

III. ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПРОЦЕСС В КОНТЕКСТЕ МНОГОЯЗЫЧИЯ И МУЛЬТИКУЛЬТУРАЛИЗМА

DOI: 10.35634/2500-0748-2021-13-76-88

УДК [821.111+821.161.1]-312.9.09(045)

Малых В. С.

Удмуртский государственный университет, Ижевск, Россия

«ДЕНЬ ГНЕВА» В ЗЕРКАЛЕ ГИБРИДНОЙ ФАНТАСТИКИ: ТИПОЛОГИЧЕСКИЕ СХОДСТВА «ПЕСНИ ЛЬДА И ОГНЯ» Дж. МАРТИНА И «ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ» А. И Б. СТРУГАЦКИХ

Статья посвящена сравнительно-типологическому изучению произведений «Песнь Льда и Огня» Дж. Мартина и «Трудно быть богом» А. и Б. Стругацких, рассматриваемых совместно с их экранизациями. Цель исследования состоит в раскрытии типологических (жанровых, сюжетных, идейно-философских и нарративных) сходств обоих произведений. Актуальность подобного исследования заключается в том, что сравнительно-типологический подход позволяет глубже оценить заложенные в данных произведениях идейно-философские посылы, связанные с ролью личности в истории и соблазнами, подстерегающими героев, наделенных сверхъестественной силой. Методология исследования предполагает совмещение сравнительного и типологического подходов. Сравнительный метод способствует выявлению глубинных сходств изучаемых произведений, а типологический позволяет осмыслить их роль в широком культурном контексте. Проведенное исследование приводит к выводу, что «Трудно быть богом» и «Песнь Льда и Огня» имеют немало типологически схожих черт. Оба произведения относятся к разряду гибридной фантастики; в них отсутствует прямая оценка событий, нет «всеведущего» автора, однако присутствует метафора «вовлеченного наблюдателя», который тоже ограничен в своей осведомленности; налицо и общность психологической мотивировки героев, заключающейся в «механическом» реагировании на зло ответным злом; общим является нивелирование христианской традиции, атеистическое и агностическое философствование, лежащее в основе обоих произведений и обуславливающее представление о жизни и истории как частях вселенского Механизма; оба произведения характеризуются оборванностью финала и неразрешенностью линий, связанных с судьбой основных персонажей. Следует констатировать, что «Трудно быть богом» и «Песнь Льда и Огня», относящиеся к разным историко-культурным эпохам, можно воспринимать в качестве произведений, иллюстрирующих развитие типологически близких тенденций в литературе и кинематографе: усиление пессимистического взгляда на человека и историю; ослабление духовно-нравственной составляющей; отсутствие оценки поступков героев; оборванность (или принципиальное отсутствие) финала. Немаловажным представляется тот факт, что произведения данных авторов востребованы широкой читательской и зрительской аудиторией, поскольку удовлетворяют негласный «социальный заказ», а в ряде случаев и формируют его.

Ключевые слова: гибридная фантастика, «Игра престолов», «Трудно быть богом», историзм, христианская традиция, постмодернизм.

Сведения об авторе:

Малых Вячеслав Сергеевич, кандидат филологических наук, переводчик с китайского и английского языков (г. Ижевск, Россия); e-mail: viacslaf@yandex.ru.

Низкая душа, выйдя из-под гнета, сама гнетет
Ф. М. Достоевский

Людская кровь не святее
Изумрудного сока трав
Н. С. Гумилев

Введение

Цикл романов Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и огня» («A Song of Ice and Fire», далее по тексту – ПЛИО) пользуется значительной популярностью во всем мире, во многом благодаря сериалу «Игра престолов» («Game of Thrones», далее по тексту – ИП). В отечественной фантастической литературе присутствует типологически схожее явление – роман А. и Б. Стругацких «Трудно быть богом» (далее по тексту – ТББ), который «уже в конце 60-х... фигурировал как самое популярное у советских читателей научно-фантастическое произведение» [Комиссаров, 2008: 97], а также лег в основу двух экранизаций (в 1989 и 2013 годах). Оба произведения раскрывают авторское понимание эпохи Средневековья, решаемое в фантастическом ключе.

Цель настоящей работы состоит в раскрытии типологических (жанровых, сюжетных, идейно-философских и нарративных) сходств обоих произведений.

Задачи исследования:

- 1) раскрытие гибридной жанровой природы ПЛИО и ТББ;
- 2) рассмотрение образа «жестокого Средневековья» в связи с общими для обоих произведений метафорами арены и вовлеченного наблюдателя;
- 3) осмысление психологической мотивировки поступков героев с точки зрения принципа противодействия насилию еще большим насилием и концепции самообожествления;
- 4) изучение роли метафоры Механизма в построении вторичной реальности ПЛИО и ТББ;
- 5) исследование нарративных стратегий А. и Б. Стругацких и Дж. Мартина, приводящих к созданию произведений с оборванным финалом.

ПЛИО и ТББ принято рассматривать в связке с их экранизациями, и оба произведения по отдельности не раз становились предметом литературоведческих, философских, лингвистических и иных исследований. Тем не менее, нам не известны работы, в которых был бы осуществлен последовательный сравнительно-типологический анализ ПЛИО и ТББ, которые, хотя и относятся к разным эпохам и культурным средам, обнаруживают между собой немало общего. Рассмотрением ПЛИО и ТББ в компаративном ключе обусловлена новизна настоящей работы. Актуальность подобного исследования заключается в том, что сравнительно-типологический подход позволяет глубже оценить заложенные в данных произведениях идейно-философские посылы, связанные с ролью личности в истории и соблазнами, подстерегающими героев, наделенных сверхъестественной силой.

Методология исследования предполагает совмещение сравнительного и типологического подходов. В понимании сущности данных методов мы опираемся на принципы, указанные М. Храпченко, согласно которому, «В отличие от сравнительно-исторического подхода к литературе – типологическое ее изучение предполагает выяснение не индивидуального своеобразия литературных явлений, и не просто их сходных черт, и не связей как таковых, а раскрытие тех принципов и начал, которые позволяют говорить об известной литературно-эстетической общности, о принадлежности данного явления к определенному типу, роду. Принадлежность эта нередко обнаруживается и тогда, когда литературные факты не находятся

в непосредственной связи между собою» [Храпченко, 1968: 72]. При этом сравнительный подход помогает выявить глубинные сходства изучаемых произведений, а типологический позволяет осмыслить их роль в широком культурном контексте.

1. Роль научно-фантастического компонента в «Песне льда и пламени» Дж. Мартина и «Трудно быть богом» А. и Б. Стругацких

Несмотря на то, что в книгоиздательской практике ТББ считается научно-фантастическим романом, а ПЛИО стоит на полках с фэнтези, исследователи отмечают доминирующее присутствие черт исторического романа в обоих случаях (см. [Козьмина, 2012: 100], [Пискунова, Янков: 2020: 198]). Сюжетная линия средневекового мира в ТББ, связанная с интригами и государственным переворотом, не содержит откровенно фантастических элементов и, если бы не линия Руматы (Антон), вполне вписывалась бы в канву стандартного исторического романа. В мире, созданном Мартином, фантастические компоненты, связанные с использованием магии и магических существ (Иные, драконы, тени, дети леса и т. д.), предстают, в отличие от классического фэнтези («Властелин колец» Дж. Толкина, «Колесо времени» Р. Джордана и проч.), в весьма лимитированном виде, так что в ряде произведений, входящих в цикл ПЛИО («Пир стервятников», повести о Дункане Высоком), фантастика практически отсутствует, и повествование, таким образом, переводится в плоскость (псевдо)исторического романа.

Ограниченность функции фантастического элемента и в ТББ, и в ПЛИО наводит на мысль о жанровой неопределенности обоих произведений. Если под научной фантастикой понимать литературу, в которой чудеса имеют рациональное объяснение, то ТББ не является таковой, поскольку в нем нет ни описания технологий «земли будущего», ни устройства звездолетов, ни принципов отправки на Землю информации с телепередатчиков, вмонтированных в обручи на головах «прогрессоров», и даже вопрос о том, откуда на «средневековой» планете берется горючее для вертолетов, остается открытым. Несмотря на наличие научно-фантастической идеи прогрессорства (земляне, представители технически и нравственно развитой цивилизации, действуют под прикрытием на «отсталой» планете, пытаясь незаметным образом ускорить процессы ее развития), формально это фэнтези, где чудеса включаются в ткань повествования и не требуют наукообразных объяснений. Вероятно, фэнтези в ТББ присутствует и вследствие влияния широкого культурного контекста: 1950–1960-е годы связаны с формированием этого жанра в западной литературе.

В ПЛИО, наоборот, под маской фэнтези предстает жанровая модель научной фантастики. Так, магия в мире Мартина работает по неким имманентным законам, подобным законам природы. Такие персонажи, как Мелисандра и жрец Торос, применяют магию на свой страх и риск, не имея ни малейшего представления о том, подействует ли она и каковы механизмы ее воздействия; при этом из контекста цикла в целом становится понятно, что «пробуждение» магии связано с изменением оси вращения планеты и нарушенным равновесием мифологизированных полюсов (Льда и Огня), заменивших во вселенной Мартина традиционную фэнтезийную дихотомию Добра и Зла. Помимо этого, элементы научной фантастики в ПЛИО связаны с самым, казалось бы, фэнтезийным героем саги Браном. Становясь Трехглазым Вороном, он переживает ситуацию нелинейного хронотопа и может оказывать воздействие на настоящее путем перемещения сознания назад во времени (сюжет влияния Брана на сознание Ходора («Hold the doog»). Сюжет путешествия во времени является атрибутом научной фантастики (ср., в частности, с новеллой Р. Брэдбери «И грянул гром» («A Sound of Thunder») и научно-фантастической повестью самого Мартина «В осаде» («Under Siege»), в которой герой также наделен способностью «переселять» свое сознание в тела людей прошлого). Бран в конце сериала оказывается своего рода живой машиной – хранителем памяти Вестероса. Сюжет с созданием хранилищ всечеловеческой информации также заимствован Мартином из научной фантастики (ср. с идеей хранилищ знаний в романе У. Ле Гуин «Всегда возвращаясь домой» («Always coming

home»). Влияние научной фантастики прослеживается и в образах «нечистой силы» в ПЛИО: вместо орков и троллей у Мартина возникают Иные – давно известные по научной фантастике зомби. Все это позволяет говорить о саге Мартина как о научной фантастике, поданной в декорациях фэнтези.

Отметим, что сами авторы ПЛИО и ТББ не были приверженцами жанровой чистоты. Стругацкие обращались к жанру сказки («Сказка о Тройке»), а Мартин заявлял, «что разница между научной фантастикой, фэнтези и ужасами довольно поверхностная» [Martin, 2013]. Известно также, что Мартин, приступая к написанию ПЛИО, «отправил своему редактору заявки на три совершенно разные книги – научную фантастику, хоррор и фэнтезийную трилогию, – ему посоветовали остановиться на последнем варианте: сейчас такое легче продать» [Назаренко, 2008]. В сущности, в ПЛИО Мартин работает одновременно в трех указанных жанрах, а поскольку в литературу США он вошел именно как создатель научной фантастики, данная составляющая присутствует в ПЛИО как «память жанра» (М. М. Бахтин). Попутно отметим, что развиваемый Стругацкими сюжет «инопланетной интервенции» присутствует и в «Путешествиях Тафа» («Tuf Voyaging», 1986) Мартина. Признание главного героя, активно вмешивающегося в судьбы иных миров, перекликается с названием романа Стругацких «Трудно быть богом»: *«Профессия бога еще труднее, чем профессия эколога, хотя, должен заметить, что когда я взвалил на себя эту ношу, я знал, что это рискованно»* [Мартин, 2000: 451].

Таким образом, и в ПЛИО, и в ТББ мы имеем дело с гибридными жанровыми формами: на внешнюю канву исторического романа наслаивается фантастическая матрица – сюжет о жизни на другой планете. При этом сама жанровая модель фантастики тоже гибридна: в случае с ТББ это фэнтези в декорациях научной фантастики, а в случае с ПЛИО – научная фантастика в декорациях фэнтези. Фантастические элементы способствуют увеличению сил и возможностей героя: это могут быть вертолеты, футуристическое оружие и неведомые бойцовские навыки (ТББ) или драконы и магические заклятья (ПЛИО). Вмешательство магии в ПЛИО подобно вмешательству землян с их технологиями в ТББ. И в том и в другом случае это вмешательство губительно для простых смертных, а также ставит героя перед необходимостью морального выбора: как применить (или, что важнее, НЕ применить) данную ему сверхсилу в по-средневековому враждебном окружении.

Особенности враждебного герою окружения и способы создания образа «жестокое Средневековье» в диалоге с современной авторам действительностью рассмотрим ниже.

2. «Жестокое Средневековье» и метафора вовлеченного наблюдателя

В гибридном хорроре Мартина «Короли-пустынники» («Sandkings», 1979) можно обнаружить развернутую метафору к циклу ПЛИО: жестокий хозяин устраивает бои между жителями песчаных «замков» – маленькими инопланетными ксеноморфами, наделенными зачатками разума. Воспитанные в атмосфере насилия существа выбираются из своей темницы, вырастают и уничтожают хозяина. На ПЛИО оказала влияние и атмосфера первого романа Мартина «Умирающий свет» («Dying of the Light»), в котором происходит реставрация по-средневековому жестоких условий жизни на пустынной планете. В рассказе «Путь креста и дракона» («The Way of Cross and Dragon») мы видим возрождение Средневековья в далеком будущем в образе космической инквизиции. Ранние произведения Мартина повлияли на формирование образа «жестокое Средневековье» как арены борьбы влиятельных лордов за обладание Железным Троном. Мартин делает своих героев «серыми», а метафизический конфликт, необходимый для «высокого фэнтези» (Добро – Зло), перемещает в область столкновения натурфилософских полюсов – Льда и Огня, возведенных до функции мифологем. Бескомпромиссная борьба «серых» героев друг с другом является основой «социального» конфликта в произведении. Насилие в этом конфликте – основной способ взаимодействия, повышающий натуралистичность описываемых событий.

Образ Средневековья в ТББ обусловлен традициями средневековых романов, а усиление мрачной атмосферы служит общей задаче Стругацких: показать отвратительный, несправедливый мир, в котором герой, обладающий сверхсилой, вынужден эту силу сдерживать, поскольку в рамках проводимого земными учеными Эксперимента необходимо бескровное воздействие. И чем выше градус насилия в окружающей героя действительности, тем трагичнее его ситуация: он мог бы легко изменить ход истории, застрывшей в вечном Средневековье, наказать тиранов и возвысить «книжечеев», но сомневается в целесообразности сопротивления злу насилием.

ПЛИО и ТББ обнаруживают типологическое сходство, продиктованное их общей ориентированностью на архетип исторического романа с классической экспозицией. В структуре обоих произведений присутствуют: слабый король и сильный «серый кардинал», который уничтожает короля и занимает его место (таковы пары Пиц Шестой – дон Рэба в ТББ и Роберт Баратеон – королева Серсея в ПЛИО); Святой Орден в ТББ и религиозное движение Воробьев в ПЛИО в равной степени несут угрозу «благородным» лордам и донам; дотракийцы в ПЛИО соответствуют «ордам меднокожих варваров» в ТББ; «ночной король» Вага Колесо соответствует образу Короля-за-Стеной Манса; мятежный Арата Красивый соответствует Берикку Дондарриону с его Братством без знамен. Даже функция церкви в обоих произведениях довольно схожа: ни у Стругацких, ни у Мартина официальная церковь не имеет ни моральной, ни мистической силы. Список этих сходств можно продолжать. Узел интриг и злоумышлений стягивается, гибнут благородные лорды, и самые отвратительные силы социума вырываются наружу – таков общий зачин обоих произведений.

В то же время, ТББ и ПЛИО, и в особенности их экранизации, вступают в диалог с современной им культурной и социальной средой, по-своему подстраивают художественный текст под желания публики, а иногда и формируют их, отвечая «социальному заказу» эпохи [Стрижов, 2014: 314]. В романе Стругацких сцены насилия даны в сглаженном виде, отсутствует намеренная натурализация, и в большей степени проявлено отношение к ним со стороны дон Руматы: *«А как пахли горящие трупы на столбах, вы знаете? А вы видели когда-нибудь голую женщину со вспоротым животом, лежащую в уличной пыли? А вы видели города, в которых люди молчат и кричат только вороны?»* [Стругацкие, 2020: 173]. На первое место в их произведении выступает моральный конфликт в душе главного героя: быть или не быть убийцей в мире убийц? Все это соответствовало «сентиментальному», по выражению режиссера А. Германа, духу 1960-х годов [Стрижов, 2014: 314].

Сериал, снятый по циклу романов Мартина, как и сами книги, отражают особенности современного мирового сообщества и потребность публики в изображении насилия вкупе с предчувствием краха глобальной цивилизации: «В случае «ИП» книгам Мартина просто повезло – они изначально соответствовали заданной планке «варваризации», предлагая достаточно высокий уровень насилия и необходимую порцию апокалиптических настроений» [Панфилов, 2014: 200]. Исследователи видят в ИП такой «продукт массовой культуры», который содержит в себе «очевидное самописание западного общества» [Хорн, 2020: 185]. Сериал «играет с ощущением, что нашей собственной цивилизации ... угрожают ею же порожденные проблемы» [Там же: 186]. Отметим, что сюжет о пробуждении смертоносного, постоянно множасьего зла в виде Иных, появившихся в результате насильственного вытеснения коренного населения Вестероса – *«детей леса»*, – в современном контексте оказывается метафорическим провозвестником кризиса, связанного с коронавирусом, появившимся вскоре после окончания сериала. Вероятно, и в этом можно увидеть неотрафлексированный нашим обществом «социальный заказ» на катастрофу.

ТББ и его экранизации представляют собой случай куда более невинной рефлексии. В романе имя главного антагониста – дон Рэбы – прочитывается как звуковая игра с именем Берии (в черновом варианте дон Рэбу звали Рэбия), в результате чего выстраивается диалог с недавним прошлым страны. Экранизация 1989 г. воспринимается как «боевик», отвечая запросам зрительской аудитории того времени, а в экранизации 2013 г. исследователи видят

отражение социального застоя в современной российской действительности: «Зло, представляемое в фильме Германа онтологическим, – это, с одной стороны, ответ на процессы глобализации, с другой – отражение необходимости новой самоидентификации» [Стрижов, 2014, 316].

Косвенным образом вступая в диалог с читателем / зрителем, ТББ и ПЛИО вводят метафору вовлеченного наблюдателя. В ТББ за всем происходящим в Арканаре следит не только дон Румата и прочие прогрессоры, но также, посредством вмонтированного в обручи на их головах телепередатчика, – земные ученые, авторы Эксперимента по ускорению хода истории на планете вечного Средневековья. Дон Румата постоянно акцентирует на этом внимание: ученые должны увидеть своими глазами то, свидетелем и участником чего он является: *«Румата машинально поправил объектив над переносицей. Хорошенькие сцены наблюдали сегодня на Земле, мрачно подумал он»* [Стругацкие, 2020: 86]. Постоянное присутствие наблюдателя, вовлеченного в процесс, но не участвующего в нем, позволяет выделить этот мотив в качестве одного из ведущих в ТББ. Перед глазами ученых разворачиваются средневековые драмы, и они наблюдают за ними, как зрители в кино, и это их незримое присутствие превращает трагедии чужих жизней и смертей в подобие игрового представления. Сами прогрессоры, действуя «под прикрытием», облачаются в одежды другого мира и играют роли других людей с чужими именами. Детской игрой открывается роман: Пролог начинается с того, что дети представляют себя «благородными донами» с арбалетами, а заканчивается «скелетом фашиста», который будто бы нашел Антон. Так игра наполняется зловещим предчувствием. «Мотив игры ... распространяется не только на всю повесть, но и в целом на идею прогрессорства: люди, живущие в чужом обличье, как актеры играют свою роль» [Яковлева, 2011: 168].

Метафора игры является основополагающей и в цикле Мартина, первая книга которого – «Игра престолов» – выводит игровые ассоциации на первый план. С одной стороны, игра является метафорой придворных интриг, с другой – выносится на метафизический уровень, намекая на некие высшие силы, играющие судьбами персонажей. Объективация игрового принципа происходит в сквозном мотиве рыцарского турнира и гладиаторского боя в бойцовых ямах Гискара. Участники сражений гибнут по-настоящему, однако зрители воспринимают их борьбу как игровое, развлекательное действие. В сущности, читатели ПЛИО и зрители сериала оказываются в позиции таких же наблюдателей, эмоционально вовлеченных в процесс, но не участвующих в нем физически. Данная вовлеченность обусловлена не только сопереживанием персонажам саги, но и ощущением злободневности событий: «Жестокость противостояния в Вестеросе переживается многими как экзистенциальная угроза. Все чаще человек вынужден играть в игру, правила которой ему навязаны» [Хорн, 2020: 185].

Фантастический элемент в ТББ и ПЛИО позволяет разрушить «четвертую стену» между зрителями бойцовских турниров и бойцами (см., к примеру, эпизод появления в бойцовой яме дракона Дейенерис, угрожающего жизни и гладиаторов, и зрителей), а также между героями, живущими на средневековой планете, и внешними силами: богами в ПЛИО и пришельцами-землянами в ТББ. Учитывая повышенный градус насилия в ТББ и ПЛИО, расхожую фразу Шекспира «All the world's a stage, // And all the men and women merely players» можно применить к ним в видоизмененной форме: «All the world's a fighting pit, // And all the men and women merely killers».

Таким образом, высокий уровень насилия и в ТББ, и в ПЛИО продиктован желанием авторов создать неприглядный образ «жестокое Средневековья». В этой обстановке вмешательство героя, наделенного сверхсилой (Румата, Дейенерис), в дела участников социального конфликта приобретает двойственную оценку. С одной стороны, он не может не вмешаться, чтобы восстановить справедливость; с другой стороны, его вмешательство влечет за собой еще большее зло и окончательно разрушает нравственные и гуманистические ценности в и без того жестоком мире. Ситуация противодействия социальному злу «фантастическим» насилием будет рассмотрена ниже.

3. «День гнева»: принцип умножения зла

Следует констатировать, что сюжет гнева героя, обладающего сверхсилой, выходит в экранизациях ПЛИО и ТББ на первый план. Так, в фильме А. Германа 2013 г. философский вопрос Стругацких о возможности ускорения истории заменяется театром насилия и абсурда (не случайно фильм получил характерный подзаголовок «История арканарской резни»). В конце заключительного сезона ИП становится понятно, что нашествие мертвецов с Севера, изначально задумывавшееся Мартином как «the greatest danger of all», уступает место конфликту, связанному с возвращением Дейенерис в Вестерос.

ТББ и ПЛИО обнаруживают не только сходство в кровавом разрешении конфликта, но и в психологической мотивировке выбора, сделанного доном Руматой и Дейенерис. В первом случае – это убийство возлюбленной Руматы Киры, переполнившее чашу терпения землянина. Во втором случае – вереница смертей, начиная с убийства членов семьи Дейенерис и заканчивая казнью Миссандеи. Обоими героями движет жажда мести. Как отмечает в отношении ТББ Д. В. Пономарева, «Значимо, что резня, учиненная им (Руматой – В. М.) в финале романа, – это не божественная кара или самоуверенная попытка очередного насаждения Золотого Века, а месть, отчаянный поступок лишённого надежды, обезумевшего от горя и бессилия человека, который не справился со зверем внутри себя» [Пономарева, 2018: 242]. Аналогичен по своей иррациональности и поступок Дейенерис в конце сериала: она победила в войне, однако героине, сидящей верхом на драконе, мало этой победы: она выбирает кровную месть и выжигает все вокруг, и виновных, и безвинных. Герои, наделенные сверхсилой, не только перестают контролировать ее, но также отказываются от какого-либо суда (человеческого или божественного), кроме основанного на их собственном представлении о справедливости. Герой отвечает на причиненное ему зло фантастическим насилием: Румата использует неведомые арканарским воинам техники боя, а Дейенерис высвобождает драконье пламя. Герои становятся на позицию карающего божества, но не приобретают божественных качеств, целиком растворяясь в своих эмоциях. Их «день гнева» приносит только смерть.

До тех пор, пока герои находятся в полюсе рационального, они сдерживают свою силу, ищут разумной справедливости. Дейенерис пытается творить суд без лишних кровопролитий, она понимает, что, к примеру, для управления Миэрином «*нужно завоевать сердца его жителей, какое бы презрение она к ним ни питала*» [Мартин, 2019: 49]. Румата отказывается помогать Арате, под словами которого, вероятно, могла бы подписаться Дейенерис в минуты гнева: «*Я выжгу золоченую сволочь, как клопов, всех до одного, весь их проклятый род до двенадцатого потомка. Я сотру с лица земли их крепости. Я сожгу их армии и всех, кто будет защищать их и поддерживать. Можете не беспокоиться – ваши молнии будут служить только добру, и когда на земле останутся только освобожденные рабы и воцарится мир, я верну вам ваши молнии...*» [Стругацкие, 2020: 201].

В ТББ основная философская линия связана с тем, что Румата, владея почти божественной для средневекового мира силой, не использует ее: «*Стисни зубы и помни, что ты замаскированный бог*» [Стругацкие, 2020: 223]. В этом видится обыгрываемая Стругацкими идея кеносиса, самоумаления Бога в христианстве. Однако на этом христианские аллюзии исчерпываются: герои Стругацких и Мартина не проявляют ни человеколюбия, ни милости. Финал романа Стругацких эксплуатирует евангельский сюжет умывания рук Пилатом: Анка принимает земляничный сок на руках Антона за кровь, что символизирует несмываемую вину последнего в учиненной резне. Возмездие Дейенерис за аутодафе в Королевской Гавани более прямолинейно: в сериале ее убивает Джон Сноу, прерывая эпоху правления женщины-тирана. Действительно, «трудно быть богом, но еще труднее не стать зверем в мире, где правда не отличается от лжи, а человеческая жизнь ничего не стоит» [Пономарева, 2018: 242]. С этой задачей не справляются ни герои Мартина, ни герои Стругацких.

Сравнивая ПЛИО с «Властелином колец», исследователи отмечают их фундаментальные отличия, связанные с отказом Мартина не только от канонов фэнтези, но и от христианской традиции: «... Подвиг Фродо – это уже подвиг человека, противостоящего чудовищным силам, т. е. христианский по своей природе сюжет, традиционно структурирующий общество модерна» [Пискунова, Янков, 2020: 197]. У Стругацких и Мартина христианский сюжет самопожертвования заменяется сюжетом мести, причем воздаяние превышает масштабы изначального зла. Мистическая линия ПЛИО, связанная с происхождением Иных, отражает эту же концепцию.

Мы не можем вполне согласиться с мнением Е. Ю. Козьминой, согласно которой, «Экспериментальность фантастического исторического романа основывается на испытании идеи и человека; при этом выбор героя оказывается неоднозначным, не соответствующим каким-либо традиционным образцам» [Козьмина, 2012: 106]. Мы полагаем, что выбор, сделанный Руматой и Дейенерис, вполне предсказуем и соответствует механистическому пониманию человеческой природы и в ПЛИО, и в ТББ: совершенное зло влечет за собой большее зло – таков механизм умножения зла в мире, и нет сил, которые могли бы разрушить эту безблагодатную механику.

4. Осмысление истории и бытия в ТББ и ПЛИО через метафору Механизма

Образ Механизма, присутствующий в заставке сериала ИП, отражает ту идейно-философскую составляющую, которая подразумевается в общем повествовательном контексте ПЛИО. Е. В. Сальникова комментирует символику заставки следующим образом: «...Речь идет не о власти над миром, но о самом мире и о символе того мироздания, где обитает человечество, пытаясь своим мирозданием жонглировать, играть, манипулировать, устраивая нескончаемую «игру переоценок», когда на жестокость иерархических структур, устанавливающих порядки, отвечают новой жестокостью неповиновения, разрушения» [Сальникова, 2018: 252].

Искусственное солнце над огромной игровой картой, из которой вырастают механические замки, обозначает «жанровую память» ПЛИО, восходящую к научной фантастике, а также общий идейный фон, заключающийся в игровом и механически-бесстрастном устройстве вселенной Мартина. Онтологический конфликт саги строится на столкновении натурфилософских мифологем Огня и Льда, а герои «притягиваются» к одному из полюсов. Этот дуализм immoralен, механистичен: несправедливость власти порождает гнев обиженных ею, и они, не желая показаться «слабаками», вынуждены мстить, умножая зло мира. Первоначальная несправедливость дома Ланнистеров породила такие гротескные формы ответного зла, как ребенок-убийца Арья и восставшая из мертвых (в книжном цикле) леди Кейтилин, благодаря своей кровожадности получившая прозвище Бессердечная (Lady Stonehart). Христианские аллюзии, присутствующие в ПЛИО (воскрешение мертвых; «единственный бог» Владыка Света Рглор; представление о Семерых как о боге, «едином в семи лицах»), лишены собственно христианского смысла, заключающегося в милосердии и прощении, а потому подчиняются все той же вселенской механике: воскресшие мертвецы духовно мертвы, они становятся зомби либо воскресают ради мести (Кейтилин); Рглор – не бог, а гневный демон; Семеро представляют собой обычный языческий пантеон и не имеют никакой мистической силы. В этом смысле символическим представляется сюжет с воскрешением Григора Клигана, цитирующий оживление Франкенштейна. Клиган жил как машина убийства и, воскреснув из мертвых, продолжил свою деятельность. Воскрешение ничего не меняет в судьбе Клигана и является сюжетным «довеском» к событиям цикла, иллюстрирующим общую механистичность происходящего. Герои кажутся достоверными, однако общая схема их поступков продиктована работой того же механизма зла: их реакция на несправедливость – месть, ответ на насилие – еще большее насилие.

Образ Средневековья у Мартина действительно жесток, однако подлинный историзм, заключающийся в достоверности воссоздания автором средневекового мышления,

отсутствует. Средневековый человек религиозен, чувствует свою ответственность перед Богом, не терпит индивидуализации [Гуревич, 1973: 278]; ему присуще чувство неуверенности в завтрашнем дне и «страх Господень» [Февр, 1991: 302]. Герои Мартина в большинстве своем – явные индивидуалисты, несмотря на принадлежность к тем или иным «домам»; их психология отражает черты современного агностицизма; они не боятся загробного воздаяния, зачастую даже не верят в него. Иными словами, это очень современные типажи, играющие свои роли в средневековых декорациях. Они противятся механизму судьбы, однако не могут его победить, становясь фигурами в разыгрывающейся помимо их воли мифологической мистерии, суть которой заключается в нарушенном равновесии стихий Огня и Льда. Мистические начала саги – Огонь и Лед – не складываются в образ амбивалентного божества, наделенного разумом, но скорее соответствуют научно-фантастическому паразиту, которому безразличны судьбы сознательных существ, попавших в поле его «притяжения». Лавкрафтианская идея «неразумного бога» – сквозная в творчестве Мартина (ср. с «сакральными пиявками» в «Песни о Лии» (A Song for Lya), а также с образом волкринов из повести «Nightflyers» – космических гигантов, принимаемых едва ли не за богов, но на проверку оказавшихся совершенно безумными бессмертными телепатами). Божественный разум вселенной Мартина – это, пользуясь выражением А. Ф. Лосева, мифологизированный «мертвый Левиафан» [Лосев, 2001: 287] материализма. Концовка сериала утверждает победу этого Механизма: во главе Вестероса становится Бран – уже не человек, а «машина памяти».

У Стругацких функцию Механизма выполняет сам ход истории, понимаемой в духе атеистического материализма: попытки прогрессоров ускорить развитие средневековой цивилизации терпят крах, механизм истории поворачивает вспять, уничтожая достижения прогрессоров: *«вся двадцатилетняя работа в пределах Империи пошла насмарку»* [Стругацкие, 2020: 247]. Механизм психической реакции Руматы вполне соответствует реакции героев Мартина: отбрасывая рациональность, он демонстрирует такое «средневековое зверство», какое не снилось его угнетателям.

Невозможность героев выйти за пределы механистической связки «обида – гнев – месть», а также возведенная до онтологического уровня роль «механических» основ мироздания приводят авторов ПЛИО и ТББ к отходу от классического повествования, основанного на христианской традиции, что выражается в необходимости оборванного финала.

5. Проблема оборванного финала

Анализируя финал сериала ИП, исследователи отмечают его оборванность, связанную с незавершенностью линий Арьи, Джона, Брана: «Смертей героев много – а катарсиса нет» [Пискунова, Янков, 2020: 194]. Нелинейность времени в романном цикле Мартина, отсутствие «объективного» повествователя, постклассическая нарративная модель, усложненность сюжетных линий – все это не позволяет «сценаристам завершить киносагу традиционным образом. В результате она либо обрывается, либо уходит в бесконечность» [Там же: 205]. В итоге, справедливо полагают исследователи, «получившийся в финале киносаги мир – это мир отложенных, незавершенных, не прожитых до конца сюжетов» [Там же: 206]. Действительно, в каком-то смысле катарсис произведения обуславливается единством точки зрения, неким собирающим центром, моральным и сюжетным. У Мартина такого центра нет. «Не одна истина, а несколько, не одно правосудие, а множество, вот постмодернистская квинтэссенция фэнтези Мартина» [Андреева, 2021: 149]. В то же время, произведение, вступившее в диалог с современной культурой, принципиально не может быть завершено традиционным образом, как не завершена и нынешняя культурная эпоха, ведь «ИП может быть прочитана как форма культурной переработки опыта социальных и политических потрясений в европейском и американском обществе» [Хорн, 2020: 190].

Научно-фантастический компонент вносит в сюжетную ткань темпоральную нелинейность: Бран влияет на настоящее через перемещение в прошлое. Говоря словами С. Лема, «это была самая обычная петля времени» [Лем, 2020: 17]. Судя по всему, «миф о вечном возвращении» (М. Элиаде), пропущенный через постмодернистское сознание, действительно оказывается довольно «обычной» мифологемой в современной популярной прозе. У С. Кинга в финале «Темной башни» Роланд Дискейн тоже оказывается внутри «петли времени» и должен повторить круг своего странствия, как до этого делал уже не раз.

Трагизм вечного повторения, намекающий на потенциальную бесконечность развертывания сюжета, отсутствует в романе ТББ и его экранизациях. Тем не менее, оборванность финала является общим качеством ТББ и ПЛИО (помимо «оборванной» развязки сериала, следует учесть, что романский цикл до сих пор не дописан Мартином и, возможно, дописан не будет). Сюжетная линия средневекового Арканара завершается резней Руматы, и о дальнейшем положении дел на планете нам ничего не известно. Судьба Руматы-Антоня также неясна, лишь в Эпизоде мы узнаем о том, что прежним друзьям мерещится кровь на его руках. В то же время, Эпизод возвращает нас к метафоре игры, которая открывала Пролог: кровь на руках Антоня оказывается земляничным соком, и эта подмена, уравнивающая «кровь» людей и растений, служит способом частичной «разрядки» трагического финала. Кровь, в избытке пролитая на другой планете, в благостном «будущем» Земли оборачивается ягодным соком, и в широком философском контексте оказывается, в сущности, одним и тем же.

Характерно, что экранизация А. Германа иллюстрирует уничтожение возможности катарсиса как такового. Катарсис мог бы состояться, если бы механизм умножения зла был сломан героями ТББ и ПЛИО, и на месте ожидаемой жестокости возникла внезапная милость, жертвующая собой и ломающая Механизм. Но такой финал невозможен ни в трагическом мире ТББ, ни в полифонической реальности ПЛИО.

Исходя из этого, ТББ и ПЛИО, рассматриваемые вместе с их экранизациями, можно отнести к таким произведениям искусства XX–XXI вв., которые разрушают традиционные конструкты, связанные с общностью точки зрения, морально-оценочным монологизмом, христианской традицией и катарсисом как основным эмоциональным эффектом финала.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что ТББ и ПЛИО имеют немало типологически схожих черт. Оба произведения относятся к разряду гибридной фантастики и сопротивляются однозначной жанровой маркировке; в них отсутствует прямая оценка событий, нет «всеведущего» автора, однако присутствует метафора «вовлеченного наблюдателя», который тоже ограничен в своей осведомленности; в ТББ и ПЛИО налицо общность психологической мотивировки героев, заключающейся в «механическом» реагировании на зло ответным злом; общим является нивелирование христианской традиции, атеистическое и агностическое философствование, лежащее в основе обоих произведений и обуславливающее представление о жизни и истории как частях вселенского Механизма; оба произведения характеризуются оборванностью финала и неразрешенностью линий, связанных с судьбой основных персонажей.

Следует констатировать, что ТББ и ПЛИО, относящиеся к разным историко-культурным эпохам, можно воспринимать в качестве произведений, иллюстрирующих развитие типологически близких тенденций в литературе и кинематографе: усиление пессимистического взгляда на человека и историю; ослабление духовно-нравственной составляющей; отсутствие оценки поступков героев; оборванность (или принципиальное отсутствие) финала. Безусловно, данные тенденции связаны не только с творчеством Стругацких и Мартина, но охватывают значительный пласт произведений второй половины

XX – начала XXI вв. В числе авторов, в творчестве которых прослеживаются схожие явления, назовем С. Лема, С. Кинга, Р. Желязны, К. Маккарти, С. Лукьяненко, Д. Глуховского и многих других. Немаловажным представляется тот факт, что произведения данных авторов востребованы широкой читательской и зрительской аудиторией, поскольку удовлетворяют негласный «социальный заказ», а в ряде случаев и формируют его. Исходя из этого, исследование подобного рода произведений должно быть продолжено в контексте изучения трансформаций современного массового сознания.

Литература:

1. Комиссаров В. В. От «желающих странного» до «выродков»: Трансформация образа интеллигенции в творчестве А. Н. и Б. Н. Стругацких // Интеллигенция и мир. 2008. № 3. С. 97–108.
2. Храпченко М. Типологическое изучение литературы и его принципы // Вопросы литературы. 1968. № 2. С. 55–82.
3. Козьмина Е. Ю. Жанровая специфика романа А. и Б. Стругацких «Трудно быть богом» // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2012. № 18 (98). С. 100–107.
4. Пискунова Л., Янков И. Структура повествования и постклассическая реальность в фэнтези-саге Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени» и киносериале «Игра престолов» // Социологическое обозрение. 2020 Т. 19. № 1. С. 193–208.
5. Martin G. On Magic vs. Science // Weird Tales, 2013. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://web.archive.org/web/20130302174312>.
6. Мартин Д. Путешествия Тафа. М.: АСТ, 2000.
7. Стрижов А. Ю. Сакральное и онтологическое зло в романе братьев Стругацких «Трудно быть богом» и одноименном фильме А. Германа: К вопросу об эволюции общечеловеческих ценностей // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2014. № 2–3. С. 314–316.
8. Стругацкие А. и Б. Трудно быть богом. М.: АСТ, 2020.
9. Панфилов Ф. Телемедиализм: «средневековые» сериалы конца XX – начала XXI века // Философско-литературный журнал «Логос». 2014. № 6(102). С. 193–208.
10. Хорн А. К. «Игра престолов»: Культурный пессимизм как рецепт успеха // Социологическое обозрение. 2020. Т. 19, № 1. С. 183–192.
11. Яковлева С. П. Структурообразующая функция имен собственных (на материале повести А. и Б. Стругацких «Трудно быть богом») // Известия рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. 2011. № 130. С. 166–169.
12. Пономарева Д. В. Всемогушее бессилие дона Руматы: О специфике интерпретации донкихотовской ситуации в романе А. и Б. Стругацких «Трудно быть богом» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 1–2 (79). С. 240–242.
13. Мартин Д. Танец с драконами. Грезы и пыль. М.: АСТ, 2019.
14. Сальникова Е. В. От заставки «Твин Пикса» к заставке «Игры престолов». Эволюция Механизма // Художественная культура. 2018. № 1(23). С. 238–259.
15. Гуревич А. Я. Категории средневековой культуры. М.: Искусство, 1984.
16. Февр Л. Бои за историю. М.: Наука, 1991.
17. Лосев А. Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001.
18. Андреева Г. Н. Суд и правосудие в романе-фэнтези Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и огня» // Вестник культурологии. 2021. № 2(97). С. 131–157.
19. Лем С. Звездные дневники Ийона Тихого. М.: АСТ, 2020.
20. Назаренко М. «Бунтуй, бунтуй, что умирает свет...» // Портал «7 Королевств», 2008. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://7kingdoms.ru/story/nazarenko-buntuj-umiraet-svet/>.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Malykh V. S.

Udmurt State University, Izhevsk, Russia

**“DAY OF WRATH” IN THE MIRROR OF HYBRID FANTASY:
TYPOLOGICAL SIMILARITIES OF “A SONG OF ICE AND FIRE” BY G. R. R. MARTIN
AND “HARD TO BE A GOD” BY THE STRUGATSKY BROTHERS**

The article is devoted to a comparative and typological study of “A Song of Ice and Fire” by G. Martin and “Hard to be a God” by A. and B. Strugatsky. These works were analyzed together with their screen versions. The purpose of the study is to reveal the typological (genre, plot, ideological, philosophical and narrative) similarities of both works. The conducted research is relevant as the comparative and typological approaches help to understand the ideological and philosophical messages related to the role of an individual in history and the temptations for heroes endowed with supernatural power. The methodology of this research is based on the combination of typological and comparative approaches. It is worth mentioning here that the comparative approach helps to reveal deep similarities of these two works, and the typological approach helps to comprehend their role in a wide cultural context. The conclusion is made that “A Song of Ice and Fire” and “Hard to be a God” have a number of typologically close features. They belong to the genre of hybrid fantasy; they don’t have a direct assessment of events, there is no “all-competent” author’s point of view, but there is a metaphor of “an involved observer” who, nonetheless, is also limited in his possession of information; both works represent a common psychological motivation of the heroes, which is based on a “mechanical” response to evil with more violent evil; a shift from the Christian tradition, atheistic and agnostic philosophizing are also represented in both works as well as a broken denouement and unresolved lines associated with the fate of the main characters. It should be stated that the works under study belong to different historical and cultural epochs but they illustrate the development of a typologically similar trends in literature and cinema, which are as follows: the strengthening of a pessimistic view of man and history; weakening of the spiritual and moral component; lack of assessment of the heroes’ actions; breakage (or inevitable absence) of denouement. It is important that the works of these authors are in high demand, required by a wide readership and audience, since they satisfy the unspoken “social order”, and in some cases they form it.

Key words: hybrid fantasy, “Game of Thrones,” “Hard to be a God,” historicism, Christian tradition, post-modernism.

About the author:

Malykh Vyacheslav Sergeevich, Candidate of Philology, a Chinese-Russian Translator (Izhevsk, Russia); e-mail: viaclaf@yandex.ru.

References:

1. Komissarov, V. V. “From “Those who Want the Strange” to “Degenerates”: Transformation of the Image of the Intelligentsia in the Works of A. N. and B. N. Strugatsky.” *Intelligentsia and the World*, no. 3, 2008, pp. 97–108.
2. Khrapchenko, M. “Typological Study of Literature and its Principles.” *Questions of Literature*, no. 2, 1968, pp. 55–82.
3. Kozmina, E. J. “Genre Specificity of the Novel “Hard to be a God” by A. and B. Strugatsky.” *Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Literature Studies. Linguistics. Culturology*, no. 18(98), 2012, pp. 100–107.
4. Piskunova, L., Yankov, I. “The Narrative Structure and Postclassical Reality in George R. R. Martin’s Epic Fantasy Novels “A Song of Ice and Fire” and the Television Series “Game of Thrones.”” *Sociological Review*, vol. 19, no. 1, 2020, pp. 193–208.
5. Martin, G. “On Magic vs. Science.” *Weird Tales*, 2013, <https://web.archive.org/web/20130302174312>.
6. Martin, G. *Tuf Voyaging*. Moscow: AST, 2000.

7. Strizhov, A. J. "Sacred and Ontological Evil in Strugatsky's Novel "Hard to be a God" and the Eponymous A. German's Film: The Question about Evolution of Human Values." *Bulletin of the Nizhny Novgorod University*, no. 2–3, 2014, pp. 314–316.
8. Strugatsky, A. and B. *Hard to be a God*. Moscow: AST, 2020.
9. Panfilov, F. Telemedievalism: "Medieval" TV Series in the Late 20th and Early 21st Centuries." *Philosophical and Literary Journal "Logos,"* no. 6 (102), 2014, pp. 193–208.
10. Horn, A. K. "Game of Thrones": Cultural Pessimism as a Recipe for Success." *Sociological Review*, vol. 19, no. 1, 2020, pp. 183–192.
11. Yakovleva, S. P. "The Structure-Forming Function of Proper Names (Based on the Story of A. and B. Strugatsky "Hard to be a God")." *Bulletin of Russian Pedagogical University*, no. 130, 2011, pp. 166–169.
12. Ponomareva, D. V. "The Omnipotent Powerlessness of Don Rumata: On the Specificity of the Interpretation of a Quixotic Situation in the Novel by A. and B. Strugatsky "Hard to be a God." *Philological Sciences. Questions of Theory and Practice*, no. 1–2 (79), 2018, pp. 240–242.
13. Martin, G. *A Dance With Dragons. Dreams and Dust*. Moscow: AST, 2019.
14. Salnikova, E. V. "From the "Twin Peaks" Screensaver to the "Game of Thrones" Screensaver. Evolution of the Mechanism." *Art of Culture*, no. 1(23), 2018, pp. 238–259.
15. Gurevich, A. J. *Categories of Medieval Culture*. Moscow: Art, 1984.
16. Fevr, L. *Fights for the History*. Moscow: Nauka, 1991.
17. Losev, A. F. *Dialectics of the Myth*. Moscow: Mysl, 2001.
18. Andreeva, G. N. "Trial and Justice in G. R. R. Martin's Fantasy Novel 'A Song of Ice and Fire'." *Bulletin of Cultural Studies*, no. 2(97), 2021, pp. 131–157.
19. Lem, S. *The Star Diaries*. Moscow: AST, 2020.
20. Nazarenko, M. "Rage, Rage against the Dying of the Light... ." *Portal "7 Kingdoms"*, 2008, <https://7kingdoms.ru/story/nazarenko-buntuj-umiraet-svet/>.

DOI: 10.35634/2500-0748-2021-13-88-96

УДК 821.161.1`31.09(045)

К 200-летию со дня рождения Ф. М. Достоевского

Сузанская Т. Н.

Бельцкий государственный университет им. А. Руссо, Бельцы, Республика Молдова

ОБРАЗЫ ПРЕДГРОЗЬЯ И ГРОЗЫ В РОМАНЕ Ф. М. ДОСТОЕВСКОГО «ИДИОТ»: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПАРАЛЛЕЛИЗМ, СИМВОЛИКА И ПОЛИФОНИЯ

В статье исследуются художественные особенности изображения грозы в романе Ф. М. Достоевского «Идиот». В качестве методологической основы были использованы теория символа, разработанная А. Ф. Лосевым и С. С. Аверинцевым, идея психологического параллелизма в художественном тексте, рассмотренная А. Н. Веселовским, и теория полифонического романа М. М. Бахтина. Значительная часть статьи посвящена поэтике и символике предгрозового пейзажа Петербурга и особенностям описания внутреннего состояния князя Мышкина. Актуальность работы определяется важностью изучения философско-эстетической природы пейзажа (в том числе урбанистического) в полифонических романах писателя, в частности в «Идиоте». Пейзажи Достоевского во всей полноте обнаруживают духовные и нравственно-философские грани мировосприятия художника и его героев; особенно это касается описания предгрозы и грозы в исследуемом романе. Они тонко сопряжены с передачей психологического состояния Мышкина перед эпилептическим припадком. Изобразительно-выразительная сила художественного