

АНАСТАСИЯ ЛИПИНСКАЯ

Санкт-Петербург

Будущее человечества и перспективы трансгуманизма в межавторском цикле *Warhammer*

Не секрет, что современная массовая культура затрагивает и на свой лад перерабатывает темы и проблемы, широко обсуждаемые в СМИ и отражающие «информационный фон» эпохи, страхи и надежды человечества. Это касается и весьма дискуссионной проблемы трансгуманизма, то есть перспектив использования достижений науки в целях изменения человеческой природы (расширение возможностей разума и тела, взаимодействие человека и машины на новых основаниях¹). В последнее время соответствующие идеи утратили чисто гипотетический характер и рассматриваются порой в прикладном ключе, с прицелом на ближайшее будущее², что не могло не повлиять на их восприятие – нашим современникам перспективы человечества как вида видятся уже не полуабстрактной утопией, а чем-то вполне реальным, но весьма неоднозначным: что можно осуществить, а что – нет, принесут изменения пользу или приблизят катастрофу?³

Конечно, литературная фантастика не остается в стороне. Мотивы трансгуманизма достаточно широко и разнообразно представлены в популярном межавторском цикле романов, повестей и рассказов по настольной компьютерной игре *Warhammer* (*Вархаммер*, или

¹ W. S. Haney, *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman*, Amstersam – New York 2006, p. VII.

² N. Bostrom, *A History of Transhumanist Thought*, (online), <http://www.jetpress.org/volume14/bostrom.pdf>, [доступ: 07.09.2016].

³ W. S. Haney, *Cyberculture...*, p. 5.

Молот войны). Он носит ярко выраженный коммерческий характер и в силу этого обращается к темам, способным заинтересовать самую широкую аудиторию, но в то же время отдельные авторы достаточно свободно разрабатывают заданные мотивы и насыщают их разнообразной эстетической и нравственно-философской проблематикой, что тоже, однако, отвечает задачам цикла, поскольку аудитория расширяется за счет привлечения более интеллектуальной публики. Рассмотрим, как трактуется тема трансгуманизма в творчестве Ника Кайма (Nick Kyme) и Грэма Макнилла (Graham McNeill) – одних из наиболее известных и популярных авторов, пишущих по *Warhammer*, также, пожалуй, наиболее репрезентативных. Дэн Абнетт (Dan Abnett), к примеру, как писатель более оригинален, но его романы – это уже авторские вариации на тему, насыщенные литературной игрой.

Warhammer – мир, представляющий отдаленное будущее человечества (через 30–40 тысяч лет), но считать его научной фантастикой не следует. Он причудливо сочетает высокие технологии (стилизованные и не привязанные к строгим рациональным основаниям – настолько, что поклонники цикла в шутку говорят об альтернативной физике мира), элементы мифа и героического эпоса, причем последние проявляются как в структуре мира, так и в поэтике романов и повестей, часто имеющих эпические зачины. *Warhammer* эклектичен – совершенно намеренно, вплоть до совмещения несовместимого. Соответственно, человечество будущего здесь представлено в широком спектре вариаций и возможностей. Оно сосуществует с самыми неожиданными расами, но и само изменилось: характеристики вида сохранены, однако дополнены возможностями чрезвычайно продвинутой медицины и протезирования (вплоть до полностью механического тела) и генной инженерии, создающей суперсолдат необычайной силы и выносливости. Степень вмешательства технологий диктуется социумом: протезирование стоит дорого и, как правило, недоступно простому человеку, генная инженерия обслуживает военные нужды. Мир перед нами, несмотря на богатство возможностей – не утопия: в нем царят социальная несправедливость и перманентные войны, так что технологии не столько поднимают уровень жизни, сколько помогают выжить, справиться с новыми вызовами. Мрачность мира доведена до гротеска и опять-таки служит предметом шуток фанатов, то есть она, с одной стороны, отражает некоторые страхи перед будущим,

с другой - воспринимается не совсем серьезно: сохраняется элемент игры, как раз потому, что задача – не предупреждение, а развлечение.

Однако новеллизации с неизбежностью модифицируют исходно заданный мир. Например, супервоины, космические десантники (space marines), согласно бэку – официальным описаниям игрового мира – фактически идеальные боевые машины, но в романах они явно очеловечены, наделены достаточно сложным эмоциональным миром, потому что читать роман о перемещениях живых машин неинтересно. Вообще новеллизации тяготеют к психологизму, к дополнению непроясненных в бэке моментов (поскольку это не канва для игры, а цельные тексты) и, наконец, к проблематике, способной вызвать интерес, но не свойственной исходному замыслу – к примеру, повествования о простых солдатах могут носить антивоенный характер: это понятно читателю, но расходится с идеей мира, где война является нормой и главным двигателем сюжета.

Более того, люди-машины и генетически усовершенствованные люди, как правило, показаны во взаимодействии с обычными представителями человечества, что с точки зрения восприятия вполне объяснимо – в тексте должна присутствовать мерка, понятная читателю. Для наших целей подобные примеры также наиболее показательны. В центре небольшого рассказа Ника Кайма *Осуждение* (*Censure*, 2013) – два напарника: космодесантник из ордена ультрамаринов и солдат-человек. Их объединяет не только цель, но и положение несправедливо наказанных, только десантника покарали за неповиновение командованию, а фермер вступился за жену, убил надсмотрщика и был отправлен в штрафбат. Масштаб контраста – примерно на уровне сотрудничества рыцаря и крестьянина, и, соответственно, вся новелла выполнена как со- и противопоставление персонажей, причем различия обусловлены в первую очередь их разной биосоциальной природой.

Характерно, что для десантника Эонида Тиэля и рядового Рауда применяются разные стилистические регистры, начиная с описания – у человека мы видим фактически только обмундирование, жесты и мимику, то есть некие общие, родовые черты (да и личного имени не знаем: видимо, Райд – это фамилия), в то время как лицо Тиэля показано крупным планом, как и лицо еще одного десантника, его командира, который также участвует в повествовании. Орден ультрамаринов – это идеальные «воины света» в голубых с позолотой

доспехах, хладнокровные и принципиальные, поэтому если они появляются в новеллизациях в качестве важных персонажей, то как нарушители устоев: наиболее известные примеры – Уриэль Вентрис (протагонист цикла Грэма Макнилла об ультрамаринах) или тот же Тиэль, потому что воплощенный идеал – не самый благодатный материал для развития романного конфликта.

Описан Тиэль в устоявшихся традициях новеллизаций – как сверхчеловек с глазами цвета драгоценных камней и скульптурными чертами лица, фактически как красивая ожившая статуя:

He is youthful, but has a face with hard edges made that way by war. Sweat lathers his forehead and temples, sheening his short blond hair. His eyes are blue, like bright sapphires⁴.

Статуарность, уподобление произведению искусства высокого имперского стиля – повторяющийся прием, который можно найти у разных авторов. Собственно, это есть лишь раскрытие и дополнение того, что заложено в бэке – ультрамарины действительно чрезвычайно эстетизированы, это крайнее выражение эклектичного насквозь цитатного мира: богато орнаментированный высокотехнологичный доспех с элементами древнеримской стилистики, вооружение от новейшего огнестрельного до экзотических модификаций клинков, генетически обусловленная почти одинаковая внешность. Авторам остается лишь подчеркнуть красоту и некую несообразность подобных персонажей – и Кайм пользуется этим в полной мере: даже два меча Тиэля, имеющие мало общего с реальными прототипами, названы терминами *gladius* (короткий римский меч) и *longsword* (средневековый двуручный). Слова эти наделены определенным ореолом, который переходит и на героя, ассоциативно связывая его с рыцарями-крестоносцами (Крестовый поход в *Warhammer* тоже есть) и римскими legionерами (он сам принадлежит к Тринадцатому Легиону).

Еще один бросающийся в глаза мотив – разница в габаритах. Рост десантника превышает два метра, в доспехах он еще больше, и при первой встрече героев два раза отмечено, что один возвышается над другим. Дальнейшие их приключения выстроены так, что в общее дело каждый вкладывается по мере своих возможностей – десант-

⁴ N. Kyme, *Censure*, (online), <https://ru.scribd.com/doc/257572106/Censure-Nick-Kyme>, [доступ: 07.09.2016].

ник может выдержать груз скалы, человек метко стреляет, потому что выучился у отца и дома в юности палил по консервным банкам, то есть исходно заданный контраст перетекает во взаимодополнение. Более того, Тиэль не только не выпячивает свои нечеловеческие возможности – он говорит о себе с легкой иронией, демонстрирует уважение и заинтересованность, а под конец, когда человек убит, в ответ на вопрос командира “Кто это был, осужденный преступник?” – заявляет: “Нет, это фермер, муж и отец”⁵. Общий подвиг уравнивает героев, высвечивая в них в первую очередь общечеловеческое – в обход разных судеб и разной биологической природы. Десантники выращиваются из человеческих детей, но обычные люди в текстах новеллизаций традиционно называются humans, то есть рассматриваются уже как другой вид существ, однако ход повествования вновь стирает эту грань. Нетрудно видеть, что сверхчеловек здесь существует бок о бок с человеком и выполняет роль не столько следующей ступени эволюции, сколько защитника, эпического витязя – именно потому он метафорически уподоблен героям прошлого (легионерам и рыцарям); перед нами не футурология как таковая, а причудливая разработка эпических мотивов в футурологическом антураже.

Пока что речь шла о десантниках Тринадцатого Легиона – но всего легионов двадцать, они очень разные и не всегда выступают в образе светлых героев. В том же рассказе Ника Кайма присутствуют десантники-предатели, служащие темному культу и стремящиеся уничтожить главных героев. На благородного Тиэля они похожи только габаритами и физическими возможностями, это не только злые, но и уродливые создания, одетые в жуткие шлемы, а лица их либо вовсе не видны, либо уподоблены лицам трупов. То есть они тоже отличны от людей, но как бы в другую сторону – и отличие это не сглаживается, а наоборот становится все глубже, по мере того как злые герои обретают благодаря темным силам все новые причудливые мутации. В этом смысле поэтика *Warhammer* весьма архаична, вплоть до уравнивания прекрасного лица и прекрасной души, что, впрочем, не относится к героям человеческого происхождения.

Если “в кадре” по большей части обычные люди, эпические мотивы и причудливые уподобления исчезают, текст может читаться как

⁵ Там же.

обычная военная проза, разве что на фоне вымышленных событий и с упоминанием весьма экзотического вооружения: такова, к примеру, повесть Джона Френча *Талларн: Палач* (*Tallarn: Executioner*, 2013)⁶.

Второй вариант модификации человеческого тела – протезирование, или аугметика, расширяющая возможности тех, кому она доступна, но постепенно заменяющая живую плоть на разного качества механические аналоги конечностей, глаз, внутренних органов. В отличие от идеи создания космодесантников, это просто воображаемое расширение возможностей медицины, и в текстах оно подано в научно-фантастическом ключе, насколько подобное возможно в мире *Warhammer*, и не окружено эпико-мифологическим ореолом – хотя имеются персонажи, которые почитают бога-машину и вкладывают в хирургические манипуляции религиозный смысл. Самый известный текст на эту тему – роман *Механикум* (*Mechanicum*, 2008) Грэма Макнилла. Разумеется, там присутствует персонаж-человек, с которым читатель может соизмерить свой опыт – девушка по имени Даля Китера.

Для крупных произведений цикла характерны своеобразные стилизованные зачины. Вот выдержки из зачина *Механикума*:

Behold the coming of the One Supreme Master of Machines! (...)
When the Saviour shall appear ye shall see him as he is, a man like ourselves and yet greater by far. (...)
Clad in a body of gold, and wreathed in the firmament of the storm, the Lord of all Machines will stand in the midst of his people, and shall reign over all the dominion of Man⁷.

Автор «цитирует» священные книги адептов культа машин, стилизованные под весьма узнаваемые образцы. Согласно представленному в них вероучению, машина – не противоположность человека и не орудие в его руках, а некий недосыгаемый образец, и мессия будет человеком и одновременно более совершенным созданием, тело которого создано из золота, то есть уже не из смертной плоти. Но если присмотреться к миру, который представлен в основном тексте

⁶ J. French, *Tallarn: Executioner*, (online), <https://ru.scribd.com/doc/314280820/23-1-Tallarn-Executioner>, [доступ: 07.09.2016].

⁷ G. McNeill, *Mechanicum*, (online), <http://www.rulit.me/books/mechanicum-read-170096-1.html>, [доступ: 07.09.2016].

романа, получается несколько иная картина. Культ носит локальный характер, вырос же он на основе распространенных практик; в частности, цельномеханическое тело – это как бы идеальная, доведенная до предела аугметика, и читатель сразу узнает здесь травестию религиозного представления о бессмертии души: бессмертие достигается посредством отказа от смертной плоти в пользу бессмертной, механической.

Обычными же обитателями мира аугметика по-прежнему воспринимается в прагматическом ключе – просто как форма медицинского вмешательства. И юная Далия, встретившись с почти цельнометаллической элитой Марса, испытывает культурный шок. Ее приезд на учебу оформлен в духе популярного мотива “простак в большом городе” – удивление, восхищение, растерянность, непонимание. Девушку встречает нечто, к чему она не знает, как относиться – как к существу или как к механизму:

His voice was human, but echoed with a metallic rasp beneath his bronze mask, and Dalia was momentarily taken aback that he'd actually responded to something she said⁸.

То есть осмысленная речь воспринимается героиней как чисто человеческая способность и потому удивляет со стороны металлического создания. Для Далии машина и человек – отдельные несоместимые сущности; девушка приехала сюда учиться и работать и наверняка осведомлена о местных нравах – просто она сама человек с обычными человеческими установками.

Сходным образом она воспринимает и весь мир-кузницу – на фоне земных городов и заводов и одновременно как некий живой организм:

Teeming with gargantuan sprawls of industry larger than the continents of Old Earth, the world seemed to throb with the heartbeat of monstrous hammers.

Последнее – лишь метафора, но она передает сложные ощущения наблюдателя, который уже понял, что все эти производственные мощности наделены неким сакральным смыслом. Сопутствующие эпитеты передают одновременно положительные и отрицательные

⁸ G. McNeill, *Mechanicum*, (online), <http://www.rulit.me/books/mechanicum-read-170096-4.html>, [доступ: 07.09.2016].

коннотации. Для новеллизаций *Warhammer* вообще традиционные метафоры, смешивающие живое и неживое – машина ревет от боли, встает на дыбы, всматривается и так далее – даже когда это просто машина, а не модифицированный человек.

Знакомство Далии с миром-кузницей на Марсе занимает довольно большую часть повествования, оно может рассматриваться как проекция удивления и мыслей читателя, да и вообще любого, кто увидел нечто подобное. Диалоги, состоящие из вопросов и ответов, подчеркивают, что мир совершенных машин здесь – объект познания и рациональных размышлений, в который героиня так и не встроится до конца.

Напомним: мир *Warhammer* постоянно охвачен войной, и вот война приходит на Марс, внося раскол в ряды адептов Механикум. Часть их встает на сторону предателя Хоруса – за то, что он снял запрет на использование некоторых технологий. Финал трагичен:

The last of its towers were cast down, Zeth's inner forge filled with lava, and all her great works were destroyed as thoroughly as though they had never existed.

And with their destruction, all hope of lifting the Imperium into a golden age of scientific progress, not seen since humanity set forth from its birthrock, was lost forever⁹.

То есть надежды, связанные с высокими технологиями, рухнули – отчасти из-за спора вокруг этих технологий. Утопия не состоялась. Если рассказ о космодесантниках в рамках цикла почти неизменно окрашен сказочно-эпическими тонами и одновременно связан с темой человечности в сугубо этическом смысле, то разговор о человеке и машине явно ближе к традиционной научно-фантастической проблематике – возможности науки и техники, моральная ответственность ученых, вопросы идентичности (конкретно – грань между человеком и машиной, естественным и искусственным интеллектом и возможности последнего). Одновременно широко задействованы традиционные мотивы урбанистической литературы – демонстрация красоты и ужаса большого промышленного города, тревога и изумление непривычного наблюдателя. Авторы коммерческого цикла неизбежно играют на распространенных

⁹ G. McNeill, *Mechanicum*, (online), <http://www.rulit.me/books/mechanicum-read-170096-84.html>, [доступ: 07.09.2016].

стереотипах и страхах, озвучиваемых, например, в средствах массовой информации, но и в рамках этой задачи они находят достаточно выразительные образы и повод для содержательных размышлений на актуальные темы.

SUMMARY

The future of human race and the prospects of transhumanism in the *Warhammer* cycle

Popular culture easily incorporates issues widely discussed in mass media. The problems of transhumanism are no exception: nowadays the prospects of scientifically upgrading human mind and body are no longer regarded as pure fantasy, they seem quite realistic and ambiguous and as such are introduced into fiction. The multi-authored cycle *Warhammer* offers a variety of such motifs: it features distant future (although highly stylized and not based on strict scientific assumptions) where humans use advanced technologies of genetic engineering and prosthetics in order to survive in constant wars with alien races. The cycle is meant to be commercially successful and plays on popular fears, expectations and curiosity, but some of the best authors offer interesting insights into the topic and its ethical and philosophical implications. Also different stylistic means are chosen for different aspects, such as epic and historical allusions in depicting spacemarines (genetically modified soldiers) and motifs of traditional science fiction in showing interrelations between humans and machines.

KEYWORDS: transhumanism, fantasy, novelization, utopia