

УДК 821.111-312.9  
doi 10.17072/2073-6681-2022-2-92-100

## Роман Джо Аберкромби «Красная страна» как фэнтези-вестерн: особенности жанровой природы

Елизавета Андреевна Иванова

к. филол. н., доцент кафедры гуманитарных дисциплин

Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова

410012, Россия, г. Саратов, просп. им. Петра Столыпина, 1. elivan1988@gmail.com

SPIN-код: 4246-7986

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8861-4925>

Статья поступила в редакцию 11.04.2022

Одобрена после рецензирования 17.05.2022

Принята к публикации 06.06.2022

### Информация для цитирования

Иванова Е. А. Роман Джо Аберкромби «Красная страна» как фэнтези-вестерн: особенности жанровой природы // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14, вып. 2. С. 92–100. doi 10.17072/2073-6681-2022-2-92-100

**Аннотация.** Статья посвящена анализу жанровой природы романа выдающегося современного британского автора фэнтези Джо Аберкромби «Красная страна» (2012). Для всего творчества Джо Аберкромби характерна постмодернистская игра с жанровыми конвенциями и смешение жанров. Исследуемый роман не становится исключением и соединяет в себе черты вестерна и фэнтези. Данные жанры представляются на первый взгляд несовместимыми и даже взаимоисключающими, поэтому целью предлагаемой статьи является изучение того, какие элементы каждого из них используются автором и какие видоизменения они претерпевают при этом. В статье анализируются ключевые характеристики обоих жанров на основе работ русских и зарубежных исследователей. В ходе анализа роман рассматривается на уровнях строения сюжета и конфликта, системы персонажей, создаваемого автором мира (хронотопа), а также системы ценностей и транслируемого произведением мировоззрения. Аберкромби создает внутри уже существующего мира серии своих произведений территорию, отвечающую требованиям сеттинга в вестерне, использует типичные для вестерна сюжетные завязки и ходы, отчасти задействует образ типичного героя вестерна, хотя лишает его характерного ареала загадочности. Однако большинство центральных персонажей романа далеко не соответствуют жанровым конвенциям вестерна, а идейная составляющая романа прямо ставит его базовые ценности под сомнение. В идейно-содержательном плане элементы фэнтези и индивидуального мировоззрения автора значительно преобладают в романе над элементами вестерна.

**Ключевые слова:** фэнтези; вестерн; Аберкромби; жанр; жанровые конвенции; «Красная страна».

Джо Аберкромби – один из ведущих современных авторов фэнтези. Его творчество на данный момент мало изучено, но затрагивается в ряде работ зарубежных исследований, которые рассматривают подтипы фэнтези [Castro Balbuena, Meteling 2015; Schmeink, Müller 2012] или изображение в нем конкретных явлений, таких как медиевализм и насилие [Wilkins 2016,

Borowska-Szerszun 2019]. Несколько статей посвящены чертам *grimdark* фэнтези и проблематизации понятия героя в произведениях Аберкромби [Petzold 2016, Polack 2015].

Успех его книг обеспечивают не только захватывающий сюжет и сложные, неоднозначные и развивающиеся персонажи, но и мастерская постмодернистская игра с традициями фэнтези,

жанровыми конвенциями, штампами и ожиданиями читателей. Если трилогия «Первый закон» обыгрывает традиции классического фэнтези, то последовавшие за ней три самостоятельных романа, действие которых происходит в том же мире после конца трилогии, соединяют черты фэнтезийного романа с другими популярными жанрами. «Красная страна» (2012) – третий из этих романов, совмещающий в себе элементы фэнтези и вестерна. Такое сочетание выглядит на первый взгляд неожиданным и почти невозможным, поэтому целью данной статьи является анализ жанровой природы романа, того, как именно она выстраивается и примиряет в себе разнородные элементы.

Вестерн изначально является литературным жанром, «развившимся в США из повествований о действительных приключениях на американском Западе жителей фронта, индейцев, о которых писали американские журналы и газеты середины XIX в.» [Литературная... 2001: 119]. Однако наибольшую популярность он получил как жанр кино и давно уже ассоциируется в первую очередь с кинематографом. Поэтому для уточнения основных характеристик вестерна мы обратимся к работам теоретиков и критиков кино.

Важнейшим определяющим признаком для вестерна является место действия – американский Дикий Запад с его характерными чертами природы и быта. «Зритель понимает, что имеет дело именно с ним, по ряду символов и знаков – географических, исторических и прочих, которые можно объединить в понятие “сеттинг”». Внешние признаки местности, где происходит действие (пустыня, прерии, салун, фронтир), или облик персонажей (характерная одежда, оружие, средства передвижения), – все это, вплоть до ведущего актера (Джон Уэйн, Клинт Иствуд), создает своеобразную иконографию, по которой можно с легкостью определить жанр» [Горячок 2020: 224]. Р. Макки считает, что главная конвенция, определяющая жанр вестерна, – это традиционный сеттинг [цит. по: Рахманова 2014: 32]. В этом сеттинге существуют повторяющийся набор типичных персонажей, переселенцы, уже осевшие фермеры, шериф, священник. В роли антагонистов традиционно выступают бандиты или индейцы. Особая роль в вестерне отводится женским персонажам: в силу крайне ограниченного числа женщин на фронтире сформировался своеобразный культ женщины как хранительницы очага и всех возможных добродетелей, «она несет в себе не только залог физического продолжения рода в будущем, но, утверждая семейный порядок, к которому женщина тянется, как корень к земле, она является оплотом его нравственных устоев» [Базен 1972: 273]. Именно женскому персонажу в вестерне чаще всего отводится

задача направить главного героя на праведный путь [Горячок 2020: 228].

Типичной герой вестерна – так называемый «вестернер» – это герой-одиночка, принадлежащий к авантюрно-героическому типу [Хализев 2002: 113]. Во второй половине XX в. образ вестернера постепенно меняется и усложняется, из прямолинейно положительного благородного героя, всегда готового помочь нуждающимся, превращаясь в куда более амбивалентную фигуру с внутренними противоречиями, склонностью к необоснованному насилию и отсутствием идеалов [Карцева 1976]. А уже в XXI в. происходит новый сдвиг, и герой вестерна «конфликтует с собственным мифом о себе, в частности героическим, консервативным, маскулинным» [Горячок 2020: 244]. «Такая трансформация – не произвол сценариста, а следствие усложнения социальных отношений», отмечает Я. Левченко в статье о киновестернах последнего десятилетия [Левченко 2014: 138]. При этом Л. С. Митчелл в статье “Late Westerns” утверждает, что “There is no such thing as postwestern, and it’s a good thing too” [Mitchell 2018: 7], так как хотя вестерны разных десятилетий отличаются друг от друга по тону и подходу к темам, они всегда отражают текущие социальные проблемы и потребности общества. В любом случае, как и для героя авантюрного романа, для большинства героев вестерна характерно отсутствие развития и изменения характера [Рахманова 2014]. Аронсон идет дальше, утверждая, что «герой вестерна лишен внутреннего порядка, той психологии, которая могла бы быть основой его субъективности, психологическая пустота человека, препоручившего себя судьбе, – основа героической осанки героя вестерна» [Аронсон 2003: 55], но, как замечает Т. Д. Рахманова, это утверждение применимо к героям С. Леоне, но не классических ранних американских вестернов.

Главный конфликт в основе любого вестерна – это конфликт между дикостью и цивилизацией, которую несет белый человек [Базен 1972: 238], между законом и беззаконием, порядком и хаосом [Горячок 2020: 255]. Силы, угрожающие закону и порядку, должны быть наказаны и уничтожены, чтобы общество переселенцев могло расти и развиваться.

Сравним эти базовые характеристики вестерна как жанра с аналогичными чертами фэнтези.

Первые ассоциации также связывают фэнтези с определенным типом хронотопа, дополненным магией европейского псевдосредневековья [Епанчинцев, Фролова 2016: 23]. Однако, если это и было верно для фэнтези на первых этапах его развития, то в последние десятилетия появилось множество произведений и целых поджан-

ров, раздвигающих эти рамки: в городском фэнтези действие разворачивается в современном городе [Encyclopedia of Fantasy], манапанк как разновидность стимпанка ориентируется на эстетику викторианской Англии и Америки конца XIX в., выходят фэнтези романы в антураже восточных стран (Р. Куанг «Опиумная война» (2018), К. Лю «Королевские милости» (2015), Д. Мэдсон «Мы оседлаем бурю» (2020) и др), наконец, в произведениях, например, того же Джо Аберкромби вымышленные миры подвержены историческому развитию, и если в трилогии «Первый Закон» мы видим типичное для традиционного фэнтези позднее Средневековье, то в следующей за ней трилогии «Эпоха безумия» наступает Новое время с характерными изменениями в сфере производства и политических отношений. Поэтому в современном понимании фэнтези не привязано к определенному антуражу, но подразумевает использование автором иррациональных, логически необъяснимых фантастических допущений и разработку авторского мира на их основе [James, Mendelsohn 2009: 12; Shiprey 1996: xiii].

Основной конфликт фэнтези – это конфликт добра и зла, причем если в вестерне сюжет всегда локальный, речь идет о проблемах одного конкретного фронтального городка, конкретной банде, мести конкретного героя и т.п., то в фэнтези, напротив, сюжет тяготеет к глобальности, речь в большинстве случаев идет буквально о судьбе всего мира [Encyclopedia of Fantasy].

Фэнтези, как и вестерн, восходит в том числе к авантюристическому роману, и его герой тоже принадлежит к авантюрно-приключенческому типу. Но при этом фэнтези принципиально требует его психологической проработки и наполнения, отличаясь этим от сказки и мифа [Attebery 1992: 72–73]. Кроме того, героем в фэнтези часто становится обычный «маленький человек», который оказывается призван к совершению подвига. Если герой вестерна принципиально одинок, то в произведениях фэнтези часто действует целый отряд и подчеркивается важность дружбы между персонажами [Демина 2013].

Как видим, таким образом фэнтези и вестерн кажутся принципиально различающимися по всем основным характеристикам и несочетаемыми жанрами.

Тем не менее попытки соединить их предпринимались и до Аберкромби, и самой известной из них является цикл С. Кинга «Темная башня». Кинг использует идею параллельных миров и создает мир, с одной стороны, соответствующий основным внешним характеристикам Дикого Запада: разбросанные на большом расстоянии островки цивилизации в виде маленьких городков,

активное использование огнестрельного оружия, равнины и горы с климатом, напоминающим таковой в соответствующих американских штатах. С другой – в этом мире существует магия, а сам он находится в состоянии упадка цивилизации и общего ощущения «вывихнутости времени», выражающегося в повторяемой многими персонажами фразе «мир сдвинулся». Герой «Темной Башни», стрелок Роланд – это типичный герой вестерна (причем скорее спагетти-вестерна, чем изначального голливудского), но его поиски Темной Башни как центра мира и средоточия его изменений – это типичный глобальный фэнтезийный квест по спасению мира.

Джо Аберкромби выбирает другой способ комбинирования двух жанров. Обратим внимание на название его романа – «Красная страна»: само по себе оно уже напоминает о «Красной реке» – одном из ключевых фильмов в истории вестерна [Complete National Film Registry Listing]. Сюжет романа разворачивается в мире, уже знакомом читателю других книг Аберкромби по трилогии «Первый закон» и романам «Герои» и «Лучше подавать холодным». Отличие этого мира от традиционных миров фэнтези в том, что история в нем не стоит на месте, на протяжении на данный момент уже девяти книг (в 2021 г. вышла последняя часть новой трилогии, «Эпохи безумия») читатель может наблюдать не только за войнами и сменой правителей, но и за техническим прогрессом и изменениями в экономике и обществе. В частности, в рассматриваемом романе описывается процесс освоения новых земель: существует обширная равнинная территория в окружении гор, которая на начало романа не принадлежит ни одному из крупных соседних государств, но постепенно осваивается выходцами из них. Она делится на Ближнюю страну – независимый регион, где нет централизованной власти, население разбросано по фермам и маленьким городкам и процветают бандитские шайки, и Дальнюю страну – дикие равнины, населенные племенами духолодов, куда постепенно проникают первые поселенцы. После известия, что в Дальней стране нашли золото, туда хлынули потоки авантюристов в надежде разбогатеть, что привело к расцвету единственного местного городка Криза. Таким образом, Аберкромби создает в рамках своего мира аналог Дикого Запада, совпадающий с ним по природным и социальным характеристикам, и органично вписывает его в местную историю: Дальней и Ближней страной этот регион называется с точки зрения наиболее активно развивающегося государства этого мира, Союза, а исторически Дальняя страна входила в Старую Империю, уже много веков лежащую в руинах. У этой фрон-

тирной территории есть и свои герои – о смелости и удали охотника и проводника Даба Свита рассказывают легенды, напоминающие истории о Даниеле Буне и других американских первопроходцах. Единственным существенным отличием является отсутствие в мире Аберкромби личного огнестрельного оружия. Ковбойскую дуэль из вестерна здесь заменяет уже неоднократно описанный в романах Аберкромби рукопашный поединок до смерти.

Для произведений Аберкромби характерно наличие нескольких персонажей, с чьей точки зрения ведется повествование в разных главах. В «Красной стране» их три, и ни один из них не похож на типичного героя вестерна. Темпл когда-то был служителем в храме, а потом выполнял функцию стряпчего в отряде наемников. Это персонаж совершенно не героический, не боец, изначально абсолютно не приспособленный к жизни переселенцев. Он трусоват и склонен плыть в жизни по течению, но на протяжении романа читатель наблюдает за его постепенным внутренним ростом. Темпл не только приобретает практические навыки, но и учится отстаивать то, что считает правильным, и в конце именно он находит способ защитить шанс на новую жизнь для себя и других поселенцев. Он проходит типичный путь героя романа воспитания и вписывается в характерный для фэнтези типаж маленького человека, отправляющегося в путешествие. Но в вестерне подобный персонаж мог бы быть только второстепенным и по крайней мере отчасти комическим (например, Пикок в «Дилижансе» (1939), писатель в «Непрощенном» (1992)), особенно если принять во внимание его смешанное происхождение и темную кожу.

Второй центральный персонаж романа, Шай Соут, больше похожа на героя вестерна: она хозяйка фермы в Ближней стране, в прошлом – разбойница. Ее ферму сожгли, а брата с сестрой украли разбойники, и она отправляется в погоню, чтобы спасти их. Она смекалиста, знает жизнь, ее непросто проведи, она смела и хорошо обращается с оружием. По сравнению с Темплом, Шай довольно статична. Все эти качества вполне типичны для вестерна [Рахманова 2014], но категорическим расхождением с канонами вестерна является ее пол: «женщина никогда на самом деле не может быть героем вестерна, это означало бы конец жанра» [Cook, цит. по: Wever 2007]. Только в последние годы «поствестерны» вводят женщину в качестве центрального персонажа (сериал «Забытые богом» (2018), фильм «Три билборда на границе Эббинга, Миссури» (2018)) [Горячок 2020]. Такой проблемы нет в фэнтези, где активные и героические женские персонажи существуют

изначально (вспомним Лютиэн и Эовин у Толкина).

Наконец, третий персонаж, с чьей точки зрения ведется повествование в «Красной стране», – это похищенная десятилетняя сестра Шай. Ее сюжетная линия является второстепенной в романе, что вполне соответствует месту, которое подобный персонаж мог бы занимать и в вестерне, но весьма значима для раскрытия одной из главных тем произведения.

Тем не менее в «Красной стране» есть персонаж, которого можно назвать типичным героем вестерна, и, как это характерно для данного жанра, он окружен ореолом загадочности. Это отчим Шай по прозвищу Лэмб (Ягненок). В его линии Аберкромби обыгрывает сюжеты сразу дух известных вестернов. Как и заглавный герой «Шейна» (1949), Лэмб появляется ниоткуда, нанимается работать на ферме и становится там членом семьи, держится смиренно, избегает конфликтов и позволяет задирать себя, так что его считают «самым трусливым трусом» (здесь и далее пер. В. Русанова) [Аберкромби 2015: 24], но на самом деле оказывается закаленным воином-ветераном. Как и Уилл Манни из «Непрощенного», он немолод, в прошлом был прославленным бойцом с заслуженно дурной репутацией, на ферме пытался начать жизнь заново, а причина его возврата к насилию связана с детьми (Манни хочет заработать денег для родных детей, Лэмб отправляется спасать похищенных приемных). Как и Шейн, Лэмб приходит к выводу о невозможности уйти от прошлого и в конце уезжает, как и приехал, в неизвестность, чтобы не привносить насилие в жизнь дорогих ему людей. Как и Манни, Лэмб сожалеет о жизни, которую вел в молодости, обладает фантастическими боевыми навыками и становится по-настоящему страшен в бою.

Тем не менее функционирует этот образ в «Красной стране» иначе, чем в вестерне. Во-первых, Лэмб является загадочным незнакомцем только для других персонажей. В первой главе Шай упрекает отчима, что он не следует своему же совету «лучше совершить поступок, чем жить, боясь его», и вместе с описанием его как могучего и покрытого шрамами северянина эта фраза позволяет читателю узнать в нем одного из главных героев трилогии «Первый закон», Логена Десятипалого, самого знаменитого и страшного бойца-берсеркера с севера, который уже давно тяготился этой славой и искал возможности изменить свою жизнь. Поэтому вся сюжетная линия Лэмба не несет для читателя неожиданностей, Лэмб не становится центральным персонажем, внимание в большей степени фокусируется на том, как другие персонажи, в первую очередь Шай, реагируют на него, каким шоком для них

становится его преобразование из тихого робкого старика в убивающего всех без разбора на своем пути одержимого. В книгах Аберкромби много сцен насилия, многие из его героев являются выдающимися бойцами, но сквозь все произведения уверенно проходит гуманистическая тема осуждения насилия и людей, для которых оно является главным методом решения проблем. Боевые навыки Лэмба необходимы в столкновениях с противниками и для разрешения ряда конфликтов в сюжете, но, в отличие от типичного вестернера, Лэмб в одиночку не может победить всех антагонистов. Еще более выбивается из традиции вестерна сцена в последней главе романа: Лэмба находит другой северянин, Кол Трясучка, чьего отца Лэмб когда-то убил. Трясучка – тоже возвращающийся персонаж, появлявшийся в «Первом законе» и бывший одним из центральных персонажей «Лучше подавать холодным». Когда он находит Лэмба-Логена, все ожидают, что между ними должен произойти поединок, чтобы решить вопрос о мести. Как и сделали бы герои вестерна, потенциальные противники застывают друг перед другом, перекидываясь репликами, готовые нанести первый удар, и весь мир словно замирает вокруг них. Но вместо обмена ударами следует новый обмен репликами, и Трясучка, взглянув на семью Лэмба, уезжает, обещая говорить, что Логен мертв. Два прошедших через множество войн и схваток воина не видят смысла снова драться и проливать кровь из-за прошлого, которое все равно не изменить. «Нужно когда-то завязывать» [там же: 553], замечает Трясучка. Такое отношение к насильственному разрешению проблем невероятно для вестерна, скорее неожиданно для традиционного фэнтези, но вписывается в общую идеологию произведений Аберкромби.

Сюжет «Красной страны» достаточно типичен для вестерна, он соединяет в себе сразу несколько характерных для этого жанра историй: о переселенцах, с обязательным эпизодом нападения на караван дикарей, о спасении похищенных бандитами детей, о наведении порядка во фронтирном городке. Ряд героев и ситуаций выглядят как будто прямо сошедшими с экрана: главари местных бандитов охотно предлагают Лэмбу работать на себя, для решения проблем приглашается устрашающий боец издалека – Глама Золотой, один из персонажей предыдущей книги Аберкромби «Герои». Между ним и Лэмбом происходит неприменный поединок, в котором Лэмб показывает свою жуткую берсеркскую сторону. При этом Глама, как и сам Лэмб, давно не гордится своей боевой славой и мечтает, что это будет последняя схватка, после которой он получит достаточно денег, чтобы вернуться на Север и

восстановить свое положение там. Перед поединком обоих бойцов бреет разговорчивый цирюльник, а писатель Суорбрек, сопровождающий капитана-генерала наемников Коску, чтобы засвидетельствовать его героические подвиги и написать о нем книгу, в процессе разочаровывающийся в самой идее героизма и приключений, но ради выгоды предлагающий свои услуги биографа и дальше любому заинтересованному, очевидно, списан прямо с Бошампа из уже упомянувшегося вестерна «Непрощенный».

Все сюжетные линии «Красной страны» связаны с решением характерных для вестерна локальных конфликтов и полностью завершаются в рамках романа. Он может читаться независимо от других произведений Аберкромби, хотя знакомство с событиями и персонажами из предшествовавших романов обогащает его восприятие. Тем не менее сюжет романа является частью общей истории Земного круга, и события, происходящие в нем, еще отзовутся в трилогии «Эпоха безумия», что характерно уже для фэнтезийных произведений, часто образующих серии.

Путешествие, будучи типичным элементом переселенческого вестерна, является и характерным сюжетным элементом произведений фэнтези. Важно отметить, что фэнтези свойствен мотив сближения разных людей во время странствия, складывания неожиданных дружб и союзов, как это и происходит в «Красной стране» между Шай и Темплом, Темплом и Махудом, Лэмбом и Шай и Савианом. Важность дружеских связей и противостоит типичной идеологии самодостаточности и одиночества вестернера.

Базовое противостояние вестерна между хаосом и порядком, цивилизацией и дикой вольницей беззакония также своеобразно преобразуется в «Красной стране». В городке Криз влияние делят между собой хозяева Торгового Дома любви и Игорного Храма по прозвищам Папаша Кольцо и Мэр. Их власть опирается только на деньги и грубую силу. Каждый из них поддерживает притязания одной из двух крупных стран на Дальнюю страну, которая пока не принадлежит ни одной из них. Легальная власть любого уровня в городе отсутствует. Для вестерна это ситуация уже невозможная, поскольку фронтирные территории являются частью США, и даже если до ближайших представителей закона несколько дней езды, они существуют и имеют авторитет. Жители Ближней страны рассуждают, что если их земли станут частью Союза, то он принесет с собой закон, «но налоги тянутся следом за законом столь же неотвратимо, как телега за ослом», и «лучше уж пострадать от обычного разбойника в маске и с кинжалом, чем от разбойника с пером и бумагой» [там же: 18–19]. По-

селенцы и авантюристы в Дальней стране так же заинтересованы в том, чтобы как можно дольше сохранять ее независимость.

В Дальнюю страну также бегут разгромленные участники неудачного восстания в Союзе. Но преследовать их по политическим соображениям отправляют не регулярную армию, а отряд наемников под руководством известного своей беспринципностью Никома Коски и приставленного к ним инквизитора (инквизиция в мире Аберкромби выполняет функции тайной полиции). Аберкромби далеко не идеализирует бунтовщиков (в трилогии «Эпоха безумия» он дает впечатляюще реалистичное и жесткое изображение революции в Союзе), но персонажи-повстанцы в «Красной стране» – смелые и искренне верящие в свое дело люди, которые вызывают куда больше симпатии, чем охотящийся на них фанатичный и жестокий инквизитор. А действующие в качестве представителей закона наемники и вовсе абсурдны в этой роли, потому что большая часть из них совершенно лишена каких-либо принципов и интересуется исключительно деньгами и возможностью грабежа. Они несут с собой не порядок и справедливость, а беспощадное разрушение и терроризируют местное население, только с виду прикрываясь словами о законе.

Таким образом, одна из базовых ценностей вестерна и его ключевой конфликт очевидно ставятся под сомнение в «Красной стране». И когда в тексте упоминается победа культуры над дикостью и порядка над хаосом, речь идет об обмане, спектакле, устроенном бывшим столичным трагиком и другими персонажами, чтобы убедить наемников, что Криз присоединился к Старой империи и представителям Союза нечего в нем делать. Культура и порядок здесь означают не закон и справедливость, а применение хитрости вместо и во избежание насилия.

В XXI в. в произведениях фэнтези уже редко можно встретить однозначные воплощения добра и зла. Положительные персонажи Аберкромби способны на сомнительные и откровенно дурные поступки, нет у него и абсолютных злодеев, сознательно служащих злу, все антагонисты имеют свои ценности и свою правду. Это мир морального релятивизма и оттенков серого, а не деления на черное и белое. Тем не менее исконно присущий фэнтези конфликт добра и зла разворачивается и здесь, но перед читателем ставится более сложная задача определения, что есть что. Один из персонажей «Красной страны» приходит к таким выводам: «зло не оказалось чем-то грандиозным. Не хохочущий император, лелеющий планы поработить весь мир. Не рычащие демоны, плетущие козни во мраке изнанки миров. Зло – это мелкие людишки с мелкими

делами и мелкими побуждениями. Зло – это себялюбие, разгильдяйство и мотовство. Зло – это неудачи, трусость и глупость. Зло – это насилие без угрызений совести и мысли о последствиях. Возможно, зло – это высокие идеалы и низкие средства для их достижения» [там же: 420]. Стоит отметить, что и сам этот персонаж достаточно себялюбив и мелок, и неспособность действовать в соответствии с выводами собственной совести тоже можно отнести ко злу в произведениях Аберкромби. Именно ее, в частности, преодолевает на протяжении романа Темпл.

Это мелкое, житейское зло примешивается и к благим целям и приводит порой к огромным разрушениям и массовым убийствам, как, например, когда ради спасения детей вырезают целое поселение их похитителей. Думая обо всех погибших, Шай задается вопросом: «Некоторых она могла отнести к злым, но ведь не бывает зла, возникшего само по себе?» [там же: 534] и не может найти его изначальный корень.

Противостоят этому злу в романе прежде всего готовность отвечать за свою жизнь и защищать тех, кто тебе дорог, способность раскаиваться и меняться, готовность к честному каждодневному труду. Именно эти качества присущи Шай, Темплу, Лэмбу и позволяют считать их персонажами положительными, вопреки темно-му прошлому и недостаткам каждого из них.

Такое представление о добре и зле как о составляющих человеческой души, борющихся внутри нее, также присуще фэнтези, начиная с Толкина, но мало характерно для вестерна, который в большинстве случаев не заинтересован в глубоком изучении психологии.

В «Красной стране» Аберкромби использует внешние признаки вестерна, внося тем самым разнообразие и динамику в создаваемый им мир. Но при этом элементы вестерна оказываются переосмыслены и наполнены содержанием, более характерным для литературы фэнтези. Само обилие используемых штампов позволяет максимально подчеркнуть необычность их авторской трактовки. На уровне сюжета эти изменения создают ощущение игры с читателем, задействуя его зрительский опыт, заставляя ожидать и угадывать, как далеко зайдет сходство между романом и вестерном, отчасти обманывая эти ожидания и вызывая тем самым сперва эффект узнавания, а затем эффект неожиданности. На идейно-художественном уровне они оспаривают и ставят под вопрос базовые ценности вестерна: порядок, законность, маскулинность и самодостаточность, заменяя их на ответственность, сотрудничество, свободу, осуждение насилия, что более характерно для литературы фэнтези и конкретно для творчества Джо Аберкромби.

### Список литературы

Аберкромби Дж. Красная страна / пер. В. Русанова. М.: Эксмо, 2015. 557 с.

Аронсон О. Этика вестерна // Аронсон О. Метакино. М.: Ад Маргинем, 2003. С. 51–61.

Базен А. Вестерн, или Избранный жанр американского кино // Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 231–241.

Горячок К. Л. Эволюция американского вестерна: витальность, эстетика, мифология // Художественная культура. 2020. № 2. С. 220–247.

Демина А. В. Архетип героя в литературе жанра фэнтези // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2013. № 2 (35). С. 310–317.

Епанчинцев Р. В., Фролова А. А. К вопросу о жанре фэнтези в современной литературе // Вестник Северо-Восточного государственного университета. 2016. № 26. С. 22–24.

Литературная энциклопедия терминов и понятий / гл. ред. А. Н. Николюкин. М.: Интелвак, 2001. 1597 с.

Карцева Е. Н. Вестерн. Эволюция жанра. М.: Искусство, 1976. 255 с. URL: [https://www.mnogobook.ru/nauka\\_obrazovanie/kulturologiya/302891/fulltext.htm](https://www.mnogobook.ru/nauka_obrazovanie/kulturologiya/302891/fulltext.htm) (дата обращения: 25.12.2021)

Левченко Я. Жанр освобожденный. Авторский вестерн – о будущем цивилизации // Логос. 2014. № 6 (102). С. 135–148.

Рахманова Т. Д. Эволюция американского вестерна: жанр массового кино от зарождения до мифа // Клио. 2014. № 5 (89). С. 29–32.

Хализев В. Е. Теория литературы. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Высшая школа, 2002. 437 с.

Attebery V. Strategies of Fantasy. Indiana University Press, 1992. 152 p.

Beyer M. A. M. Shooting (a) Woman – Comparative Study of Gender Roles in American and Italian Western Movies. Munich: GRIN Verlag, 2007. 106 p. URL: <https://www.grin.com/document/89432> (дата обращения: 25.12.2021).

Borowska-Szerszun S. Representation of Rape in George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire and Robin Hobb's Liveship Traders // Extrapolation. 2019. Vol. 60, no. 1. P. 1–22. doi: 10.3828/extr.2019.2

Castro Balbuena A. De hobbits, tronos de hierro y vikingos. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica. URL: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1509/854> (дата обращения: 15.08.2020).

Complete National Film Registry Listing | Film Registry | National Film Preservation Board | Programs at the Library of Congress | Library of Congress. Library of Congress, Washington, DC. Retrieved May 8, 2020. URL: <https://www.afi.com/afis-10-top-10> (дата обращения: 15.08.2020).

Encyclopedia of Fantasy / Ed. by J. Clute, J. Grant. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/> (дата обращения: 25.12.2021).

James E., Mendelsohn F. A Short History of Fantasy. Middlesex University Press, 2009. 285 p.

Meteling A. Krieg und Kartographie. Einführung in die epische Fantasy // Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse: Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen / Ed. by M. Dellwing, M. Harbusch. Springer VS, 2015. P. 37–68.

Mitchell L. C. Late Westerns: The Persistence of a Genre. University of Nebraska Press, 2018 - Performing Arts. 336 p.

Petzold J. Constructing and Deconstructing the Fantasy Hero: Joe Abercrombie's "First Law" Trilogy // Heroes and Heroism in British Fiction since 1800: Case Studies / Ed. by B. Korte, S. Lethbridge. Palgrave Macmillan, 2016. P. 135–150.

Polack G. Grim and grimdark // Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to A Game of Thrones / Ed. by Young H. Cambria Press, 2015. P. 77–96.

Schmeink L., Müller H.-H. Fremde Welten: Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert. Walter de Gruyter, 2012. 470 S.

Shippey T. A. Introduction // Sobczak A.J., Shippey T.A. Magill's Guide to Science Fiction and Fantasy Literature: Vol. 1: The Absolute at Large – Dragonsbane. Salem Press, 1996. 260 p.

Wilkins K. From Middle Earth to Westeros: Medievalism, Proliferation and Paratextuality // New Directions in Popular Fiction: Genre, Distribution, Production. Palgrave Macmillan, 2016. P. 201–221.

### References

Abercrombie J. *Krasnaya Strana* [Red Country]. Transl. by V. Rusanov. Moscow, Eksmo Publ., 2015. 557 p. (In Russ.)

Aronson O. Etika vesterna [The ethics of the western]. Aronson O. *Metakino* [Metacinema]. Moscow, Ad Marginem Publ., 2003, pp. 51–61. (In Russ.)

Bazin A. Vestern, ili Izbrannyy zhanr amerikanskogo kino [The Western, or the American film par excellence]. Bazin A. *Chto takoe kino? Sbornik statey* [What is Cinema? Collection of articles]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1972, pp. 231–241. (In Russ.)

Goryachok K. L. Evolyutsiya amerikanskogo vesterna: vital'nost', estetika, mifologiya [Evolution of American western: Vitality, aesthetics, mythology]. *Khudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Arts], 2020, issue 2, pp. 220–247. (In Russ.)

Demina A. V. Arkhetip geroya v literature zhanra fentezi [A hero archetype in fantasy literature]. *Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kul'tura*

- [The Caspian Region: Politics, Economics, Culture], 2013, issue 2 (35), pp. 310–317. (In Russ.)
- Epanchintsev R. V., Frolova A. A. K voprosu o zhanre fentezi v sovremennoy literature [On the fantasy genre in modern literature]. *Vestnik Severo-Vostochnogo Gosudarstvennogo Universiteta* [Vestnik of the North-Eastern Federal University], 2016, issue 26, pp. 22–24. (In Russ.)
- Literaturnaya entsiklopediya terminov i ponyatiy* [Literature Encyclopedia of Terms and Concepts]. Ed. by A. N. Nikolyukin. Moscow, Intelvak Publ., 2001. 1597 p. (In Russ.)
- Kartseva E. N. *Vestern. Evolyutsiya zhanra* [The Western: Genre Evolution]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1976. 255 p. Available at: [https://www.mnogobook.ru/nauka\\_obrazovanie/kulturologiya/302891/fulltext.htm](https://www.mnogobook.ru/nauka_obrazovanie/kulturologiya/302891/fulltext.htm) (accessed 25 Dec 2021). (In Russ.)
- Levchenko Ya. Zhanr osvobodivshisya. Avtorskiy vestern — o budushchem tsivilizatsii [Genre unchained. d'Auteur on the future of humankind]. *Logos* [Logos], 2014, issue 6 (102), pp. 135 – 148. (In Russ.)
- Rakhmanova T. D. *Evolutsiya amerikanskogo vesterna: zhanr massovogo kino ot zarozhdeniya do mifa* [The American wild west film evolution: Popular cinema genre from birth to myth]. *Klio* [Klio], 2014, issue 5 (89), pp. 29–32. (In Russ.)
- Khalizev V. E. *Teoriya literatury* [Literature Theory: textbook]. 3<sup>rd</sup> ed., rev. and exp. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 2002. 437 p. (In Russ.)
- Attebery B. *Strategies of Fantasy*. Indiana University Press, 1992. 152 p. (In Eng.)
- Beyer M. A. M. *Shooting (a) Woman – Comparative Study of Gender Roles in American and Italian Western Movies*. Munich, GRIN Verlag, 2007. 106 p. Available at: <https://www.grin.com/document/89432> (accessed 25.12.2021). (In Eng.)
- Borowska-Szerszun S. Representation of rape in George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire* and Robin Hobb's *Liveship Traders*. *Extrapolation*, 2019, vol. 60, issue 1, pp. 1–22. doi: 10.3828/extr.2019.2. (In Eng.)
- Castro Balbuena A. De hobbits, tronos de hierro y vikings. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica [On hobbits, iron thrones and the Vikings. Narrative and chronological development of the epic fantasy]. Available at: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1509/854> (accessed 15 Aug 2020). (In Span.)
- Complete National Film Registry Listing*. Library of Congress, Washington, DC. Retrieved May 8, 2020. Available at: <https://www.afis.com/afis-10-top-10> (accessed 15 Aug 2020). (In Eng.)
- Encyclopedia of Fantasy*. Ed. by J. Clute, J. Grant. Available at: <https://sf-encyclopedia.com/fe/> (accessed 25 Dec 2021). (In Eng.)
- James E., Mendelsohn F. *A Short History of Fantasy*. Middlesex University Press, 2009. 285 p. (In Eng.)
- Meteling A. Krieg und Kartographie. Einführung in die epische Fantasy [War and cartography: An introduction to the epic fantasy]. *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse: Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen* [Communalization in Times of Zombie Apocalypse: Social Constructions on the Fantastic Other]. Ed. by M. Dellwing, M. Harbusch. Springer VS, 2015, pp. 37–68. (In Ger.)
- Mitchell L. C. *Late Westerns: The Persistence of a Genre*. University of Nebraska Press, Performing Arts, 2018. 336 p. (In Eng.)
- Petzold J. Constructing and deconstructing the fantasy hero: Joe Abercrombie's 'First Law' trilogy. *Heroes and Heroism in British Fiction Since 1800: Case Studies*. Ed. by Korte B., Lethbridge S. Palgrave Macmillan, 2016, pp. 135– 50. (In Eng.)
- Polack G. Grim and grimdark. *Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to A Game of Thrones*. Ed. by Young H. Cambria Press, 2015, pp. 77–96. (In Eng.)
- Schmeink L., Müller H.-H. *Fremde Welten: Wege und Räume der Fantastik im 21 Jahrhundert* [Strange Worlds: Paths and Spaces of Fantasy in the 21st Century]. Walter de Gruyter, 2012. 470 p. (In Ger.)
- Shippey T. A. Introduction. Sobczak A. J., Shippey T. A. *Magill's Guide to Science Fiction and Fantasy Literature: Vol. 1: The Absolute at Large – Dragonsbane*. Salem Press, 1996. 260 p. (In Eng.)
- Wilkins K. From Middle Earth to Westeros: Medievalism, proliferation and paratextuality. *New Directions in Popular Fiction: Genre, Distribution, Reproduction*. Palgrave Macmillan, 2016, pp. 201–221. (In Eng.)



## Joe Abercrombie's 'Red Country' as a Fantasy Western: the Genre Features of the Novel

Elizaveta A. Ivanova

Associate Professor in the Department of Humanities

Saratov State Conservatory

1, prospekt imeni Petra Stolypina, Saratov, 410002, Russian Federation. elivan1988@gmail.com

SPIN-code: 4246-7986

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8861-4925>

Submitted 11 Apr 2022

Revised 17 May 2022

Accepted 06 June 2022

### For citation

Ivanova E. A. Roman Dzho Aberkrombi «Krasnaya strana» kak fentezi-vestern: osobennosti zhanrovoy prirody [Joe Abercrombie's 'Red Country' as a Fantasy Western: the Genre Features of the Novel]. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2022, vol. 14, issue 2, pp. 92–100. doi 10.17072/2073-6681-2022-2-92-100 (In Russ.)

**Abstract.** The article analyzes the novel *Red Country* (2012) written by the outstanding modern British fantasy author Joe Abercrombie. All his works can be characterized as postmodern play with genre conventions and genre mixing. *Red Country* unites the characteristics of the fantasy and the Western – genres that seem to be incompatible. The aim of the article is to look into how the elements of each of the genres are connected in the novel and how they are transformed in this process. The article gives a short overview of the characteristic features of both fantasy and Western based on works by Russian and foreign researchers. The text of *Red Country* is analyzed at the levels of plot, conflict, characters, setting, values, and ideology. For this novel, inside the already existing world of his books, Abercrombie creates a new territory organized in accordance with the story setting principles of the Western genre. The writer uses a lot of plot devices characteristic of the Western and some elements of a typical Western character, although depriving him of his traditional mysteriousness by employing a character known from his previous novels. However, most of *Red Country*'s characters do not conform to the stereotypes about Westerns, and the ideas and values conveyed in the novel undermine those of the Western genre. Responsibility, cooperation, freedom, repression of violence come in place of order, lawfulness, masculinity, and self-sufficiency. Such values are much more typical for the fantasy in general and for Abercrombie's works specifically. The number of Western clichés in the novel itself indicates their unusual interpretation by the author. At the plot level, these shifts create a game with the reader, who is provoked to predict the outcome of events basing on his knowledge of the Western genre. Such expectations are often not met, which creates a strong effect of surprise and arouses more interest in the plot.

**Key words:** fantasy; Western; genre; Abercrombie; genre conventions; *Red Country*.