М. В. Маркова [ab]
ORCID: 0000-0001-5527-8526
✉ *maria.ifi097@gmail.com*
[a] *Российский государственный гуманитарный университет (Россия, Москва)*
[b] *Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ (Россия, Москва)*

Жанровая «машина различий»: парадоксы сочетания стимпанка, сказки и фэнтези в пересказе «Рапунцель»

Аннотация. В статье рассматривается сосуществование разных жанровых моделей в рамках романа «Золотые косы и драконьи клинки» (2018) американской писательницы Мелани Карсак. Роман представляет собой пересказ сказки братьев Гримм «Рапунцель», действие которой помещено в мир стимпанка. Стимпанк — эстетизированная, ностальгическая квинтэссенция викторианского романа — дает богатейшие возможности для конструирования альтернативного вторичного мира, основанного на использовании паровой энергии. Сказка в качестве сюжетного костяка романа сообщает ему узнаваемость и обещает непременный счастливый финал. Карсак добавляет в свое повествование и фэнтезийную линию: героиня — наследница короля Артура, и герои расследуют тайны артуровской Британии. Поскольку именно артуровский цикл во многом сформировал канон современного фэнтези, кажется, что Карсак собрала все необходимые ингредиенты для создания удачного романа: сказочный сюжет, стимпанковский антураж и фэнтезийный конфликт. Парадоксальным образом, однако, смешение такого разнообразного материала привело не к созданию экспериментального пограничного произведения и не к игре с жанровыми моделями, но к размытию жанровой специфики и разрушению всей сюжетной схемы романа.

Ключевые слова: жанр, границы жанров, «борьба жанров», жанровая модель, Мелани Карсак, пересказ сказки, стимпанк, фэнтези, любовный роман, «Рапунцель»

Для цитирования: *Маркова М. В.* Жанровая «машина различий»: парадоксы сочетания стимпанка, сказки и фэнтези в пересказе «Рапунцель» // Шаги/Steps. Т. 6. № 3. 2020. С. 269–277. DOI: 10.22394/2412-9410-2020-6-3-269-277.

Статья поступила в редакцию 12 марта 2020 г.
Принято к печати 4 апреля 2020 г.

© М. В. МАРКОВА

M. V. Markova [ab]
ORCID0000-0001-5527-8526
✉ *maria.ifi097@gmail.com*
[a] *Russian State University for the Humanities (Russia, Moscow)*
[b] *The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (Russia, Moscow)*

'The difference engine' of genre: The paradoxes of combining steampunk, fairy tale and fantasy in the retelling of *Rapunzel*

Abstract. This paper focuses on the problem of combination of different generic models in Melanie Karsak's 2018 novel *Golden Braids and Dragon Blades: Steampunk Rapunzel*. This retelling of the Brothers' Grimm *Rapunzel* is set in the steampunk world. Steampunk, being the aestheticized, highly nostalgic quintessence of the Victorian novel, can provide the richest possibilities for constructing an alternative secondary world based fully on the steam energy. The fairy tale, being the backbone of the plot, gives the novel a sense of recognition and promises to conclude the story with an inevitable happy ending. Karsak even adds a fantasy plot to her version of the tale: Rapunzel herself is the heiress of King Arthur, and it is the heroes' mission to unravel the mysteries of King Arthur's Britain. Since it is the Arthurian legends that have strongly influenced the canon of modern fantasy, it may seem that Karsak's combination of varied generic 'ingredients' — fairy tale plot, steampunk setting, fantasy conflict — should inevitably make a successful novel. However, most paradoxically, the mixing of such diverse material did not result in the creation of an experimental in-between-borders novel or in a genre-mixing game, but only blurred the specific nature of each genre and destroyed the plot of the novel.

Keywords: genre, genre boundaries, 'battle of genres', generic model, Melanie Karsak, fairy tale retelling, steampunk, fantasy, romance, *Rapunzel*

To cite this article: Markova, M. V. (2020). 'The difference engine' of genre: The paradoxes of combining steampunk, fairy tale and fantasy in the retelling of *Rapunzel*. *Shagi / Steps, 6*(3), 269–277. DOI: 10.22394/2412-9410-2020-6-3-269-277.

Received March 12, 2020
Accepted April 4, 2020

© M. V. MARKOVA

Жанр, как пишет Нил Гейман, — это «сетка координат и общий рисунок игры», он задает правила, «по которым можно играть — и против которых тоже можно играть» [Гейман 2017: 61]. Но что произойдет, если в рамках одного повествования сталкивается слишком много жанров? Что, если «рисунков игры» в одном романе настолько много, что неясно, какому следовать в данный момент? Нельзя ли запутаться в правилах разных жанров, которые сходятся в одном тексте?

В поле современной массовой литературы смешение жанров — не новость, особенно в условиях, когда основные жанры бесконечно дробятся на более мелкие поджанры, к тому же существующие в разных медиа. Последние исследования поджанров фэнтези насчитывают, помимо достаточно уже традиционных «высокого» фэнтези и фэнтези «меча и магии», урбанистическое фэнтези, паранормальный любовный роман, темное фэнтези… Это только самые крупные из них, но жанровые границы сильно размыты и на этом уровне. Любовные романы смешиваются с фэнтези, фэнтези — со сказками, сказки — с научной фантастикой. Неизбежно возникающая внутри таких текстов «борьба жанров» может быть вполне продуктивной для текста: «перевод» сюжета, свойственного одному жанру, на язык другого может обновить оба жанра и вылиться в достаточно перспективный новый поджанр (что на наших глазах происходит, скажем, с фэнтезийными пересказами сказок).

Сама неопределенность, зыбкость собственно жанрового поля жанровой литературы вызывает трудности и у исследователей, и в некотором роде у самих авторов. Ученые вынуждены создавать многоэтажные термины вроде «fantasy-cum-sword-and-sandals»[1] («фэнтези + меч и сандалии») [Moran 2019] для описания произведений, созданных на стыке нескольких жанров. Писатели обозначают свои «смешанные» вселенные метафорически, обращаясь к предшествующей литературной традиции: «Представьте, что Джейн Остин вдруг заинтересовалась наукой и паровыми технологиями. А потом представьте, что Вудхаус неожиданно забросил в клуб “Трутни” оборотней» [Carriger n. d.].

Такие опыты могут быть как продуктивными, так и провальными, и сейчас нам хотелось бы рассмотреть второй вариант. Телесериалы «Удивительные странствия Геракла» («Hercules: The Legendary Journeys», 1994–1999) и «Зена — королева воинов» («Xena: Warrior Princess», 1995–2001), к которым относился первый термин, с успехом завоевали свое место в «жанровой сутолоке», равно как и романы Гейл Кэрриджер, ставшие одним из образцов стимпанка, несмотря на свой несколько нетипичный характер (см. приведенную выше предложенную ею дефиницию жанра). Но исследование неудачных литературных опытов представляется небесполезным, если ставить целью изучение потенциальной возможности или невозможности взаимодействия тех или иных жанровых моделей в одном произведении.

Аннотация к роману американской писательницы Мелани Карсак «Золотые косы и драконьи клинки» («Golden Braids and Dragon Blades: Steampunk

[1] Жанр «меч и сандалии» больше известен как «пеплум», и чаще всего к нему причисляют итальянские и американские фильмы 1950–1960-х годов на античные и библейские сюжеты.

Rapunzel»[2], 2018) сразу же обнажает основные литературные источники и жанровые модели, на которые опирается автор:

> Рапунцель провела всю жизнь в пещере Мерлина на побережье Корнуолла. Под защитой своей опекунши, феи Готель, она находится в полной безопасности, но ей скучно. Рапунцель мечтает о жизни, похожей на роман Джейн Остин, и боится, что ей никогда не доведется исследовать современные чудеса викторианской Англии. ‹…› Когда устройство для поимки чудовищ приводит агента Юэна Гудвина ‹…› к Рапунцель и ее необычным питомцам (трем драконам. — *М. М.*), их судьбы переплетаются. Вместе они должны расследовать тайну, уходящую корнями в историю артуровской Британии [Karsak 2018][3].

Итак, роман Карсак — это пересказ сказки братьев Гримм «Рапунцель», а действие помещено в мир стимпанка. При этом героиня оказывается наследницей короля Артура и зачитывается романами Джейн Остин. Очевидно, что за каждым из этих четырех пластов стоит огромная традиция как высокой, так и формульной литературы. Все эти пласты на первый взгляд достаточно легко комбинируются и отражают, каждый по-своему, современный запрос на эскапистскую литературу. Стимпанк — эстетизированная, ностальгическая квинтэссенция викторианского романа — дает богатейшие возможности для конструирования альтернативного вторичного мира, основанного на паровой энергии; артуровский цикл во многом сформировал канон современного фэнтези, а романы Остин, в особенности «Гордость и предубеждение», легли в основу любовного романа. Наконец, сказка в качестве сюжетного костяка романа сообщает ему узнаваемость и обещает непременный счастливый финал. Карсак собрала все необходимые ингредиенты: сказочный сюжет, стимпанковский антураж, фэнтезийный конфликт и даже любовную линию; однако достаточно ли этого?

---

[2] «Золотые косы и драконьи клинки» — четвертая книга в серии стимпанковских пересказов сказок Карсак. «Сказочность» серии заявлена уже в ее названии («Стимпанковские сказки» / «Steampunk Fairy Tales»), но на самом деле источники Карсак довольно разнообразны и не вполне однородны: все начинается с пересказа «Алисы в Стране чудес», продолжаясь «Снежной королевой» (с сильной примесью шекспировского «Сна в летнюю ночь») и — уже более традиционно — «Красавицей и чудовищем». И если названия предшествующих романов («Чудесатее и чудесатее» / «Curiouser and Curiouser: Steampunk Alice in Wonderland», «Лед и угли» / «Ice and Embers: Steampunk Snow Queen» и «Красавица и чудовищность» / «Beauty and Beastly: Steampunk Beauty and the Beast» соответственно) либо цитируют, либо обыгрывают название оригинала, то в случае с нашим романом появляется дополнительный пласт — сюжетный и, если угодно, жанровый. «Золотые косы» (golden braids) однозначно отсылают нас к сюжету сказки братьев Гримм «Рапунцель», что подтверждается и подзаголовком. Но упомянутые в заголовке «драконьи клинки» (dragon blades) предполагают уже не сказочный, а скорее фэнтезийный контекст, который репрезентирован миссией героев — разгадать некую древнюю тайну, от которой зависит судьба империи. Романы Карсак не переведены на русский язык, поэтому их названия и цитируемые фрагменты даются в нашем переводе.

[3] Книга цитируется по электронному изданию (kindle edition).

В начале романа Карсак довольно последовательно опирается на сюжет «Рапунцель»[4]. Пролог почти буквально воспроизводит сцену кражи съедобного растения и требование феи (здесь это фея, а не ведьма, как в некоторых версиях сказки) отдать ей новорожденную девочку. Далее мы узнаем, что из соображений безопасности она поселила наследницу Артура в укромное место и занимается ее образованием, привозя ей книги — в основном о ее великом предке. В первой же главе фея классически взбирается по волосам воспитанницы («Рапунцель, спусти свои косы») и приносит ей подарки: экземпляр «Килух и Олвен»[5], о котором героиня ничего не слышала; модную, как сказали фее, «Гордость и предубеждение», «Дона Жуана» Байрона (которого героиня в этом романе так и не прочтет) и зоотроп — прототип волшебного фонаря — с изображениями драконов. Уже в самом начале романа Карсак сводит все четыре нужных ей пласта в ситуации, предложенной оригинальной сказкой: цикл о короле Артуре (представленный довольно редкой историей), Джейн Остин (с самым прецедентным своим текстом) и приспособление, хотя и не имеющее отношения к паровым машинам, но все же напоминающее нам об окружающем героиню механическом мире стимпанка.

Обращение к сказке — этой «идеологически варьируемой машине желаний» [Bacchilega 1999: 7] — в качестве первоисточника запускает ностальгический импульс, по-своему характерный для каждого пласта, к которому отсылает нас Карсак. Сказка завораживает читателя, предлагая ему знакомую, но очень утешительную модель мира, в которой добро всегда побеждает зло. Фэнтези столь же ностальгично, но его ностальгия граничит с меланхолией, так как фэнтезийный канон во многом сформировался на основе артуровского цикла и не мог не унаследовать печальную интонацию историй о короле Артуре и рыцарях Круглого стола: Камелот пал, Золотой век завершился. Собственно, эта интонация, хотя и разной степени интенсивности, проходит от «Смерти Артура» Мэлори до «Королевских идиллий» Теннисона, до «Короля былого и грядущего» Теренса Уайта, романов о Мерлине Мэри Стюарт и «Туманов Авалона» Мэрион Зиммер Брэдли. Надо сказать, многие из этих текстов Карсак — преподаватель английского в колледже во Флориде — упоминает в послесловии как оказавшие на нее особенное влияние, а отсылки к ним легко угадываются в ее романе.

Некоторая степень метатекстуальности свойственна всем четырем жанрам, к которым обращается Карсак. Например, для стимпанка, служащего «Золотым косам и драконьим клинкам» фоном, метатекстуальность очень характерна — можно сказать, характерна онтологически, так как стимпанк является своего рода реинкарнацией викторианского романа и часто выводит в качестве героев соответствующих литературных персонажей, причем как английских, так и французских — ведь романы Жюля Верна также считаются предтечами стимпанка.

---

[4] А именно, на самый популярный вариант этой сказки — версию братьев Гримм, которая впервые была напечатана в 1812 г., но неоднократно редактировалась впоследствии, когда обнаружилось, что «Детские и семейные сказки» («Kinder- und Hausmärchen») стали читать детям. Эндрю Лэнг включил английский перевод «Рапунцель» в состав своей второй, Красной книги сказок (1890).

[5] Валлийская легенда артуровского цикла, в которой рыцари Круглого стола помогают герою решить сорок задач, чтобы добыть невесту.

Стимпанк (steampunk) — не такой известный жанр, как фэнтези или любовный роман, поэтому остановимся на его характеристиках чуть подробнее. Эту производную киберпанка обычно относят к научной фантастике, но некоторые исследователи считают его «видом технологического фэнтези» [Bould 2005: 217]. Стимпанк описывает альтернативную историю Британской империи эпохи царствования королевы Виктории, в которой на первый план вышли паровые машины (отсюда первая часть термина). Стилистически опираясь на классические романы викторианской эпохи[6], стимпанк поднимает и вопросы социального неравенства (отсюда «панковская» составляющая). Однако ключевым для стимпанка является его эстетический аспект, напрямую выводимый из неизменно узнаваемого хронотопа. Поздневикторианская вселенная стимпанка состоит из дирижаблей и листового железа, «машины различий»[7], шестеренок, защитных очков (непременный атрибут!) и пулемета Максима (или картечницы Гатлинга, если действие происходит в Америке). Ее сердце — и кишки — располагаются в урбанистическом пространстве индустриальной имперской столицы, Лондона, которую населяют хорошо известные герои: Шерлок Холмс и Филеас Фогг сражаются с антагонистами вроде профессора Мориарти и Джека-потрошителя.

Мир стимпанка — это мир, в котором наука еще не утратила своей невинности, мир до мировых войн и атомной бомбы, мир, в котором Британию спасают вернувшиеся с форпостов империи капитан Немо и Алан Куотермейн. Этот альтернативный мир позволяет «начертить историю заново», исправить ее ошибки, «пересоздать мир с помощью отполированной меди, золота и бронзы» [Markov 2016].

Эта ностальгия по «прошлому, которого никогда не было» [Carriger n. d.], связана с тем фактом, что жанр берет за основу викторианство — эпоху, насквозь пронизанную меланхолией по прекрасному и никогда не существовавшему Средневековью, Средневековью Теннисона и Уотерхауса. Не зря почти в это же время возникли произведения, легшие в основу современного фэнтези, миры которого большей частью смоделированы по образцу Средних веков. Фэнтези, по выражению Джорджа Мартина, — это «башни Минас-Тирита, древние камни Горменгаста, залы Камелота. ‹…› В фэнтези есть нечто старое и истинное, и оно обращается к тому ребенку внутри нас, который мечтал, как однажды он будет охотиться в ночных лесах, пировать в полых холмах и найдет любовь, которая будет длиться вечно где-то к югу от Оз и к северу от Шангри-Ла» [Martin 1996: 112].

---

[6] Надо отметить, что здесь мы говорим о стимпанке как о литературном жанре, но вообще он существует как очень широкое эстетическое направление, представленное комиксами, компьютерными играми, ролевыми играми, музыкой и мн. др.

[7] Ранний вариант компьютера, разностная машина, созданная Чарльзом Бэббиджем, часто фигурирует в стимпанковских романах, став своеобразным символом жанра. Она упоминается, к примеру, в раннем романе Гарри Гаррисона «Да здравствует Трансатлантический туннель! Ура!» («A Transatlantic Tunnel, Hurrah!», 1972); а роман Брюса Стерлинга и Уильяма Гибсона, в заголовке которого приведено название этой машины («The Difference Engine», 1990), считается первым собственно стимпанковским текстом. В русском переводе роман больше известен под названием «Машина различий»; этим вариантом мы и воспользовались в названии нашей статьи.

Но в то время как и стимпанк, и фэнтези представляют собой прежде всего цельные вторичные миры, сказка и любовный роман интересны скорее сюжетной линией, нежели выстраиванием художественного мира. И, как оказывается на примере романа Карсак, две картины мира и два сюжетных хребта — это слишком много для одного небольшого романа.

Приведем пример. Рапунцель Пендрагон[8] живет в пещере Мерлина, описание которой, очевидно, отсылает нас к тем самым «полым холмам» легенд о короле Артуре и классических текстов фэнтези. Однако в романе Карсак четко сказано, что пещера располагается в Корнуолле. В Корнуолле, под замком Тинтагель, действительно есть пещера с аналогичным названием, и во время прилива вход в нее затапливается водой. Карсак, пытаясь следовать сюжету сказки (героиня которой, напомним, заточена в неприступной башне), размещает пещеру Мерлина высоко в скале и прячет ее за бурной растительностью. Вероятно, это можно счесть отсылкой к колючим растениям, которые росли под башней Рапунцель в оригинальной сказке; там принц, выброшенный ведьмой из окна, падал на эти колючки и выкалывал себе глаза. В романе, впрочем, растения служат только для маскировки входа в пещеру, а о Тинтагеле вообще не упоминается, что странно в контексте истории наследницы Артура (учитывая, что этот замок — место рождения короля).

В силу необходимости сохранить сказочную топографию Карсак нарушает топографию легендарную (перешедшую и в фэнтези), но одновременно разрушает и эссенциальные особенности стимпанка. Обязательный урбанистический фон в романе Карсак практически отсутствует. События пролога происходят в Лондоне, но не в доках или на заводе, а в доме торговца рыбой и в саду феи, после чего действие переносится в «хрустальный грот» Мерлина, а затем (парадоксальным для оригинальной сказки способом: фея не выгоняет Рапунцель, а считает, что им будет безопаснее переехать) в сельскую Англию в духе Остин. Это тем более удивительно, если учитывать, что на своем сайте Карсак создала целую «школу» стимпанка, где объясняет принципы жанра и делится справочной литературой. Кажется, что стимпанк оказался несовместимым с задумкой автора пересказать и усложнить сказку — ведь это относительно нашего времени викторианская эпоха может показаться стариной, а применительно и к сказочному сюжету, и к артуровскому циклу, и даже к романам Остин это существенная модернизация. Именно индустриальная революция, которую воспевает стимпанк, положила конец старой доброй Англии, героизму артуровского мифа, прелести романов Остин.

Представляется, что четыре жанровых пласта романа Карсак, комбинации которых могли быть возможны по отдельности, оказавшись все вместе, «задушили» друг друга. Элементы артуровского цикла (Вортигерн, Искомая Зверь) разбросаны в романе, но не собираются в единое целое и мало влияют на финал; сказочный сюжет нарушается в тот момент, когда герои покидают пещеру (аналогичную башне в сказке), а потом полностью обрывается и уже не восстанавливается; очевидно, он должен перейти в любовный роман в духе

[8] Само имя героини прекрасно иллюстрирует смешение жанров, так характерное для этого романа. Карсак дополняет «сказочное» имя «артуровской» фамилией, что приводит к довольно забавному результату в условиях викторианского и особенно «остиновского» фонов романа: к девушке обращаются «мисс Пендрагон».

подражаний Остин, но после первого же пикника героям приходится сражаться с врагами — очевидными выходцами из мира стимпанка.

При этом из всей немыслимой стимпанковской «затейливости технологий, которых никогда не существовало» [Carriger n. d.], в романе Карсак остались дирижабли, названные нейтральным словом *airship*, автомобили (не такая уж частотная вещь в стимпанке, в котором чаще фигурируют поезда и роботы) и элементы женской одежды («брюки и защитные очки» леди-капитана воздушного судна). В остальном стимпанковская погоня оборачивается променадом в стиле эпохи Регентства на фоне загородного поместья, которое освещается свечами, — и это в эпоху газового освещения!

Завершая эту чересполосицу жанровых моделей, в финале романа Рапунцель с позволения королевы Виктории возрождает Круглый стол и вновь начинает рассылать рыцарей на задания. Только теперь эти задания заключаются в том, чтобы вернуть в Британию утраченные артефакты древних времен. Главный герой романа — вылитый мистер Дарси (так видит его находящаяся под впечатлением от чтения «Гордости и предубеждения» героиня) — оказывается потомком рыцаря Пелинора и по просьбе Рапунцель ищет Грааль. Ее питомцы-драконы летают в мире дирижаблей, а поместье, которое стало ее новым домом и сначала казалось ей подобием Пемберли, превратилось в новый Камелот. В итоге от сказки остается только имя героини, а от стимпанка — факт правления королевы Виктории. Романы Остин служат героине лишь очками, сквозь которые они видит окружающий мир. Потенциально сложный фэнтезийный сюжет «с высокими ставками» оборачивается миссией, которая превращает потомков древних рыцарей в скупщиков редкостей.

Таким образом, ни одна из четырех использованных Карсак жанровых моделей не завершилась по свойственным ей законам, «перевод» структур одних моделей на язык других не удался. В данном случае смешение настолько разнообразного жанрового материала привело не к созданию экспериментального пограничного произведения, каким мог бы стать стимпанковский пересказ сказки, осложненный фэнтезийным конфликтом и дополненный любовной линией, а, напротив, к полному размытию любой жанровой специфики романа и разрушению его сюжетной схемы.

Источники

Karsak 2018 — *Karsak M*. Golden braids and dragon blades: Steampunk Rapunzel. [Rockledge:] Clockpunk Press, 2018. (Steampunk Fairy Tales; 4).

Литература

Гейман 2017 — *Гейман Н*. Вид с дешевых мест / Пер. с англ. М.: АСТ, 2017.

Bacchilega 1999 — *Bacchilega C*. Postmodern fairy tales: Gender and narrative strategies. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania Press, 1999.

Bould 2005 — *Bould M*. Cyberpunk // A companion to science fiction / Ed. by D. Seed. Oxford: Blackwell, 2005. P. 217–231.

Carriger n. d. — *Carriger G*. Never ending interview // Gail Carriger. [N. d.]. URL: https://gailcarriger.com/about/never-ending-interview/#Gail_on_Categorization.

Markov 2016 — *Markov H. Clockwork Canada*: Exploring the ticking heart of the North // Tor.com. 2016. Apr. 29. URL: https://www.tor.com/2016/04/29/book-reviews-anthology-clockwork-canada.

Martin 1996 — *Martin G. R. R.* On fantasy // The faces of fantasy / Photographs by P. Perret; historical intro. by T. Windling. New York: TOR, 1996. P. 112.

Moran 2019 — *Moran P.* The canons of fantasy: Lands of high adventure. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2019.

References

Geiman, N. (2017). *Vid s deshevykh mest* [Trans. from Gaiman, N. (2016). *The view from the cheap seats*]. Moscow: AST. (In Russian).

Bacchilega, C. (1999). *Postmodern fairy tales: Gender and narrative strategies*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania Press.

Bould, M. (2005). Cyberpunk. In D. Seed (Ed.). *A companion to science fiction*, 217–231. Oxford: Blackwell.

Carriger, G. (n. d.). Never ending interview. *Gail Carriger*. Retrieved from https://gailcarriger.com/about/never-ending-interview/#Gail_on_Categorization.

Markov, H. (2016, Apr. 29). Clockwork Canada: Exploring the ticking heart of the North. *Tor.com*. Retrieved from https://www.tor.com/2016/04/29/book-reviews-anthology-clockwork-canada.

Martin, G. R. R. (1996). On fantasy. In P. Perret [Photographs], T. Windling [Historical intro.]. *The faces of fantasy*, 112. *New York:* TOR.

Moran, P. (2019). *The canons of fantasy: Lands of high adventure.* Cambridge: Cambridge: Cambridge Univ. Press.

* * *

Информация об авторе

Мария Владимировна Маркова
младший научный сотрудник,
Центр современных компаративных исследований, Институт филологии и истории, Российский государственный гуманитарный университет
Россия, 125993, Москва, Миусская пл., д. 6
преподаватель, кафедра теории и истории литературы, Школа актуальных гуманитарных исследований, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, д. 82
Тел.: +7 (499) 956-96-47
✉ *maria.ifi097@gmail.com*

Information about the author

Maria V. Markova
Junior Researcher,
Comparative Studies Center,
Russian State University for the Humanities
Russia, 125993, Moscow, Miusskaya Sq., 6
Assistant Professor, Department of Literary Theory and History,
School of Advanced Studies in the Humanities, The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, 119571, Moscow, Prospekt Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (499) 956-96-47
✉ *maria.ifi097@gmail.com*