

УДК 10.01.08

ВЕЩЬ КАК КОНСТРУИРУЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ ПОЭТИКИ ФЭНТЕЗИ

Е.А. Нестерова (Москва, Россия)

Аннотация

Статья обращается к комплексу актуальных тем литературоведения, таких как поэтика фэнтези и анализ образа мира в произведениях фэнтези. Фэнтези является одной из наиболее востребованных читателем литературных форм. Однако перед литературоведением стоит множество нерешенных вопросов: является ли фэнтези жанром? Каковы основные жанровые критерии фэнтези? Какая методология будет эффективна при анализе произведений фэнтези? Специфика фэнтези состоит в особом отношении к вторичному миру: создание образа мира, отличного от привычной действительности – ведущая черта фэнтези. В произведениях фэнтези создается модель мира и образ мира. Фэнтези наследует мифологии во многих аспектах, в том числе в наделении элементов произведения миромоделирующей функцией, типичной для мифа. Вещи выполняют наиболее глобальную миромоделирующую задачу в произведении, выступая аналогом мира, микрокосмом. Это проявляется, например, в глубокой связи судьбы мира с судьбой конкретных вещей. В данном исследовании как один из жанровых критериев фэнтези предложено рассматривать вещные образы. Анализируются три цикла произведений: «Приключения Алисы в Стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье» Л. Кэрролла; «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса; серия романов Дж. Роулинг о Гарри Поттере. На примере функционирования вещей в данных циклах показано, что первые два произведения существенно отличаются от циклов Льюиса и Роулинг. В «Хрониках Нарнии» и романах о Гарри Поттере присутствуют центральные вещные образы, обладающие миромоделирующей функцией, в то время как в произведениях Л. Кэрролла вещи выполняют традиционную сказочную функцию волшебных помощников.

Ключевые слова: образ мира, модель мира, вещь, фэнтези, поэтика фэнтези, жанровые критерии, методология, мифология, миромоделирующая функция.

Образ мира как специфическая тема фэнтези

Интерес как исследователей, так и художников и читателей к проблеме образа мира в XX–XXI веке обусловлен многими факторами: это и разрыв с традиционными религиозными картинами мира, и осознанный ужас возможного физического уничтожения всей планеты в ходе ядерной войны; и научные открытия, заставляющие людей переосмысливать и в корне менять свое мировосприятие и значительные социальные изменения, такие как переход от индустриального к информационному обществу, внедрение виртуального пространства в повседневную жизнь. Исследование реализации данного феномена в творчестве современных писателей наиболее актуально.

Исследование картины мира художников – достаточно давнее направление литературоведения; анализ же образа мира, напротив, лишь в последние годы входит в научную среду. Несмотря на несомненную близость сформировавшегося

в недавнее время термина «модель мира» и определения «образ мира», между ними есть существенное различие. Как показывает монография, посвященная модели мира в художественном тексте как литературоведческой проблеме [Королев, 2013], термин «модель мира» сосредоточен в первую очередь на анализе общих закономерностей произведения и свойствах текста, таких как мифологичность, фрагментарность, символизм, поэтичность и других семантических аспектах. *Образ мира*, напротив, в первую очередь ориентирован на анализ аспектов внутритекстовых, вычленение элементов вторичного мира, описание его свойств и во вторую очередь – на анализ системных внутритекстовых отношений мира как одного из образов в ряду аспектов художественной изобразительности и уровней произведения.

Сложность исследования мира как образа состоит в его многосоставности, дисперсности и всеохватности в произведении. Модель мира, как полагают авторы монографического исследования, целесообразно рассматривать как определенную структурированную систему представлений о мироустройстве и месте в нем человека. В результате возникает вторичная по своей природе художественная реальность, являясь со-творением и видением мира и человека [Модель мира..., 2009, с. 4, 7].

Произведения фэнтези представляют благодатную почву для исследования специфики создания и функционирования образа мира по нескольким причинам. Во-первых, моделирование мира – первостепенная задача современного фэнтези. Именно созданию мира уделяется наибольшее авторское внимание. Кроме того, модель, созданная в фантастическом произведении, очевидно отлична как от моделей произведений, воссоздающих реальность первичную, так и от моделей в других произведениях этого же направления, что облегчает задачу сопоставления различных моделей. Наконец, специфика фэнтези, в котором создается образ вещи-аналога мира, вещи-модели мира, позволяет исследовать образ мира на более компактном материале, нежели весь массив произведения. Образ мира можно определить как систему всех предметных образов аналогично тому, как персонаж есть система своих номинаций.

Анализ вещной сферы введен в широкий литературоведческий обиход трудами А.П. Чудакова [Чудаков, 1971; 1980; 1985; 1986]. Однако по сегодняшний день в существующих теоретических работах понимание функциональной нагрузки изображения вещей в произведении существенно разнится. Вещь – составной элемент «образа мира». В фэнтези, где репрезентация иного мира, отличного от нашего, составляет ведущую художественную задачу, вещи играют особую роль.

В фэнтези один и тот же предмет преимущественно сочетает несколько функций: характерологическую с символической (по отношению к персонажу и миру соответственно); символическую с сюжетно-композиционной; ***мироописательную (культурологическую)*** с символической. Вещь как единичное, независимое явление в тесной взаимосвязи с элементами всех уровней произведения восстанавливает статус **модели-микрокосма**. На первый план выступает ***миромоделирующая функция***. Вероятно, именно кросс-категорийная природа вещи, состоящая соб-

ственно в отношении с чем-то и к чему-то, послужила основой для миромоделирующей функции вещей в фэнтези: мир также описывается и познается через отношения, однако в обратном направлении – мира к человеку, а человека – к вещи. Знаково-языковое наполнение вещи служит основой для символической, замещающей, указывающей на иноприродность, метафизические явления, функции.

Такой сложный образ вещи, требующий раскрытия через образы персонажей, обусловлен тем, что вещь в фэнтези возвращает себе характер модели мира. Вещь сложна как микрокосм; вещь отражает глубину и систему мироустройства в целом. Вещь в фэнтези связана с миром как таковым не опосредованно, через персонажей, ее создавших. Вещь сопоставляется с миром, обладает соответствующими характеристиками. Связь вещи и мира в фэнтези более тесна, чем связь вещи с персонажами. Исследование функций вещей в фэнтези позволяет вычленить отдельную, единичную вещь как значимый элемент мира произведения, отличный от детали и подробностей, и говорить о его особой самостоятельной функции – миромоделирующей.

Центральные образы произведений объединяют такие фундаментальные для создания вторичного мира и произведения в целом функции, как **генезис конфликта, движение сюжета, воплощение судьбы и законов мира**. Персонаж вступает с этими вещами в сложные, зачастую подчиненные отношения, характерологическая функция обретает двойную направленность: вещь характеризует персонаж (в значительно более глубокой мере, чем в среднем в реалистическом произведении), персонаж же является одним из средств раскрытия характера вещи.

Отметим, что собственной разработанной методологии у фантастического литературоведения пока что нет, делаются самые первые шаги в разработке таковой. Классические же методы анализа работают зачастую некорректно. На данный момент очевидно только, что анализ произведений фэнтези требует привлечения различных методик, обращения к достижениям различных дисциплин. Аналогично наиболее эффективными методами анализа образа мира видятся такие разные по природе и основаниям типы, как анализ номинационного строя произведения, исследование вещных образов и символично-архетипный анализ (культурно-антропологический ракурс). Не существует и определения критериев фэнтези как жанра. Описание поэтики фэнтези – задача, еще стоящая перед литературоведением. «Само представление о фэнтези как литературном направлении и как социокультурном явлении до сих пор не получило должного внимания отечественной науки» [Королев, 2013, с. 178]. Также исследователи отмечают, что «отсутствие единой дефиниции, на наш взгляд, связано с типологическим синкретизмом, которым обладает жанр фэнтези» [Дворак, 2015, с. 18].

Мир как образ, модель мира являются главенствующей художественной задачей фэнтези; в вещах же сгущается, концентрируется и фокусирует на себе внимание читателя модель универсума, как его видит в данном произведении автор. Модель мира, заключенная в произведении, есть и суть авторского замысла, и законы и ценности произведения. В фэнтези специфика жанра позволяет создать

образ, дублирующий образ мира, замещающий его для читательского восприятия. Благодаря этому анализ ключевых вещных (и природных) образов в произведении фэнтези может служить основой для определения внутренних законов вторичной реальности данного жанра и в перспективе – выведения основных критериев поэтики фэнтези. Особую сложность для сегодняшнего литературоведения составляет разграничение авторской сказки и фэнтези. В данной статье мы хотим проиллюстрировать роль вещных образов как элемента, могущего выступать в роли критерия определения жанровой принадлежности произведения, сопоставив функционирование вещных образов в трех «спорных» произведениях, близких как жанру авторской сказки, так и фэнтези.

Вещь в структуре произведения фэнтези

Единичные предметы в фэнтези носят далеко не только символический смысловой характер. Их смысл и содержание раскрываются в полной мере только при анализе отношений этих предметов со всем разнообразием уровней и подсистем произведения. Символическая нагрузка, символично-мифологическое, культурно-философское содержание предметов оказывается задействовано в первую очередь при работе с сюжетом, хотя вещь может выполнять сюжетную роль и вне символической функции.

Вещь связана со всеми уровнями структуры произведения и может в разной степени влиять на них. Как уже было сказано, глубокое исследование произведений фэнтези показало, что вещь служит в рамках произведения моделью модели мира, микрокосмом, дубликатом образа мира.

Фэнтези – современная форма мифа (возможно, не единственная в литературе, но, вероятно, наиболее последовательная). Сказка, напротив, не является формой мифа, даже при том, что предполагается, что сказка описывает те же события / процессы / явления, что и мифологическая реальность.

Как показывает анализ современных произведений фэнтези, наиболее насыщенные смыслом символы данного функционального стиля являются прямым развитием древнейших мифологических образов. Можно констатировать, что для современной культуры сохраняют актуальность мифологические образы, а значит, и определенный, ориентированный на синтез и цельность охвата знаний о мире тип мышления. Кроме того, очевидна ориентация фэнтези на использование образов максимально широко бытовавших, возникавших в разных культурах независимо и при этом имеющих схожие смыслы. Таким образом, фэнтези в сфере образности выходит на уровень глобального кода. Беря символы, исторически уже использовавшиеся практически во всем мире, фэнтези создает произведения, нацеленные на человека, читателя всего мира. Интуитивная понятность, узнаваемость предметных образов для читателя любой культуры также может объяснить феномен беспрецедентной востребованности и популярности данного направления во всех уголках Земли. Произведения фэнтези, во-первых, ретранслируют и актуализируют для современного читателя древнейшие мифологические образы.

Тем самым разграничить сказку и фэнтези могут те категории произведения, которые имеют наиболее выраженную мифологическую нагрузку. Вещные образы выполняют в фэнтези миромоделирующую роль, а миромоделирующая функция – ключевая черта мифа [Мелетинский, 1976, с. 169, 171]. Таким образом, анализ функции вещей и их роли в произведении может служить критерием отнесения произведения либо к фэнтези, либо к авторской сказке в зависимости от того, является ли вещь микрокосмом – моделью мира или нет.

Интуитивно как читатели, так и литературоведы относят «Алису в Стране чудес» Л. Кэррола к авторской сказке, а «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса и серию о Гарри Поттере Дж. Роулинг – к фэнтези, пусть и с сильным сказочным «налетом».

Читая «Алису в Стране чудес», мы встречаемся со значительным числом вещей, функционирующих иначе, чем вещи привычной обыденной сферы бытия. О некоторых из них можно сказать, что они обладают волшебными свойствами: в первую очередь это напитки и пища, изменяющая физические размеры Алисы с небывалой скоростью. Очевидно, эти вещи обладают собственной функцией: изменять размеры съевшего / выпившего их. Функциональность, согласно В. Проппу, является наиболее характерной чертой и свойством вещи [Пропп, 1986]. Более того, именно сказочная вещь характеризуется жесткой функциональностью.

Однако необходимо признать, что среди обилия странных вещей и предметов в мире Страны Чудес достаточно сложно выделить ведущий предмет, который выступал бы аналогом макрокосма, моделью всего универсума Страны Чудес. Коты исчезают, с едой знакомятся, однако функции данных элементов разнообразны. Вещи и природные объекты, такие как розы, построены скорее по принципу подробностей. Они создают образ странного, не понятного «с наскока» и требующего переосмысления и даже воссоздания его законов на ходу мира. Но ни один из них не становится вещью-ключом, позволяющим через него раскрыть ключевые законы Страны Чудес.

Как показали исследования классических произведений фэнтези, даже очень масштабные произведения (эпопея «Властелин Колец») этого жанра тяготеют к появлению ведущего вещного образа (или группы образов, как в «Бесконечной истории» М. Энде), который наиболее полно воплощал бы законы всего универсума и выполнял по отношению к миру произведения миромоделирующую функцию.

Рассмотрим цикл К.С. Льюиса «Хроники Нарнии». На первый взгляд кажется, что, как и в случае двух книг о приключениях Алисы, мы не наблюдаем вещи, имеющей особый статус в сравнении с разнообразием представленных вещных деталей мира Нарнии: у Фонарного Столба, Каменного Стола и Серебряного Кресла мало общего, включая и степень «волшебности».

Однако при внимательном чтении выделяется группа вещей, обладающая схожими задачами и схожей «магией». В основном это вещи, принадлежащие Королям и Королевам Нарнии (то есть в большинстве книг – детям из нашего мира). Более того, эти вещи чаще всего получены ими от Аслана, творца и истинного правителя Нарнии. Особенность этих вещей состоит, например, в способ-



ности призывать детей в Нарнию из нашего мира. К ним примыкает группа вещей, не являющихся дарами Аслана, но также позволяющих попасть в Нарнию. Это шкаф, сделанный из древесины яблони, которая выросла из семечки яблока, из Нарнии принесенного, и кольца из «Племянника чародея», которые и привели первых людей в Нарнию в момент ее создания, навеки связав историю двух миров. Таким образом, от книги к книге повторяются пусть не сами вещи, но определенная функция вещного образа. Причем эта функция – соединять два мира, а именно Нарнию и наш – напрямую отражает общую концепцию особой связи этих миров, особую роль «детей Адама» в судьбе Нарнии от момента ее создания до завершения ее истории (неудивительно, что наиболее ярким образом финального, седьмого тома «Хроник» становится «хлев, который изнутри больше, чем снаружи», несомненно, отсылающий к Плотянному шкафу, «внутри» которого находится вся Нарния).

Учитывая, что образ мира может быть отражен не в одном, а в нескольких вещных образах (Бесконечная книга, Аури и Башня Слоновой Кости в романе М. Энде, камень и карты в «Хрониках Амбера» и так далее), логично предположить, что и группа вещей может функционировать как «сквозной образ».

В мире «Гарри Поттера» разнообразие магических вещей особенно велико. Первые несколько романов представляют огромный набор волшебных вещей – палочек, учебников, часов, механизмов... Тем не менее совершенно очевидно, что постепенно автор приходит к нескольким наиболее значимым для развития всего мира вещей. Это Дары Смерти.

Во-первых, эти три вещи – Воскрешающий Камень, Палочка Могущества и Мантия Невидимости – связаны воедино. Их происхождение выходит за рамки «естественного» даже для мира волшебников: Гарри и его друзьям известно лишь предание-сказка о том, как появились Дары Смерти. Такая структура в точности соответствует положению истинно наделенных магической природой вещей во «Властелине Колец»: все артефакты, обладающие великой магией, будь то Палантиры, Единое Кольцо или даже менее могущественное эльфийское оружие, – они созданы задолго до событий эпопеи существами, которых в Арде уже практически не осталось. «История стала легендой, легенда превратилась в миф». Отметим, что к концу седьмого романа Дж. Роулинг почти все особенно сильные с магической точки зрения вещи, такие как Маховик Времени или философский камень, также оказываются уничтожены, максимально приближая мир Гарри к стадии предания, а не мифа (то есть к обыденной, профанной реальности).

Дары Смерти, в особенности Палочка Могущества, играют существенную конфликтообразующую роль в поздних книгах серии. Волан-де-Морт жаждет завладеть самой могущественной волшебной палочкой, в результате чего в конечном счете погибает Северус Снейп.

Мантия Невидимости в первую очередь выполняет сюжетные функции, позволяя Гарри совершать необходимые действия, которых иначе было бы не добиться. Воскрешающий Камень кажется наименее раскрытым образом. Однако,

очевидно, это вызвано тем, что в первом томе читатель уже сталкивался с артефактом с похожими свойствами – философским камнем, то есть мы легко можем восстановить для себя, достроить возможности такого могущественного артефакта по аналогии с уже известным. Все вместе эти три вещи задают границы возможного, допустимого и приемлемого для магии мира, в котором обитают маги английской писательницы. Остальные вещи дополняют, более ярко и полно проявляют в конкретных ситуациях то, что находится внутри этих границ. Анализ вещей и их магии в «Гарри Поттере», несомненно, представляет особый интерес [Нестерова, 2016]. Некоторые из них восходят к образности «Властелина Колец», как Крестражи, некоторые заимствованы напрямую из мифологии. Часть из них отсылает к историческим явлениям (как философский камень отсылают к реальной фигуре алхимика Николая Фламелья), часть являются удачными авторскими находками, как Омут Памяти или овеществление предсказаний.

Итак, в «Хрониках Нарнии» можно обнаружить группу вещей, выполняющих миромоделирующую функцию: они четко отражают связь истории Нарнии с нашим миром. Эти вещи обеспечивают доступ из нашего мира в Нарнию. Это особая группа вещей, другими магическими свойствами они обычно не обладают. На основе одной из этих вещей – шкафа – к концу цикла возникает символический образ, подытоживающий весь смысл существования и истории Нарнии и ее связи с детьми из мира людей. В серии романов Дж. Роулинг есть группа предметов, объединенных самим автором. Во-первых, Дары Смерти задают границы возможного для магии данного мира. Во-вторых, эти вещи представлены в рамках произведения как происходящие из легендарного (мифологического) прошлого этого мира, что объясняет их чрезвычайную магическую силу. Они также выполняют в произведении конфликтообразующую и сюжетную функции. В случае же романов Л. Кэрролла мы не находим у отдельной вещи миромоделирующей функции как ведущей. Группа вещей-метаморфаторов обладает конкретной единичной функцией, решение которой необходимо для развития сюжета, что полностью вписывается в сказочную вещь-помощника героя. Таким образом, циклы произведений К.С. Льюиса и Дж. Роулинг являются произведениями фэнтези со значительным обращением к опыту сказки и сказочными элементами (настроениями, отдельными образами и так далее); в то время как «Приключения Алисы в Стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье» Л. Кэрролла являются авторскими сказками.

Библиографический список

1. В поисках границ фантастического: на пути к методологии / Русско-Польский Институт. Вроцлав, 2017. 220 с.
2. Дворак Е.Ю. Русское детское фэнтези: жанровая специфика и особенности мифопоэтики: дис. ... канд. филол. наук. М., 2015. 237 с.
3. Королев К.М. Фэнтези в современной русской литературе: дис. ... канд. филол. наук. СПб., 2013. 178 с.
4. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. 406 с.



5. Модель мира в художественном тексте: кол. монография / отв. ред. Н.М. Раковская; А.В. Александров, Т.Ю. Морева, В.Б. Мусий, Н.В. Сподарец. Одесса: Астропринт, 2009. 336 с.
6. Нестерова Е.А. «Золотая окружность – вещная судьба мира» // W kręgu problemów antropologii literatury: Ciało i rzecz w literaturze: сб. Białystok Uniwersytetu w Białymstoku. 2016. Т. 2. С. 81–91.
7. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л.: Изд-во ЛГУ, 1986.
8. Современное западное литературоведение. Энциклопедический справочник. М.: Intrada. 1999. 320 с.
9. Чудаков А.П. Вещь в мире Гоголя // Гоголь: история и современность. М.: 1985. С. 259–281.
10. Чудаков А.П. Вещь в реальности и в литературе // Вещь в искусстве: материалы научной конференции 1984 (выпуск XVII). М.: 1986. С. 15–46.
11. Чудаков А.П. Предметный мир Достоевского // Достоевский: материалы и исследования. Л., 1980. Т. 4. С. 96–105.
12. Чудаков А.П. Предметный мир Чехова // Поэтика Чехова. М.: Наука, 1971.
13. Dreier S. Learning to be a hero: the role of magical objects in Harry Potter and Reckless // Eastern European Studies. 2017. № 7. P. 17–30.

Сведения об авторе

Нестерова Евдокия Антоновна, преподаватель Российская академия службы;
e-mail: evdokianesterova@gmail.com

THING AS A CONSTRUCTING ELEMENT OF THE POETICS OF FANTASY

E.A. Nesterova (Moscow, Russia)

Annotation

The article refers to a complex of topical themes of literary studies, such as the poetics of fantasy and the analysis of the image of the world in fantasy works. Fantasy is one of the most popular literary forms. However, there are many unresolved questions literary studies face. They are: Is fantasy a genre? What are the main genre criteria for fantasy? What methodology will be effective in analyzing fantasy works? The specificity of fantasy is a special relation to the secondary world: creating an image of a world different from the usual reality is the leading feature of fantasy. Fantasy works create a model and an image of the world. Fantasy follows mythology in many aspects, including the fact of endowing the elements of the work with a world-modeling function typical of myths. Things perform the most global world-modeling task in the work, acting as an analog of the world, a microcosm. This manifests, for example, in a deep connection between the fate of the world and the fate of concrete things. In this study, we suggest considering material images as one of the genre criteria of fantasy. Three cycles of works are analyzed, namely, Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass, and What Alice Found There by L. Carroll; The Chronicles of Narnia by K.S. Lewis; a series of novels by J. Rowling about Harry Potter. Based on the example of the functioning of things in these cycles, the study shows that the first two works differ substantially from the Lewis and Rowling cycles. There are central real images that have a world-modeling function in the The Chronicles of Narnia and the novels about Harry Potter, while in the works of L. Carroll things perform the traditional fairytale function of magical assistants.

Key words: *image of the world, model of the world, thing, fantasy, poetics of fantasy, genre criteria, methodology, mythology, world-modeling function.*

Bibliograficheskiy spisok

1. V poiskakh granits fantasticheskogo: na puti k metodologii / Russko-Pol'skiy Institut, Vroslav. 2017. 220 p.
2. Dvorak E.Ju. Russkoe detskoe fjentezi: zhanrovaja specifika i osobennosti mifopojetiki: dis. ... kand. filol. nauk. M., 2015. 237 p.
3. Koroljov K.M. Fjentezi v sovremennoj russkoj literature: dis. ... kand. filol. nauk, SPb., 2013. 178 p.
4. Meletinskiy E.M. Poetika mifa. M.: Nauka, 1976. 406 p.
5. Model' mira v khudozhestvennom tekste: kol. monografiya / otv. red. N.M. Rakovskaya; red. kol. A.V. Aleksandrov, T.Yu. Moreva, V.B. Musiy, N.V. Spodarets. Odessa: Astroprint, 2009. 336 p.
6. Nesterova E.A. «Zolotaja okruzhnost' veshhnaja sud'ba mira» // Sbornik W kręgu problemów antropologii literatury: Ciało i rzecz w literaturze, mesto izdaniya Białystok Uniwersytetu w Białymstoku. 2016. T. 2. P. 81–91
7. Propp V.Ya. «Istoricheskie korni volshebnoy skazki». L.: Izd-vo LGU, 1986.
8. Sovremennoe zapadnoe literaturovedenie. Entsiklopedicheskiy spravochnik. M.: Intrada, 1999. 320 p.
9. Chudakov A.P. Veshh' v mire Gogolja // Gogol': istoriya i sovremennost'. M.: 1985. P. 259–281.
10. Chudakov A.P. Veshh' v real'nosti i v literature // Veshh' v iskusstve: Materialy nauchnoj konferencii 1984 (vypusk XVII). M.: 1986. P. 15–46.



11. Chudakov A.P. Predmetnyj mir Dostoevskogo // Dostoevskij: materialy i issledovanija. L., 1980. T. 4. P. 96–105.
12. Chudakov A.P. Predmetnyj mir Chehova // Pojetika Chehova. M.: Nauka, 1971.
13. Dreier S. Learning to be a hero: the role of magical objects in Harry Potter and Reckless // Eastern European Studies. 2017. № 7. P. 17–30.

About the author

Nesterova Evdokia Antonovna, Teacher at Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (RANEPA); e-mail: evdokianesterova@gmail.com