

Александр Сорочан

Поджанры и схемы:

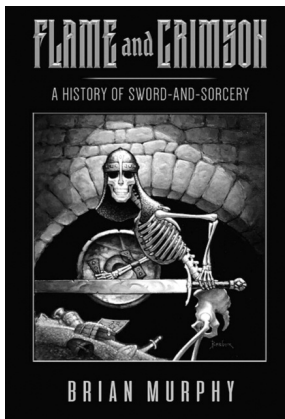
МЕЧ, КОЛДОВСТВО И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПОЭТИКА

DOI: 10.53953/08696365_2023_181_3_362

Brian Murphy. Flame and Crimson: A History of Sword-and-Sorcery.

Pulp Hero Press, 2020. — 277 p.

Может показаться странным, что работа Брайана Мерфи, посвященная локальному явлению в жанровой литературе, требует обстоятельного обсуждения. Дело не столько в популярности этого конкретного поджанра и не в отсутствии подобных исследований, а в ином. Книга Мерфи, в которой речь идет о литературе «меча-и-колдовства» (Sword-and-Sorcery, S&S), демонстрирует ограниченность исторической поэтики жанров и позволяет увидеть существенные пробелы в современных исследованиях беллетристики. И важна не монография сама по себе, а причины неудачи автора, который поставил довольно амбициозную задачу, кажется, не имеющую решения...



Мерфи попытался дать всесторонний анализ поджанра, до сих пор не получившего внятного определения. Автор прослеживает историю литературы «меча-и-колдовства», причины взлета и падения ее популярности, перечисляет наиболее известных авторов, дает критический анализ эскапистских текстов и описывает способы «культурной экспансии» жанровой литературы. Исследователь прав в том, что литература «меча-и-колдовства» доселе рассматривалась в общих рамках фэнтези. Эти рамки очень широки — здесь соседствуют мрачные истории Д. Аберкромби и христианские рассуждения К.С. Льюиса, «подростковые» произведения Л. Александра и Д. Роулинг и взрослые книги Т. Ардена и Д. Мартина. Издательский ярлык «фэнтези» —

сравнительно новое изобретение, но когда Мерфи пытается реконструировать историю жанра, то ограничивается довольно общими констатациями: «В Древнем мире фантастическое находилось в тесной связи с реальностью, и такие произведения, как “Илиада”, “Одиссея” и “Беовульф”, рассматривались не как эскапистские сочинения, а как серьезные, осмысленные истории, доступные одновременно символическому и буквальному прочтению. Отвергнутая в конце XIX века как материал для детских моралистических историй, фэнтези сегодня пользуется уважением критиков» (с. 12). Далее идет перечисление формальных признаков (объем, карты, приложения и родословные героев), но о содержании Мерфи почти ничего не пишет.

А между тем его предшественники довольно подробно рассматривали историю этого поджанра. Книга Лина Картера «Воображаемые миры» посвящена литературе, в которой создается «вторичная реальность»¹. Картер особое внимание уделял

1 Carter L. Imaginary Worlds. N.Y., 1973.

изобретению языка, выработке имен героев и названий; сюжеты он считал вторичными и условными; в романах и антологиях Картера довольно много повторяющихся сюжетных схем, восходящих к фольклорным и литературным первоисточникам.

В отличие от Картера, Л. Спрэг де Камп (также создатель многочисленных фантастических произведений, редактор и популяризатор; в соавторстве с Картером он написал немало историй о Конане-варваре) сосредоточился на биографиях авторов; в книге «Литературные рыцари и чародеи» собраны очерки о наиболее заметных мастерах фэнтези². Спрэг де Камп интересуется сюжетным мастерством и демонстрирует важность переосмысления «классики» — от условно средневековых романов У. Морриса до ироничных книг Ф. Лейбера.

Но оба варианта, предложенные предшественниками, оказались для Мерфи слишком сложными — он критикует Картера за неточности (в первом сочинении, посвященном данной теме, пропуски и ошибки легко объяснить) и осуждает Спрэга де Кампа за излишний педантизм и ограниченность суждений. Однако какую же альтернативу предлагает новый историк жанра?

Разницу между «высокой фэнтези» и литературой «меча-и-колдовства» он трактует, следуя взглядам «величайшего создателя этих историй, Роберта И. Говарда». Терминологию Мерфи заимствует у того же Л. Картера, который предложил определение жанра в предисловии к антологии «Сверкающие мечи» (1973), указав на основной источник — «приключенческие истории из палп-журналов»; в таких произведениях «действие разворачивается в стране, эпохе или мире, придуманном автором, — в мире, в которой магия действительно работает, а боги реальны, и от-важный воин вступает в конфликт с силами сверхъестественного зла»³.

Определение, что и говорить, не отличается сложностью, но дает неплохую основу для дальнейшего обособления поджанра и установления строгих сюжетных рамок. А между тем Эндрю Оффутт, редактор пятитомной серии «Мечи против тьмы»⁴, отказался от этого термина в пользу более условного — «героическая фэнтези». Многие критики вполне резонно отмечали, что в книге можно обойтись без мечей или без колдовства; даже без меченосцев и колдунов история сохранит связь с жанром. И другие предложенные варианты («эпическая фэнтези», «реалистическая фэнтези» и т.д.) тоже не отличались точностью. Майкл Муркок, известный английский писатель, критически относился к жанровым ярлыкам, которыми снабжали его сочинения, и даже выпустил довольно злую и резкую книгу «Волшебство и безумный роман»⁵; «Властелина колец» и «Обитателей холмов» Муркок считал книгами исключительно инфантильными и главу о них назвал «Эпический Винни-Пух» (к сожалению, книга Муркока в монографии Мерфи упоминается сравнительно редко). И все же литература «меча-и-колдовства» пережила педантизм критиков и возражения редакторов и авторов.

По крайней мере, в этом пытается убедить своих читателей Брайан Мерфи. Установление жестких границ в такой сфере, как литература, «неизбежно приводит к исключениям и противоречиям, но литература “меча-и-колдовства” обладает особой эстетикой и системой условностей». Обычно на первом плане «оказываются

2 *De Camp L.S. Literary Swordsmen and Sorcerers. Sauk City, 1976.* В отличие от произведений этого поджанра, которые неоднократно издавались на русском, исследования, посвященные литературе «меча-и-колдовства», практически неизвестны в России. Переводы книг де Кампа и Майкла Муркока изданы на правах рукописи тиражами в 30 экземпляров и остаются недоступными широкой аудитории.

3 *Flashing Swords. N.Y., 1973. P. 13—14.*

4 *Swords against Darkness. N.Y., 1977—1979. Vol. 1—5.*

5 *Moorcock M. Wizardry and Wild Romance: Study of Epic Fantasy. L., 1987.*

мужчины (а иногда и женщины), сражающиеся с врагами, владеющими темной и опасной магией, преследующими личные и/или корыстные цели» (с. 19). Сюжетная динамика при таком подходе куда важнее обрисовки характеров или конструирования миров. Данный поджанр складывался не без влияния «криминальных приключений и странных рассказов, которые публиковались в журнале “Weird Tales”, исторической беллетристики, приключенческих романов и исландских саг» (с. 24). Герои зачастую оказываются аутсайдерами, не привыкшими к высоким званиям и почестям и плохо приспособленными к цивилизованным нравам стран, по которым они путешествуют. Разумеется, авантюристы с готовностью откликаются на «зов приключений» — и совершают всё новые и новые подвиги.

Как видим, для того чтобы сохранить цельность предполагаемого поджанра, непременно нужен основоположник, создатель образцовых историй, с которыми будут сравнивать все последующие жанровые опыты. И таким основоположником, разумеется, стал Роберт И. Говард (1906—1936), создатель рассказов о Конане-варваре.

Говард создает идеального «героя действия»; опираясь на классификацию Нортропа Фрая⁶, Мерфи относит персонажей «меча-и-колдовства» к разряду «героев высокого миметического уровня, превосходящих других людей, но не способных превзойти естественное окружение». В этом поджанре есть «романтические герои» и «обычные герои», но их сравнительно немного; почему-то «героев прозаических» Мерфи не упоминает, кроме того, и туповатых бойцов, «примитивных героев» в рассказах Говарда предостаточно. Другие «жанровые» свойства произведений о Конане сводятся в первую очередь к сюжетным ходам: использование темной и опасной магии, личные мотивы действий (месть), элементы ужаса. Когда Мерфи переходит к формальным критериям, его текст становится крайне туманным. Исследователь рассуждает о фрагментарности и краткости произведений «меча-и-колдовства», но едва ли не лучшими произведениями Говарда стали как раз роман («Час Дракона») и большая повесть («Люди Черного круга»). Мерфи пишет о работе Говарда с историческими источниками — и действительно, многие имена и названия писатель заимствовал из историко-приключенческих романов Г.Р. Хаггарда, Т. Мэнди, Г. Лэмба, С. Ромера и др. Но большая часть произведений Хаггарда и Мэнди не исторические романы, а фэнтези. Например, самые популярные книги Мэнди — трилогия «Трос из Самофракии»; но Говарда больше интересовали романы о Джимгриме и Рамздене, в которых герои-одиночки сражались с тайными обществами магов в затерянных странах и экзотических землях. К сожалению, подробного анализа таких сближений и возможных заимствований в книге Мэрфи мы не найдем. А ведь Говард создавал многие рассказы и повести, опираясь на сюжеты произведений, публиковавшихся в известных журналах. Не Мейчен и Бирс, а именно Мэнди и Лэмб были едва ли не любимыми его авторами... И принципы изображения героя-аутсайдера во многом связаны со строгими рамками журнальной беллетристики «Adventure» и «Black Mask» (в этих престижных журналах хотел сотрудничать Говард, но не добился успеха). Довольно трудно вписать квестовые сюжеты и городской фон значительной части фэнтезийных историй в предложенную Мэрфи систему.

В перечень источников попадают все тексты, входившие в круг чтения Р. Говарда: исландские саги и северные мифы (а также основанные на них романы Хаггарда); исторические романы и произведения о затерянных мирах (Хаггард, Мэнди и др.); протофэнтези (Лорд Дансени, Д.Б. Кэйбелл, У. Моррис, Д. Макдональд).

6 Frye N. *Anatomy of Criticism: Four Essays*. New Jersey, 1957. P. 33—34.

Нужно отметить, что романы Кэйбелла не воспринимались американскими читателями (в том числе и Говардом) как фэнтези; эти ироничные «комедии нравов» были частью литературы мейнстрима, и быстрое забвение Кэйбелла как раз и объяснялось изменением литературных вкусов. Влияние Джека Лондона (роман «Звездный скиталец», рассказы) очевидно в историях Говарда, посвященных теме реинкарнации, но никак не в рассказах о Конане, с этим вынужден согласиться и сам Мерфи, оставляющий материалы о Лондоне в приложении.

Говарду нравились литературные эксперименты и смешение жанров, а журнал «Weird Tales» в 1924—1939 гг. (под редакцией Ф. Райта) стал удобной площадкой, где писатель мог упражняться: «Более обширный контекст культуры палп-журналов также сыграл важную роль в создании меча-и-колдовства, в создании творческого пространства для свободных и оригинальных экспериментов...»⁷ «Традиция» считается условной и «аморфной», а вот рассказы о Конане — дело совершенно иное.

Истории Говарда — «не бесплотные фантазии Дансени или Макдональда и не размеренные эпопеи Морриса, а произведения, исторические по духу, основанные на грязи и крови и написанные с чувством юмора». Говард также опирался на богатую историю штата, в котором он жил. Техас стал источником вдохновения: наводнения и голод, набеги индейцев и кровопролитные войны между скотоводами, расцвет и упадок нефтяных промыслов — вот что давало Говарду вдохновение и формировало смутное представление о «прогессе», порожденном цивилизацией (об этом, впрочем, куда лучше сказано в коллективной биографии Говарда «Судьба Черной Долины»⁸). Чувства аутсайдера выражаются в прозе Говарда, и в результате жанр представляется в каком-то смысле ущербным.

Все сказанное помогает понять, насколько ограничивает Мерфи перспективы собственного исследования. Литература «меча-и-колдовства» посвящена исключительно героям-варварам; они противопоставлены рыцарям, дворянам и цивилизованным героям «ранней фэнтези» (Мерфи как будто забывает о мошенниках из рассказов Дансени, о купцах и крестьянах из романа Х. Миррлиз «Луд-Туманный» и т.д.). Рассматриваемый поджанр становится своеобразной антитезой «высокой фэнтези». Цивилизация лишь тонкий покров, под которым скрыто истинно человеческое варварство; цивилизация неестественна, несправедлива и порочна — варварство оправдано самой природой.

В каком-то смысле жанровая дефиниция оказывается полезной. Симпатии Говарда всегда на стороне варваров. В мире упадка и коррупции варварам требуется открытое пространство, где они могли бы странствовать и познавать мир. Когда миры Говарда (Лемурия, Атлантида, Хайбория и т.д.) стали слишком развитыми и перенаселенными, их уничтожили природные катаклизмы — и все началось сначала. После апокалипсиса возник «фронтир», который нужно было исследовать и завоевывать. Здесь Говард ввел в развивающийся новый поджанр основной элемент вестерна, редко используемый в фэнтези, — концепцию границы.

Варварство Говарда неисторично и романтично. Искусство владения мечом и магией вобрало в себя реальные элементы пограничной жизни Соединенных Штатов 1800-х гг. в смешении с историей и псевдоисторией; так сложился идеальный варвар, существо со стальными мускулами, свирепое и свободное, не скованное

7 *Emmelhainz N. Strange Collaborations: Weird Tales's Discourse Community as a Site of Collaborative Writing // Skelos: The Journal of Weird Fiction and Dark Fantasy. Tallahassee, FL: Skelos Press, 2016. Vol. 1. № 1. P. 59.*

8 *De Camp L.S., De Camp C.C., Griffith J. Dark Valley Destiny: The Life of Robert E. Howard. N.Y., 1983.*

никакими искусственными ограничениями. Говард попытался вернуть героизм человечеству, которое сбилось с пути. Искренность его наивных опусов частично объясняет то, почему успех рассказов о Конане не смогли повторить авторы последующих поколений. Романтизированные истории о фронтире были эмоционально близки Говарду.

В журнале «Weird Tales» публиковались и другие авторы данного поджанра. Произведения К.Л. Мур и К.Э. Смита, в которых предложены иные модели «меча-и-колдовства», написаны при жизни Говарда, в 1934 и 1929 гг. соответственно. Из произведений Смита наиболее подробно рассматривается «Зверь Аверуана» (1933), но это лишь один рассказ из цикла, в целом очень далекого от литературы «меча-и-колдовства». А ранние тексты Мур и вовсе разнородны, даже в рамках одной серии о Джирел из Джойри сходства между произведениями Мур и Говарда очень условны, что отмечает и сам Мерфи, анализируя мир Джирел, похожий на средневековую Францию (с. 90).

Исследователь строит свою концепцию на антитезе «правильной» жанровой модели Говарда и «странной» модели Смита/Мур (вот только между этими авторами очень мало общего). Почему рассказы Говарда стали образцом для последующих жанровых произведений? Мерфи предлагает несколько вариантов ответа. «Возможно, потому, что они лучше понятны среднему читателю и более привлекательны. Говард рассказывал захватывающие истории о волнениях и опасностях. Истории Смита <...> недостаточно насыщены действием <...>. Истории Мур <...> больше связаны с настроением, исследованием странных миров, похожих на страну Оз, и перемещением по меняющемуся миру» (с. 93).

Перерыв в развитии жанра в 1940—1950-х связан со смертью Говарда и Лавкрафта, а также с уходом из литературы Смита. Не следует забывать и об ужасном опыте Второй мировой, и об угрозе атомной войны... М. Муркок и Ф. Лейбер, будучи поклонниками жанра, тем не менее не смогли возродить интерес к нему. Только с переизданием рассказов Говарда начинается всплеск интереса к литературе «меча-и-колдовства». Однако произведения Лейбера и Муркока, по существу, стали радикальным отрицанием жанра. Поначалу Муркок увлекся необузданным талантом Говарда-рассказчика и экзотическим фоном историй о Конане, но со временем увидел в киммерийском варваре «зверя», а взгляды Говарда на историю и человечество, особенно презрение к цивилизации, вызывали у молодого писателя отвращение. И он задумал пародию на Конана — вместо смуглого силача появился бессильный альбинос Элрик, один из самых популярных героев Муркока. Но писатель не ограничился пародией. В историях об Элрике зачастую стирается грань между поджанром «меча-и-колдовства» и высокой фэнтези, особенно в «Буреносце», заключительной книге шеститомного цикла. Здесь разворачиваются события эпического масштаба, судьба Земли висит на волоске в титанической битве Лордов Хаоса и Лордов Закона. Элрик кажется пешкой в борьбе более крупных сил. В самом начале «Буреносца» Элрик заявляет своей жене: «Я устал от мечей и колдовства», — вполне возможно, это «преднамеренный намек на поджанр, который собирался разрушить Муркок» (с. 158).

Истории об Элрике связаны с родиной Муркока — Англией. «Мелнибонейскую империю можно рассматривать как аллегория послевоенной Британии, некогда сильной, но явно находящейся в упадке и быстро уходящей в прошлое; ее влияние на мир значительно уменьшилось, и она уязвима перед ростом молодых королевств. <...> Мелнибонейский ландшафт усеян древними, некогда гордыми городами, ныне находящимися в упадке или в руинах, очень похожими на разрушенные здания, оставшиеся после нацистского удара, по которым бродил молодой Муркок в начале 1940-х годов» (с. 160). Этот тезис основан на признаниях Муркока

в книге «Волшебство и безумный роман». Хаотичный, искаженный пейзаж также может быть данью уважения готической фантастике, где разрушающиеся замки и особняки символизируют и даже объясняют беспокойство, испытываемое свидетелями радикальных изменений. Молодые Королевства, которые ставят индивидуальность выше иерархических институтов и свободное мышление выше конформизма, в какой-то степени напоминают Америку — страну, в которую Муркок позже эмигрировал.

Далее Мерфи рассматривает антигероические фантазии Д. Вэнса и героические фантазии Пола Андерсона, но вновь демонстрирует исключительную избирательность — у Вэнса совершенно игнорируется близкий литературе фэнтези «планетарный роман», а у Андерсона легко было бы найти иронические элементы в «Операции “Хаос”» и признаки «высокой фэнтези» в «Трех сердцах и трех львах». И уж совсем сомнителен в данном контексте пародийный герой Спрэга де Кампа. В романе «Кольцо Тритонов» квестовый сюжет используется для социальных и философских комментариев в традициях Вольтера, о чем неоднократно писали и критики, и исследователи, и сам автор⁹.

Много внимания уделено критике жанровых антологий Спрэга де Кампа. Эскапистские установки Спрэга де Кампа, пытавшегося привлечь незнакомых с жанром читателей, в монографии названы «редукционизмом». Но антологии Спрэга де Кампа содержали классические жанровые истории, да и сам взгляд составителя отличается большей сложностью и широтой, которыми не может похвастаться Б. Мерфи, защищающий Р.И. Говарда от всех нападков, реальных и воображаемых. Сам же поджанр приходится защищать от обвинений в расизме и фашизме — здесь интересно вспомнить блестящий роман Нормана Спинрада «Стальная мечта» (1972), в котором Мерфи обнаруживает в первую очередь разоблачение артуровской легенды (с. 180). Но Спинрад написал куда более сложную книгу, в которой мы находим полемику и с Муркоком, и с Говардом, и даже с «Александром Невским» Эйзенштейна¹⁰. Мерфи же только отмечает упадок жанра и необходимость обновления.

К середине 1990-х гг. литература «меча-и-колдовства» буквально умирает «от естественных причин» — «повторений, застоя и устаревших формул» (с. 189). Падение было ускорено появлением новых издательских тенденций. Постепенно появляются новые поджанры, отличающиеся друг от друга, но сохраняющие элементы «меча-и-колдовства». Кратко описывает Мерфи влияние, которое оказал поджанр на настольные игры, музыку (в первую очередь «тяжелую») и кино 1980—1990-х.

Вывод не отличается основательностью: «“Меч-и-колдовство” заполняет эстетическую пустоту, оставленную высокой фэнтези. Эта литература выводит на авансцену аутсайдера, героя периферии <...>. Она разрушает чары уныния, навеянные неудовлетворительной реальностью и экономическими и социальными формами контроля».

И все же, несмотря на многочисленные недостатки, эта книга очень важна — она объясняет неудачи критиков и исследователей, обращающихся к анализу поджанров массовой литературы. Причины их таковы:

9 *De Camp L.S. Time and Chance. Hampton Falls, 1996.*

10 Эта книга представляет собой роман в жанре героической фэнтези, якобы написанный Адольфом Гитлером, который в альтернативной реальности стал американским фантастом. Книга снабжена биографическими материалами и литературоведческим комментарием — сложный постмодернистский текст Спинрада вызвал бурю возмущения в самых разных кругах.

- попытка свести весь поджанр к одному источнику (автору/тексту/сериалу);
- создание прямолинейной эволюционной концепции;
- игнорирование отношений центр — периферия;
- неспособность анализировать сложные жанровые сочетания и экспериментальные тексты.

В сравнении с пионерской работой Картера, блистательно написанной книгой Спрэга де Кампа, эпатажной эссеистикой Муркока — монография Мерфи несомненно проигрывает. Но в историю исследований литературы «меча-и-колдовства» она, конечно, войдет, и наверняка грядущий автор, анализируя общие принципы развития жанра, посвятит несколько строк этой монографии.