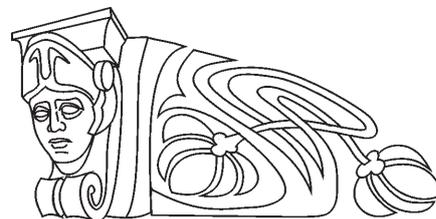




Научная статья

УДК 821.111.09-31+929Аберкромби

Столкновение дикости и цивилизации в фэнтези-вестерне Джо Аберкромби «Красная страна»



Е. А. Иванова

Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, Россия, 410012, г. Саратов, просп. им. Петра Столыпина, д. 1

Иванова Елизавета Андреевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры гуманитарных дисциплин, elivan1988@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8861-4925>

Аннотация. В романе «Красная страна» известный британский писатель Джо Аберкромби ставит жанровый эксперимент, соединяя в одном произведении черты таких на первый взгляд далеких и несовместимых жанров, как фэнтези и вестерн. Он создает в своем вымышленном мире территорию, обладающую всеми характерными чертами хронотопа вестерна и активно использует его типичные сюжетные ходы. Но на идейно-художественном уровне сюжет «Красной страны» вступает в конфликт с базовыми ценностными установками вестерна, придавая заимствованным из этого жанра штампам новое авторское звучание. Ярким примером этого может служить неожиданное раскрытие темы дикости и цивилизации. Столкновение с дикарями-индейцами, которые должны уступить место несущему цивилизацию белому человеку, является неотъемлемой частью вестерна. С течением времени отношение к ним в вестерне менялось, но само противопоставление дикарей и цивилизованного общества остается неизменным. В «Красной стране» Аберкромби вводит соответствующие эпизоды согласно жанровым конвенциям вестерна, но затем демонстрирует условность самих понятий дикости и цивилизации, приписывание которых той или иной группе персонажей зависит исключительно от точки зрения. Кроме того, подчеркиваются проблемы цивилизации западного образца, приход которой означает разрушение местного уклада жизни и беспрецедентную погоню за наживой. Персонажи, выполняющие в начале романа функции традиционных дикарей, затем рассматриваются уже как носители древних умирающих культур, чей уход под натиском современной цивилизации вызывает сожаление, а не приносит моральное удовлетворение от победы над дикостью, как в классическом вестерне. Это достигается в том числе с помощью актуализации представлений о древних уходящих народах и культурах, свойственных фэнтези. Таким образом, роман «Красная страна» переосмысляет жанры вестерна и фэнтези и транслирует ценности современного мультикультурного постколониального общества.

Ключевые слова: фэнтези, вестерн, Джо Аберкромби, жанровые конвенции, дикарь

Для цитирования: Иванова Е. А. Столкновение дикости и цивилизации в фэнтези-вестерне Джо Аберкромби «Красная страна» // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Филология. Журналистика. 2024. Т. 24, вып. 1. С. 85–89. <https://doi.org/10.18500/1817-7115-2024-24-1-85-89>, EDN: GXVKVF

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

The confrontation of savageness and civilization in Joe Abercrombie's fantasy Western *Red Country*

Е. А. Иванова

Saratov State Conservatoire, 1 Petra Stolypina Ave., Saratov 410012, Russia

Elizaveta A. Ivanova, elivan1988@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8861-4925>

Abstract. In the novel *Red Country* the famous British author Joe Abercrombie carries out a genre experiment combining in one book the features of such distant and incongruous genres as fantasy and Western. He constructs in his imaginary world a territory with all specific characteristics of a Western chronotopos and actively uses typical plot devices of the Western. But on the level of ideas the plot of *Red Country* comes into a conflict with the basic values of the Western, instilling the clichés borrowed from this genre with a unique author's meaning. A good example of this is Abercrombie's unexpected development of the subject of savageness and civilization. A conflict with savage Indians who must give way to the white man and his civilization is an obligatory part of Western ideology. The attitude to savages in Westerns has undergone some changes, but the opposition of savages and the civilized society remains unchanged. In *Red Country* Abercrombie uses traditional episodes of Indian attacks etc. according to the Western genre conventions, but afterwards he shows the relativity of the ideas of civilization and savageness themselves; since attributing these characteristics to one or the other group of characters depends exclusively on one's point of view. The problems of the civilization of the Western kind are also highlighted: its coming leads to the destruction of the indigenous ways of life and brings about the reign of unscrupulous greed. Characters, portrayed as traditional savages in the beginning of the novel, are seen later already as bearers of dying an-



cient cultures. The fact that they are becoming extinct under the pressure of modern civilization does not bring any satisfaction, as a victory over savageness in a Western should do. This is achieved by actualizing the understanding of dying ancient cultures inherent to fantasy. Therefore, the novel *Red Country* reconsiders the genres of Western and fantasy and supports values of the modern multicultural and post-colonial society.

Keywords: fantasy, Western, Joe Abercrombie, genre conventions, savage

For citation: Ivanova E. A. The confrontation of savageness and civilization in Joe Abercrombie's fantasy Western *Red Country*. *Izvestiya of Saratov University. Philology. Journalism*, 2024, vol. 24, iss. 1, pp. 85–89 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1817-7115-2024-24-1-85-89>, EDN: GXKVF

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

«Красная страна» (2012) – шестой роман известного британского писателя Джо Абберкромби, сюжет которого разворачивается в вымышленном мире Земного Круга, и очередной в череде его жанровых экспериментов. Если первая трилогия Абберкромби, «Первый закон», была посвящена обыгрыванию, разрушению и переосмыслению канонов эпического фэнтези (подробнее об этом см.: [1, 2]), то следующие за ней три отдельных романа – «Лучше подавать холодным» (2009), «Герои» (2011) и «Красная страна» (2012) – соединяют в себе черты фэнтези и других популярных жанров: истории о мести, гангстерского романа (фильма), военной прозы, вестерна.

Фэнтези и вестерн – жанры, каждый из которых вызывает у читателя достаточно однозначные ожидания и которые в первую очередь связаны с местом действия, типажом главного героя, тематикой и общим строением сюжета. И если литература фэнтези в последние десятилетия демонстрирует в этом плане определенную гибкость, уходя от стандартных представлений о своей связи со средневековым антуражем и построенном вокруг квеста-путешествия сюжете, то вестерн непредставим вне своих типичных декораций и тесно связанных с ним типичных тем и конфликтов [3, с. 32]. Поэтому на первый взгляд идея объединить эти два жанра в одном произведении представляется парадоксальной.

В нашей предыдущей статье «Роман Джо Абберкромби “Красная страна” как фэнтези-вестерн: особенности жанровой природы» мы проанализировали, какие элементы обоих жанров автор использует в своем романе, как они взаимодействуют и как это приводит к образованию уникального жанрового сплава, где под оболочкой типичного вестерна скрываются напрямую противоречащие его логике ценностные установки, свойственные фэнтези. В данной статье мы хотим подробнее рассмотреть вопрос о том, как в романе преломляется типичная для вестерна тема столкновения дикости и цивилизации.

Вестерн зародился как литературный жанр, «развившийся в США из повествований о дей-

ствительных приключениях на американском Западе жителей фронта, индейцев, о которых писали американские журналы и газеты середины XIX в.» [4, с. 119], однако популярность во всем мире он получил уже как жанр кинематографа, и его основные жанровые характеристики сложились в рамках этого вида искусства. Поэтому в ходе анализа мы опираемся на посвященные вестерну работы русско- и англоязычных теоретиков и критиков кино.

Базовым конфликтом, лежащим в основе вестерна как жанра, является противостояние цивилизации и дикости, проявляющееся в разных формах, в том числе в виде противопоставления ковбоев и индейцев [5, р. 48]. Изображение индейцев в вестерне меняется со временем. В ранних вестернах индейцы воспринимались как безусловные враги, угроза зарождающейся культуре и цивилизации, дикари, всегда готовые напасть на мирных поселенцев и украсть беззащитную девушку. Они не способны «установить порядок Человека», а только сами сливаются с дикостью окружающих просторов [6, с. 238]. Начиная с 1940-х гг. появляются примеры более сочувственного изображения индейцев и надежда на то, что по крайней мере некоторые из них могут приспособиться к американскому образу жизни и стать частью цивилизованного общества, в 1950-х гг. приходит понимание, что сами ковбои не так далеко отстоят в нравственном отношении от индейцев, с которыми сражаются [7, с. 230–233]. Фильм Дж. Форда «Осень шайенов» (1964) уже показывает трагедию индейского племени, вынужденность их сопротивления белым [8, с. 148]. Здесь отражается процесс постепенного изменения отношения к историческим фактам и признания трагедии коренного населения американским обществом во второй половине XX в. Но, тем не менее, в рамках вестерна остается само собой разумеющимся, что индейцы так или иначе обречены уступить место белым как носителям подлинного порядка и цивилизации. И если герой-ковбой оказывается сродни дикарю, то это связано с его изначально амбивалентным, пограничным положением человека, который действует в интересах закона и



порядка, но насильственными, т.е. незаконными методами. Ценность самой цивилизации при этом не ставится под сомнение.

Рассмотрим теперь, как противопоставление цивилизации и дикости представлено в «Красной стране».

Первое появление темы дикарей в романе абсолютно соответствует ожиданиям читателя, по ряду других примет узнавшего в романе вестерн: переселенцы опасаются дикарей-духолоудов, «которые стоят всего лишь на одну ступеньку выше животных и собирают отрезанные уши врагов» [9, с. 129], а затем те нападают на караван фургонов – это обязательный эпизод для переселенческого вестерна [7, с. 230]. Аберкромби кратко знакомит читателя и с точкой зрения самих духолоудов, которые видят разрушение своего старого уклада жизни, разорение своих земель. Завершение этой небольшой сюжетной линии может показаться неожиданным, но напоминает по настроению ревизионистские вестерны 1970-х. Духолоуды давно вступили в сговор с легендарным местным разведчиком и проводником, который предупреждает их о едущих переселенцах, и они нападают преимущественно ради того, чтобы тех напугать, после чего проводник устраивает сделку и переселенцы платят духолоудам за безопасный проезд. Но в этот раз сделка срывается, потому что один из переселенцев, берсерк-ветеран, во время переговоров убивает вождя духолоудов и запугивает остальных. Именно на этого персонажа, Лэмба, Аберкромби проецирует образ типичного «вестернера», загадочного и одинокого непревзойденного бойца, и его боевая радость оказывается «ужаснее кровожадности любого из духолоудов» [9, с. 219] именно потому, что по своей роли в сюжете он должен принадлежать к носителям цивилизации, но на самом деле оказывается более опасным и жестоким, чем сами дикари. Этот мотив повторится в краткой и менее драматичной форме уже в другой части романа: член отряда наемников, отправленных правительством ловить мятежников, т.е. формально представляющих закон, но на самом деле занимающихся преимущественно грабежом мирных жителей, с довольной улыбкой отрезает уши убитому духолоуду и представляет, как будет в шутку пугать ими дочерей [9, с. 419].

Путешествие каравана фургонов завершается в городке Криз – единственном населенном пункте в этих местах. Власть в городе делят между собой хозяин борделя и владелица игорного дома, состоит он из одной очень грязной улицы с харчевнями, ломбардами, борделями и

игорными заведениями и разного рода лавками, единственная цель которых – обобрать до нитки новых поселенцев или удачливых старателей. После долгого пути по безлюдным равнинам герои рады возможности спать в кровати и вымыться, но в основном им бросается в глаза царящая здесь грязь в физическом и моральном смысле. Тем не менее главная героиня, Шай Соут, иронически замечает, что именно так и строится цивилизованное будущее: «Собери вместе банду пьяных головорезов, и пройдет не много времени, прежде чем они превратятся вначале в воров, потом в обманщиков, потом в заурядных склочников, а в конце концов становятся добропорядочными основателями родов и честными гражданами» [9, с. 262]. В финале романа в Кризе появляется уже и такой признак цивилизации, как филиал банка – но в рамках мира «Первого закона» это тревожный факт, ведь банк «Валинт и Балк» с помощью финансовых махинаций держит под своим контролем полмира, а за ним стоит стремящийся к абсолютной власти беспощадный Первый маг.

Следующая часть книги, «Драконы», предваряется эпиграфом из Марк Твена: «В мире много забавного; среди прочего – убеждение белого человека, что он – в меньшей степени дикарь, чем все другие дикари», и происходящие в ней события выходят далеко за рамки этики вестерна.

Завязка «Красной страны» типична для вестерна: главная героиня, Шай, со своим загадочным отчимом отправляется спасать украденных брата и сестру. Похищение оказывается инициировано Народом Дракона – обитающей в древнем поселении в горах религиозной общиной. Из-за необъяснимых особенностей этого места там не рождаются дети, поэтому Народ Дракона крадет их в других местах, дает им новые имена и воспитывает в соответствии со своими традициями. Народ Дракона убивает всех, кто заходит на принадлежащую ему территорию, и жителям остального мира известны только слухи и легенды о нем. Эта община происходит от учеников Делателя – легендарного мастера древних времен, обладавшего почти божественными способностями, и Народ Дракона ощущает себя хранителем древних знаний и традиций, с их точки зрения, ставящих их несравнимо выше всех современных обществ. Предводитель Народа Дракона объясняет украденным детям, что уходить им некуда, «внешний мир – красная страна, без законов, без правил» [9, с. 371]. Для них все, кто не принадлежит к их общине, – дикари. «Разве все мы не родились



дикарями?» – говорит одна из членов Совета Народа Дракона, надеясь склонить других к переговорам. Но они не поддерживают ее и видят в чужаках только возмутителей спокойствия, которых не воспринимают всерьез, поскольку обычно сталкиваются только с разрозненными плохо вооруженными старателями: «Дикари у озера Поиска? Сапоги чужаков на священной земле?» [9, с. 410].

В свою очередь, для поселенцев в Красной стране Народ Дракона – это бритоголовые дикари с гор, и когда организованный отряд наемников, везущий с собой новейшее оружие – небольшую пушку, поднимается в горы, он уничтожает Народ Дракона и грабит их древний город и даже несколько разочарован, что эти «дикари» смогли оказать так мало сопротивления. При этом оказываются безвозвратно утрачены неповторимые артефакты древности, в первую очередь – шедевр Делателя, огромный механический дракон, которого Народ Дракона надеялся «пробудить» и с его помощью сделать мир снова «правильным, как в Древние Времена». Но предводитель наемников отвечает им, что дракон бессилён против «легионов тупиц», торговцев и фермеров, «ремесленников и бумагомарак», лавок и стряпчих [9, с. 441]. Здесь Аберкромби неожиданно переходит на территорию фэнтези, где, начиная с Толкина, часто существует ностальгия по неизбежно исчезающему под натиском современной механистической цивилизации древнему, полному чудес прошлому. Такие эмоции только отчасти характерны для вестерна, где у фронтальных земель никакого ценного, с точки зрения белого человека, прошлого нет, и ностальгия может быть связана только со свободой и независимостью вольных стрелков, чья эпоха уходит по мере распространения законного порядка. Более того, в отличие от вестерна, для литературы фэнтези изначально характерно существование в вымышленном мире не только однозначных врагов, служащих злу и подлежащих уничтожению (таких как толкиновские орки), но и иных, по сравнению с людьми, народов и рас с собственными уходящими вглубь веков культурами, которые выступают уже не как враги-Чужие, а как вызывающие восхищение и интерес Другие, во взаимодействии с которыми возможен рост и развитие (толкиновские эльфы). В момент уничтожения Народа Дракона Аберкромби, связав его с понятиями волшебного и удивительного, показывает его представителей как таких потенциальных Других,

что абсолютно противоречит представлениям о мире, характерным для вестерна, но органично вписывается в традицию фэнтези.

Победив Народ Дракона, главные герои находят украденных детей, но неожиданно те вовсе не воспринимают их как спасителей. За месяцы, проведенные среди похитителей, дети полюбили их и привыкли к новому образу жизни и своим новым именам, считают Народ Дракона своей семьей и себя – его частью, а в явившихся за ними видят теперь уже не родню, а чужаков и убийц. Они пытаются бежать обратно в горы и только постепенно снова привыкают к прежней жизни. Граница между «дикарями» и «цивилизованными людьми» оказывается не только условной, но и легко проницаемой, само понятие «дикарь» – относительным и зависящим только от точки зрения. Изнутри одной культуры носители всех других могут восприниматься как дикари, так как не соответствуют ее нормам.

Аберкромби еще подкрепляет эту идею целым рядом разбросанных по всему тексту моментов. Один из наемников неодобрительно сравнивает «эти окраины мира» со своей далекой родиной, их глава осаживает фанатично ищущего повстанцев инквизитора словами, что «слепая вера – признак дикаря» [9, с. 458], от военачальника Старой Империи все ожидают презрительного отношения к представителям других наций.

В наименьшей степени такое отношение к другим людям свойственно двум главным героям, Шай и Темплу. Оба они полукровки разного происхождения, что уже уменьшает дистанцию между ними и так называемыми дикарями и отличает их от типичных героев вестерна. Оба не ощущают своей причастности к большой цивилизации, и их заботит не ее распространение, а только личное выживание и судьба близких во враждебном, агрессивном мире. Они одинаково настороженно относятся ко всем и судят о новых встречах на основании только личного знакомства, а не культурной принадлежности, готовы искать неожиданных союзников. Такое отношение в куда большей степени характерно для странствующего и открывающего для себя мир, открытого миру персонажа фэнтези, чем для героя вестерна (см.: [10]).

В своем фэнтези-романе Аберкромби использует типичные сюжетные ходы, связанные с нападениями дикарей, для создания антуража вестерна. Но затем он постепенно все больше размывает само понятие дикости и дикарства,



демонстрируя его условность и относительность, и ставит под сомнение безусловную для вестерна ценность цивилизации, указывая на связанные с ней социальные проблемы, включая разрушение более древних местных укладов жизни. Этой переоценке внутри текста способствует использование этических представлений, свойственных фэнтези. В результате старые жанровые штампы оказываются переосмыслены и наполнены современным мультикультуралистским и антиколониалистским звучанием.

Список литературы

1. Иванова Е. А. Трансформация традиционных персонажей фэнтези в трилогии Джо Аберкромби «Первый закон» // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2021. Т. 13, вып. 1. С. 90–98. <https://doi.org/10.17072/2073-6681-2021-1-90-98>
2. Иванова Е. А. Трансформация квестового фэнтези в трилогии Джо Аберкромби «Первый закон» // В поисках границ фантастического: инициация, медиация, трансформация / ред. Т. С. Коломейцева, Е. А. Нестерова, И. В. Попадейкина. Вроцлав : Fundacja Instytut Profesjonalnego Rozwoju, 2021. С. 9–18. (Biblioteka Instytutu Profesjonalnego Rozwoju, вып. 13).
3. Рахманова Т. Д. Эволюция американского вестерна: жанр массового кино от зарождения до мифа // Клио. 2014. № 5 (89). С. 29–32.
4. Литературная энциклопедия терминов и понятий / гл. ред. А. Н. Николюкин. М. : Интелвак, 2001. 1597 с.
5. Schatz T. Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System. New York : Random House, 1981. 297 p.
6. Базен А. Вестерн, или Избранный жанр американского кино // Базен А. Что такое кино? : сб. ст. М. : Искусство, 1972. С. 231–241.
7. Горячок К. Л. Эволюция американского вестерна: витальность, эстетика, мифология // Художественная культура. 2020. № 2. С. 220–247.
8. Карцева Е. Н. Вестерн. Эволюция жанра. М. : Искусство, 1976. 255 с.
9. Аберкромби Дж. Красная страна / пер. В. Русанова. М. : Эксмо, 2015. 557 с.
10. Демина А. В. Архетип героя в литературе жанра фэнтези // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2013. № 2 (35). С. 310–317.

Поступила в редакцию 12.01.2023; одобрена после рецензирования 10.04.2023; принята к публикации 10.11.2023
The article was submitted 12.01.2023; approved after reviewing 10.04.2023; accepted for publication 10.11.2023