

ДУТКИНА Галина.  
«Литература или игра?»

О романе А. Лонса  
«Привратник мифа»

*Читатель! Если ты — не филолог и твоя специальность далека от изящной словесности, заклинаю — меньше читай российских критиков, больше читай сами произведения. Писатель пишет, не особо задумываясь над тем, в каком жанре он творит. «Литература — это волшебство, — сказал однажды в интервью писатель и журналист Денис Драгунский. — Вот читатель — участник творчества. А критик... я не уверен, что патологоанатом может быть близким другом. Читатель должен быть немного простодушным. У меня филологическое образование, но я стараюсь его выключить, когда читаю книжку, которая меня увлекает».*

*Эта фраза особенно применима к фантазийной литературе — во всем ее многообразии жанров. Поэтому я предлагаю и вам превратиться на какое-то время в «простодушного читателя» и открыть для себя новую книгу Александра Лонса «Привратник мифа».*

Я, пожалуй, затруднюсь точно назвать жанр, в котором написан роман «Привратник мифа». Он на стыке. Удивительная смесь мистики с футурологическим детективом. Мистический триллер? Фантастический реализм? Модная ныне фантастика о попаданцах? Иные читатели в своих отзывах предлагают даже такие экзотические варианты: «фантастика с бродилко-детективным уклоном» или «литературная RPG». Но не будем клеить ярлыки, нужно про-

сто раскрыть книгу и погрузиться в причудливый мир, созданный Александром Лонсом, позволив себе маленькую роскошь — побыть наивным и доверчивым читателем, приняв правила игры. Собственно, вся литература своего рода игра — с установленными автором правилами. И в эту игру играют двое — автор и читатель. От автора здесь зависит только одно — качество текста, которое и определяет, поверит ли ему читатель. А от читателя требуется доброжелательность и готовность принять правила игры. Критик же (третий лишней!) заведомо недоброжелателен, он препарировывает текст, раскладывая по банкам с формалином куски и наклеивая этикетки.

Итак, примем факт, что роман «Привратник мифа» — это ИГРА. Увлекательная игра. Хотя и с высокой степенью условности. Но если читатель хочет получить удовольствие от прочтения, он должен поверить в реальность происходящего. Несмотря на всю фантазмагоричность сюжетных перипетий, текст Александра Лонса яркий, а потому процесс «привыкания» происходит легко и приятно, мгновенно включаешься в эту игру и допускаешь самые нелепые и невероятные приключения героев.

Далее — спойлер.

Из пролога мы узнаем, что главный герой решает бросить свое привычное занятие (айтишник) — и стать частным детективом, а по совместительству писателем. Любопытно обоснование такого решения: «Я людей находить умею». И — в ответ на критическое замечание друга об отсутствии литературных талантов — «Просто у меня получается».

Сюжет закручивается стремительно. Протагонист просыпается в почти

незнакомом месте — вроде квартира его, а вроде и нет, он ничего не помнит, хотя понятно, что с момента последнего воспоминания прошло два месяца. Где он был и что делал все это время? И что это — амнезия? Отчего такой провал в памяти?

*Зря ты вернулся, парень, — говорит ему незнакомый голос в телефонной трубке, — Здесь для тебя не самое безопасное место.*

Далее на столе протагонист находит странную рукопись, — но чтение отнюдь не добавляет ему понимания сути. Где он был все это время?

Постепенно в мозгу всплывают смутные картинки недавнего прошлого. *«Это не обрывки сна таяли, это стирались воспоминания о пребывании там. В том мире. потерянное восстанавливалось в памяти медленно и мучительно долго, постепенно и кусочками. Блоками. Сначала вспоминались обрывки, потом они как-то расширялись, заполнялись пробелы, и всё это сливалось в более-менее законченный кусок».*

Дальше действие разворачивается сразу по нескольким линиям — едва успеваешь следить за событиями.

Герой приходит в свой офис — неожиданно роскошный — и ничего там не узнает. Ясно одно: за это время он стал преуспевающим сыщиком.

К нему приходит женщина со странной просьбой — выяснить, почему муж подруги возит через границу целые чемоданы звериных когтей и зубов.

В офисе появляется незнакомая девушка, которая утверждает, что работает у него, — но герой решительно не помнит, когда она подписала контракт. Тем не менее, он берет ее в ассистенты — прием классического детектива: глупо-

ватый начальник и умный помощник.

Между тем в памяти всплывают кусками картины Города, где он провел эти два месяца. Он вспоминает, как незнакомец предложил ему отправиться в альтернативную реальность. Потому что *ЗДЕСЬ* его место нужно для человека *ОТТУДА*.

Но тут добавляется еще одна линия (взрыв мозга) — знакомая ведьма просит героя отвезти ее ученицу-магистрантку на практику. Так в повествование врывается ключевой персонаж — девушка Олёна с живым вороном на плече. Олёна, разумеется, тоже ведьма. Хотя и весьма современная. *«Свою подопечную узнал сразу. Про таких говорят: оторва. На вид лет двадцать, от силы года двадцать два. По-современному одета и выглядела красиво. Высокие летние берцы на толстой подошве, художественно драные, облепляющие фигуру джинсы, укороченная майка-голопузка, курточка-распашонка из грубой чёрной кожи с серебристыми молниями и заклёпками. Из-под прорех на джинсах выглядывали чёрные сетчатые не то колготки, не то чулки, а на шее болталось малозаметное кольцо из каких-то вертикальных продолговатых не то невзрачных камушков, не то кусочков дерева. На глазах — круглые чёрные очки в стиле „Слепой Пью“. Ярко-красная помада на губах, тёмная охотничья шляпа и каштановые локоны из-под этой шляпы завершали портрет. Девушка была красива. Вся физиономия была расчерчена узкими чёрными линиями так, будто в компьютерной игре или фантастическом киберпанковском боевике. Первое, что бросилось в глаза, — большой чёрный ворон, невозмутимо сидевший на плече девушки».*

Эту самую Олёну наш герой вместе с лучшим другом и везет в лесную избушку, где магистрантке предстоит пройти практику, и тут начинаются совсем уже мистические приключения. Героя ждет знакомства с Бабой Ягой, лешим (все в современных обличьях), а также труп убитого волка с вырванными зубами и когтями. Тут же мы вспоминаем о странной просьбе клиентки — разобраться с содержимым чемоданов мужа подруги.

Ну как, вы уже впечатлились и приняли условия игры Александра Лонса? Тогда открывайте книгу — и вперед, за приключениями!

Однако дальнейшие перипетии пересказывать я не буду, дабы не испортить вам удовольствие от чтения. разве что немного про Город.

Город из параллельной реальности — это футуристический киберпанк будущего. Именно там наш герой встречает девушку Юни. Она становится его гидом, рассказывает и показывает Город со всеми его чудесами. Город — своего рода миф, легенда, а Юни — проводник в этом «мифе», отсюда и название романа — «Привратник мифа». Юни напоминает трансгендера, но лишь напоминает: *«Худенькое стройненькое человекоподобное существо с обритой налысо головой. Голос похож и на высокий мужской, и на низкий женский. Нечто среднее. Гладкая, слегка смугловатая кожа, пухлые губы, маленькие ушки, никаких следов косметики. Огромные глаза. Тело стройное, в меру мускулистое, из-за свободной одежды грудь не выделяется. Движения точные и ловкие».*

Собственно, роман стоит прочитать хотя бы ради ярких и сочных описаний этого Города будущего. Его обитатели

поголовно прошли *аугментацию* и имеют киберпротезы и микрокомпьютеры-импланты. Зачем, удивитесь вы? *«Импланты, аугментация — это нужно для всего. Чтобы усилить мышцы, умножить желания, увеличить ощущения, расширить разум и получить постоянный доступ к ресурсам Сети. Добавить возможностей своему телу. Несмотря на то, что импланты и протезы первоначально разрабатывались для сугубо медицинских целей, потом они стали одной из составляющих повседневного образа жизни. Вошли в моду. Импланты сделали таким же типичным явлением, как у вас татуировки, пирсинг и украшения. Причины для их установки многочисленны и разнообразны. Это и технические обновления, и улучшение боевых показателей, и сезонные веяния. Обладание модным, крутым, навороченным имплантом стало неотъемлемой и определяющей частью культуры. Уникальность импланта — своего рода форма валюты. Стиль — это всё».*

*Аугментация — это искусственно расширенные возможности.* Хотя биомехатроника в наше время только начинает развиваться, ученым из разных стран мира уже удалось достичь много в киберпротезировании. Правда, аугментация человека подразумевает не просто замену больного органа киберпротезом, а получение с его помощью сверхчеловеческих способностей. И тут невольно напрягаешься, вспоминая про не раз озвученные мечты архитекторов «Нового дивного мира» — создать касту вечно молодой элиты человечества, живущей в сменных кибертелах. И понимаешь, что эти игры, придуманные Александром Лонсом, вовсе уже не игры, а картинки ближайшего будущего, ожидаю-

щего нас за первым же поворотом. Что военные действия (атака террористов), разрушившие Город, и птичья корь, которая выкосила население и в итоге привела к вымиранию насекомых и нарушению экологического баланса (птицы были уничтожены в борьбе с эпидемией), — и вовсе уже наше настоящее. В этом дивном Городе будущего «многие граждане намеренно отказались от своих биологических тел и осознанно перешли в цифровое существование». А когда заработал проект «Новая экология» под контролем машинного интеллекта, население охватила эйфория. Наркотики, экзотические сексуальные услуги — вот смысл жизни горожан. Тут невольно вспоминается проекты метавселенных, которые сейчас усиленно раскручиваются на Западе. Их смысл состоит в том, чтобы «переселить» основную часть «ненужных» людей в виртуальное пространство, — где они смогут не только получать развлечения, но и работать и даже получать минимальный доход. Таким образом «выключить» из реальной жизни огромные людские массы, ограничив рождаемость и влияние на реальную жизнь.

Описания Города составляют, по сути, роман в романе, и являются самостоятельной частью книги. И уже ради них стоит прочитать «Привратник мифа». Немного жаль, что пребывание в Городе главного героя не так насыщено приключениями, как основная часть книги, но эзотики и так предостаточно.

Автор держит читателя в напряжении до самого конца, заставляя гадать, эта современная Баба Яга — лесная ведьма в новейшем исполнении или скромная преподавательница университета? И какая связь между вывозом за рубеж

зубов диких животных и угрозами по телефону? И кто стоит за всеми злодейскими покушениями?

И только в конце читатель узнает, что главного героя поменяли местами с неким двойником из параллельной действительности, призванном не допустить в нашем мире зомби-апокалипсиса.

Словом, однозначно стоит немного побыть доверчивым простодушным читателем и сыграть в игру, предложенную нам Александром Лонсом, — чтобы получить удовольствие от хорошей книги. Ибо «Привратник мифа» — это два в одном: и литература, и увлекательная игра одновременно.

Галина Дуткина,

*писатель, журналист, переводчик художественной литературы с японского и английского, японовед-культуролог, кандидат филологических наук.*

