никогда не встретил бы этих людей. ...Но я пришёл ночью, и вот она, моя семья, — стоит на холме. Моя семья. Которую Хозяйка Судеб снова у меня отнимает». Случайная встреча, никак не связанная с планами героя, и случайное же расставание, самым героем не инициированное, — это эпизоды вмешательства в жизнь фатума, который Волкодав именует Хозяйкой Судеб.

Сопоставим фэнтезийный цикл М. Семеновой и рыцарский роман странствования на уровне их структуры. В работе «Формы времени и хронотопа в романе» М. М. Бахтин подробно исследовал исторически первый тип последнего — греческий роман. Уже тогда были заложены характерные особенности пространственно-временной организации повествования, сходные с современными фэнтезийными модификациями. Для греческого романа характерно особое время, которое отличается от реального: оно сжато, движется быстрее, почти не меняя героев; разбито на ряд коротких отрезков (авантюры), поэтому множество событий происходит «вдруг», «внезапно», то есть случайно с точки зрения персонажа. Это позволяет автору делать резкие повороты сюжета, внезапные изменения, множить препятствия, которые мешают героям выполнить свою задачу: «...все действие греческого романа, все наполняющие его события и приключения не входят ни в исторический, ни в бытовой, ни в биографический, ни в элементарно биологически-возрастной временные ряды. Они лежат вне этих рядов и вне присущих этим рядам закономерностей и человеческих измерителей» [126, Т. 3, С. 348]. Подоб-

ное же действие присутствует в романе М. Семеновой «Волкодав» главный герой постоянно живет по воле случая: в самом начале книги, готовясь к гибели в горящем замке Людоеда, он встречается в его комнате молодую рабыню (Ниилит) и, желая спасти ее, и сам остается в живых. Случай кардинальным образом меняет судьбу героя при полном нежелании самого Волкодава ее менять. Это первый признак авантюрного и аVENTурного романа; его герой всегда человек случая.

Помимо особой временной организации М. М. Бахтин также выделил мотив чужого пространства, в котором развивается сюжет. Странствующий рыцарь выезжает совершать подвиги в широкий мир, полный сверхъестественных сил, однако для средневекового сознания чудесный мир – родная стихия. Для романа греческого, напротив, мир противостоит герою как суждая сила. В романе М. Семеновой, идеология которого пронизана почти античным фатализмом, все приключения главного героя тоже происходят в чужом пространстве: сюжет завязывается после того, как враги уничтожают род Серых Псов и сжигают их деревню, а главный герой, последний представитель этого рода, оказывается на каторге. Мотив чужого пространства дополняется еще и тем, что Волкодав не успел пройти обряд инициации и получить собственное имя (Волкодав – это всего лишь прозвище), а согласно верованиям веннов сакральное имя определяет цель и жизненный путь человека. Таким образом, главный герой цикла М. Семеновой оказывается выброшен из «родного» пространства еще задолго до начала действия первого романа. Это тоже весьма характерная черта. «Герой греческих романов, — пишет Бахтин, — стремился восстановить закономерность, снова соединить разорванные звенья нормального хода жизни, вырваться из игры случая и вернуться к обычной, нормальной жизни... он переживал авантюры как ниспосланные на него бедствия, но он не был авантюристом, не искал их сам» [126, Т. 3, С. 405]. Именно таков герой цикла М. Семеновой. Волкодав движется по чужому для него миру, ведомый волей случая без определенной цели, кроме общей установки на восстановление справедливости. Герой сам по себе безынициативен, а сам подчеркивает это. «Почему ты пришёл в Галирад, Волкодав?» — спрашивает у него кнесинка Елень, и он честно отвечает: «Мне было всё равно, госпожа».

Поскольку «Волкодав» представляет собой наиболее чистый пример фэнтезийного романа странствования, не приходится удивляться, что на уровне фабулы он построен с использованием хронотопа дороги. Подобного рода хронотоп подразумевает простейшую и самую экономную композицию: приключения просто нанизываются друг на друга по мере продвижения героя из пункта А в пункт Б, причём не меняя персонажей психологически. Популярность хронотопа дороги определяет цикличность и рыцарских, и фэнтезийных романов: фактически речь идёт о бесконечном ряде приключений или целой серии книг, причём очередное продолжение может быть написано совсем другим автором.

Путь Волкодава начинается случайно: оставшийся один после уничтожения своего племени, он полагал целью своей жизни месть. Однако при совершении возмездия в судьбу героя вмешивается вездесущий случай, и на его руках оказываются два незащищенных существа, которым требуется помощь – Ниилит и Тилорн. Герой, который изначально отвечает высоким нравственным стандартам настоящего рыцаря, вынужден спасти невольных заложников своей мести и в результате остается в живых. С этого момента начинается его путь в никуда: Волкодав хотел бы вернуться домой, но это невозможно, так как его племя безвозвратно уничтожено. Таким образом, путь персонажа, созданного М. Семеновой, практически определяется теми же мотивами, что и путь рыцарей Круглого Стола или Амадиса Галльского с его многочисленными потомками и последователями: Волкодав призван спасать тех, кто нуждается в помощи, совершать различные подвиги, преодолевать разнообразные препятствия, географически перемещаясь по чужому для него экзотическому миру и не меняясь при этом психологически. Однако, в отличие от странствующего рыцаря, которому случается пускаться в путь по собственной воле, Волкодав движется исключительно по воле других персонажей, безропотно подчиняясь судьбе. Так, по просьбе кнесинки Елень герой становится ее охранником и сопровождает ее на опасном пути к жениху.

Собственно, все содержание первого романа цикла состоит из вынужденного путешествия Волкодава: сначала к дому Людоеда, потом в Галирад, где герой попадает на службу к кнесинке и, наконец, к жениху кнесинки Винитару. При

этом каждую новую цель выбирает не сам герой: за него «выбирают» обстоятельства. Сначала Волкодав вынужден помогать своим новым друзьям, потом он подчиняется желанию Елени. Каждое из выпадающих на долю Волкодава приключений должны открыть читателю какую-либо грань его характера: смелость, скромность, великодушие, веротерпимость, способность радоваться за других больше, чем за себя, сочувствие к слабым, презрение к жестоким людям, привыкшим к безнаказанности, ненависть к предателям. Однако ни одна из этих черт характера не формируются у героя непосредственно в процессе романного действия; все они наличествуют уже до его начала и всякое новое приключение должно только обнаружить перед читателем достоинства главного героя. Нельзя также сказать, что мир испытывает Волкодава: его испытания давно и успешно пройдены, так что теперь его достоинства находятся вне всякого сомнения. Проще говоря, характер героя изначально задан и полностью статичен. В этом смысле Волкодав, хотя он имеет мозолистые руки, выполняет «мужичью» работу (например, колет дрова для хозяйки постоянного двора) и не обладает «куртуазными» манерами, тем не менее, является настоящим рыцарем без страха и упрека. Исходная ситуация книги – племя Серых Псов, к которым принадлежал Волкодав, уничтожено – вдобавок делает героя человеком без рода и племени. Его социальный статус в действительности не определен: он бывший пленник, каторжник, и в то же время воин и работник. В сущности, это не живой персонаж, а определенная функция сюжета: «истинно благородный человек». Благодаря его наличию, читатель может, как по линейке, выверить степень порядочности остальных героев, характеры которых тоже заданы изначально.

Пожалуй, главным отличием современного фэнтезийного романа от его предка является отношение к сверхъестественному. То, что для средневекового читателя до определенной степени было возможной вероятностью для современного читателя может являться только допущением, условностью, фантастическим приемом. Поэтому нынешним авторам приходится чаще обращаться к концепту случайности, чем к фигурам богов или сверхъестественных злодеев. Для современного читателя фэнтезийный роман странствования является чем-то вроде кве-

ста. Квест – это термин, обозначающий компьютерную или ролевую игру-приключение, во время которого участнику или участникам нужно пройти череду препятствий и/или решить ряд головоломок. Сходство компьютерных «бродилок» с романом странствования привело, в частности, к тому, что значительная часть сюжетов и даже графика компьютерных игр используется авторами фэнтези в качестве фабулы для собственных романов и «картинки», то есть зрительного описания художественного пространства (в частности, сказанное относится к фэнтезийному роману А. Пехова «Вьюга теней», который завершает цикл «Хроники Сиалы»). Впрочем, фольклорные мотивы в фэнтези сохраняются почти без изменения, в частности, поверья о духах, душах умерших и всевозможной нечисти.

Что касается фантастических элементов, то роман М. Семеновой наглядно показывает, что фантастический жанр плохо сочетается с романом странствования. Писательница первоначально ввела в свою книгу фантастическую линию, связанную с образом Тилорна – ученого, попавшего в мир Волкодава с другой планеты. Однако эта линия так и не нашла ни достойного развития, ни достойного завершения: фактически, она оказалась лишней. Наличие инопланетного друга никак не влияет на Волкодава. Квест, географическое путешествие-приключение, которое совершает главный герой, абсолютно безразлично к своему материалу: например, Волкодав мог бы одинаково успешно биться с драконами и сражаться с межгалактическими силами, не меняя своего по сути средневекового характера. Поэтому пути главного героя и Тилорна расходятся: Волкодав продолжает двигаться по потенциально бесконечной цепи приключений, а инопланетный ученый оказывается посторонним, никак не влияющим ни на героя, ни на сюжет.

Действие романа М. Семеновой, как и действие любого рыцарского романа, построено как ряд эпизодов, «нанизанных» на единый хронотоп дороги. «дорога особенно выгодна для изображения события, управляемого случайностью», – отмечал Бахтин. «Здесь могут случайно встретиться те, кто нормально разъединен социальной иерархией и пространственной далью, здесь могут возникнуть любые контрасты, столкнуться и переплестись различные судьбы» [126, Т. 3, С. 490]. Мотив путешествия, поиска становится внутренним стержнем книги. Все события

и все действующие лица так или иначе вовлечены в одно и то же путешествие. В результате несколько сюжетных линий механически увязаны в одну. История самого Волкодава при этом может разворачиваться только в ретроспекции, поскольку герой сформировался в прошлом и его развитие закончено в прошлом. В настоящем у Волкодава нет другой цели, как спасать и защищать тех, кто в этом нуждается. Остальные герои – Тилорн с Ниилит, Эврих, кнесинка Елень, Лучезар и др. – имеют свою собственную историю, развивающуюся здесь и сейчас. Но, поскольку ни одна из них не находится в фокусе внимания, все они образуют ряд более или менее случайных событий, общим для которых является то, все эти персонажи так или иначе вступают в отношения с главным героем.

Роман странствования, как и большинство развлекательных романов, принадлежит к типам повествования с закрытой структурой. Открытая структура рассчитана на четко определенного читателя, чьи познания и способности позволяют правильно интерпретировать текст. Романы с открытой структурой как бы отвергают некомпетентного читателя, не позволяя ему войти в их художественный мир. В качестве примеров такого типа текстов можно привести произведения Дж. Джойса («Улисс», «Поминки по Финнегану»), Ф. Кафку («Процесс», «Превращение») и др.

Тексты с закрытой структурой характеризуются тем, что их читатель размыт и усреднен, «они исходят из представления о среднестатистическом адресате в заданном социальном контексте» [200, 19] и рассчитаны на коммерческий успех. Закрытой структурой обладают, например, комиксы о Супермене и романы Иэна Флеминга о Джеймсе Бонде.

Современное фэнтези также рассчитано на массового читателя, коммерческий успех и имеют основную функцию – развлекательную. Они понятны людям разных возрастов и не требуют каких-либо специальных знаний, что подтверждается большой их популярностью в молодежной среде (часто произведения фэнтези формируют молодежную субкультуру, ее участники мастерят оружие и доспехи и устраивают сражения), и поэтому относятся к текстам с закрытой структурой.

Однако важным познавательно-развлекательным элементом этой закрытой структуры является так называемая «развилка вероятности» (или инференциальные прогулки по терминологии Эко). Инференциальные прогулки вкладки – это поиск ответа на неразрешенную, конфликтную ситуацию в других компетенциях, то есть знаниях. Этот поиск является частью мыслительных операций, которые непрерывно совершает мозг читателя по ходу чтения. Практически каждое новое прочитанное предложение ставит перед читателем вопросы, которые требуют обращения к экстенциональному (внешнему) опыту. В результате, читатель вынужден «держат» в голове ряд гипотез о дальнейшем развитии повествования, одна из которых должна подтвердиться, а остальные будут опровергнуты. Постоянный поиск и ожидание подтверждения увлекает читателя и возбуждает интерес к повествованию. Особенный «накал» повествования достигается, когда инференциальные прогулки затрагивают базовые ценности, например, жизнь главных героев. Так в «Волкодаве» М. Семеновой, в эпизоде сражения Волкодава с разбойниками, нападшими на обоз, который он охранял, автор специально закладывает в развилку вероятности возможную гибель Тилорна следующими фразами: «Волкодав прыгнул с телеги, перелетев через скорчившегося Тилорна...», «На мече была кровь. Чью голову он успел разрубить? Тилорна?», «Если головорез что-нибудь сделал с Тилорном... я его выслежу. И выпущу ему кишки» – и только после окончания боя выясняется: «Тилорн был не только жив, но даже... ухитрился сесть на телеге». Кроме того, жизнь Ниилит тоже подвергается угрозе, обещая тем самым целый ряд радикальных вариантов развития сюжета. Неопределенность судьбы Тилорна и Ниилит приковывает внимание читателя к тексту.

3.2 Герой-плут в плутовском романе и современном «воровском» героическом фэнтези

Вторая историческая разновидность приключенческого романа – плутовской роман или пикареска – стала моделью для всех последующих «плутовских» авантюр в литературе XIX-XX вв. Возможно, одной из главных особенностей пи-

карески является тотальная *инверсия*, выворачивание мира наизнанку. Возникнув как своего рода пародия на рыцарский роман, его антитеза и отрицание, пикареска создала новый художественный мир, новый отрицающий пафос и нового героя, а точнее, антигероя. На месте идеализированного рыцаря оказался ловкий пройдоха, уверенный в том, что окружающая его действительность обратно-зеркальна по отношению к чудесному универсуму рыцарского подвига. «На смену герою, наделенному добродетелями, выступил человек недостатков и пороков — “антигерой”; рыцарские приключения заменялись рядом злоключений и проделок сомнительного свойства; место подвигов заняли махинации; мир дегероизировался, снимался с ходулей, превращался в повседневную жизнь неидеализированного, грешного человечества» [172, 16].

Плутовской роман, как отмечают исследователи, зародился как отрицание рыцарского пафоса. Если облагороженное слово в героической традиции стояло в неподвижной «благородной позе» по отношению к слову обыденному, житейскому, то новый язык пикарески ставил своей задачей показать лживость такой стилизованной «позы». Всякий пафос лжив, словно говорит он. Даже истина, поданная патетически, превращается в обман. Поэтому «накопившейся в языке всех высоких, официальных, канонизированных жанров... патетической лжи противопоставляется не патетическая же и прямая правда, а веселый и умный обман, как оправданная ложь лжецам» [126, Т. 3, С. 157]. Плутовской роман представляет собой в своем истоке полную инверсию, иносказание, остранение прежнего художественного видения.

Понять законы действия плутовского романа можно только в сопоставлении с рыцарским, принципы строения которого пикареска остраивает. Значительная часть рыцарского эпоса относится, по классификации М. Бахтина, к романам испытания. В этой разновидности основное внимание сосредотачивается не на собственно авантюрах – странных событиях и приключениях, которые проходят с героем, а на самом герое. «Мир в этом романе, – поясняет Бахтин, – арена борьбы и испытаний героя; события, приключения – пробный камень для героя» [126, Т. 3, С. 186]. Греческий любовный роман – хронологически первый пример такого ис-

пытания. В нем испытывается любовь главных действующих лиц, в которой, однако, с самого начала и до самого конца не возникает никаких сомнений. Более сложной является авантюрно-бытовая разновидность романа испытания, также возникшая в античности. Это «Золотой осел» Апулея и «Сатирикон» Петрония. Здесь, в этих произведениях, жизнь героя во многом определяется происходящими с ним приключениями. Разумеется, это не биография; даются только поворотные пункты, определяющие точки изменения в образе героя. Так, «в основном сюжете Апулей дает три образа Люция: Люций до превращения в осла, Люций-осел, Люций – мистериально очищенный и обновленный» [126, Т. 3, С. 371]. Собственно развития человека здесь нет; но здесь присутствует *метаморфоза*, преобразование человека под действием внешних обстоятельств³¹.

Таким образом, в романе испытания ряд приключений происходит не просто вследствие случайности, а вследствие той или иной ошибки или провинности протагониста. Люций, как известно, был наказан за свое любопытство – чувство, которое толкнуло его попросить у служанки колдуньи коробочку с волшебной мазью, а злоключения Энколпия, Аскилта и Гитона из сатиры Петрония объясняются их провинностью перед богом Приапом. «Таким образом, первое звено авантюрного ряда определяется не случаем, а самим героем и его характером» [126, Т. 3, С. 373]. Искупление первоначальной провинности означает преобразование человека, его единственное и окончательное изменение.

Пикареска, появившись в XVI-XVII вв. в Испании, использовала общую схему романа испытания, вывернув наизнанку его суть. Здесь мы опять встречаемся с разрывом между материалом и формой, в которой воплощено содержание. «Герой плутовского романа противопоставлен герою романа испытания... он не выдерживает, в сущности, ни одного испытания и соблазна, он ничему не верен, всему изменяет, – но тем самым он верен себе, своей антипатетической, скептической установке» [126, Т. 3, С. 164], – замечает М. Бахтин в работе «Слово в романе». Еще точнее было бы сказать так: герой-плут проходит испытания с обрат-

³¹ М. Бахтин подчеркивает, что по тому же принципу «испытание—преобразование» построены и раннехристианские жития святых (однако, в отличие от прародителей пикарески, жития исполнены пафоса).

ным результатом: там где рыцарь выходит победителем над враждебными ему силами и обстоятельствами, плут приспосабливается к ним, принимает их такими, какие они есть, и мимикрирует под них. Его способ существования не борьба, а слияние с окружающей его средой, в которой место чудес занимает самая разнообразная ложь. Плут – это мастер в искусстве лжи; он распознает ее везде, он тотально недоверчив, он виртуозно пользуется ложью и обманом и знает, что именно во лжи заключается секрет мира.

Фигура плута имеет огромное значение в литературе. Плут – это свидетель жизни, прохожий, сторонний наблюдатель, не имеющий в ней собственного законного, статичного места. «Исходной ситуацией любого плутовского романа является выпадение героя из феодальной ячейки, в которой он родился, превращение его в бродягу. Причины различны и подчас случайны: ранняя смерть родителей героя, его врожденная страсть к приключениям и т. д.» [154, 140], – указывает В. Кожин. В результате плут как бы выносится за рамки обычного упорядоченного бытия. Плут, шут и дурак, подчеркивает М. Бахтин, то фигуры иносказания. «Самое бытие этих фигур имеет не прямое, а переносное значение: ...их нельзя понимать буквально, они не есть то, чем они являются; ...их бытие является отражением какого-то другого бытия, притом не прямым отражением. Это — лицедеи жизни, их бытие совпадает с их ролью, и вне этой роли они вообще не существуют. Им присуща своеобразная особенность и право — быть чужими в этом мире» [126, Т. 3, С. 412].

Плут, бродяжничающий по внешне родному и знакомому, но внутренне чужому ему миру, который выбросил его на обочину жизни, принимает позу трезвого наблюдателя и приспособленца. Проходя практически через все социальные слои, хватаясь за множество видов деятельности, плут остается не причастен никакому сословию и никакой профессии. Полностью погруженный в сферу быта, частной жизни разнообразных персонажей, с которыми его сводит судьба, сам он пребывает вне этой бытовой сферы. В этом смысле плут наследует положение апулеевского Люция-осла: тот в обличье бессловесной скотины вынужден работать и наблюдать жизнь своих разнообразных хозяев; но Люций-человек, спря-

танный в личине животного, оказывается исключен из быта людей, за которыми наблюдает. Люций-осел – это идеальный вуайерист, прямой предшественник Хромого беса, способного снимать крыши с домов. «Для... подглядывания и подслушивания приватной жизни положение Люция-осла исключительно благоприятное. Поэтому положение это было закреплено традицией и в разнообразных вариациях... От ослиной метаморфозы сохраняется именно специфическая постановка героя как “третьего” по отношению к частной бытовой жизни, позволяющая ему подсматривание и подслушивание. Такова постановка плута и авантюриста, которые внутренне не причастны к бытовой жизни, не имеют в ней определенного закрепленного места и которые в то же время проходят через эту жизнь и принуждены изучать ее механику, все ее тайные пружины. Но такова в особенности постановка слуги, сменяющего различных хозяев... Слуга — свидетель частной жизни по преимуществу... Поэтому слуга сменил собою осла... Положение слуги широко использует плутовской роман от “Ласарильо” и до “Жиль Блаза”» [126, Т. 3, С. 380].

Итак, плут – это активный наблюдатель жизни, не имеющий никакого желания вступать с ней в борьбу, но стремящийся устроиться в ней с максимальным комфортом. При этом плут отнюдь не желает терять свою невольно полученную свободу от структуры общества. Как справедливо отмечает В. Кожин, он «ощущает себя не только выброшенным, но и *свободным*... Его борьба за существование – не только тяжкая необходимость, но и реализация свободы; вот почему эта борьба не только подавляет и уродует Ласарильо, Франсиона, Симплициссимуса, но и обогащает их, развивает в них человеческие свойства» [154, 150]. Освободившись от пафоса высоких жанров, требовательной христианской святости и недостижимых рыцарских идеалов, плут обретает «пафос свободной игры с жизнью» [154, 152], оптимизм принятия действительности такой, какая она есть. Плут – это лицедей, играющий с жизнью; для него сама игра, ловкий обман, со вкусом провернутая проделка порой важнее результата – удовлетворения собственной корысти.

Плут – это вынужденный авантюрист, приключения которого начинаются не по его вине. Изначально это обычно наивный юноша, простак, которого опыт и окружающие его люди учат «правде жизни». В отличие от рыцаря, которого он пародирует, будущий плут совершенно пассивен. Он не обладает изначально набором высоких нравственных качеств; все его пороки оказываются благоприобретенными под влиянием окружающей среды. Плут – настоящий хамелеон, принимающий окраску того общества, в котором он вращается. «Пикаро — это бездомный бродяга, рыцарь удачи, ни перед чем не останавливающийся; но он стал таким из-за бесчеловечных законов, царящих в обществе» [173, Стб. 806—809], — отмечает А. Д. Михайлов в энциклопедической статье о плутовском романе. Аморальность плута объясняется общей аморальностью общества; герой никоим образом не противопоставляет себя последнему и не собирается ничего в нем менять. В некоторых случаях (например, в «Жиль Блазе») протагонист в итоге раскаивается в своих плутнях и решает стать на путь исправления, но уже за рамками самого романа; в других случаях (например, в «Жизни Джека Уилтона» Томаса Нэша) главный герой является не столько плутом, сколько авантюристом. «Значительно большее место по сравнению с испанскими писателями английский романист уделяет приключению, как таковому, не стремясь извлечь из каждого житейского столкновения моментальный урок и моральную заповедь. ...Он гораздо больше тяготеет к “авантюрному” повествованию, к поведению личности “в чрезвычайных обстоятельствах”» [189, 20].

Плут, становясь плутом и осознавая происходящие в нем изменения, тем не менее, не может быть однозначно оценен как положительный или отрицательный персонаж. Обычно герой оправдывает себя тем, что «такова жизнь» и обличает пороки общества, поскольку они объясняют его собственную безнравственность. Однако, эти оправдания и обличения, в сущности, не важны для героя. Он, наблюдатель чужой жизни и хамелеон, ставит себя по ту сторону всякого добра и зла. «Кто такой “плут” — Ласарильо, Жиль Бдаз и др.? — спрашивает М. Бахтин. — Преступник или честный человек, злой или добрый, трус или смелый? Можно ли говорить о заслугах, преступлениях, подвигах, создающих и определяющих его

облик? Он стоит вне защиты и обвинения, вне прославления или разоблачения, он не знает ни покаяния, ни самооправдания, он не соотнесен ни с какою нормою... Человек здесь как бы освобожден из всех пут этих условных единств, не определяясь и не завершаясь в них, он издевается здесь над ними» [126, Т. 3, С. 163].

В образе плута распадается связь, определяющая единство героя в рыцарском романе, – связь между человеком и его поступком. Если образ рыцаря определяется интернациональной нормой, кодексом чести, следование которому является необходимым условием, то для плута нет ни кодексов, ни норм. Он – амбивалетная фигура, всему придающая свою двойственность. Патетический рыцарь возле плута становится смешным, святой – нелепым, нищий – пройдохой, купец – разбойником с большой дороги, аристократ – ничтожеством. Плут как бы обнажает корыстную и низменную суть каждого, превращая социальное положение в роль, исполняемую фиглярном, в бутафорскую маску. Плут – игровая фигура, переводящая окружающую его реальность в другой регистр; бытие, то с тех пор казавшееся устойчивым и неизменным, превращается в нечто инаковое, остранинное и высмеянное. В этом остранинии и состоит главное содержание всех плутовских авантур. Поэтому «плутовство никак не сводится к средству голой наживы: сама цель — добыча денег — подчас исчезает за озорным и полным выдумки поступком и авантурным духом героя, который едва ли не в большей степени рад дерзкой проделке, ощущению бурной жизни, чем корыстному результату» [154, 152].

Плут, начиная с испанской пикарески, как правило, является не простым обманщиком, а изобретательным вором, поэтому плутовский роман дает начало роману «разбойничьему», «воровскому». При этом главного героя нельзя упрекнуть в безнравственном поведении, так как он, как и всякий плут, ставит себя вне этических категорий. Постепенно акцент все больше переносится на приключенческий аспект, на ловкость, с которой плут проворачивает свои дела, и протагонист все чаще и чаще оценивается автором положительно. Инверсия, как одна из основных черт пикарески XVI-XVII вв., сохранится и доводится до логического конца в плутовском романе позднейших времен. Так, например, знаменитые по-

хождения Арсена Люпена представляют собой инверсию детектива с положительным героем-сыщиком, верным рыцарем закона. Однако на месте гипотетического Шерлока Холмса стоит удачливый, ловкий грабитель, плутни которого восхищают читательскую аудиторию. Об этом джентльмене-воре уже нельзя сказать, что он хотя бы обличает окружающее его общество, как это происходит с Ласарильо; однако он также удачно приспосабливается под это общество, как и любой из его литературных предшественников. При этом общий очерк превращения Арсена Люпена в плута в целом совпадает с тем, как это происходило с пикаро XVI-XVII вв.: окружающая среда и аморальность окружающих воздействуют на протагониста, который принимает правила игры.

В современной фэнтези образ вора и плута также играет немалое значение. Он является центральным в трилогии А. Пехова «Хроники Сиалы». Это один из самых удачных и популярных у читателя образцов фэнтезийного романа, обычно именуемый трилогией о похождениях и приключениях вора Гаррета-тени. Вообще, А. Пехов в настоящий момент является наиболее издающимся автором фэнтези, а его произведения, как и сам автор, удостоены ряда престижных премий. Трилогия «Хроники Сиалы», кроме того, переведена на многие иностранные языки, в частности, на английский, французский, испанский, итальянский и некоторые другие [230].

«Хроники Сиалы» состоят из трех книг «Крадущийся в тени», «Джанга с тенями» и «Вьюга теней». Как читателю становится ясно из названий, ключевым для трилогии является понятие «тень», которое имеет несколько значений: тень как естественное укрытие для вора, «тень» как прозвище вора Гаррета и тень как первое порождение Хаоса, из которого происходит Сиала и любые другие миры. Таким образом, собственно фэнтезийная сторона трилогии определена образом тени, имеющим мифологическое наполнение. Один из персонажей так объясняет ее значение: «когда... боги были беззаботными детьми... во всей вселенной существовал только один мир. Сейчас его называют миром Хаоса. Он был Первым, Изначальным. В нем жили... наверное, люди... Однажды кто-то из них открыл секрет, что тени их мира – это живые создания, пускай они и немного другие. Те-

ни – это семена, прообразы другие вселенных. И если человек умеет ими управлять, то есть “способен танцевать” с ними, он может взять любую тень Хаоса и построить новый мир. Свой собственный» [50, 604].

Тень в трилогии Пехова символизирует творческую энергию, способность создавать нечто новое, уникальное. С другой стороны, способность творить миры носит игровой характер. Творение – это «танец с тенями». Создатели мира (в трилогии они называются Хозяевами) постоянно играют, как внутри созданных ими вселенных, так и между собою. Фэнтезийная интрига (которая частично проходит за рамками романов, поскольку сами Хозяева находятся за пределами своего творения) заключается в том, что два создателя разыгрывают между собою партию, ставкой в которой служат их миры. Как объясняет слуга Хозяина Сиалы, «жизнь слишком скучна для тех, кто творит миры. И они иногда играют в Игры» [50, 847]. «Тот, кто выиграет Игру, получит в качестве награды одну из теней Изначального мира. ...С ее помощью можно создать совершенно новый, идеальный мир. Такой, где будут учтены ошибки, допущенные в других вселенных» [50, 1121]. Подобное понимание «целей творения», разумеется, восходит к компьютерной игре. В таком их виде, как «глобальные стратегии» или «симуляторы Бога» игрок решает задачи, похожие на создание мира или цивилизации³² (управление виртуальным государством в одном случае и виртуальной расой/народом – в другом). Это еще одна особенность современного фэнтези. Поскольку библейско-христианская концепция творения в секуляризованном обществе теряет актуальность, популярной моделью для представления отношений творец—творение выступает теперь пара человек—«умная» машина (мир реальный—мир виртуальный, игровой). В этом смысле образ тени – это еще и образ мира, из этой тени созданной: для Хозяина Сиала – его личный вымысел, сочиненная им виртуальная, то есть тeneвая, не физическая, реальность. Однако для всех персонажей трилогии мир Сиалы – единственно существующий и существенный.

Какую роль в подобной фэнтезийной вселенной может играть плут?

³² Одна из первых популярных стратегических компьютерных игр так и называлась – «Civilization».

В трилогии Пехова, на самом деле, представлены сразу две классические фигуры из арсенала плутовского и «смехового» романа: это плут, то есть сам главный герой, вор Гаррет по прозвищу Гаррет-тень, и шут (точнее, шутесса, как выяснится к концу последнего романа), гоблинша Кли-кли. Оба персонажа центральные; Кли-кли с момента своего появления в третьей главе первой книги до самого эпилога последней, является неизменной спутницей и помощницей Гаррета.

Приключения Гаррета в трилогии начинаются практически так же, как начинаются злоключения героя античного авантюрно-бытового романа, ставшего родоначальником пикарески: вор оказывается в ловушке. Собственная жадность приводит его к тому, что он попадает на крючок к силам, связываться с которыми он сам ни за что бы не пожелал. Завязка, как и в случае с античным романом, является сказочной: так, апулеевский Люций из любопытства намазался колдовской мазью, а Гаррет из жадности взялся за выполнение заказа, который, как тут же выясняется, сделал сам король, чтобы поймать вора. Королю нужно, чтобы Гаррет-тень выкрал из заколдованных Костяных дворцов магический артефакт, способный остановить сильного волшебника.

Как и всякий плут, Гаррет пытается обмануть короля («я получил реальный шанс дать деру»), но, как и положено по жанру, вначале он сам оказывается обманутым. Король вынуждает вора произнести ритуальную «волшебную» фразу, которая скрепляет сделку. «Заказ – нерушимый договор мастера-вора и заказчика. И нарушить, порвать, вильнуть в сторону без соглашения обеих сторон невозможно. Сагот четко следит за исполнением договора» [50, 44]. Сагот – это бог воров Сиалы, определяющий их «профессиональную этику». Он играет в повествовании ту же роль, что и любой языческий бог в античном романе: строго следит за поведением героя и карает его, если поступки вора бога оскорбляют. Сам Сагот появляется в трилогии трижды: дважды в своем человеческом облике и один раз в виде статуи. Здесь кроется еще одна интрига: единственная статуя бога сохранилась на так называемой Закрытой Территории (довольно значительной части столицы Валиостра, где начинается действие, которая оказалась под действием злых

чар). Поэтому почти ни один вор не знает Сагота в лицо и, встречаясь с ним, не догадываются, с кем разговаривает. *Мотив узнавания*, столь важный в античной авантюре, здесь представлен почти в первозданном виде.

«...Во всех храмах Сагота стояли пустые мраморные тумбы. Но сейчас на постаменте сидел, скрестив обутые в грязные башмаки ноги, бродяга и держал в протянутой руке грубую глиняную чашку» [50, 85]. Сагот, как и положено богу, дает Гаррету совет, имеющий отношение к будущему вора. Тот, разумеется, не понимает ни слова. «Вокруг сплошное ворье и жулики!» [50, 86] – жалуется Гаррет, сожалея, что подал бродяге золотой из праздного любопытства услышать что-то полезное. Узнавание происходит тогда, когда плут забирается в запретную часть города. «Сагот сидел на гранитной тумбе, скрестив обутые в башмаки ноги. ...Я видел этого человека раньше. И даже заплатил золотой за его нелепый совет» [50, 142]. Статуя, подобно богу из машины, спасает героя в опасной ситуации.

Как и всякий плут, Гаррет-тень находится вне всех социальных и профессиональных связей, существующих в королевстве Валиостр (в мире Сиалы существует много стран, но герой родился и живет в Валиостре). Гаррет не просто человек, оказавшийся на обочине общества; она находится также за пределами воровской гильдии, объединяющей таких людей, как он. «Эх, гильдии, гильдии! – рассуждает он. – Король закрывает глаза на гильдию воров и гильдию убийц... пока не зарываються и платят налоги... Поэтому я и не в гильдии. Зачем кому-то дарить золотые, заработанные почти что честным трудом?» [50, 23]. Таким образом, герой трилогии дважды отщепенец: он чужой для добропорядочных граждан, и чужой для своих. Он не только не обременен семьей и друзьями, но и не собирается иметь их, поскольку не желает быть связанным никакими обязательствами. В этом смысле плут из фэнтезийного романа такой же посторонний наблюдатель жизни, как Люций-осел или пройдоха-слуга из пикарески. Он находится внутри родного для себя мира, но не сопричастен ему. Поэтому сам Гаррет уподобляет себя не человеку, а тени, скользящей по темным закоулкам.

Однако, угодив в ловушку короля, Гаррет, сам того не зная, оказывается еще в одной ловушке. Приняв заказ выкрасть Рог Радуги (сильный магический

артефакт), он тем самым становится участником в Игре Хозяев. Здесь одураченный плут оказывается в положении марионетки для высших сил, пешкой в руках богов. «Какая-то чудовищная неделя у меня выдалась. За несколько дней я приобрел врагов и неприятностей больше, чем за всю прошлую жизнь» [50, 106], – жалуется герой. Согласно жанровым законам, Гаррет не осознает, что попал в сферу «божественных» интересов, то есть вмешался в ход партии между Хозяевами. Гаррета подставляют и преследуют, но сам он ошибочно полагает, что его врагами являются гильдии воров и убийц из-за неуплаты им денег в общий котел. Однако судьба (в лице Сагота) ему все-таки благоприятствует: герой вовремя узнает о недоброжелателях, заранее видит убийц, а иногда ему на пути просто вовремя встречается городская стража. Так, уже во второй главе первого романа Гаррет едва не становится жертвой наемного убийцы (Бледного), но появление отряда стражи во главе с ее начальником спасает его. Стража, в свою очередь, явилась, чтобы доставить вора к королю.

До определенного места судьба Гаррета развивается по законам авантюрно-бытового жанра со всеми особенностями пикарески. Образ вора, поставленный в центр повествования, немедленно изменяет героический пафос фэнтези «меча и магии» на его противоположность. Не идеальный герой, вроде Волкодава М. Семеновой, должен спасать мир или хотя бы защищать обездоленных и слабых, а ловкий проходимец обманом и против собственной воли принужден выкрасть и доставить королю спасительный артефакт. Ситуация сама по себе превращается из героической в комическую. Как насмешливо восклицает шут Кли-кли: «Жизнь королевства в руках вора! Как бы он его не спер!» [50, 40]. Сам Гаррет, подобно всякому плуту, и не думает оправдывать себя или скрывать от читателя свои корыстные мотивы. Даже сбегаая из Закрытой Территории с помощью вызванного демона, вор успевает прихватить пару-другую древних магических книг. «Что поделать, издержки профессии. Знающим людям эти книги можно будет толкнуть за бешеную сумму – чем не приработок, раз мне не удалось сунуть нос в гномий банк?» [50, 161]. Эти воровские инстинкты будут просыпаться в Гаррете еще несколько раз и часто в самое неподходящее время.

Однако главный герой недаром носит прозвище «тень» – имя, знаковое для мифологической системы трилогии. Тень, как уже говорилось, в художественном универсуме «Хроник» представляет собой творческое, мирообразующее начало. Тот, кто способен «играть с тенями» – творец, потенциальный создатель миров. Вор Гаррет не просто так избран богом Саготом. Божественное покровительство защищает человека, способного стать Хозяином, если тому удастся проникнуть в Изначальный Хаос.

Таким образом, здесь, в жанре фэнтези плутовской роман совершает обратную инверсию. Появившись, как отрицание и даже пародия на рыцарский роман, пикареска в условиях фэнтези снова выворачивается наизнанку, превращаясь в героику, но сохраняя свои узнаваемые родовые черты. Вору Гаррету предстоит пройти обратный путь от плута до спасителя и даже творца мира.

Характерной чертой, которая подчеркивает преемственность между авантюрно-бытовым и плутовским романом, с одной стороны, и «воровским» фэнтези с другой, остается нравственная пассивность главного героя. Так, пикаро изначально не является плутом – изначально это простака, юноша, не знающий законов жизни и вынужденный их постигать на собственном горьком опыте. В конце жизненного пути бывший простака становится прожженным пройдохой, но оправдывается тем, что таковым его сделало общество. Сам он просто не сопротивляется ходу событий, а только подстраивается к нему. Гаррет у Пехова ведет себя практически таким же образом, только пресловутая «среда» оказывает на него обратное воздействие: вор оказывается в компании мужественных, преданных высокой идее и друг другу людей. Под их влиянием вор изменяется, превращаясь в героя, способного на самопожертвование, верность, безоглядную смелость. «С недавних пор, – признается бывший плут, стремясь во что бы то ни стало выполнить опасное поручение в срок, – ценность времени у меня встала на одну ступеньку выше ценности собственной жизни (скажи кому из моих знакомых, так не поверят же!)» [50, 817]. Преображение Гаррета подчеркивается последним испытанием, которое ему приходится пройти в конце третьей книги трилогии: встрече с собственным двойником. Прежний Гаррет, плут и вор, посторонний для всех

человек и отщепенец, спрашивает у Гаррета теперешнего, героя и создателя: «Зачем тебе все это? ...Все эти проблемы, все эти потуги спасти кого-то или что-то, все эти друзья, все эти моральные комплексы и прочая дребедень, от которой нет никакой прибыли. Зачем ты ввязался в эту авантюру? ...Вспомни золотое времячко, когда был только ты и ночь, когда ты полагался только на себя и не держал за пазухой десяток друзей, обязательств и правил» [50, 883]. Гаррет-герой выдерживает последнее испытание, убив своего двойника, то есть уничтожив себя-прежнего. Таким образом, в фэнтези, как и в авантюрно-бытовом романе, и в пикареске, происходит *метаморфоза*, благодаря которой читателю представляются два образа главного героя: начальный и преображенный. Однако между двумя этими важными точками собственно развития персонажа не происходит: он пассивно движется по цепочке событий, усваивая мораль (или антимораль – в пикареске) других людей.

В этом смысле очень интересно, что воровские инстинкты иногда срабатывают и в Гаррете-герое. Ведь метаморфоза, случившаяся с плутом, носит чисто механический характер. Именно поэтому не сам герой, а всемогущая судьба в лице автора книги лишают Гаррета возможности насладиться краденным. Так, дорогая корона, на которую вор польстился в Храд Спайне (Костяных Дворцах) оказывается защищенной колдовством, и незадачливому грабителю приходится спасать свою жизнь бегством. Похожая история происходит и немногим далее, когда Гаррет обнаруживает помещение с изображениями Падших (первая раса Сиалы, заточенная в пещерах под Храд Спайном). Вместо глаз в головы фигур вставлены драгоценности. «Если собрать все камушки, можно больше не работать. Можно обогатиться на сотню лет вперед, и цена Заказа, те пятьдесят тысяч, что обещал мне Сталкон, если я притараню Ордену Рог Радуги, покажется попросту смехотворной» [50, 795]. Однако даже в этот момент ослепляющей жадности Гаррету не приходит в голову мысль бросить опасное дело, доверенное ему королем. А в ближайшем будущем Гаррет, успешно выбравшийся из Храд Спайна, будет ограблен врагами людей – орками, в руки к которым он попадет. Но бывший

плут даже не пожалеет об утрате. Деньги перестают иметь для него какую-либо ценность, кроме чисто бытовой, житейской.

Тотальная инверсия, которая происходит с жанром плутовского романа в «воровском» фэнтези проявляется и в том, как в трилогии Пехова трактуется образ шута. Плут, шут и дурак, появившиеся в авантюрно-бытовых, плутовских и смеховых романах XVI-XVII вв., играли важную роль: они остранили, овнешняли окружающую социальную действительность, обнаруживая тем самым спрятанную в ней ложь, неприглядные условности, прикрытые традициями и высоким стилем. Шут и дурак – это площадные фигуры, «они... все выносят на площадь, вся их функция к тому и сводится, чтобы овнешнить (правда, не свое, а отраженное чужое бытие, – но другого у них и нет)» [126, Т. 3, С. 412]. Слово и поведение шута привилегировано: шут не отвечает за правду, которую изрекает. Эти привилегии «непричастности жизни самого шута и неприкосновенности шутовского слова» [126, Т. 3, С. 413] связаны с тем, что шут, как вечный лицедей, находится как бы вне жизни, вечно на сцене, на площади, на ярмарочных подмостках. Он – зеркало жизни, и его единственная цель и назначение – отражать социальное бытие и обнажать его несоответствия в гиперболизированных, резких, броских формах. Однако в романе-фэнтези шут заведомо не может выполнять подобной функции. Ведь мир фэнтези – вымышленный мир, к нему неприменима социальная сатира (если только фэнтези не используется как прием в сатирическом романе). Поэтому образ шута в свою очередь претерпевает метаморфозу, проходит через полную инверсию. Шут, который по природе своей является маской народного театра, становится маской наоборот. На самом деле фэнтезийный шут волшебник. Его задача состоит не в том, чтобы обнаруживать и обнажать в привычной жизни ложь и несурязицу; его задача показать, что в видимой несурязице и лжи скрывается правда.

Королевский шут Кли-кли в трилогии Пехова – это и есть фэнтезийный шут, шут наоборот. Внешне он выполняет обычные функции дурака: острит более или менее забавно, не соблюдает привычных правил (например, без всякого стеснения роется в чужих вещах), устраивает остальным героям «сюрпризы» вроде

гвоздя в сапоге или ведра холодной воды на голову. Но это поведение – притворство. Кли-кли только прикидывается, что играет роль шута. В действительности Кли-кли не шут, а шаман. «Вывернутость» этого персонажа подчеркивается тем, что королевский дурак, которого все принимают за юношу – молодого гоблина, на самом деле девушка, гоблинша. Последнее выясняется уже в конце трилогии. «Для людей все гоблины на одно лицо» [50, 966], – говорит она. Задача ученицы шамана заключалась не в том, чтобы «овнешнить» жизнь, а в том, чтобы выполнить пророчество, которое остальным персонажам, и в первую очередь главному герою (к нему оно и относится) кажется чушью «обожравшегося мухоморами» безумца. «Я не верю в бред одуревших от красавки шаманов» [50, 233], – заявляет Гаррет. Разумеется, пророчество исполняется до последней запятой. Таким образом шут в фэнтезийном романе не развенчивает ложь, а наоборот – наполняет смыслом то, что кажется другим ложью, вымыслом или иллюзией.

Инверсию в «воровском» фэнтези претерпевает и самый тип плутовского романа. Пикареска по своему виду превращается типичный роман странствования, поскольку плута пассивно несет по жизни поток событий. Плут, попадая в разнообразные ситуации, которые должны были бы стать вызовом для его характера, по сути, всякий раз отказывается от борьбы в пользу приспособленчества. Испанский пикаро проходит испытания, не выдерживая ни одного из них, только обучаясь хитрости, жестокости и аморальности. Вор в фэнтезийном романе, напротив, претерпевает метаморфозу в обратного свойства: он принимает вызов, становясь борцом и подлинным героем. Поэтому из романа странствования, пародирующего роман испытания, фэнтезийная трилогия Пехова превращается в подлинный роман испытания со всеми присущими этому типу особенностями. Именно поэтому «Хроники Сиалы» в первой книге ближе всего стоят к античной авантюрно-бытовой разновидности, в которой легкомысленный герой, простак или плут, должен пройти определенный путь, чтобы достичь мистерийного обновления. Такой роман «сосредоточен на герое», а не на пути, который герой проходит; «вдобавок... географическая экзотика здесь преобладает над социальной. Быт, занимавший большое место в романе странствований, здесь почти вовсе отсутству-

ет» [126, Т. 3, С. 190]. Для фэнтези это подчеркивается еще и тем, что так называемое «славянское» или любое другое, использующее национальный колорит, вынуждено так или иначе останавливаться на бытовых формах жизни, тогда как «воровское» фэнтези к ним безразлично. Гаррет и его друзья проходят через несколько стран на своем пути за Рогом Радуги – это и человеческие города, и леса эльфов и орков, – но при всех географических отличиях, бытовая организация в сфере интереса персонажей практически не попадает. Можно сказать, что быт у разных стран и народов такого фэнтези мало различается.

Однако для античного авантюрно-бытового романа огромную роль играет категория случайности. В современном фэнтези она может как сохраняться, так и полностью переосмысливаться в пользу абсолютной детерминированности. В трилогии А. Пехова замысел фэнтезийной интриги подразумевает наличие творца мира, поэтому практически все события, составляющие фабулу, так или иначе предусмотрены Хозяином. Именно Хозяин, который, разумеется, ни разу не появится в самом действии, исполняет роль Судьбы. Это уничтожает случайное как категорию: все, что происходит с главным героем, на самом деле преопределено, хотя сам он этого не знает. Примером такой предопределенности является вмешательство демонов. Когда Гаррет попадает в Королевскую библиотеку (ему нужны карты Запретной территории), ему на глаза – якобы случайно – попадает свиток с заклятиями. «Непонятно, почему боевые заклятья рунной магии валялись так просто и открыто. Любой проходимец, например, такой, как я, мог позаимствовать эти плохо лежащие, свернутые в трубки листки пергамента» [50, 53]. В дальнейшем Гаррет выяснит, что украденный свиток он прихватил потому, что на нем не было пыли, как на других. Прочитанное героем заклятие, которым он надеялся оборониться от преследователей, на самом деле было подсунуто Хозяином. Оно удалило всех демонов из мира Сиалы, кроме двоих братьев – тех самых, которым была уготована роль помощников Гаррета в последней схватке с Игроком – персонажем, действующим в интересах другого Хозяина. «Вот видишь, ты тоже участвовал в Игре» [50, 847], – говорит Гаррету посланец создателя Сиалы.

Время в романе испытания также имеет свои особенности. Здесь оно «раскрывает свою специфическую неограниченность, бесконечность: авантюры в нем могут нанизываться друг на друга без конца. ...Существенным достижением романа испытания... является психологическое время... Это время обладает субъективной ощутимостью и длительностью» [126, Т. 3, С. 189-190]. В фэнтези, мифологическая составляющая которого во многом опирается на опыт компьютерной игры, временная протяженность становится особенно призрачной, виртуальной. Как только герой вступает в сюжетобразующее приключение – а для трилогии Пехова это путешествие Гаррета по Костяным Дворцам, Храд Спайну – герой как будто выпадает из своей реальности и теряет надежные временные ориентиры. Гаррет блуждает по ярусам гигантского могильника (Храд Спайн является грандиозной усыпальницей для вождей всех рас), отсчитывая время чисто механически, как оно отсчитывается в компьютерной игре, где игрок должен пройти столько-то уровней за заранее установленный срок. Это время не входит в биографическое или историческое, оно как бы вырвано из жизни человека. Его отсчет производится в обратном направлении: «у меня осталось столько-то дней в запасе» а не «прошло столько-то дней». Реальным «счетчиком» движения героя оказываются не часы³³, а уровни, которые удастся пройти. Когда Гаррету перескакивает через несколько уровней сразу, время экономится, убыстряется, потому что приближается цель; когда препятствия задерживают его на одном и том же ярусе, время замедляется, теряется. Едва герою удастся пройти все уровни, время заканчивается, и Гаррет в мгновение ока переносится с восьмого яруса Храда Спайна в обычный для него мир. Именно так кончается компьютерная игра: долгое движение к цели завершается и игровое время останавливается, как только цель достигнута.

А. Пехов не скрывает, что именно компьютерная игра, а именно ее разновидность, именуемая платформером, служит моделью организации испытаний и поведения героя в Храд Спайне. В качестве препятствий используются обычные для платформеров особенности: проваливающиеся полы, под которыми скрываются утыканные копьями подвалы, спускающиеся и тоже утыканные копьями по-

³³ Характерно, что Гаррет, вычисляя, сколько дней осталось у него в запасе, ни разу не смотрит на часы.

толки; монстры, оживающие каменные чудовища, которые, однако, не могут выйти за пределы определенной территории; всевозможные виды лабиринтов и ловушек. Герой, как персонаж компьютерной игры, имеет несколько магических артефактов, которые помогают ему преодолеть западни (браслеты, «волшебные» жидкости); он вынужден прыгать и проявлять акробатические умения; долго находиться под водой; избегать определенных мест и, напротив, двигаться по тем «тропинкам», которые безопасны; искать «магические» выходы на другие уровни. Поскольку «испытания» в платформерах представляются нереалистично, «мультяшно», то и собственно Храд Спайн не вызывает у читателя никакого ужаса. Этот огромный, как Дантов Ад, могильник абсолютно не натурален – он виртуален. Ситуация игры Хозяев подчеркивается тем, что ключевой момент испытания героя тоже игровой.

Помимо чисто компьютерного, игрового времени, в «Хрониках Сиалы» представлено время чудесное, субъективное. Это время сна. Поскольку вор Гаррет на самом деле оказывается Танцующим с тенями, то есть потенциальным творцом миров, он способен видеть во сне самые невероятные вещи: далекое прошлое или то, что происходит на значительном расстоянии от него. Когда главный герой попадает в Изначальный мир Хаоса или в дом Хозяина Сиалы, он тоже пребывает во сне. События, происходящие в этих чудесных снах, имеют неограниченную длительность: от нескольких часов до нескольких дней. Введение мотива *чудесного сна* позволяет автору максимально приблизить композицию романов к древним образцам, часто имеющим в своем составе так называемые вставные новеллы. Можно сказать, что авантюрно-бытовой и плутовской роман вообще состоит из ряда новелл. В «Метаморфозах» Апулея Люций-осел оказывается наблюдателем жизни разных людей. В «Хромом Бесе» Лесажа та же идея дает мозаичную картину нравов: Асмодей снимает крыши с домов, чтобы показать студенту Клеофасу-Леандро-Пересу Самбульо, «что делается внутри домов» [95, 9]. Сны Гаррета позволяют автору подробно показать события, зачастую не имеющие прямого отношения к сюжету, о которых можно было только упомянуть.

Эти «вставные новеллы», однако, играют в трилогии совсем другую роль, чем в плутовском или авантюрно-бытовом романе. Можно сказать, что именно с появлением этих новелл в «воровском» фэнтези начинается метаморфоза, превращающая пикареску обратно в героический роман испытания. Вставная новелла у Пехова играет ту же роль, что и многочисленные запутанные сюжетные линии в рыцарском романе. «Писатель средневековый, – замечает Б. Грифцов в своей «Теории романа», – способный к концепции неповторяемо индивидуальной, все же не отмежевывал себя от пестрого материала, скопившегося вокруг» [139, 68-69]. Таковы, например, романы о короле Артуре. «Строение этого огромного цикла романов Круглого стола можно сравнить с шнуром из разноцветных нитей. Мы некоторое время видим одну нить. Потом она пропадает, вытесняемая нитью другого цвета. Потом могут вмешаться еще несколько нитей, прежде чем вернется первая» [139, 69]. Современный писатель, разумеется, уже не станет воспроизводить такую сложную и пеструю структуру. Однако вставные новеллы выполняют похожую роль. К ним, например, можно отнести историю Харьгановой пустоши, историю Джока-Приносящего-зиму (которая рассказывается фрагментами несколько раз), битва с Неназываемым.

Битва, случившаяся на Харьгановой пустоши, произошла за пятьсот лет до событий трилогии и прямого отношения к истории Гаррета не имеет. Однако она задает тон будущей метаморфозы, превратившей вора в героя. Услышав рассказ об отряде Песых Ласточек, Гаррет видит сон, в котором становится свидетелем безнадежной битвы, единственной целью которой было задержать продвижение врага. Как и автор средневекового рыцарского цикла, Пехов связывает вставную новеллу с основным действием небольшой деталью: когда на отряд самого Гаррета насылается колдовство, тени погибших воинов поднимаются и дают отпор. «Воины отряда Песых Ласточек вернулись в наш мир, когда почували творящееся шаманство» [50, 380]. Таким образом, композиционное строение трилогии предупреждает о метаморфозе жанра плутовского романа обратно в рыцарско-героический раньше, чем эта же метаморфоза происходит с главным героем-вором.

Завершение трилогии символично. Бывший вор Гаррет так и не получает обещанного ему вознаграждения. За время, потребовавшееся на исполнение заказа, король погиб, и тем самым заказ оказался аннулированным. Но для преображенного героя это уже совсем не важно. Новый правитель передает Гаррету всего сто пятьдесят золотых и обещанную грамоту о помиловании. Однако бывший вор, выезжая за ворота столицы королевства, избавляется от нее: «Отъехав от Авендума на четверть лиги, я выбросил грамоту с королевским помилованием в придорожную канаву. Жил столько лет без нее и еще столько же проживу» [50, 1134]. А драгоценные камни, которые Гаррету дарит один из членов их экспедиции, правитель одного из эльфийских домов, преображенный плут даже не рассматривает как материальную ценность. «Боюсь, что я никогда не решусь их продать» [50, 1133], – говорит он, показывая тем самым, что подаренные топазы являются для него символом памяти и дружбы.

Завершая анализ основных особенностей трилогии «Хроники Сиалы» стоит сказать несколько слов о языке, которым написаны эти книги. Авантюрно-бытовой роман и пикареска, разумеется, должны избегать «облагороженного» слова, высокого стиля и патетических форм выражения. «Воровское» фэнтези также последовательно строится на основе обиходного, разговорного языка с элементами просторечия. Однако, поскольку современный роман написан в XXI веке (хотя его действие разворачивается в условном средневековье, где едва изобрели порох), персонажи «Хроник» зачастую используют новейшие идиомы – плоды нашего технарского и бюрократического века. Так, ожидая приближение грозы, герои говорят о «дождевом фронте»; слуга Хозяина Сиалы, передавая важное поручение другому слуге, а точнее, служанке, призывает ее «не облажаться». Иногда эти забавные несуразности не замечаются самим автором, но иногда А. Пехов вполне сознательно использует их для создания комического эффекта. Так, один из эпизодических персонажей книги, представитель маленького народца флиппи, который зарабатывает на жизнь передачей сообщений и новостей, с напыщенной важностью сообщает о наличии у него «профессиональной этики». «Ни хрена себе он словечки знает!» [50, 925] – думает Гаррет. В тех случаях, когда автор наме-

ренно обыгрывает слова, имеющие отчетливое современное звучание, это создает еще один пласт в его тексте: пласт языкового переосмысления древнего героического пафоса. Простецкий язык плута и вора, преображающегося в спасителя и творца, остается простым, почти бытовым, и не теряет своей комичности. Тем самым само понятие «облагороженного» слова меняется: оно становится великодушным, оставаясь при этом вполне обиходным и разговорным.

Заключение

Подводя итоги проделанному анализу нескольких наиболее успешных циклов, написанных в жанре фэнтези на русском языке в последние пятнадцать лет, мы можем констатировать, что новая жанровая модификация имеет тесные генетические связи с приключенческим метажанром и, по сути, является разновидностью последнего.

С одной стороны, отечественное фэнтези широко использует готовые шаблоны из всего спектра приключенческой литературы. В случае с псевдоисторическим фэнтези, например, автор зачастую механически соединяет наиболее успешные приемы романов «плаща и шпаги», не создавая ничего действительно оригинального. В итоге перед читателем оказывается не столько историко-приключенческое фэнтези, сколько его *симулякр*, а главная проблема состоит в том, что авторы совершенно не осознают этого (осознание привело бы к появлению нового жанра). Ошибка авторов такого рода произведений заключается в том, что первичной реальностью для них выступает не сама история, которой они по большому счету не знают, а историко-приключенческие романы XIX-XX веков. Разумеется, в отличие от историко-авантюрного, историко-фэнтезийный роман не требует знакомства с документальными источниками: у вымышленной реальности их просто нет или они таковы, какими их желает представлять себе автор. Это упрощает писательскую задачу и, казалось бы, дает простор воображению. На деле эта кажущаяся свобода оборачивается анархией, ведь любая игра, в том числе и игра воображения, требует фиксированных правил. В результате приключенческий «роман плаща и шпаги», перенесенный в новый жанр, становится симулякром, то есть ложным наследником, обманкой, эксплуатирующей внешнее сходство. Псевдоисторическое фэнтези не несет в себе ни атмосферы какой бы то ни было эпохи, не пытается показать сущности исторических событий, даже не претендует на толкование какой-либо современной коллизии в маскарадном облики. За ним стоит только не вполне переваренный продукт читательского вос-

приятия. Это своего рода конструкт из впечатлений, переиначенных цитат, приглянувшихся мотивов и характеров – мир читательского фантазма.

Однако наряду с псевдоисторическим фэнтези существует и фэнтези, действительно заслуживающее название историко-приключенческого. Образцом такого романа является, например, роман А. Валентинова «Небеса ликуют». В этом произведении историческая реальность, дополненная фэнтезийными допущениями, превращается не только в увлекательную фабулу, предназначенную для развлечения читателя, но и в способ переосмыслить настоящее, обращаясь к фэнтезийно преображенному прошлому.

Если псевдоисторическое фэнтези можно назвать симулякром, то ряд других жанровых разновидностей фэнтези, напротив, представляет собой полноценного наследника исторических традиций авантюрного романа, начиная с греческого любовно-приключенческого и заканчивая рыцарским и плутовским. Так, например, цикл М. Семеновой «Волкодав» полностью соответствует всем особенностям авантюрного романа странствования, воспроизводя черты этого древнего типа на новом материале.

Еще более любопытную ситуацию представляет собой «воровское» фэнтези. Наследуя античному авантюрно-бытовому роману и пикареске XVI-XVII веков, этот тип фэнтези производит обратную инверсию образов плута, шута и дурака, восстанавливая рыцарское начало и совершая плутовскую метаморфозу наоборот.

Фэнтези относится к тому типу приключенческих жанров, где доминирует приключение в чистом виде. Его центром «является герой – один или их группа – преодолевающий препятствия и опасности и выполняющий некую важную нравственную миссию» [205, 39]. Здесь, как пишет Дж. Кавелти, «интерес... сосредоточен на характере героя и природе препятствий, которые он преодолевает. Это самый простой и возможно самый старый и наиболее привлекательный повествовательный тип... Он представляет героя, с которым читатель идентифицирует себя, преодолевающего самые пугающие опасности и добывающего триумфа.

Возможно, основная моральная фантазия, скрытая в этом типе, – победа над смертью» [205, 40].

В силу своих мифологически-сказочных допущений фэнтези синтезирует два основных вида приключений, а именно приключение географическое и приключение историческое. Поскольку действие фэнтезийной книги изначально разворачивается по большей части в вымышленных географических и исторических условиях, то роман «путешествий» или любая экзотическая история испытаний сольется с историческим авантюрным романом, первым чистым видом которого был роман античный и рыцарский. Таким образом, жанр героического фэнтези как бы «стягивает» обратно разветвившиеся жанровые подвиды, выделившиеся в XIX веке, и возвращается к истоку современного романа, внося, однако, новые фэнтезийные элементы. На этом направлении можно выделить соответственно: фэнтези «меча и магии», в целом соответствующее роману испытания и роману странствования, историческое и псевдоисторическое фэнтези, соответствующее авантюрно-историческому роману и «воровское» или «разбойничье» фэнтези, которое наследует плутовскому роману. Это самое продуктивная, а следовательно, и основная ветвь фэнтези.

Подводя итоги, можно сказать, что собственно фэнтези является закономерной стадией в развитии приключенческого метажанра в части тех его жанровых модификаций, которые именуются в широком плане географическим или историческим приключением, а также готического романа ужасов и научной фантастики.

Список литературы

Тексты: фэнтези

1. Белянин, А. Меч Без Имени: [роман] / А. Белянин. – Москва: Армада, 1997. – 332 с.
2. Бушков, А. Сварог. Рыцарь из ниоткуда: [роман] / А. Бушков. – Москва: ОЛМА–Пресс; СПб.: Нева, 2001. – 444 с.
3. Бушков, А. Сварог: Нечаянный король: [роман] / А. Бушков. – Красноярск: БОНУС; Москва: Олма–Пресс, 2001. – 512 с.
4. Бушков, А. Сварог: Чужие берега: [роман] / А. Бушков. – Красноярск: БОНУС; Москва: Олма–Пресс; СПб.: Нева, 2002. – 384 с.
5. Бушков, А. Сварог: Чужие зеркала: [роман] / А. Бушков. – СПб.: Нева; Москва: ОЛМА–Пресс, 2002. – 382 с.
6. Бушков, А. Сварог: Чужие паруса: [роман] / А. Бушков. – СПб.: Нева; М.: Олма–Пресс, 2002. – 383 с.
7. Бушков, А. Сварог: Пленник короны: [роман] / А. Бушков. – СПб.: Нева, 2004. – 320 с.
8. Бушков, А. Сварог: Враг Короны: [роман] / А. Бушков. – СПб.: Нева, 2005. – 320 с.
9. Бушков, А. Сварог: Спаситель короны: [роман] / А. Бушков. – СПб.: Нева, 2005. – 320 с.
10. Бушков, А. Сварог. Война за мир: [роман] / А. Бушков. – Москва: Олма Медиа Групп, 2007. – 320 с.
11. Валентинов, А. Серый коршун: [роман] / А. Валентинов. – Москва: Эксмо, 2006. – 384 с.
12. Вартанов, С. Тысяча ударов меча: [роман] / С. Вартанов. – Москва: ООО АСТ, 2000. – 448 с.
13. Дашков, А. Г. Странствие Сенора. – Москва: АСТ, 1996. – 446 с.
14. Дашков, А. Г. Звезда ада. – Москва: Эксмо, 1996. – 448 с.
15. Дашков, А. Г. Змееныш. – Москва: Эксмо-Пресс, 1996. – 464 с.

16. Дашков, А. Г. Войны некромантов. – СПб.: Северо-Запад Пресс, 1999. – 496 с.
17. Дашков, А. Г. Умри или исчезни! – СПб.: Северо-Запад Пресс, 2000. – 576 с.
18. Камша, В. В. Красное на красном. – М: Эксмо, 2004. – 544 с.
19. Камша, В. В. От войны до войны. – М: Эксмо, 2005. – 576 с.
20. Камша, В. В. Лик Победы. – М: Эксмо, 2005. – 752 с.
21. Камша, В. В. Зимний излом. Том 1. Из глубин. – М: Эксмо, 2006. – 640 с.
22. Камша, В. В. Зимний излом. Том 2. Яд минувшего. – М: Эксмо, 2007. – 480 с.
23. Камша, В. В. Сердце Зверя. Том 1. Правда стали, ложь зеркал. – М: Эксмо, 2008. – 544 с.
24. Камша, В. В. Сердце зверя. Том 2. Шар судеб. – М: Эксмо, 2009. – 480 с.
25. Камша, В. В. Сердце Зверя. Том 3. Синий взгляд смерти. Закат. – М: Эксмо, 2011. – 704 с.
26. Камша, В. В. Сердце Зверя. Том 3. Синий взгляд смерти. Полночь. – М: Эксмо, 2012. – 544 с.
27. Лазарчук, А. Г. Гиперборейская чума: Фантаст, роман / Г. Лазарчук, М. Г. Успенский. – Москва: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 384 с.
28. Лукьяненко, С. Ночной дозор: [роман] / С. Лукьяненко. – Москва: ООО АСТ: ОАО Люкс, 2004. – 381 с.
29. Лукьяненко, С. Последний дозор: [фантаст, роман] / С. В. Лукьяненко. – Москва: АСТ: АСТ МОСКВА, 2006. – 394 с.
30. Льгов, А. Непобедимый Олаф: Олаф Торкланд и принц данов; Олаф Торкланд в стране туманов: [фантаст, романы] / А. Льгов. – Москва: АРМАДА, Альфа-книга, 2000. – 493 с.
31. Льгов, А. Тот самый непобедимый: [роман] / А. А. Льгов. – Москва: АРМАДА, 2000. – 490 с.
32. Некрасова, Н. Черная Книга Арды. Исповедь Стража / Н. Некрасова при участии Н. Васильевой. – Москва: Эксмо-Пресс, 2000. – 665 с.
33. Никитин, Ю. А. Трое в песках: [роман] / Ю. А. Никитин. – Москва: Центрполиграф, 1997. – 520 с.

34. Никитин, Ю. А. Человек с топором: [фантаст, роман] / Ю. А. Никитин. – Москва: Эксмо-Пресс, 2001. – 512 с.
35. Олди, Г. Л. Одиссей, сын Лаэрта: Человек космоса: [роман] / Г. Л. Олди. – Москва: Эксмо-Пресс, 2001. – 384 с.
36. Перумов, Н. Хранитель мечей: Война мага. Т. 1.: [роман] / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2004. – 608 с.
37. Перумов, Н. Хранитель мечей: Война мага. Т.2.: [роман] / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2004. – 544 с.
38. Перумов, Н. Хранитель мечей: Одиночество мага. Т. 1. / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2004. – 480 с.
39. Перумов, Н.: Хранитель мечей: Одиночество мага. Т.2./ Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2004. – 512 с.
40. Перумов, Н. Хранитель мечей: Странствия мага. Т.1. / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2004. – 384 с.
41. Перумов, Н. Хранитель мечей: Странствия, мага. Т.2. / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2004. – 384 с.
42. Перумов, Н. Летописи Разлома: Дочь некроманта. Вернуть посох [романы] / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2006. – 560 с.
43. Перумов, Н. Кольцо Тьмы: [в 3 кн.]. Кн.1. Эльфийский клинок / Н. Перумов – Москва: Эксмо, 2006. – 544 с.
44. Перумов, Н. Кольцо Тьмы: [в 3 кн.]. Кн 2. Черное копье / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2007. – 640 с.
45. Перумов, Н. Кольцо Тьмы: [в 3 кн.]. Кн 3. Адамант Хенны / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2007. – 512 с.
46. Перумов, Н. Летописи Хьерварда: Гибель богов: [роман] / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2007. – 640 с.
47. Перумов, Н. Летописи Хьерварда: Воин Великой Тьмы: [роман] / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2007. – 480 с.
48. Перумов, Н. Летописи Хьерварда: Земля без радости: [роман] / Н. Перумов. – Москва: Эксмо, 2008. – 512 с.

49. Пехов, А. Ю. Крадущийся в тени. – Москва: АРМАДА: «Издательство Альфа–книга», 2002. – 507 с.
50. Пехов, А. Ю. Хроники Сиалы: Крадущийся в тени; Джанга с тенями; Вьюга теней / Послесл. О. Жаковой. – Москва: «Издательство Альфа–Книга», 2013. – 1151с.
51. Пехов, А. Ю. Джанга с тенями. – Москва: АРМАДА: «Издательство Альфа–книга», 2002. – 445 с.
52. Пехов, А. Ю. Вьюга теней. – Москва: АРМАДА: «Издательство Альфа–книга», 2003. – 538 с.
53. Свержин, В. Сеятель бурь: [роман] / В. Свержин. – Москва: АСТ, 2006. – 448 с.
54. Семенова, М. Волкодав: [роман] / М. Семенова. – СПб.: Азбука, 1997. – 605 с.
55. Семенова, М. Волкодав: Право на поединок: [роман]. / М. Семенова. – СПб.: Азбука, 1997. – 528 с.
56. Семенова, М. Волкодав: Знамение пути: [роман]. / М. Семенова – СПб.: Азбука–классика, 2003. – 416 с.
57. Семенова, М. Волкодав: Самоцветные горы: [роман] / М. Семенова. – СПб.: Азбука–класика, 2003. – 408 с.
58. Семенова, М. Волкодав: Истовик–камень: [роман] / М. Семенова. СПб.: Азбука–классика, 2006. – 384 с.
59. Стругацкий, А. Н., Стругацкий, Б. Н. Собрание сочинений: В 10-ти т. / Худож. В. Любаров. – Москва: Текст, 1991–1994.
60. Толкин, Дж. Р. Р. Хоббит, или Туда и Обратно. Властелин Колец / Пер. с англ. Н. Рахмановой, Н. Григорьевой, В. Грушецкого. – СПб.: Азбука-классика, 2002. – 1136 с.
61. Хаецкая, Е. В. Ульфила / Хаецкая Е. В. Собрание сочинений в 5 томах. Т. 4. Москва: Терра – Книжный клуб, 2004. – 544 с.
62. Хаецкая, Е. В., Беньковский, В. Анахрон. – Москва: Махаон, 2000. – 608 с.
63. Хаецкая, Е. В., Беньковский, В. Анахрон-2. – Москва: Круги, 2007. – 672 с.

64. Шумилов, П. Караван мертвецов: [роман] / П. Шумилов. – Москва: Центрполиграф, 1999. – 489 с.
65. Шумилов, П. Одинокый дракон: [роман] / П. Шумилов. – Москва: Центрполиграф, 1999. – 459 с.
66. Шумилов, П. Стать драконом: [роман] / П. Шумилов. – Москва: Центрполиграф, 1999. – 491 с.

Тексты: приключенческая литература

67. Берроуз, Эдгар Райс. Тарзан – приемный обезьяны. Возвращение в джунгли. – Москва: Гермес, 1993. – 416 с.
68. Библиотека приключений в 20 т. – Москва: Стройиздат, 1981-1985.
69. Буссенар, Луи. Похитители бриллиантов. Капитан Сорви-голова. Ледяной ад. – Москва: Альфа-книга, 2013. – 960 с.
70. Верн, Жюль. Двадцать тысяч лье под водой. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2013. – 480 с.
71. Верн, Жюль. Дети капитана Гранта. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. – 640 с.
72. Верн, Жюль. Таинственный остров. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2013. – 576 с.
73. Готье, Теофиль. Капитан Фракасс. – Москва: АСТ, Астрель, ВКТ, 2011. – 512 с.
74. Гюго, Виктор. Собор парижской богородицы. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. – 608 с.
75. Гюго, Виктор. Отверженные. – Москва: Эксмо, 2011. – 1264 с.
76. Гюго, Виктор. Девяносто третий год. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2013. – 448 с.
77. Гюго, Виктор. Человек, который смеется. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. – 672 с.
78. Дефо, Даниэль. Робинзон Крузо. Счастливая куртизанка, или Роксана – Москва: Эксмо, 2012. – 768 с.

79. Дойль, Артур Конан. Записки о Шерлоке Холмсе. Возвращение Шерлока Холмса. – Москва: Раритет, 1991. – 464 с.
80. Дойль, Артур Конан. Затерянный мир. – СПб., Лениздат, 2014. – 288 с.
81. Дойль, Артур Конан. Родни Стоун. Рассказы. – Москва: Правда, 1990. – 432 с.
82. Дойль, Артур Конан. Подвиги и приключения бригадира Жерара. – Детская литература. Сибирское отделение, 1993. – 336 с.
83. Дюма, Александр. Три мушкетера. – Москва: Художественная литература, 1976. – 672 с.
84. Дюма, Александр. Десять лет спустя, или Виконт де Бражелон. – Москва: Государственное издательство художественной литературы, 1959. – 1572 с.
85. Дюма, Александр. Королева Марго. Графиня Монсоро. Сорок пять. Трилогия о Генрихе Наваррском. Полное издание в одном томе. – Москва: Альфа-книга, 2009. – 1280 с.
86. Дюма Александр. Собрание сочинений в 15 томах. – Москва: Правда, 1991. – 9660 с.
87. Киплинг, Джозеф Редьярд. Ким. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2012. – 320 с.
88. Коллинз, Уилки. Лунный камень. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2013. – 640 с.
89. Коллинз, Уилки. Женщина в белом. – Москва: Художественная литература, 1974. – 592 с.
90. Конрад, Джозеф. Тайфун. – Москва: Московский рабочий, 1983. – 384 с.
91. Конрад, Джозеф. Сердце тьмы и другие повести. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2011. – 352 с.
92. Кристи, Агата. Собрание сочинений в 13 тт. – СПб., Азбука, 1997.
93. Купер, Джеймс Фенимор. Зверобой. Последний из могикан. Следопыт. Пионеры. Прерия. Полное издание в одном томе. – Москва: Альфа-книга, Армада. 2010. – 1312 с.
94. Куртиль де Сандра Г. Мемуары мессира д'Артаньяна, капитан лейтенанта первой роты мушкетеров короля, содержащие множество вещей личных и сек-

- ретных, произошедших при правлении Людовика Великого. – Москва: Антанта, 1995. – 1380 с.
95. Лесаж, А. Хромой бес. – Москва: Государственное издательство художественной литературы, 1956. – 232 с.
96. Мелвилл, Герман. Моби Дик, или Белый кит. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2012. – 704 с.
97. Мэлори Томас. Смерть Артура. М.: Наука, 1974. – 899 с.
98. Сабатини, Рафаэль. Одиссея Капитана Блада. Хроника капитана Блада. – Москва: Правда, 1984. – 576 с.
99. Сальгари, Эмилио. Собрание сочинений в 5 тт. – Москва: Терра, 1992.
100. Скотт, Вальтер. Айвенго. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2013. – 608 с.
101. Скотт, Вальтер. Квентин Дорвард. – Москва: Альфа–книга, 2013. – 512 с.
102. Скотт, Вальтер. Роб Рой. Легенда о Монтрозе. – Москва: Правда, 1983. – 576 с.
103. Скотт, Вальтер. Пират. – Москва: Престиж–бук, 2008. – 576 с.
104. Скотт, Вальтер. Талисман. – Москва: Альфа–книга, 2011. – 432 с.
105. Стивенсон, Роберт Льюис. Остров сокровищ. Черная стрела. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2013. – 448 с.
106. Стивенсон, Роберт Льюис. Похищенный. Катриона. – Москва: АСТ, 2003. – 480 с.
107. Стивенсон, Роберт Льюис. Владелец Баллантрэ. Рассказы и повести. – Москва: Правда, 1987. – 592 с.
108. Стокер, Брэм. Дракула. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2013. – 448 с.
109. Сувестр, Пьер и Аллен, Марсель. Фантомас.
110. Сю, Эжен. Парижские тайны. – Москва: Эксмо, 2012. – 1440 с.
111. Рид, Томас Майн. Всадник без головы. – Л.: Лениздат, 1984. – 512 с.
112. Рид, Томас Майн. Отважная охотница. Пропавшая Ленора. Голубой Дик. – Москва: Эста, 1993. – 496 с.
113. Рид, Томас Майн. Оцеола, вождь семинолов. Затерянные в океане. – Киев: Молодь, 1990. – 592 с.

114. Твен, Марк. Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна. – СПб.: Азбука, Азбука–Аттикус, 2012. – 608 с.
115. Хаггард, Генри Райдер. Копи царя Соломона. Дочь Монтесумы. Прекрасная Маргарет. – Москва: АСТ, Астрель, 2010. – 896 с.
116. Хейер, Джорджетт. Опасное богатство – "Олма–Пресс", 1995. – 400 с.
117. Эмар, Гюстав. Твердая Рука. Гамбусино. – Москва: Энергоиздат, 1982. – 520 с.
118. Эмар, Гюстав. Великий вождь окасов. Искатель следов. Пираты прерий. Закон Линча. – Москва: Альфа–книга, 2013. – 1184 с.
119. Эрланже, Филипп. Резня в ночь на святого Варфоломея. – СПб.: Издательская группа Евразия, 2002. – 320 с.

Критическая литература

120. Алексеев, С. В. Фэнтези // Знание. Понимание. Умение. – 2013. – № 2. – С. 309-312.
121. Апраксин, В. Б. Американская неомифология и ее отражение в американской и российской литературе «фэнтези» / В. Б. Апраксин // Американская литература и Россия: тез. конф. (Москва, 4-9 декабря 1995 г.) / отв. ред. Л. Г. Михайлова. – М., 1995. – С. 155-156.
122. Афанасьева, Е. Жанры фэнтези: проблемы классификации // Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема) / Сборник материалов Международной научной конференции 29-31 марта 2007 г. – Самара, 2009. – С. 86-93.
123. Барашкова, А. В. Славянская фэнтези: образно–мотивный ряд (на материале произведений М.В. Семеновой): автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.01 / А. Барашкова; [Иван. гос. Ун-т]. – Иваново: 2010. – 20 с.
124. Баркова, А. Л. Толкиенисты. Архаическая субкультура в современном городе /А. Л. Баркова // Человек. – 2003 – № 5 – С.58-74.
125. Бахтин, М. М. Вопросы литературы и эстетики. – Москва: Художественная литература. 1975. – 504 с.

126. Бахтин, М. М. Собр. соч. в 7 тт. – Русские словари, Языки славянской культуры, 1997-2012.
127. Бахтин, М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – Москва: Искусство, 1979 – 423 с.
128. Березин, В. Фэнтези / В. Бережной // Октябрь. – 2001. – № 6. – С. 185-188.
129. Благой, Д. Авантюрный роман // Литературная энциклопедия: Словарь литературных терминов: в 2-х т. – М.; Л.: Изд-во Л. Д. Френкель, 1925. – Т. 1. А–П. – Стб. 3-10.
130. Булычева, В. П. Приключенческая литература: история изучения и жанровая природа // Фундаментальные исследования. – № 8, 2014 – с. 998-1002. – с. 998-1002.
131. Васильев, Алексей. Memory studies: единство парадигмы – многообразие объектов // НЛО. – № 117. – 2012. – С. 461-480.
132. Вулис, А. З. В мире приключений. Поэтика жанра. – Москва: Советский писатель, 1986. – 384 с.
133. Выготский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. – Ростов-н/Д: Феникс, 1998. – 479 с.
134. Вышкин, А. Л. Поэтика романов А. Дюма «Королева Марго», «Графиня де Монсоро», «Сорок пять»: дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.03 / А. Вышкин. – Самара, 2009. – 161 с.
135. Галина, М. Стрела и круг /М. Галина // Если. – 2005. – № 4 – С. 5358.
136. Голосовкер, Я. Э. Логика мифа. / Я. Э. Голосовкер. – Москва: Наука, 1987. – 217 с.
137. Гончаров, В. Посмеемся? Если получится... / В. Гончаров // Если. – 2005. – № 8. – С. 261-215.
138. Гопман, В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман // Литературная энциклопедия терминов и понятий / сост. А. Н. Николюкин. – Москва: НПК «Интелвак», 2001. – Стб. 1161-1164.
139. Грифцов, Б. А. Теория романа. Вступ. ст., комм. Т. В. Соколовой. – Москва: Совпадение, 2012. – 224 с.

140. Громов, Д. Приглашение к сотрудничеству/Д. Громов // Если – 1995 – № 8 – С. 87.
141. Губайловский, В. Обоснование счастья: о природе фэнтези и первооткрывателе жанра // Новый мир. – 2002. – № 3. – С.174-185.
142. Гуревич, Г. И. Карта страны фантазий / Г. И. Гуревич. – Москва: Искусство, 1967. – 176 с.
143. Гусарова, А. Д. Жанр фэнтези в русской литературе 90–х гг. двадцатого века: проблемы поэтики: дисс ... канд. филол. наук: 10.01.01 / А. Гусарова – Петрозаводск, 2009. – 255 с.
144. Делез, Ж. Фуко, М. Логика смысла. – Москва: Деловая книга, 1998. – 480 с.
145. Десимон, Р. Варфоломеевская ночь и парижская «ритуальная революция» // Варфоломеевская ночь: Событие и споры / Под ред. П. Ю. Уварова. – Москва: Издательство РГГУ, 2001. – С. 138-190.
146. Жаринов, Е. В. Фэнтези и детектив – жанры современной англо-американской беллетристики. – Москва: Международная академия информатизации, 1996. – 128 с.
147. Журавлёв, С., Журавлёва Ж. Витязь на распутье: основные направления славянского фэнтези // Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема) / Сборник материалов Международной научной конференции 29-31 марта 2007 г. – Самара, 2009. – С. 94-100.
148. Заломкина, Г. В. Готический миф как литературный феномен: дисс. доктора филол. наук: 10.01.08 / Г. Заломкина. – Самара, 2011. – 491 с.
149. Заломкина, Г. Специфика фантастического в литературной готике // Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема) / Сборник материалов Международной научной конференции 29-31 марта 2007 г. – Самара, 2009. – С. 128-138.
150. Кавелти, Дж. Г. Изучение литературных формул / Дж. Г. Кавелти // Новое лит. обозрение. – 1996. – № 22. – С. 33-64.
151. Кагарлицкий, Ю. Что такое фантастика? / Ю. Кагарлицкий. – Москва: Худож. лит., 1974. – 349 с.

152. Кагарлицкий, Ю. Фантастика ищет новые пути / Ю.Кагарлицкий // Вопросы литературы, 1974. – № 10. – С.159-178.
153. Ковтун, Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века) / Е. Н. Ковтун. – Москва: Изд-во МГУ, 2000. – 308 с.
154. Кожин, В. Происхождение романа. Теоретико-исторический очерк. Москва: Советский писатель, 1963. – 440 с.
155. Комаринец, А. Энциклопедия короля Артура и рыцарей Круглого Стола / А. Комаринец. – Москва: АСТ, 2001. – 461 с.
156. Косарева, А. Фэнтези и средневековье / А. Косарева // Уральский следопыт. – 2000. – № 8. – С. 52.
157. Краткая литературная энциклопедия: в 9 т. / гл. ред. А. А. Сурков. –Москва: Совет, энцикл., 1962-1978.
158. Кулакова, О. К. Интертекстуальность в аспекте жанрообразования: на материале жанра фэнтези: дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / О. Кулакова – Иркутск, 2011. – 242 с.
159. Кулик, О. П. Вопрос о «научном фэнтези» в современной русской литературе. // Наукові записки. Серія «Філологічна». Випуск 15: Міжкультурна комунікація: мова – культура – особистість. Матеріали міжнародної науково–практичної конференції 22-23 квітня 2010 року. Острого, 2010. С. 170-175.
160. Ларионова, И. Христианское фэнтези / И. Ларионова // Лицей. – 2005 – № 4 – С. 19.
161. Ле Гофф, Ж. Цивилизация средневекового запада. – Сретенск: МЦИФИ, 2000. – 368 с.
162. Леви-Строс, К. Структурная антропология / К. Леви-Строс; пер. с фр. В.В.Иванова. – Москва: Эксмо-Пресс, 2001. – 510 с.
163. Липицкий, В. Средняя линия / В. Липицкий, Т. Яхлакова // Если. – 1993. – № 4. – С.54-56.

164. Литературная энциклопедия терминов и понятий / РАН, Ин-т науч. информ. по обществ., наукам; гл. ред. и сост. А. Н. Николюкина. – Москва: Интелвак, 2001. – 1596 с.
165. Лотман, Ю. М. Заметки о структуре художественного текста / Ю. М. Лотман // Труды по знаковым системам. V: памяти Я. Проппа / Тарт. гос. ун-т. – Тарту, 1971. – С.281-287.
166. Лотман, Ю. М. О метаязыке типологических описаний культуры / Ю. М. Лотман // Избранные статьи: в 3 т. Т.1. Статьи по семиотике и типологии культуры / Ю. М. Лотман. – Таллинн, 1992. – С. 386-406.
167. Лотман, Ю. М. О русской литературе. – СПб: Искусство-СПБ, 1997. – 848 с.
168. Лотман, Ю. М. Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПБ, 2000. – 704 с.
169. Лотман, Ю. М. Семиосфера. – СПб.: Искусство-СПБ, 2000. – 704 с.
170. Лотман, Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман. – Москва: Искусство, 1970. – 384 с.
171. Лотман, Ю. М: Культура и взрыв / Ю. М. Лотман. – Москва: Прогресс. Гнозис, 1992. – 270 с.
172. Манн, Ю. В. У истоков русского романа // Нарезный В. Т. Собрание сочинений в 2 томах. Москва: «Художественная литература», 1983. – С. 5–44.
173. Михайлов, А. Д., Занд М. И. Плутоской роман // Краткая литературная энциклопедия / Гл. ред. А. А. Сурков. – Москва: Сов. энцикл., 1962-1978. Т. 5: Мураи – Припев. – 1968. – Стб. 806-809.
174. Моруа, А. Три Дюма. – Москва: Молодая гвардия, 1962. – 544 с.
175. Мошенская, Л. Мир приключений и литература // Вопросы литературы – 1982. – № 2. – с. 170-202.
176. Муравьев, В. С. Фантастика / В. С. Муравьев // Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А. Н. Николюкина. – Москва: НПК «Интелвак», 2001. – Стб.1120-1124.
177. Неелов, Е. М. Фантастический мир как категории исторической поэтики: (статья вторая: проблема границ) / Е. М. Неелов // Проблемы исторической поэтики: сб. науч. тр. / М-во науки, высш. школы и техн. политики Рос. Феде-

- рации, Петрозавод. гос. ун-т. – Петрозаводск, 1992. – Вып. 2. Художественные и научные категории. – С. 58-66.
178. Николина, Н. А., Литовская М. А., Купина Н. А. Массовая литература сегодня. Учебное пособие для студентов, аспирантов, преподавателей-филологов. – Москва, 2009. – 254 с.
179. Померанц, Г. Тоска бесконечности / Г. Померанц // Если. – 1994. – № 2. – С. 6-8.
180. Пономарев, Е. Книжка на все случаи жизни / Е. Пономарева // Новый мир. – 1997. – № 11. – С. 217-221.
181. Ройфе, А. В поисках нового идеала / А. Ройфе // Если. – 2000. – № 8. – С. 215-224.
182. Руднев, В. П. Словарь культуры 20 века: ключевые слова и понятия / В. П. Руднев. – Москва: Аграф, 1998. – 381 с.
183. Самутина, Н. Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта – Социологическое обозрение. 2013. Т. 12. № 3. – С.138-194.
184. Сафрон, Е. А. «Славянская» фэнтези: фольклорно–мифологические аспекты семантики: автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.01 / Е. Сафрон. – Петрозаводск, 2012. – 21 с.
185. Соловьев, Э. Ю.: Массовая культура: иллюзии и действительность [Текст]: [Сборник статей] / [Сост. и авт. предисл., с. 3-26, Э. Ю. Соловьев, канд. филос. наук]. – Москва: Искусство, 1975. – 256 с.
186. Стругацкий, Б. Теорема сотворения / Беседовал В. Губарев // Если – 1994. – № 10. – С.25-26.
187. Толкин, Дж. Р. Р. Дерево и лист. О волшебных историях. Лист работы Мелкина. Москва: Прогресс. 1991. – 142 с.
188. Толстая, С. М. Мир живых и мир мертвых: формула сосуществования / С. М. Толстая // Славяноведение. – 2000. – № 6. – С. 14-20.
189. Томашевский, Н. Плутоской роман // Плутоской роман. Москва: Художественная литература, 1975. – С. 5-20.

190. Третьякова, Е. А. Фольклорно–мифологический импликационал художественного текста как проблема перевода: на материале произведений Дж. Р. Р. Толкина: автореф. дис. ... канд. филолог. наук: 10.02.04, 10.02.20 / Е. А. Третьякова; Санкт–Петербургский гос. ун-т. – Санкт-Петербург, 2006. – 26 с.
191. Тынянов, Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. – Москва: Наука, 1977. – 576 с.
192. Фаликов, Б. Неоязычество / Б. Фаликов // Новый мир. – 1999. – № 8. – С. 148-168.
193. Фрумкин, К. Г. Философия и психология фантастики / К. Г. Фрумкин. – Москва: Едиториал УРСС, 2004. – 240 с.
194. Хализев, В. Е. Теория литературы: учебник для высш. учеб. заведений / В. Е. Хализев. – Москва: Высш. школа, 1999. – 398 с.
195. Харитонов, Е. Романтики печального образа / Е. Харитонов // Если. – 2000. – № 12. – С.126-130.
196. Чернышева, Т. А. Природа фантастики / Т. А. Чернышева. – Иркутск: Изд-во Иркутск, ун-та, 1984. – 330 с.
197. Чупринин, С. И. Русская литература сегодня: жизнь по понятиям. – Москва: Время, 2007. – 768 с.
198. Шумко, В. Генезис, развитие жанра фэнтэзи и его современное состояние / В. Шумко // Веснік Віцебскага дзяржаўнага ўніверсітэта. – 2002. – №2. – С. 95-104.
199. Эко, У. Откровения молодого романиста. М: АСТ, CORPUS, 2013. – 320 с.
200. Эко, У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. – СПб, Симпозиум, 2007 – 502 с.

Источники на английском языке

201. Becker, Allienne R. The Lost Worlds Romance. – Westport, Conn.: Greenwood, 1992. – 184 p.
202. Bruzelius, Margaret. Romancing the Novel: Adventure from Scott to Sebald. – Bucknell University Press, 2007. – 285 p.

203. Burke, Peter. Popular Culture in Early Modern Europe. New-York: Harper Torchbooks, 1978. – 365 p.
204. Butcher, William. Jules Verne. – New-York: Thunder's Mouth, 2006. – 369 p.
205. Cawelti, John G. Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture. – University of Chicago Press, 1977. – 336 p.
206. D'Ammassa Don. Encyclopedia of adventure fiction. – New-York: Facts on File, 2009. – 306 p.
207. D'Ammassa Don. Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction. – New-York: Facts on File, 2006. – 488 p.
208. D'Ammassa Don. Encyclopedia of Science. – New-York: Facts on File, 2005. – 538 p.
209. Green, Martin Burgess. Seven Types of Adventure Tale: An Etiology of a Major Genre. – Penn State University Press, 1991. – 260 p.
210. Kestner, Joseph A. Masculinities in British Adventure Fiction, 1880–1915. Farnham: Ashgate Publishing Limited, 2010. – 224 p.
211. Lupoff, Richard A. Master of Adventure. – Lincoln, Neb.: Bison, 2005. – 308 p.
212. Saricks, Joyce G. The Readers' Advisory Guide to Genre Fiction. – Chicago: American Library Association, 2009. – 387 p.
213. Spurr, H. A. The Life and Writings of Alexandre Dumas. – New-York: Haskell House Publishers, 1929. – 382 p.
214. Tuerk, Richard. Oz in Perspective. – Jefferson, North Carolina: McFarland, 2007. – 229 p.
215. Warshow, R. The Immediate Experience. Garden City, 1964.
216. White, Andrea. Joseph Conrad and the Adventure Tradition. – Cambridge University Press, 1995. – 233 p.

Электронные ресурсы

217. Донцова Д. Родная сестра Жорж Санд // Женский интернет-журнал Клео.ru
 [Электронный ресурс] – режим доступа:
http://www.kleo.ru/items/bomond/dontsova_02.shtml.

218. Камша В. Автобиография // Лаборатория фантастики. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://fantlab.ru/autor114>.
219. Камша В. Биография. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://olmer.ru/kamsha/bio.shtml>.
220. Камша В. «В системе Декарта». Интернет-дневник В. Камши (ник Гемма). Запись от 22 сентября 2007 г. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://diary.ru/~Corona-del-Norte/p34101766.htm>.
221. Камша В. «В системе Декарта», запись от 22.09.2007, [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://diary.ru/~Corona-del-Norte/p34101766.htm>.
222. Камша В. Тысяча и одна серия. Как написать успешный фэнтези-эпик. [Электронный ресурс] – режим доступа к ст.: <http://old.mirf.ru/Articles/art3383.htm>.
223. Камша В. Форум официального сайта Веры Камши. Виртуальное общение с автором. [Электронный ресурс] – режим доступа к ст.: <http://kamsha.ru/forum/index.php?PHPSESSID=6de7ed8b33a0fc66c16733dc77feaf9c&action=printpage;topic=12983.0>.
224. Камша В. Форум официального сайта Веры Камши. Участница форума Irene. [Электронный ресурс] – режим доступа к ст.: <http://kamsha.ru/forum/index.php?topic=13158.msg411326#msg411326>
225. «Лаборатория фантастики». Сайт. Отзывы на произведения В. Камши. Отзыв рецензента Babayka от 19 июля 2014 г. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://fantlab.ru/autor114/responsespage3>
226. «Лаборатория фантастики». Сайт. Отзывы на произведения В. Камши. Отзыв рецензента Огвай [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://fantlab.ru/forum/forum14page3/topic64page535>.
227. «Лаборатория фантастики». Форум сайта. Отзывы пользователей Scar и Antel. [Электронный ресурс] – режим доступа к ст.: <http://fantlab.ru/forum/forum14page6/topic64page505>.

228. Невский Б. Жанры. Русское фэнтези // Мир фантастики и фэнтези. – 2004. – № 11. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://www.mirf.ru/Articles/art342.htm>.
229. Отблески Этерны. Отзыв // «Дынная грядка». Интернет-дневник пользователя emerald. Запись от 7 марта 2008 г. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://www.diary.ru/~emerald-snake/p41408165.htm>.
230. Пехов А. Ю. // Википедия. [Электронный ресурс] – режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Пехов_Алексей_Юрьевич
231. Суза-Муза. «Look, the Pie!». Интернет-дневник пользователя Запись от 21 июля 2014 г. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://requiem23.diary.ru/p198878509.htm>.
232. Чупринин С. И. Еще раз к вопросу о картографии вымысла. Знамя. – 2006. – № 11. – С. 171-184. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://magazines.russ.ru/znamia/2006/11/ech19.html>.
233. Шелуханов, Иван и Злотницкий, Дмитрий. Рецензия на книгу: Вера Камша «Лик Победы» // Мир фантастики. – 2005. – № 26. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://www.mirf.ru/Reviews/review113.htm>.