

УДК 821.111
ББК 83.3. (0) 6

О.М. Смирнова

**ФЭНТЕЗИ
ИЛИ АНТИФЭНТЕЗИ:
РОМАН КАДЗУО ИСИГУРО
«ПОГРЕБЕННЫЙ
ВЕЛИКАН»**

Устойчивые мотивы формульной литературы в романе Исигуро подвергаются дегероизации, вследствие чего сакрального смысла лишаются узнаваемые герои и топосы фэнтези: они обнаруживают профанный или демонический статус. Основу сюжета составляет бесцельный кольцевой квест, структура которого обусловлена притчевым планом повествования и отражает закономерности постмодернистской культуры, в рамках которой парадигма исторического финализма и мессианства ставится под сомнение.

Ключевые слова: дегероизация, десакрализация, квест, топос, фэнтези.

DOI 10.23683/1995-0640-2019-4-127-135

Смирнова Ольга Михайловна – канд. филол. наук, доцент кафедры зарубежной литературы филологического факультета Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена
Тел.: 8-911-902-18-93
E-mail: smirnovaolga-2010@mail.ru

© Смирнова О.М., 2019.

Кадзуо Исигуро (Kazuo Ishiguro) – современный британский писатель японского происхождения, лауреат Нобелевской премии по литературе за 2017 г., чье творчество пользуется большой популярностью и широко изучается в самых различных аспектах. Последний на сегодня роман Исигуро «Погребенный великан» (The Buried Giant, 2015) представляет собой интересный жанровый эксперимент; определение «фэнтези», фигурирующее в аннотациях к роману, в справочных изданиях и научных статьях [Нестеренко, 2018, с. 384], на наш взгляд, является дискуссионным. В рамках статьи представляется уместным рассмотреть смысловые модификации топосов фэнтези в сюжете «Погребенного великана», а также особенности функционирования устойчивых мотивов развлекательной литературы в контексте интеллектуальной, притчевой прозы.

В литературной науке термином «фэнтези» обычно обозначается одно из направлений фантастической литературы, основанное на сюжетном допущении иррационального характера [Литературная энциклопедия терминов и понятий, 2001, стб. 1161]. Сюжет фэнтези определяют мифологические, сказочные мотивы, не имеющие логического объяснения в тексте и определяемые внетекстовой предпосылкой веры в сверхъестественное: допускается «существование мира, где бывают чудеса» [Ковтун, 2008, с. 115]. Художественный мир фэнтези, представляющий собой вневременную, внеисторическую реальность, часто напоминает романтизирован-

ное средневековье; образы и мотивы, восходящие к средневековой рыцарской литературе, составляют основу сюжета.

Литература фэнтези оперирует узнаваемыми архетипами, представляющими универсальные модели человеческого поведения, вневременные категории морального свойства, а также основные предпосылки экзистенциального выбора. Действие фэнтези в большинстве случаев сводится к сказочному путешествию-поиску (квесту), целью которого является обретение всемогущества или всеведения. Как отмечают исследователи, фигура центрального персонажа фэнтези реализует мессианский архетип [Галанина, Батулин, 2016, с. 43]: на его плечи возложена «ответственность за судьбу мира» [Гоголева, 2006, с. 87]. Задача героя заключается в том, чтобы радикально изменить положение дел в мире – спасти от неминуемой гибели, вернуть на подобающий путь или восстановить пошатнувшийся было порядок.

На фабульном уровне миссия протагониста реализуется как поиски волшебного предмета, магического знания или сакральной локации; фантастические приключения героя актуализируют его лиминальный статус и определяются пересечением границы между реальным миром и областью сверхъестественного. Как правило, литература фэнтези использует инициационную модель «временной смерти»: из мира обыденной реальности герой перемещается в сферу сакрального, где подвергается многочисленным испытаниям, достигает заветной цели и возвращается в новом статусе, что подразумевает переход на качественно иной уровень бытия. Параллельно внешней коллизии разворачивается внутренняя; путешествие героя имеет символический смысл индивидуации, а финальное возвращение указывает на обретение внутренней гармонии, «самости», искомого тождества личности и экзистенциального образца.

На первый взгляд, художественный мир романа Исигуро «Погребенный великан» напоминает топику фэнтези. Действие разворачивается в средневековой Британии, значимую роль в разворачивании сюжета играют навеянные средневековой литературой (прежде всего легендами артуровского цикла) куртуазный кодекс служения и рыцарская героика. Присутствует выраженный фантастический элемент; его проявлениями служат мистические обстоятельства действия (туман, отнимающий память), волшебные существа (драконы, эльфы, огры), а также антропоморфные персонажи, наделенные сверхъестественными возможностями (лодочник, исполняющий функции психопомпа). В романе появляются узнаваемые топосы фэнтези, а его сюжет выстраивается по принципу квеста. Однако, как будет показано далее, элементы фэнтези в контексте «Погребенного великана» подвергаются трансформации или деструкции, что выводит роман далеко за пределы развлекательной литературы.

Квази-историзму фэнтези в романе Исигуро противопоставлен историзм, вневременной реальности мифа – идея неумолимого хода времени. Действие «Погребенного великана» происходит в эпоху, связанную с именем славного короля Артура, но самого короля уже нет в живых, а его рыцари состарились и одряхлели. Перемещая легендарных

персонажей из мифического времени в историческое, Исигуро меняет их статус: герои артуровских преданий и, что еще важнее, их деяния, теряют архетипичность и, вследствие этого, безоговорочный героизм; нравственный смысл их подвигов ставится под сомнение.

«Погребенный великан», как и другие романы Исигуро, изображает мир, где произошла непоправимая катастрофа, сохранено и ее устойчивое соотношение с темой войны. Обитатели британских островов – бритты и саксы – еще недавно вели жестокую и кровопролитную междоусобицу, но к моменту начала повествования она уже завершилась, в стране воцарился мир. Вскоре становится ясно, что в действительности война не окончена, а насильственно прервана вмешательством сверхъестественных сил. Функцию временно действующего *deus ex machina* реализует в романе странное, необъяснимое беспамятство, постигшее бриттов и саксов. Затянувший страну мгlistый туман становится метафорой внутреннего состояния ее обитателей: их ум затуманен, их память – сумеречная мгла, где стираются очертания предметов, событий, людей.

Таким образом, главной предпосылкой сюжета становится травма войны, а завязкой – решение преодолеть ее катастрофические последствия. Это решение принимают центральные персонажи романа – пожилые супруги-бритты Аксель и Беатриса, встревоженные всеобщей потерей памяти. Все люди в округе забывают любые события в течение нескольких дней или даже часов; собственная память героев также потеряна. Они любят друг друга, но не помнят ни радостных, ни печальных событий долгой совместной жизни. Супруги знают, что у них есть сын, но не могут понять, почему он не живет вместе с ними. Старики принимают решение навестить расположенную по соседству деревню, где, как им кажется, они смогут найти сына и, возможно, обрести утраченные воспоминания. Фабулу романа, таким образом, составляет путешествие Акселя и Беатрисы длиной в несколько дней.

Путешествие героев напоминает традиционный для фэнтези квест, но это сходство поверхностно: странствие Акселя и Беатрисы лишено традиционных для фэнтези атрибутов – длительной протяженности и мессианского пафоса. С практической точки зрения путь персонажей бессмыслен: отправляясь на поиски сына, они не знают, где следует его искать, как он выглядит, сколько ему лет. Старики помнят о существовании сына, но не помнят его самого – «*ни лица, ни голоса*» [Исигуро, 2016, с. 35]. Так лежащий в основе сюжета квест приобретает мотивировку, невозможную в контексте фэнтези: Аксель и Беатриса отправляются в путь не для того, чтобы изменить будущее, а для того, чтобы завладеть прошлым. Путь персонажей обращен вспять по шкале времени и определен логическим парадоксом: герои начинают свое странствие для того, чтобы узнать, зачем они отправились в путь. Предмет их поисков в сравнении с устойчивыми формулами фэнтези также несообразен, парадоксален: герои отправляются искать то, чем, кажется, должны непреложно владеть – самих себя, свою жизнь, которая прожита уже почти до конца.

В дороге Аксель и Беатриса встречаются с персонажами, наделенными героическим статусом – молодым воином-саксом Вистаном и пожилым рыцарем славного короля Артура сэром Гавейном. Несмотря на то что каждый из воителей стремится к совершению подвига ради общего блага, их представления о том, что надлежит совершить герою, противоположны друг другу. Как выясняется в ходе повествования, беспамятство, отнявшее у британцев прошлое, имеет чудесное происхождение – оно порождено чарами. Дыхание дракона Квериг (в отличие от многочисленных литературных драконов, этот персонаж не мужского, а женского пола), когда-то заколдованной великим чародеем Мерлином, рождает зловещий туман, стирающий память. Мерлин навел свои чары после того, как бритты под предводительством короля Артура одержали победу над саксами, чтобы противники забыли о взаимных обидах и не начали новой войны. Пожилой сэр Гавейн, верный рыцарь Артура, охраняет дракона; молодой воин Вистан хочет убить Квериг, чтобы пробудить соотечественников-саксов и зажечь в их сердцах жажду мщения.

Внетекстовое иррациональное допущение – существование волшебства – сближает сюжет «Погребенного великана» с формулой фэнтези, но в романе Исигуро оно имеет принципиально иную роль. Иррациональная предпосылка становится не способом генерации магического пространства, но средством его разрушения. Беспамятство, которое поразило бриттов и саксов, прочитывается как метафора вытеснения. Персонажи романа не могут ничего вспомнить, потому что ничего вспоминать не хотят. В таком случае чары, наводимые драконом, символизируют чувство вины, сила которого и вытесняет из памяти людей совершенные ими злодеяния. Самое чудовищное из них – якобы славная победа бриттов над саксами, в действительности одержанная нечестно, с помощью вероломного обмана: пообещав противнику милосердно щадить слабых (женщин, стариков и детей), бритты перебили всех без исключения.

Постыдное прошлое приходит к персонажам отрывочно, как правило, являясь во сне, когда контролирующая инстанция сознания, занятая самооправданием, ослабевает. Так, сэр Гавейн видит сон, в котором он сам, Артур и его рыцари убивают безвинных и беззащитных, а храбрейший из бриттов, Аксель, друживший с соседями-саксами и давший им клятву чести, в гневе и отчаянии проклинает своего короля, из-за которого теперь оказался бесчестным предателем. Сны помогают Акселю вспомнить о том, что в прошлом ему пришлось пережить измену жены, Беатрисе – о том, что муж, терзаемый ревностью и обидой, ушел от нее (но впоследствии возвратился). Травматично и главное воспоминание Акселя и Беатрисы – о том, как, повздорив с родителями, сын покинул их дом, как умер в далеком краю, как Беатриса стремилась туда навестить хотя бы его могилу, но муж препятствовал ей, лелея мстительную обиду.

По мере развития действия герои романа, в отличие от персонажей фэнтези, не завоевывают героический статус, а, напротив, его лишаются. Вследствие этого средневековый антураж сюжета оказывается переос-

мысленным – он дегероизирован, снижен. Так, в центр романа помещены не юные воины, а слабые старики; кельтское средневековье не возвышенно и не красиво (его приметы – бедность, теснота, вонь, грязь); воины Артура предстают не героями, а предателями, чьи «подвиги» в действительности являются преступлениями и потому достойны не памяти, а забвения. Дискредитированной оказывается и типичная для фэнтези куртуазная формула рыцарского служения, будь то служение могущественному сюзерену или прекрасной даме. Рыцарю Акселю служение приносит не честь, а бесчестье: сюзерен (Артур) бесчестит его, принуждая нарушить данную саксам клятву, прекрасная дама (Беатриса) бесчестит своего возлюбленного изменой; их безоблачная возвышенная любовь – иллюзия.

Так, выстраивая сюжет фантастического повествования, Исигуро трансформирует ключевые категории фэнтези, лишая их возвышенных коннотаций. Вследствие этого устойчивые топосы, сопровождающие квест в произведениях фэнтези – дорога, река, гора, храм – в «Погребенном великане» подвергаются десакрализации, обнаруживают профанный или демонический статус. Пространство дороги лишено положительного значения, так как ее устойчивая символика (жизненный путь) неприменима к центральным героям – старикам, чей путь уже пройден. Утрачивается и традиционно соотносимый с дорогой пафос финализма, движения к цели (метафизической, исторической или культурной), так как в контексте романа цель путешествия мнима, а возможность ее достижения иллюзорна.

Река – часто фигурирующий в литературе фэнтези двойственный локус, как правило, актуализирующий значение пути или границы [Путило, 2013, с. 127], – в романе Исигуро утрачивает амбивалентность. Она теряет модус движения (река жизни): попытка героев путешествовать по реке едва не приводит к их гибели. Водная стихия в романе соотносена с нижним миром, чьи демонические обитатели становятся угрозой для жизни Акселя и Беатрисы. Сохранен и усилен мотив, восходящий к архаическим мифам – лиминальный статус реки [Виноградова, 2009, с. 417]; она являет собой промежуточное пространство между миром живых и загробным миром, метафорические представленные как остров, на который таинственный лодочник переправляет людей.

Пространство храма и расположенного рядом монастыря, в сказочной и фантастической литературе ассоциирующееся с возвышенной мудростью и благородством духа, также десакрализуется, а затем и демонизируется: как выясняется в ходе повествования, монастырь – бывшая военная крепость, где и по сей день кипят низменные страсти и не прекращается жестокое кровопролитие. Переосмыслен и мотив восхождения на гору с его устойчивой семантикой преображения: на этом пути Акселю и Беатрисе не суждено достичь ни очищения, ни духовного просветления, так как на горе, куда не добрался волшебный туман, к героям возвращается память, а вместе с ней – вина, обида, ожесточение.

Дегероизации подвергается в «Погребенном великане» и важнейший мифологический мотив, широко распространенный в литературе

фэнтези – змееборчество, поединок с чудовищем (чаще всего драконом). Змееборцу Вистану он не приносит славы: Квериг стара и слаба, она находитесь при смерти – вместо поединка происходит убийство, а в нем нет ни чести, ни доблести. Более того, образ сказочного чудовища наделяется несказочным смыслом: дракон – не враг, а защитник и покровитель; как справедливо отмечает Т.Л. Селитрина, Квериг в романе предстает воплощением архетипа Великой Матери [Селитрина, 2017, с. 217]. В течение многих лет она спасала бриттов и саксов от *«черной ненависти, бездонной как море»* [Исигуро, 2016, с. 187]. Существенно, что в «черной ненависти» моральной правотой не обладает ни одна сторона: бритты обороняют от завоевателей свою землю, но эту землю они сами некогда завоевали, безжалостно тесня и истребляя ее обитателей. Саксы, как признает Вистан, вспомнив о прошлом, распалятся не только стремлением восстановить справедливость. Это подтверждает Аксель: *«Кто знает, что станется, когда острые языки зарифмуют давние обиды со свежей жаждой земли и власти?»* [Исигуро, 2016, с. 384].

В финале романа становится очевидно, что путь персонажей сложился вовсе не так, как складывается волшебное путешествие фэнтези – он замкнулся в кольцо. На кольцевую композицию квеста указывает двукратное появление лодочника: впервые Аксель и Беатриса встречают его в начале пути, к нему же они приходят в финале. В отличие от персонажей фэнтези, они не изменились к лучшему, не обрели нового бытийного статуса – пройденный героями путь принес им лишь то, с чем они вышли из дома.

Путешествие героев, на фабульном уровне замкнутое в бессмысленный круг, обретает значение в контексте интеллектуального сюжета, приобретающего смысл метаисторического иносказания. Попытка перестроить жизнь к лучшему предполагает стремление к светлому будущему, но, чтобы начать движение из застывшего беспмятного настоящего, требуется учесть (воскресить) прошлое. А в таком случае будущее неизбежно окажется зеркальным отображением прошлого, ведь *«круговорот ненависти не прерван, а выкован из железа»* [Исигуро, 2016, с. 278]. В романе Исигуро история предстает как замкнутый круг насилия и самооправдания; единственным способом вырваться из коловращения ненависти становится смерть. Именно к этой цели с самого начала двигались Аксель и Беатриса, в глубине души зная, что ждет их в конце пути.

Загробный мир (пустынный каменистый остров посреди реки) лишен смысла загробного воздаяния, а потому не имеет ни райских, ни inferнальных характеристик. С островом смерти в контексте романа связаны два мотива, которые устанавливают подобие (или тождество) земного и загробного бытия – блуждание и одиночество. Об этом рассказывает лодочник Акселю и Беатрисе во время их первой встречи. Он повествует о том, что все влюбленные и супружеские пары, дожидаясь переправы, задают ему один и тот же вопрос – смогут ли они остаться вместе на острове. И, получив ответ – смогут лишь те, кого связывают исключительно сильные узы любви, – преисполняются радостью

и надеждой, так как не сомневаются в силе и прочности своего чувства. Но их радость наивна, а надежда напрасна, ибо после переправы *«всякая душа бродит по тому острову в одиночестве»* [Исигуро, 2016, с. 53].

Итоги пути героев подводит последняя глава «Погребенного великана». Ее особую роль обозначает смена повествователя. Большинство глав романа написаны от третьего лица, их рассказчик – современник читателя, отделенный от событий и персонажей большой временной дистанцией. Он описывает будничную жизнь героев, которая протекает в блаженном беспмятстве или благостном самообмане. Вторжение подлинной действительности в пространство иллюзий маркирует переход повествования к кому-либо из персонажей; ключевые главы романа представляют рассказ от первого лица, внутренний монолог. Это главы, запечатлевающие сны (или видения) сэра Гавейна, а также финальная глава, повествователем которой является лодочник-психопомп. Главы-монологи представляют крупницы правды в мире, который построен на лжи: сэр Гавейн видит во сне события и поступки, которые наяву изо всех сил стремится не вспоминать; монолог лодочника (что предопределено особым статусом этого персонажа) представляет собой правду, которая обретается у смертной черты.

Последняя глава романа развенчивает еще одну популярную формулу развлекательной литературы, отсылающую к сюжетам средневековых легенд – веру в спасительную силу любви. Она представлена как утешительная иллюзия персонажей – и в финале им предстоит расстаться с ней, и друг с другом. На остров отправляется Беатриса; несмотря на то, что лодочник обещает переправить Акселя вслед за женой: *«Но, когда я оборачиваюсь, он даже не смотрит в мою сторону, только на берег и на низкий закат над бухтой. И я тоже не пытаюсь поймать его взгляд. Он, не оглядываясь, бредет мимо. “Друг, подожди меня на берегу”, – тихо говорю я, но он не слышит и бредет дальше.»* [Исигуро, 2016, с. 410]

Учитывая все вышесказанное, можно заключить, что сюжет «Погребенного великана» последовательно разрушает опорные конструкции фэнтези, опровергая ключевые предпосылки этого жанра, прежде всего возможность подвига – героического деяния, понимаемого как волевое преображение человеком окружающего мира и самого себя. В контексте романной прозы Исигуро этот паттерн обнаруживает свою иллюзорность, так как основой авторского мировидения является фатальная дихотомия «я» и «не-я», объективной реальности и сознания индивида. На каких бы основаниях персонажи его романов ни стремились выстроить свое взаимодействие с миром, партиципация невозможна.

Любой акт волеизъявления определяет внутреннюю реальность субъекта, но не объективную реальность вещей; ни пытливая мысль, ни упрямая воля, ни вдохновенное творчество не в силах ее изменить. Вследствие этого категория подвига, конструирующая сюжет многочисленных фэнтези, в контексте творчества Исигуро – примером чему служит «Погребенный великан» – теряет реальные основания, а соотнесенный с ней пафос личной ответственности за мировое зло (явлен-

ный в архетипе спасителя) лишается смысла. Особенности функционирования топосов фэнтези в романе «Погребенный великан» выявляют существенную закономерность современной культуры: в системе интеллектуальной прозы писателя-постмодерниста креативные механизмы, генерирующие тексты формульной литературы, представлены как симулякры – нерабочие ценностные модели ориентации в мире, завершившем многовековой мессианский проект.

Литература

Виноградова Л.Н. Река // Славянские древности: Этнолингвистический словарь: в 5 т. / под ред. Н.И. Толстого. М.: Международные отношения, 2009. Т. 4. С. 416 – 419.

Галанина Е.В., Батурич Д.А. Фэнтези как неомифологическая реальность // Вестн. Челябинского гос. ун-та. 2016. № 3. Философские науки. Вып. 39. С. 41 – 45.

Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85 – 88.

Исигуро К. Погребенный великан. М.: «Э», 2016. 416 с.

Ковтун Е.Н. Художественный вымысел в литературе XX века: учеб. пособие. М.: Высшая школа, 2008. 408 с.

Литературная энциклопедия терминов и понятий / Российская академия наук, ИНИОН; гл. ред. и сост. А.Н. Николюкин. М.: Интелвак, 2001. 1600 с.

Нестеренко Ю.С. Мифологические образы и мотивы в романе К. Исигуро «Погребенный великан» // Преподаватель XXI век. 2018. № 2. С. 383 – 393.

Путило О.О. Художественные функции образа реки в произведениях фэнтези // Изв. Волгоградского гос. пед. ун-та. 2013. № 9. С. 127 – 131.

Селитрина Т.Л. Фантазия мифа и правда истории в романе К. Исигуро «Погребенный великан» // Филология и культура. 2017. № 3. С. 214 – 219.

References

Vinogradova L.N. Reka. *Slavyanskiye drevnosti: Ehtnolingvisticheskiy slovar'*. v 5 t. M.: Mezhdunarodnyye otnosheniya, 2009. T. 4, pp. 416-419. (In Russian).

Galanina E.V., Baturin D.A. Phehntesy kak neomyphologicheskaya realnost'. *Vestn. Chelyabinskogo gos. un-ta*, 2016, no. 3. Philosophskiye nauki, vol. 39, pp. 41-45. (In Russian)

Gogoleva S.A. Drugiye miry: traditsiya i typologiya zhanra phehntezy. *Nayka i obrazovaniye*, 2006, no. 3, pp. 85-88. (In Russian)

Ishiguro K. *Pogrebennyi velikan*. M.: "E", 2016. 416 p. (In Russian).

Kovtun E.N. *Chudozhestvennyy vymysel v literature XX veka: Ucheb. posobiye*. M.: Vysshaya shkola, 2008. 408 p. (In Russian).

Literaturnaya ehntsyklopediya terminov i ponyatiy. Rossiyskaya akademiya nauk, INION. M.: Intelvak, 2001. 1600 p. (In Russian).

Nesterenko Yu.S. Myphologicheskiye obrazy i motivy v romane K. Ishiguro «Pogrebennyi velikan». *Prepodavatel' XXI vek*, 2018, no. 2, pp. 383-393. (In Russian)

Putilo O.O. Chudozhestvennyye funktsii obraza reki v proizvedeniyakh phehntesy. *Izv. Volgogradskogo gos. ped. un-ta*, 2013, no. 9, pp. 127-131. (In Russian)

Selitrina T.L. Phantasia mypha i pravda istorii v romane K. Ishiguro «Pogrebennyi velikan». *Philologiya i kultura*, 2017, no. 3, pp. 214-219. (In Russian)

Olga M. Smirnova (St.Petersburg, Russian Federation)

Fantasy or Anti-Fantasy: Novel by Kazuo Ishiguro «The Buried Giant»

Stable motifs of formula literature in Ishiguro's novel undergo degeneration, as a result of which recognizable characters and topos of fantasy lose their sacred meaning: they reveal a profane or demonic status. The plot is based on an aimless ring quest, the structure of which is determined by the parable of the narrative and reflects the laws of postmodern culture, in which the paradigm of historical finalism and messianism is doubted.

Key words: *degeneration, desacralization, quest, topos, fantasy.*

Olga M. Smirnova – Ph.D. of Philology, Associate Professor. Foreign literature dpt. Russian State Pedagogical University of A.I. Herzen. Phone: 8-911-902-18-93; e-mail: smirnovaolga-2010@mail.ru