

ЖАНРОВОЕ СВОЕОБРАЗИЕ РОМАНА А. ПЕХОВА «ПЕРЕСМЕШНИК»**Мигранова Н.Т.***Лесосибирский педагогический институт – филиал Сибирского федерального университета,
662544, г. Лесосибирск, ул. Победы, д.42**e-mail: nmigranova@list.ru**поступила в редакцию 16 ноября 2017 года***Аннотация**

Статья посвящена изучению известного романа А. Пехова «Пересмешник». В качестве предмета изучения выбран вопрос жанрового своеобразия. В литературно-критических статьях, посвященных роману, указывается многогранность жанра, сочетание в нем романа-детектива, технофэнтези и элементов стимпанка. В статье рассматривается вопрос влияния научно-фантастической литературы XIX века на роман А. Пехова, в частности, произведений Жюль Верна, Герберта Уэллса, Марка Твена и Мэри Шелли. Роман А.Пехова включен в контекст фэнтезийного стимпанка. Фэнтезийный стимпанк описывает фантастические миры, технологически напоминающие Европу XIX в. В этих мирах с паровой машиной вполне уживаются магия и фэнтезийные расы: гномы, орки, эльф. Роман Алексея Пехова «Пересмешник», повесть Сергея Лукьяненко и Ника Перумова «Не время для драконов» являются примерами фэнтезийного стимпанка.

Ключевые слова: *стимпанк, фэнтези, жанр, научно-фантастическая литература, фантастика, детектив.*

Введение. В качестве предмета изучения в данной статье выбран вопрос жанра. Жанр, как известно, – понятие, отражающее совокупность формальных и содержательных особенностей произведения. В XX веке процесс жанрообразования активно продолжается, современные литературные жанры не являются элементами какой-то заданной системы. Особенно активно развиваются фантастические жанры. Дж. Клют в в «The Encyclopedia of Science Fiction» указывает на «кластер терминов, используемых читателями и критиками для описания различных аспектов жанра, включая Cyberpunk, Dystopias, Edisonade, Game-Worlds, Genre SF, Hard SF, Heroic Fantasy, Lost Worlds, Monster Movies, New Wave, Planetary Романтика, научная фантазия, SF, Sci Fi, научный роман, наука, Sharecrop, Shared Worlds, Slipstream SF, Soft SF, Spase Opera, спекулятивная фантастика, стимпанк, меч и колдовство, утопия. Есть еще много» [1].

Относительно недавно (1987 г.) в литературу вводится новый термин «стимпанк» (или «паропанк»), придуманный писателем Кевином Джетером. Стимпанк – направление научной фантастики, моделирующее цивилизацию, в совершенстве освоившую механику и технологии паровых машин.

Понятие «панк» в этом термине означает, что в произведениях этого жанра звучат «панковские» идеи, а герои – индивидуалисты, отрицающие систему, традиции, условности.

По мнению Ю.С. Скороходько, «стимпанк стоит на стыке фантастической и неовикторианской литературы. Стимпанк следует относить к некоему новому образованию, в равной степени вобравшему в себя важнейшие черты как фантастики (научной фантастики, альтернативной истории, антиутопии, фэнтези), так и неовикторианской литературы» [2].

Большое влияние на создание произведений в жанре стимпанка оказала научно-фантастическая литература Жюль Верна, Герберта Уэллса, Марка Твена и Мэри Шелли. Во всех этих произведениях мир находился на уровне технологий XIX века, а стиль повествования подражал викторианской фантастике, такой, как в романе Г. Уэллса «Машина времени».

Основная часть. Сюжет книги «Пересмешник» закручивается на территории столицы выдуманной автором страны Рапгар. Вот как А. Пехов описывает эту страну: «Рапгар – это огромное чудовище, раскинувшееся на двух берегах морского фьорда и окрестных островах, западной оконечностью упирающееся в пресноводное озеро Мэллавэн, выросла из-за

горизонта бесконечными домами, дорогами, постройками и трубами далеких заводов и фабрик. Наш славный город – это одна большая братская могила мертвых, не совсем мертвых, не слишком живых и тех, кто делает вид, что он жив. Он притягивает и отвращает одновременно. Столица страны многогранна, словно раздавленный калейдоскоп, из которого высыпались разноцветные стеклышки – зеленые, синие, красные и черные. Все вперемешку. Здесь можно найти настоящее сокровище и смрадный мусор, уютный уголок и отвратительную ночлежку, отыскать друга и обрести массу врагов, начать новую жизнь или же распрощаться с ней навсегда. Рапгар – страна множества рас, королевство богачей, царство нищих, мир пара и электричества, пропахший гарью, порохом, испражнениями скангеров, утонченными духами, свежим морским бризом, Королевством мертвых и персиковыми садами» [3].

К образу города русские и европейские писатели проявляли устойчивый интерес. Сравним картину, нарисованную А. Пеховым, с описанием города в произведениях О.Бальзака и Ч. Диккенса: «...расставленные вкривь и вкось грязные, закоптелые дома; порой вдруг открывается узкий двор, застроенный лачугами, такими же хилыми и уродливыми, как полуголые ребятишки, копошащиеся в сточных канавах» [4]; «Путник с трудом прокладывает себе дорогу, осаждаемый отвратительными картинами и запахами из узких переулков <...> Выйдя, наконец, на улицы более отдаленные и менее людные, он идет мимо шатких фасадов, нависающих над тротуаром; мимо подгнивших стен, как будто качающихся, когда он проходит» [5]; долина «с дрянными постройками, которые того гляди и рухнут, водосточными канавами, черными от грязи, домами, от глухих стен которых веет тюрьмой» [6]; «...на стенах нахлоплась грязь, разрисовав их причудливым рисунком, стол покрыт клеенкой настолько грязной, что весельчак нахлебник пишет на ней свое имя просто пальцем <...>. Вся обстановка ветха, гнила, щелиста, неустойчива, источена, крива, коса, увечна, чуть жива» [6]. Описания объединяют мотивы смерти, призрачности, город как пространство контрастов.

Название города «Рапгар» состоит из двух частей. Если «рап» прочитать наоборот, получится «пар», во второй части слова, русская буква «г» графически напоминает «г» в латинице, при чтении наоборот русское «гар» выглядит как «rag». Название, таким образом, отражает основное качество жанра стимпанк, в художественной реальности которого «хозяйничают» паровые технологии.

В романе А. Пехова причудливо соединяются магия и высокие технологии. Жители этой страны тоже весьма необычны: «На чугунных рельсах царило суетливое оживление – делегация маленького народца встречала поезд. Эти разнообразные создания, которых не счесть по количеству типов и разновидностей, были поражены прогрессом куда больше всех остальных. Паровоз ка-га они считали чем-то вроде огромного и ужасного божества. Поэтому частенько собирались маленькими демонстрациями, выбирались на рельсы, чтобы приветствовать гремящее чудовище и, разумеется, гибли десятками, раздавленные многотонной машиной и ошпаренные паром. Никто не собирался экстренно тормозить из-за каких-то безыманных блох» [3].

История А. Пехова развивается вокруг человека, которого называют Пересмешник: «Чэр лет тридцати, с темными, несколько длинными для нынешней моды волосами и пепельно-серыми глазами, облаченного в светло-серый костюм тройку. Узел на шейном платке немного изменил форму, и я вернул его в прежнее состояние, про себя отмечая, что веки у меня сегодня слишком красные, а морщинки в углах глаз предупреждают любого, что я вот-вот готов рассмеяться, хотя это и не так» [3].

«Пепельно-серые глаза» и «светло-серый костюм» актуализируют мотив серости, который ассоциируется со смертью, трауром и, таким образом, вписывает героя в «неживой» город. Серый цвет является также символом оклеветанной, очерненной невинности, осужденной общественным мнением или законами. Сюжет строится на поисках героем человека, из-за которого его обвинили в убийстве, но которого он не совершал. Это случилось полтора года назад. Свой путь он будет проходить не самостоятельно.

Каждый, созданный автором персонаж, – это отдельная личность, со своим характером, своими привычками, каждый индивидуален по-своему. Наряду с вполне реалистическими героями в художественном мире повести существуют удивительные существа лучезэры. Эти создания, которые от семейства кошачьих имеют столько же общего, как и от человека, занимают главенствующее в стране место. Такой расклад диктуется тем, что именно в их руках от рождения сосредотачивается магия. Каждый лучезэр при рождении получает две магических способности. Первая из них представляет возможность превращения в другое существо. Вторая же для каждого существа уникальна и неповторима.

Заключение. Роман «Пересмешник» написан в стиле стимпанк. Стимпанк – одно из наиболее популярных фантастических направлений, главным источником которого является викторианская эпоха. Из произведений Герберта Уэллса известно, что за красивым фасадом викторианской Англии бурлили свои, подчас зловещие страсти.

Роман написан прекрасным языком, обращено большое внимание на детали, оригинально и тщательно, до мельчайших подробностей, проработана история и мифология Вселенной, где происходят события романа. Большое внимание уделено миру Пересмешника, что помогает лучше понять авторский замысел.

Статья выполнена при поддержке Частного благотворительного Фонда Михаила Прохорова.

Список литературы

- 1) Клют Дж. Энциклопедия Научной фантастики. М. 1999.
- 2) Скороходько Ю.С. Стимпанк – как явление современной литературы // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2015, №2(2). С. 223-229.
- 3) Интернет-ресурс: Пехов А. Пересмешник. <http://knijky.ru/books/peresmeshnik> (Дата обращения: 02.11.2017).
- 4) Диккенс Ч. Очерки Боза. Собр. соч.: В 13 т. М. 1957.
- 5) Диккенс Ч. Приключения Оливера Твиста. М. 1992.
- 6) Бальзак О. Отец Горио. Собр. соч.: В 12 т. Красноярск. 1993.