

*А.Н. Кульков (Нижний Новгород)*

**ПУТЬ ГЕРОЯ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ  
(НА ПРИМЕРЕ РОМАНА «НОЧНАЯ СТРАЖА» Т. ПРАТЧЕТТА)**

**Аннотация**

В данной статье рассматривается путь героя юмористического фэнтези Терри Пратчетта с точки зрения его соответствия этапам мономифа, предложенным Дж. Кэмпбеллом. Несмотря на то, что герой романа «Ночная Стража», командор Ваймс, не является носителем особых сил и не выступает против «всемирного зла», он проходит те же классические этапы пути, которые характерны для эпического или героического фэнтези, наиболее близких мифам. В рассматриваемом романе герой проходит все три фазы пути мифологического героя: исход, инициация и возвращение, хотя порядок этапов внутри первой и второй фазы несколько изменены. Ваймс получает «сверхъестественное покровительство» лишь после перехода в потусторонний мир, так как отправился в путь по своей инициативе, встреча с богиней и женщиной-искусительницей носят буквальный характер, а функцию «отца» выполняет юный Сэм Ваймс. Воспроизведение матрицы пути культурного героя мифа в романе обусловлено самой мифологической основой фэнтези как жанра в целом. Однако герой юмористического фэнтези отличается большей десакрализацией, чем герои эпического фэнтези: он неидеален, совершает ошибки, подвергается соблазну, сомневается в правильности своих действий, тем самым сближаясь с обычным человеком. Это закономерно, поскольку универсум «Плоского мира» Терри Пратчетта изначально был задуман как отражение нашей действительности.

**Ключевые слова**

Квест; мономиф; Пратчетт; путь героя; фэнтези.

*A.N. Kulkov (Nizhny Novgorod)*

**THE HERO'S JOURNEY OF COMIC FANTASY  
(BASED ON TERRY PRATCHETT'S "NIGHT WATCH")**

**Abstract**

This article examines the hero's journey of Terry Pratchett's comic fantasy from the point of its correspondence to the stages of the monomyth proposed by J. Campbell. Despite the fact that the hero of the novel "Night Watch", Commander Vimes, is not the possessor of special powers and does not oppose "universal evil", he goes through the same classical stages of the journey that are characteristic of epic or heroic fantasy, closest to myths. In the novel un-

der consideration, the hero goes through all three phases of the journey of the mythological hero: separation, initiation, and return, but the order of the stages within the first and second phases is somewhat changed. Vimes receives “supernatural aid” only after crossing the first threshold, as he set off on his own initiative, the meeting with the goddess and the temptress are literal, and the father’s functions are performed by young Sam Vimes. The reproduction of the matrix of the journey of the cultural hero of the myth in the novel is due to the very mythological basis of fantasy as a genre as a whole. However, the hero of a comic fantasy is more desacralized than the heroes of epic fantasy: he is imperfect, makes mistakes, is tempted, and doubts the correctness of his actions, thereby drawing closer to an ordinary person. This is natural, since Terry Pratchett’s Discworld universe was originally conceived as a reflection of our reality.

#### Key words

Fantasy; hero’s journey; monomyth; Pratchett; quest.

Жанр фэнтези привлекает сегодня отечественных литературоведов и лингвистов с разных позиций: 1) выяснения истоков фэнтези [Винтерле 2012; Демина 2012; Алексеева 2020 и др.]; 2) его жанрообразующих признаков [Попова 2012; Лушникова, Медведева 2013; Травкин 2017 и др.]; 3) особенностей художественного мира отдельных авторов [Потапова 2005; Мисник 2006; Дьяконова 2008; Баронова 2020 и др.].

Большинство исследователей сходятся во мнении [Ковтун 1999; Мисник 2006; Винтерле 2012 и др], что в основе фэнтезийного жанра лежит конструирование нового, вторичного мира, который «невозможен с точки зрения материалистических законов» [Винтерле 2012, 37] или «вообще не может быть» с позиции современной науки [Ковтун 1999, 5]. При этом многие ученые отмечают, что при создании подобных миров авторы переносят образы и сюжетные ходы из мифологий разных народов. Среди этих сюжетных ходов ключевое место занимает воспроизведение характерных для мифа этапов пути героя, [Приходько 2001; Мончаковская 2008; Дьяконова 2008; Винтерле 2012]. Е.В. Жаринов отмечает, что установка на мифологические каноны заложена в самой структуре фэнтези: «строгое следование канонам той или иной древней мифологической системы или создание автором своего собственного мифа определяет саму структуру этого жанра» [Жаринов 2018, 14]. По мнению А.М. Приходько, в фэнтезийном романе «содержится определенный шаблон, матрица, на которую наслаиваются индивидуальные авторские конструкции» [Приходько 2001, 21].

Наличие «матрицы», о которой говорит А.М. Приходько в мифе, наглядно продемонстрировал американский исследователь мифологии Джозеф Кэмпбелл в книге «Тысячеликий герой». Автор показал архетипичность мифологического героя и его пути, доказал структурную схожесть этого пути, состоящего из определенного набора этапов, в мифах народов мира.

Поскольку фэнтези берет свое начало из мифологии [Приходько 2001; Мисник 2006; Дьяконова 2008; Жаринов 2018 и др.], то предложенная Кэмпбеллом структура пути героя мифа вполне может быть применена к

произведениям в жанре фэнтези. Как отмечает Я.В. Королькова, для пути героя фэнтези характерны 1) перемещение в пространстве, 2) целеполагание, 3) внутреннее (духовное) преображение героя в процессе своего пути [Королькова 2012, 213].

Прежде уже делались попытки рассмотреть путь героев фэнтези в рамках структуры пути мифологического героя на материале произведений Дж.Р.Р. Толкиена (Фродо Бэггинс, «Властелин колец»), Дж. Роулинг (Гарри Поттер, «Гарри Поттер и философский камень»), А. Сапковского (Геральт, «Ведьмак») [Демина 2012], М. Семенович (Волкодав, одноименный цикл) [Королькова 2012], Н. Геймана (Тень Мун, «Американские боги») [Хорошевская 2015], где протагонист действительно подобен героям мифов; он позиционируется как избранный, как тот единственный, кто способен положить конец силам зла и спасти мир, а в случае с романом Геймана героем выступает сам бог света и весны, Бальдр, он же Тень Мун.

Цель данного исследования – установить, применима ли, и если да, то в какой мере, предложенная Кэмпбеллом матрица к пути героя фэнтези, в котором протагонист не является носителем каких-то исключительных качеств и не противопоставлен силам всемирного зла (в отличие от вышеназванных произведений). Таких героев мы можем наблюдать в «Плоском мире» Терри Пратчетта, работавшего в жанре юмористического фэнтези. Подобных исследований на материале творчества Пратчетта не обнаружено ни в нашей стране, ни за рубежом, если не считать работы А.О. Трошковой [Трошкова 2018], где архетипичность персонажей и сюжетных ходов изучалась через призму концепции В.Я. Проппа.

Сутью жанра юмористического фэнтези отечественные и зарубежные исследователи считают авторскую установку на «развенчание» классических ходов фэнтези: местом действия здесь является «пародийный фэнтезийный мир, в котором мотив пути и поиск сюжетных купонов обыгрываются с разной степенью серьезности» [Clute, Grant 1997, 487–488; перевод автора статьи] (под сюжетными купонами (plot coupons) Джон Клют подразумевает волшебные предметы, без получения которых герой не сможет выполнить свой квест). В связи с этим очевидно, что апробированная на материале классического фэнтези концепция Кэмпбелла, в применении к образцу фэнтези юмористического, позволит выявить специфику этого жанра в аспекте пути характерного для него героя.

Несмотря на то, что цикл о Плоском мире включает в себя 41 роман, которые можно условно поделить на ряд подциклов, каждое произведение носит самостоятельный характер и может быть воспринято как новым, так и знакомым с предыдущими романами читателем. Так как Плоский мир задуман автором как зеркало действительности, перед героями стоит не задача спасения мира от Темных лордов, а вполне локальные, обыденные и даже бытовые проблемы.

Для анализа был взят 29-й роман цикла «Ночная Стража» (Night Watch), который был опубликован в 2002 г. и приходится на зрелый этап творчества. Данный выбор обусловлен рядом причин. Во-первых, это роман из подцикла о городской страже и ее руководителе Сэмюэле Ваймсе, являющемся центральным персонажем всего цикла, через которого автор

транслирует значимые для него самого идеи справедливости, гуманности, равенства в разных его проявлениях и прочее. Ваймс встречается и в других поддиклах, но играет там роль второго плана или эпизодическую роль. Это один из любимых героев Пратчетта, что подтверждает интервью писателя, данное российскому журналу «Мир Фантастики»: «Я думаю, в каждом из них есть частичка меня. И я был бы счастлив, если бы больше других на меня походил Сэм Ваймс» [Рыбаков 2005].

Во-вторых, первые романы о Плоском мире представляли пародию на распространенные клише и штампы фэнтези 80-х гг. прошлого века: «Плоский мир начинался как противоядие от плохого фэнтези, так как в конце 70-х был огромный бум на фэнтези, большая часть которого была второсортна, и авторы не привносили ничего нового. В первых книгах намерено включались отсылки на произведения других писателей» [Pratchett 1999]. Понятно, что принцип пародии предполагал, что в них изначально и целенаправленно заложена стандартная схема пути героя с обязательствами для героического фэнтези устремленностью к приключениям/подвигам, обретением помощников, добычей артефактов и прочим. Интересно было понять, будет ли сохраняться матрица пути героя, описанная Кэмпбеллом, в более позднем романе, где пародийность ушла на дальний план и внимание автора переключилось на проблемы современного общества: «Пратчетт в значительной степени отказался от формулы отправки героя по всему свету ради осмеяния эпического фэнтези, а вместо этого сосредоточился на более мелких и в то же время замысловатых сюжетах» [Luthi 2014, 130].

К моменту начала «Ночной Стражи» Ваймс уже прошел путь от патрульного до командора Стражи и получил титул герцога. Благодаря своей доблестной и честной службе он стал одним из самых известных и уважаемых жителей Анка, а женившись на Сибилле Овнец в одночасье сделался и весьма состоятельным. Несмотря на все регалии, богатства и начищенный мундир, внутри герцог Анкский остается простым Сэмом Ваймсом, стражником с улицы Паточной шахты, который тоскует по временам, когда мог делать обход улиц в сапогах с протертой подошвой. В «Ночной Страже» волей случая (магнитной бури на территории Незримого университета) Сэма переносит в прошлое на тридцать лет назад, во времена, когда Городская Стража находилась в упадке.

Несмотря на то, что романы о Сэмюэле Ваймсе, и о Плоском мире в целом, относят к юмористическому фэнтези, в котором отсутствует размах фэнтези эпического, меча и магии – наиболее близких к мифам, в них тоже отчетливо прослеживается связь с мифологическим канонам в развитии образа протагониста. Присутствуют все три фазы пути героя: исход, инициация, возвращение, которые в свою очередь состоят из ряда этапов. Однако этапы этих фаз переосмысляются, что обусловлено в первую очередь особенностью жанра юмористического фэнтези, который ориентирован на переосмысление установленных канонических фэнтези.

Этапы первой фазы (исход) в романе «Ночная Стража» представлены полностью, правда встреча со сверхъестественным покровителем

происходит здесь лишь после перехода героя в «потусторонний мир». Данное изменение обусловлено тем, что Ваймс отправляется в путь по своей, а не навязанной со стороны инициативе.

В концепции Кэмпбелла зов к странствиям – самый первый этап пути героя – «судьба позвала героя и перенесла центр его духовного тяготения за пределы его общества, в область неизвестного» [Кэмпбелл 1997, 68]. Герой может отправиться в путешествие по своей воле (Лира Белаква покидает Йордан-колледж с Марисой Колтер в цикле Ф. Пулмана «Темные начала») или по воле каких-либо внешних сил (волшебник Гэндальф предлагает Бильбо Бэггину отправиться в путешествие с гномами в Эребор в «Хоббите» Дж. Толкиена). Роман «Ночная Стража» начинается с эпизода, когда Сэму Ваймсу нужно оправиться на очередное ненавистное заседание у патриция Витинари: «Я больше не стражник, я... управленец <...> Сплошь политика и бумажная работа» [Пратчетт 2018, 35]. По дороге во дворец Ваймс заходит в Псевдополис-Ярд узнать сводку происшествий за ночь, где ему сообщают о гибели сержанта Рукисила, убитого рецидивистом Карцером. Командор решает, что больше нельзя допускать смертей стражников и нужно незамедлительно выследить Карцера, однако задержать преступника он должен лично.

Согласно Кэмпбеллу, как только был принят зов к странствию, у героя могут возникнуть сомнения относительно выбранного пути, и лишь сильная личность будет готова преодолеть их. Сомнения могут быть как внутренними (вызванные неуверенностью в своих силах, так происходит в случае с Фродо Бэггинсом, когда он предлагает взять кольцо Гэндальфу), так и посеяны в сознании героя извне. В романе Пратчетта отвержение зова представлено вторым способом. Ваймс, находясь у патриция на приеме, узнает, что стражники нашли Карцера и оцепили прилегающую территорию. Витинари пытается отговорить Ваймса лично участвовать в задержании: «Разве твое личное присутствие обязательно?» [Пратчетт 2018, 37]. Однако, зов уже принят, Ваймс, помня о погибших товарищах, тверд, он понимает, что только ему это под силу: «если меня там не будет, какой-нибудь дуралей, которого я сам научил поступать по закону, попытается арестовать этого гаденьша» [Пратчетт 2018, 37]. При этом фраза, сказанная Ваймсом патрицию перед уходом, показывает готовность героя пойти на все лишь бы остановить врага: «Сначала стреляешь... – ...а уж потом задаешь вопросы? – уточнил Витинари. Ваймс задержался на пороге. – У меня нет к нему вопросов» [Пратчетт 2018, 37].

Далее герой мифа должен повстречать «сверхъестественного покровителя» (волшебника, фею, обладателя особых сил и т.п.), который подскажет верный путь для достижения цели, может подарить какой-либо артефакт, способный помочь герою справиться с дальнейшими испытаниями. В рассматриваемом романе этот этап произойдет лишь после преодоления порога нового мира.

Первый порог – место пересечения старого и нового миров, начало духовного преображения, с этой точки начинается основное развитие событий произведения. В «Страже» пересечение миров носит буквальный характер. Во время задержания Ваймсом Карцера на территории универ-

ситета волшебников происходит магнитная буря, которая привела к перемещению действующих персонажей в иное пространство и время, где продолжится их противостояние. Не успев еще понять, что находится в прошлом, Ваймс сталкивается с группой бандитов и одерживает вверх.

Последний этап первой части пути, который Кэмпбелл называет «во чреве кита», представляет собой пребывание героя в иной реальности, где он должен переродиться. Здесь герой находит нечто ценное, обретает новые силы, освобождается от оков прошлого, чтобы продолжить свой путь и выполнить квест. В романе Пратчетта в качестве чрева кита выступает храм монахов, блюстителей времени. Монахи «извлекают» Ваймса из временной линии с целью предложить ему выполнить новую «миссию». Появление Карцера и убийство Джона Кила, одного из главных участников мятежа против действующей власти, привело к серьезным изменениям временной линии. Монахи просят Сэма взять на себя роль Кила и подкорректировать события истории: «Ты, господин Ваймс, оказался втянутым в определенное... событие. Мы не можем его исправить, чтобы вышло так, как надо. Но ты – можешь» [Пратчетт 2018, 115]. Именно в храме герой осознает возможность утраты своей семьи, узнает о способе вернуться домой. Таким образом, здесь к личному внутреннему квесту поимки врага добавляется внешний – восстановление баланса истории, выполнив который, герой сможет добиться успеха с первым. На этом этапе происходит и знакомство со «сверхъестественным покровителем». Один из исторических монахов, Метельщик, будет периодически помогать командору с решением проблем пространственно-временного континуума.

Вторая и третьи фазы пути командора Ваймса также соответствуют предложенной схеме Кэмпбелла. Все характерные для этих фаз этапы представлены в романе, хотя их порядок в отдельных случаях изменен. Так, встреча с богиней происходит после встречи с женщиной-искусительницей, а не наоборот.

Вторая часть пути героя – инициация – представляет собой преодоление различных испытаний на пути к заветной цели, проверку готовности героя. Кэмпбелл на этом отрезке пути выделяет шесть этапов: путь испытаний, встреча с богиней, встреча с женщиной-искусительницей, примирение с отцом, апофеоз и вознаграждение в конце пути [Кэмпбелл 1997].

Командор Ваймс, пройдя первую фазу отчуждения, встает на «путь испытаний», попадает в гущу важных событий и приключений в Анк-Морпорке: грядет революция, уход одного безумного патриция и приход нового, противостояние между Ночной Стражей и поступление в Стражу новобранцем юного Сэмюэля Ваймса, для которого Джон Киль (за которого командор Ваймс выдает себя) становится наставником.

Этапы «встреча с богиней» и «женщина как искусительница», носят в романе буквальный характер и представлены в обратном порядке. Подобный ход продиктован авторской установкой, которая лежит в основе Плоского мира – намеренном отходе от типичных схем: «Если вы торгуете юмором, то есть два испытанных способа: перевернуть клише с ног на голову или воспринять его буквально» [Пратчетт 2019, 127]. Под первым

Кэмпбелл рассматривал «последние испытание способности героя заслужить благо любви (милосердие: amor fati), которая, как оболочка вечности, присуща самой жизни» [Кэмпбелл 1997, 121]. В романе в роли «богини» выступает жена Ваймса, однако взаимодействие происходит через «артефакт» – подаренный Сибиллой портсигар, который связывает героя с настоящим временем. Проведя всего пару дней в прошлом, Ваймс быстро освоился на новом месте, чувствовал свою ответственность за своих сослуживцев и разворачивающиеся события на улицах Анк-Морпорка, успешно удерживал баррикады во время восстания. Одновременно он начинал задумываться о возможности остаться в прошлом и изменить город к лучшему. И лишь портсигар, найденный на мостовой во время мятежа, напоминает Сэму о его настоящем доме, где скоро на свет появится первенец. Эта находка придает герою новые силы для выполнения квеста: «портсигар, тонкий и немного погнутый <...> Сэму от твоей Сибиллы с любовью. Мир содрогнулся. Но Ваймс больше не был беспомощно дрейфующим кораблем посреди бурного моря. Он чувствовал натяжение якорной цепи, которая разворачивала его носом к набегающим волнам» [Пратчетт 2018, 332].

Под «искусительницей» (которая не обязательно должна быть женщиной) Кэмпбелл предлагает понимать столкновение героя со своими тайными желаниями, которые станут препятствовать успешному достижению финальной точки пути. Сэмюэль Ваймс, заслужив авторитет среди Стражи и жителей Анка, привлекает внимание леди Мизероль, влиятельной дамы города и тетки Хэвлока Витинари, будущего патриция. Она предлагает Ваймсу примкнуть к заговорщикам, свергнуть действующего патриция и возглавить Городскую Стражу. Но несмотря на секундное сомнение, Ваймс не поддается искушению остаться в прошлом ради изменения города к лучшему и не отступает от задуманного: «Мысль ударила в голову Ваймса, словно шампанское <...> Безумие. Этого не может быть. Никогда не было. Ты хочешь вернуться домой к Сибилле <...> Я хочу вернуться домой <...> Сделать, что должен, и вернуться домой. Больше мне ничего не надо» [Пратчетт 2018, 265–266].

В то же время изменение порядка пути героя продиктовано и внутренней логикой развития персонажа. Герой, будучи сильной личностью, сам откликается на зов, осознавая важность своей миссии, что делает его способным выстоять перед силами искусителя без дарованного «блага любви». Появление «богини» становится необходимым герою в момент утраты сил и веры в успешности задуманного. Этот момент наступает во время защиты баррикад, когда Ваймс начнет «забывать» о своей реальности и ассоциировать себя с прошлым. Тогда-то портсигар как символ/знак принадлежности героя к другому времени не дает герою свернуть с правильного пути.

Необычно представлен и этап «примирение с отцом» – взросление героя, который должен стать достойным силы отца, приобрести контроль над «самой страшной силой в жизни героя» [Кузьминов 2012]. Доказать свое превосходство герой может через поединок (физический или ментальный) с отеческой фигурой, после чего наступает примирение, и герой забирает/разделяет могущество отца, что может быть представлено как получение силы или приобретение особых знаний, новых способностей, возложении

на себя функций родителя. В романе «Ночная Стража» «примирение» обыгрывается неожиданно. Старший Ваймс учит молодого Сэма «думать и действовать» как стражник, а тот напоминает командору о наивной вере в справедливость и закон. Можно даже сказать, что юный Сэм берет на себя функцию «отца», делает командора лучше, не дает перейти черту (именно благодаря Сэму старший Ваймс находит в себе силы не убить Карцера), помогает усмирить «Зверя». Подобная инверсия ролей также обусловлена жанровой принадлежностью романа, с характерным «выворачиванием наизнанку» привычных этапов пути фэнтезийного героя. В то же время «отзеркаливание» ролей позволяет лучше раскрыть внутренний мир протагониста, показать его слабости и страхи, тем самым сделав его более приземленным, в отличие от супергероев фэнтези «меча и магии».

Закрывают вторую часть пути героя «апофеоз» и «вознаграждение в конце пути». На этих этапах происходит кульминация путешествия, приходит черед решающего сражения протагониста с антагонистом. Для командора Ваймса апофеозом становятся 1) выполнение внешнего квеста, заданного ему монахами хранителями истории, цель которого состоит в победе над мятежниками, в результате которой баланс истории будет восстановлен; 2) победа над собой и своими эмоциями, что выражается в отказе от убийства опасного преступника как справедливого возмездия.

Завершающей фазой путешествия героя, согласно Кэмпбеллу, является «возвращение». Миссия выполнена и зло повержено, теперь герою предстоит обратный путь с полученным трофеем домой, возвращение к обыденной действительности: «Правило мономифа, требует, чтобы герой приступил теперь к выполнению следующей своей задачи – доставил руны мудрости, Золотое Руно или спящую принцессу в царство людей, откуда он вышел и где это благо может помочь возрождению общины» [Кэмпбелл 1997, 197]. Исследователь при этом отмечает, что герой может отказаться от прохождения этого этапа и остаться в «новом» мире навсегда или временно. Отказ, как правило, связан с осознанием невозможности передать полученное знание другим. Однако, если герой решает вернуться, то ему вероятно предстоит пройти через «волшебное бегство» [Кэмпбелл 1997, 200]. Кэмпбелл предлагает два основных варианта развития этого этапа: 1) артефакт получен против воли стража, высшие силы не желают отпускать героя в обыденный мир, а значит предстоит преследование с противоположной стороны; 2) герой завладел трофеем, «добился благословения богини или бога, а затем был явно уполномочен вернуться в мир с какой-нибудь панацеей для спасения общества» [Кэмпбелл 1997, 200], потому его возвращение домой происходит без каких-либо препятствий. Для бегства или возвращения в «старый» мир герою может потребоваться «спасение извне»: наставник помогает ему преодолеть новые препятствия, уйти от погони, указывает дорогу домой.

Командор Ваймс арестовывает Карцера, но самостоятельно из прошлого в настоящее вернуться не может. Помощь Ваймсу с перемещением в его временную линию оказывают монахи, в благодарность за помощь в восстановлении порядка времени. Действия монахов тем самым двигают героя на следующий этап – «пересечение порога в мир повседневности». Ваймс



снова оказывается в своем родном Анк-Морпорке: «Сквозь густой туман, висевший перед глазами, медленно проступало лицо капитана Моркоу. Рад вас видеть, сэр» [Пратчетт 2018, 499]. В настоящем время почти не сдвинулось, командор отсутствовал всего полчаса, длившиеся для него в прошлом несколько дней, но вернулся уже другим, преобразенным. В «завершение своего приключения, [герой] должен выдержать столкновение с миром» [Кэмпбелл 1997, 223], с чем Сэм Ваймс успешно справляется. Карцер при перемещении во времени вырвался и успел сбежать, однако одержанной прежде победы Ваймсу уже достаточно, он смог усмирить внутреннего Зверя в прошлом, и теперь способен сделать это и в настоящем: «Ты, ты сам и зверь – не одно и то же. Ты не обязан делать то, что ему хочется» [Пратчетт 2018, 516]. Командор еще раз сталкивается с Карцером у могил погибших стражников, арестовывает его и передает справедливому суду.

Последние этапы «возвращения» – «властелин двух миров» и «свобода жить» подводят к завершению пути героя, обретение им покоя в обыденном мире или уход из него. По Кэмпбеллу, герой обретает способность свободно путешествовать меж двух миров, реальным и потусторонним, сохраняя свою целостность. При этом автор отмечает: «Мифы редко демонстрируют таинство быстрого перехода в одном единственном образе» [Кэмпбелл 1997, 226]. Данное утверждение справедливо и для исследуемого романа, где отсутствует подобная возможность для перемещений. Этап «властелин двух миров» актуализируется в «Ночной Страже» через обретение истинного смысла жизни, гармонию внешнего и внутреннего миров. «Свобода жить» связана с возвращением Ваймса домой к любящей жене и новорожденному сыну: «И тогда Ваймс пошел домой. А мир повернулся навстречу ему» [Пратчетт 2018, 524], его миссия окончена (на сегодня), преступник передан властям.

В еще большей мере, чем протагонисты эпического фэнтези, герои юмористического отличаются от мифологического героя своей десакрализацией: он не является носителем высших сил, идеален, ему совершенно ошибаться, быть подверженным соблазну и сомневаться в правильности своих действий. Подобные черты сближают фэнтезийного героя с обычным человеком, что ярко представлено в рассматриваемом романе Пратчетта, где «Плоский мир» является отражением нашей действительности.

Другая отличительная черта пути героя фэнтези, в том числе и в его юмористической модификации, состоит в возможности получения и выполнения нескольких квестов вместо одного. В «Ночной Страже» Ваймс отправляется в путешествие следуя одной цели (личной), но позднее получает дополнительный квест (внешний), выполнение которого приводит к достижению первой цели.

Анализ романа «Ночная Стража» с точки зрения соответствия пути протагониста фазам и этапам, которые проходит мифологический герой, продемонстрировал, что в данном произведении точно так же, как и в эпическом фэнтези, практически калькируется путь героя мифа, однако он подвергается ряду трансформаций. Аналогичные трансформации можно проследить и в других романах подцикла о Сэмюеле Ваймсе.

Таким образом, предложенная Кэмпбеллом матрица пути героя «работает» и в романах юмористического фэнтези: протагонист проходит все

три фазы, сохраняются основные этапы пути, где герой получает сверхъестественное покровительство, основной квест дополняется «вторичным» и прочее. Однако Пратчетт меняет порядок этапов и их интерпретацию от романа к роману, что позволяет играть с ожиданиями читателя и избегать клишированности и шаблонности, которыми маркированы наших современников произведения фэнтези «меча и магии», в полемике с которыми цикл о Плоском мире изначально и задумывался.

В то же время воспроизведение ключевых ходов пути героя мифа в цикле о Плоском мире продиктовано самой спецификой жанра юмористического фэнтези и обусловлено, с одной стороны, пародийной стихией творчества Пратчетта, с другой стороны, мифологической основой, на которой базируется фэнтези как жанр в целом, вне зависимости от его разновидности. Кроме экспериментов с этапами пути своих героев, романы Пратчетта отличаются от классических образцов фэнтези еще и тем, что в них переосмыляется образ протагониста. В юмористическом фэнтези герой максимально сближается с обычным человеком, что делает его квест более «камерным» и личным: Ваймс вступает в схватку не с мировым злом, а со своим внутренним «Зверем».

## Литература

1. *Алексеева Н.В.* Мифы и легенды древних кельтских племен и их влияние на развитие английской литературы // Идеи и инновации. 2020. Т. 8. № 2. С. 33–59.
2. *Баронова Е.В.* Дискурс ностальгии в прозе Н. Геймана // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2020. № 10. С. 83–86.
3. *Винтерле И.Д.* Миф как основа литературы фэнтези // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 1–2. С. 37–39.
4. *Демина А.В.* Феномен фэнтези: определения и истоки // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 1(30). С. 326–331.
5. *Дьяконова Е.С.* Конструирование единого пространства художественного аномального мира в произведениях жанра фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2008. № 1. С. 10–16.
6. *Жаринов Е.В.* Фэнтези и детектив – жанры современной англо-американской беллетристики. М.: Флинта, 2018. 202 с.
7. *Ковтун Е.Н.* Поэтика необычайного. М.: Московский университет. 1999. 308 с.
8. *Королькова Я.В.* Квест героя фэнтези (на материале цикла романов М. Семенович о Волкодаве) // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2012. № 3 (118). С. 213–217.
9. *Кузьминов И.* Путь героя в мифах и фантастике. Пункты героического маршрута // Мир Фантастики. URL: <http://old.mirf.ru/Articles/art4141.htm> (дата обращения: 20.05.2022).
10. *Кэмпбелл Дж.* Тысячеликий герой / пер. с англ. А.П. Хомик. М.: Рефл-бук, АСТ; Киев: Ваклер, 1997. 378 с.
11. *Лушичкова Г.И., Медведева Е.В.* Дискурсивное пространство фэнтези (на материале произведений А. Нортон) // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 6. URL: [www.science-education.ru/ru/article/view?id=11573](http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=11573) (дата обращения: 15.05.2022).

12. Мисник М.Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов: автореф. дис. ... к. филол. н.: 10.02.04. Иркутск, 2006. 20 с.
13. Мончаковская О.С. Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна // Проблемы истории, филологии, культуры. 2008. № 19. С. 342–349.
14. Попова Г.В. Фэнтези и сказка: к вопросу о дифференциации жанров // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: лингвистика и педагогика. 2012. № 2. С. 77–80.
15. Потапова О.С. Мифотворчество Дж.Р.Р. Толкина: «Сильмариллион» в контексте современной теории мифа: автореф. дис. ... к. филол. н.: 10.01.03. Нижний Новгород, 2005. 24 с.
16. Пратчетт Т. Ночная стража / пер. с англ. Н. Берденникова. М.: Эксмо, 2018. 528 с.
17. Пратчетт Т. Опечатки / пер. с англ. И. Нечаевой. М.: Эксмо, 2019. 416 с.
18. Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления: дис. ... к. филол. н.: 10.01.03. Москва, 2001. 199 с.
19. Рыбаков А. Интервью: Терри Пратчетт, писатель // Мир Фантастики. URL: <http://old.mirf.ru/Articles/art404.htm> (дата обращения: 20.05.2022).
20. Травкин С.В. Магическая реальность фэнтезийного мира: к вопросу о жанрообразующих признаках романа фэнтези // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2017. № 6 (777). С. 298–307.
21. Трошкова А.О. Трансформация элементов волшебной сказки в современной литературе фэнтези (на материале романа Т. Пратчетта «Мор, ученик Смерти») // Традиционная культура. 2018. Т. 19. № 3. С. 41–47.
22. Хорошевская Ю.П. Путь героя в романе Геймана «Американские боги» // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. 2015. № 4. С. 25–33.
23. Clute J., Grant J. The Encyclopedia of Fantasy. London: Orbit Books, 1997. 1076 p.
24. Luthi D. Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels // Mytholore. 2014. Vol. 33. № 1. P. 125–142.
25. Pratchett T. Discworld & Beyond // Locus Magazine. URL: <https://locusmag.com/1999/Issues/12/Pratchett.html> (дата обращения: 15.05.2022).

## References

### • Articles from Scientific Journals

1. Alekseyeva N.V. Mify i legendy drevnikh kel'tskikh plemen i ikh vliyaniye na razvitiye angliyskoy literatury [Myths and Legends of Ancient Celtic Tribes and Their Influence on the Development of English Literature]. *Idei i innovatsii*, 2020, vol. 8, no. 10, pp. 33–59. (In Russian).
2. Baronova E.V. Diskurs nostal'gii v proze N. Gaiman [Nostalgic Discourse in N. Gaiman's Prose]. *Filologicheskiye nauki. Voprosy teorii i praktiki*, 2020, no. 10, pp. 83–86. (In Russian).
3. D'yakonova E.S. Konstruirovaniye edinogo prostranstva khudozhestvennogo anomal'nogo mira v proizvedeniyakh zhanra fentezi [Construction of a Single Space of

the Artistic Anomalous World in the Works of the Fantasy Genre]. Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta, 2008, no. 1, pp. 10–16. (In Russian).

4. *Demina A.V.* Fenomen fentezi: opredeleniya i istoki [Fantasy Phenomenon: Definitions and Origins]. Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kul'tura, 2012, no. 1 (30), pp. 326–331. (In Russian).

5. *Khoroshevskaya Yu.P.* Put' geroya v romane Neil Gaiman "Amerikanskiye bogi" [Hero's Quest in Neil Gaiman's "American Gods: A Novel"]. Izvestiya Yuzhnogo federal'nogo universiteta. Filologicheskiye nauki, 2015, no. 4, pp. 25–33. (In Russian).

6. *Korol'kova Ya.V.* Kvest geroya fentezi (na materiale tsikla romanov M. Semenovoy o Volkodave) [Quest of the Hero Fantasy (Data of the Novels by M. Semenova about Wolfhound)]. Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta, 2012, no. 3 (118), pp. 213–217. (In Russian).

7. *Lushnikova G.I., Medvedeva E.V.* Diskursivnoye prostranstvo fentezi (na materiale proizvedeniy A. Norton) [Discursive Space of Fantasy (Based on the Works of A. Norton)]. Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya, 2013, no. 6. Available at: [www.science-education.ru/ru/article/view?id=11573](http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=11573) (accessed 15.05.2022). (In Russian).

8. *Luthi D.* Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels. Mytholore, 2014, vol. 33, no. 1, pp. 125–142. (In English).

9. *Monchakovskaya O.S.* Fenomen fentezi i kriterii otsenki zhanra v epokhu postmoderna [Phenomenon of Fantasy and Genre Evaluation Criteria in the Postmodern Era], Problemy istorii, filologii, kul'tury, 2008, no. 19, pp. 342–349. (In Russian).

10. *Popova G.V.* Fentezi i skazka: k voprosu o differentsiatsii zhanrov [Fantasy and Fairy Tale: on the Issue of Genre Differentiation]. Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: lingvistika i pedagogika, 2012, no. 2, pp. 77–80. (In Russian).

11. *Travkin S.V.* Magicheskaya real'nost' fenteziynogo mira: k voprosu o zhanroobrazuyushchikh priznakakh romana fentezi [The Magical Reality of the Fantasy World: on the Question of the Genre-forming Features of a Fantasy Novel]. Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta, 2017, no. 6 (777), pp. 298–307. (In Russian).

12. *Troshkova A.O.* Transformatsiya elementov volshebnoy skazki v sovremennoy literature fentezi (na materiale romana T. Pratchett "Mor, uchenik Smerti") [Transformation of Fairy Tale Components in Modern Fantasy Literature (Exemplified in the Novel "Mort" by Terry Pratchett)]. Traditsionnaya kul'tura, 2018, vol. 19, no. 3, pp. 41–47. (In Russian).

13. *Vinterle I.D.* Mif kak osnova literatury fentezi [Myth as a Base for Fantasy Literature]. Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo, 2012, no. 1–2, pp. 37–39. (In Russian).

#### • Monographs

14. *Campbell J.* Tysyachelikiy geroy [The Hero with a Thousand Faces]. Moscow, Refl-book Publ., AST Publ.; Kiev, Vakler Publ., 1997. 378 p. (In Russian).

15. *Clute J., Grant J.* The Encyclopedia of Fantasy. London, Orbit Books, 1997. 1076 p. (In English).

16. *Kovtun E.N.* Poetika neobychnogo [Poetics of the Extraordinary]. Moscow, Moscow University Publ., 1999. 308 p. (In Russian).

17. *Zharinov E.V.* Fentezi i detektiv – zhanry sovremennoy anglo-amerikanskoy belletristiki [Fantasy and Detective – Genres of Modern Anglo-American Fiction]. Moscow, Flinta Publ., 2018. 202 p. (In Russian).

• Thesis and Thesis Abstracts

18. *Misnik M.F.* Lingvisticheskiye osobennosti anomal'nogo khudozhestvennogo mira proizvedeniy zhanra f-entezi angloyazychnykh avtorov [Linguistic Features of the Anomalous Artistic World of Fantasy Works by English-speaking Authors]. PhD Thesis Abstract. Irkutsk, 2006. 20 p. (In Russian).

19. *Potapova O.S.* Mifotvorchestvo J.R.R. Tolkiena: “Silmarillion” v kontekste sovremennoy teorii mifa [The Mythmaking of J.R.R. Tolkien: “The Silmarillion” in the Context of Modern Myth Theory]. PhD Thesis Abstract. Nizhny Novgorod, 2005. 24 p. (In Russian).

20. *Prikhod'ko A.M.* Zhanr “fentezi” v literature Velikobritanii: problema utopicheskogo myshleniya [The Fantasy Genre in British Literature: The Problem of Utopian Thinking]. PhD Thesis. Moscow, 2001. 199 p. (In Russian).

• Electronic Resources

21. *Kuz'minov I.* Put' geroya v mifakh i fantastike. Punkty geroicheskogo marshruta [The Hero's Way in Myths and Fantasy. Points of the Heroic Way]. Available at: <http://old.mirf.ru/Articles/art4141.htm> (accessed 20.05.2022). (In Russian).

22. *Pratchett T.* Discworld & Beyond / Locus Magazine. Available at: <https://locusmag.com/1999/Issues/12/Pratchett.html> (accessed 15.05.2022). (In English).

23. *Rybakov A.* Interv'yuu: Terry Pratchett, pisatel' [Interview: Terry Pratchett, Writer]. Available at: <http://old.mirf.ru/Articles/art404.htm> (accessed 20.05.2022). (In Russian).

*Кульков Александр Николаевич,*

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики» – Нижний Новгород.

Преподаватель департамента иностранных языков.

Область научных интересов: зарубежная литература (британская), интертекстуальность, юмористическое фэнтези.

*E-mail:* akulkov@hse.ru

ORCID ID: 0000-0003-3741-0305

*Aleksandr N. Kulkov,*

National Research University Higher School of Economics – Nizhny Novgorod. Lecturer at the Department of Foreign Languages.

Research interests: foreign (British) literature, intertextuality, comic fantasy.

*E-mail:* akulkov@hse.ru

ORCID ID: 0000-0003-3741-0305