

<https://doi.org/10.22455/CM.2949-0510-2024-4-60-78>

<https://elibrary.ru/UTSIXD>

УДК 82.0 + 821.111.0



Научная статья / Research Article

This is an open access article
Distributed under the Creative
Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
(CC BY-NC)

ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ФЭНТЕЗИ И ФОРМИРОВАНИЕ ВТОРИЧНОЙ МИФОЛОГИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

© 2024 г. Е.В. Склизова

Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство), Москва, Россия

Аннотация: Фэнтези является продуктивным жанром, связанным с мифом. Любой феномен проходит через процесс интерпретации, является условным отображением фактов, формирует новую реальность. Вторичное мифологическое пространство и сознание, игровой аспект мифотворчества обладают различной прагматикой. Фантастика распадается на виды, из которых относительно просто можно вычленить научную фантастику, в ней не нарушается обыденность, все странности объяснены научно и потенциально. Критерии вычленения фэнтези из фантастики и разделения фэнтези и сказки зыбки, однако, фэнтези — более сложная структурно-прагматическая система. В зависимости от понимания фэнтези будут различаться жанры-предтечи и авторы-родоначальники. Романс — реконструкция-эксперимент У. Морриса, замешанный на сне-видении, напоминающий аллегорические поэмы позднего средневековья, — эклектичный жанр, построенный на вторичной мифологии. Центральной фигурой является таинственная Леди, связанная с магией. В романах используются знаковые артефакты, не всегда сюжетообразующие, но закликивающие сюжет. Персонажи часто анонимны и представляют обобщенный архитипический образ. Мир Фаэри трансформируется в поиск тайного магического места, связанного с женским образом. Определение фэнтези неструктурировано. Фэнтези подвергает изначально мифологический сюжет многоярусной обработке, непосредственно связано с вторичной реальностью и мифологией, многогранно, его герои неодно-

значны, события не предрешены, семантика и прагматика зависят от автора и читателя-интерпретатора. Мифология — материал и поле для игры, архетипы — предмет интерпретации.

Ключевые слова: архетип, вторичная реальность, интертекст, миф, романсе, символ, фантастика, фэнтези.

Информация об авторе: Екатерина Владимировна Склизкова — кандидат культурологии, доцент, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), ул. Малая Калужская, д. 1, 119071 г. Москва, Россия.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0135-8616>

E-mail: katunyas@yandex.ru

Для цитирования: Склизкова Е.В. Проблема определения фэнтези и формирование вторичной мифологической реальности // Codex manuscriptus. М.: ИМЛИ РАН, 2024. Вып. 4. С. 60–78. <https://doi.org/10.22455/CM.2949-0510-2024-4-60-78>

Существование цивилизационных моделей возможно только за счет некоего онтологического континуума. Преемственность присуща всем феноменам человеческой деятельности, что во многом, по сути, демонстрирует вторичность последующих витков развития. Интертекстуальность, понятая широко, является универсальной культурной характеристикой. Любое явление, интерпретированное человеком, представляет собой вторичный мир, однако есть произведения, суть которых заключается в формировании мира, синтезированного из различных элементов культур. Прежде всего, они базируются на мифологемах.

Фэнтези, имеющее непосредственное отношение к созданию вторичных миров и, в том числе, вторичных мифологий, является одним из самых продуктивных и перспективных жанров в современной культуре, не будучи ограниченным в способах реализации идей.

Исследование современных алгоритмов мышления, отраженных в литературе, становится все более актуальным, так как вымышленный мир демонстрирует весь спектр гносеологических и когнитивных моделей, в отличие от нехудожественного текста, сконцентрированного на своей области, либо других художественных текстов, ограниченных своими рамками. Целью данного исследования является попытка систематизации самого понятия фэнтези и рассмотрения вторичной мифологии как его основы. Акцент делается на мифологическом сознании Уильяма Морриса.

Под мифологическим сознанием понимается особый вид когнитивного пространства, синкретичного, психологичного и семиотического, где все интерпретируется через миф, как совокупность мировоззренческих установок.

А.Ф. Лосев понимает миф как многослойный символ с аллегорическим и схематическим компонентом, впрочем, символ вообще обладает этими характеристиками. Так же миф объединяет реальность с поэзией, не являясь ни тем, ни другим: «Миф — необходимейшая — прямо нужно сказать, трансцендентально-необходимая — категория мысли и жизни; и в нем нет ровно ничего случайного, ненужного, произвольного, выдуманного или фантастического. Это — подлинная и максимально конкретная реальность» [3, с. 37].

Представляется правильным рассматривать миф и мифотворчество любого порядка проявлением семиотичности культуры. Конечно, следует различать вторичное мифологическое пространство мировых религий, игровой аспект мифотворчества и мифологическое сознание. Есть ядро, объединяющее их, — сам миф, но его прагматика будет отличаться.

Интертекстуальность, как многие другие термины, достаточно многозначна, но, в любом случае, есть жанры, непосредственно строящиеся на ее основе. Любая вторичная система будет отражением явления интертекстуальности.

В данной работе мы будем понимать вторичную мифологию как систему мировоззрения, сформированную не просто на основе мифологем, а представляющую собой новую мифологическую структуру, составленную из отдельных переосмысленных проявлений различных мифологий. Вторичная мифология, не являясь замкнутой и самодостаточной системой, прагматична, настроена на конкретную цель. Ее элементы уже функционируют в теле культуры и могут создавать органически несовместимые конструкции, что и дает системную вторичность.

Проблема определения жанра в культуре, в том числе, в литературе весьма сложна. Фактически существуют формулы, представляющие набор персонажей, сюжеты, которые повторяются в разных эпохах, жанрах. Помимо этого есть масса эклектичных или переходных произведений.

Любой феномен проходит через процесс интерпретации, а значит, является лишь условным отображением фактов. Соответственно, даже нехудожественная литература обладает характеристиками вымысла. Внутри художественной литературы реализм и фантастика отличаются, по сути, не очень сильно, лишь внешними проявлениями.

Жанры и формы изложения тоже порой весьма схожи. Существуют масса аспектов и критериев деления на жанры. Реалистические и фантастические произведения, как и другие виды, могут быть представлены разными формами: видение, пьеса, рассказ, роман и т. д. Но и здесь есть сложности с понятиями и границами: «<...> роман не имеет такого канона, как другие жанры: исторически действенны только отдельные образцы романа, но не жанровый канон как таковой. Изучение других жанров аналогично изучению мертвых языков; изучение же романа — изучению живых языков, притом молодых <...>. Это единственный становящийся жанр из среди давно готовых и частично мертвых жанров» [1, с. 448]. Роман находится в постоянном движении и развитии, репрезентуя себя в различных формах.

Несмотря на то, что фантастику часто рассматривают как новое современное направление, отдельные ее проявления можно найти еще в античности. Фантастика многогранна, распадается на различные виды, но имеет прямое отношение к формированию вторичной реальности, тем или иным образом, к сказочному аспекту, а через него к мифу.

Делений фантастики по различным критериям множество. Каждый исследователь добавляет что-то свое, выделяя структуру, семантику, прагматику, основу и т. д. Как уже было сказано, различить некоторые типы фантастики довольно сложно, хотя каждый имеет свои особенности. Определения фантастического произведения варьируются. Однако, в общих частях, это «вид художественной литературы, основанный на особом фантастическом типе образности, для которого характерны: высокая степень условности <...>, нарушение норм, логических связей и законов реальности, установка на вымысел <...>, создание вымышленных, “чудесных” миров» [2].

Можно выделить научную, социальную, религиозную фантастику, космическую оперу, утопию, фэнтези, альтернативную историю и т. д. Это не полный перечень, но даже в нем видно, что представлены разноранговые понятия. Есть деления, связанные с хронемикой, есть с проксемикой, прагматикой, особенностями подхода к фантастическому элементу, когнитивной составляющей и т. д.

Из всей плеяды фантастических жанров более или менее просто можно выделить научную фантастику, особенно, если не вдаваться в ряд особенностей или не рассматривать пограничные произведения. Научная фантастика по стилю сближается с научно-популярной литературой, однако отличается от нее наличием увлекательного сюжета. Она повествует о мире потенциально реальном, который может существовать на каком-либо временном отрезке. Одним из

основных компонентов будет описание технических устройств и научных теорий. Сюжет предполагает объяснение деталей различных уровней, вполне научной природы. Научная фантастика фактически не нарушает обыденного понимания реальности. Все странные явления могут быть объяснены научно или околонаучно и рассмотрены потенциально.

Объектом данного исследования является понятие фэнтези: «фэнтези, как правило, рассматривается как разновидность фантастики, главную роль которой играет иррациональное, мистическое начало. Здесь персонажами являются не реальные люди и, например, жители иных планет, а мистические существа, пришедшие из фольклора» [2].

Однако данное определение может быть использовано и для других жанров, т. е. критерии вычленения фэнтези из фантастики крайне не зыбки.

Фэнтези напрямую указывает на множественность миров. Даже если речь идет о конкретном мире, предполагается, что за его границами есть что-то еще. Однако и здесь есть некоторое противоречие, например, произведения о нашем мире, где не присутствуют параллельные миры, но есть некое иномирье, в смысле измененной экзистенции, что тоже можно трактовать как множественность. Вероятно, нельзя сказать, что у фэнтези не существует границ бытования, но они подчиняются своей аутентичной логике, отличной от обыденной. Если речь идет о нашем мире, то его проявления оказываются совершенно непривычными. Какими бы ни были характеристики мира, они представлены как данность и система.

Существует явная проблема разделения фэнтези и сказки. Иногда их разграничивают по возрастному критерию. Иногда под фэнтези понимают усложненный вариант сказки. Соотношение здесь примерно как у знака и символа. Чем многозначнее и сложнее по структуре сказка, тем ближе она к фэнтези. В дополнение иногда деление проводят по близости к реальному миру. В сказке нет противоречий реальности и волшебства, они синкретичны как в мифологическом сознании. Волшебство ничем не ограничено и нескончаемо. В фэнтези противоречие присутствует, магия — часть мира, связанная с какими-то его аспектами и ограниченная некими рамками, соответствующими логике конкретного мира и произведения. Сказка достаточно однозначна в своих оценках, герои положительные и отрицательные без полутонов, в фэнтези присутствуют противоречивые герои, которые порой и составляют основу. Сказка все предлагает принять на веру, фэнтези следует собственной, но все же логике.

Толкин рассматривает сложность интерпретации понятия волшебная сказка — “*fairytale*”. Это: а) сказка о чудесах или волшебная легенда вообще, в широком смысле; б) нереальная, невероятная история; и в) выдумка, вранье. Первый элемент “*fairy*” не объясняет, а запутывает. Фэйри — эльф или фея, но волшебные сказки повествуют не только о них. Основной характеристикой становится некий параллельный волшебный мир, но снова встает вопрос о его характеристиках. Главной силой здесь становится очарование: «особая сила Фаэрии — это сила создания видений “фантазии” непосредственно усилием воли» [6, с. 122]. Очарование как способность влиять на читателя тесно связана с проявлениями магии, которая является системой, наполненной своей экзистенцией. Сказка менее системна, волшебство — это данность, не выходящая за пределы повествования.

Пожалуй, наиболее структурировано к вопросам сказки подошел В.Я. Пропп [4]. Он рассматривает сказку с позиции функций. В каждой сказке присутствует набор функций, реализуемых согласно их природе и отражающих менталитет народа. В некотором смысле этот подход близок к архетипам. Функции неизменны, выстраиваются в определенном порядке, т. е. функция — это не персонаж, а скорее сюжетная составляющая, близкая символу.

В фэнтези нет ничего подобного. Здесь нет запрограммированности, алгоритмы не статичны. Архетипы в фэнтези представлены, скорее, в виде архетипических образов, а функции выражены вариативно. Мы все равно видим некий паттерн, кочующий из произведения в произведение, но его воплощение сложнее. Не существует однозначно трактуемых персонажей, возможно, за небольшим исключением.

Таким образом, фэнтези выстраивается из элементов мифологий или сказок, на основе архетипичных образов формирует вторичные мифологии. Коммуникативные, психологические, социальные и философские проблемы вплетены в процесс мифотворчества.

Мировые религии представляют собой типичный образец вторичной мифологии. Вторичная мифологическая реальность в рамках фэнтези приобретает совершенно отличный облик. В ней пропадает синкретичность, мифологическое сознание становится не априорным, а нарочитым. Миф и архетипы превращаются в основу, в том числе игровую, это поле и фишки для автора и читателя, но не всеобъемлющая система познания.

По этой причине слова Толкина о сказке, пожалуй, скорее приложимы к фэнтези. Он также упоминает о фантазии-сне, но не подерживает это сравнение как навязанное извне. Для Толкина сон — бессознательное, фантазия — это творение. Еще значимый аспект

сказки, романсе — радость, как правило, воплощающаяся в финале. Здесь, кстати, привлекает внимание некоторое уравнивание волшебной сказки и рыцарского романа, являющихся, по сути, разными жанрами: «эта “радость”, каковую я выбрал как характерный признак настоящей волшебной сказки (или рыцарского романа) или как своего рода печать, их отмечающую, заслуживает более подробного рассмотрения. Возможно, каждый писатель, создающий вторичный мир, фантазию, каждый творец вторичной реальности в какой-то степени мечтает быть истинным творцом или надеется, что приближается к реальности; надеется, что особое, неповторимое ощущение от его вторичного мира (если не все детали) заимствовано из Реальности или перетекает в нее. <...> Особое свойство “радости” в удавшейся Фантазии, таким образом, объясняется как внезапный проблеск основополагающей реальности или истины. <...> “Если вы хорошо построили свой малый мир, то да: в вашем мире это правда”» [6, с. 155].

Все сложности определения фантастики присутствуют в фэнтези, но добавляются и дополнительные. На данный момент жанр разделился на множество видов, часто пересекающихся. Можно выделить героическое, романтическое, юмористическое, детективное, детское и пр. фэнтези. Жанр охватывает разнообразную аудиторию, читателей разных социальных страт, разного уровня образования, имеет различную наполненность и структуру. Это отражает почти безграничные возможности жанра.

Хотя интенсивное развитие фэнтези приходится на период постмодернизма, и во многом отражает его особенности, оно само или особенно его отдельные проявления появляются значительно раньше. Возникновение жанра можно отнести к XIX в., но само название тогда еще не сформировалось. Рыцарский роман, романтическая реконструкция XIX в. По многим характеристикам являются предтечами фэнтези, но отдельные его черты проявляются и в античном романе.

Объективно рыцарские романы также тяготели к использованию вторичных миров, создавали реальность, отличную от Европы: либо персонажи чужды миру европейского Средневековья, либо некоторые его аспекты вообще далеки от реальности. В основе лежал средневековый антураж и рыцарская культура в целом. Роман, как и остальные проявления Средневековья, многопланов. Он развлекал, но и давал определенные знания по истории и географии, военному искусству и этикету, вовлекал читателя в игру-реконструкцию финала. Существенную часть этого жанра составляет «роман дороги» (приключения рыцаря во время путешествия), любовная

авантюра, а также фантастический элемент (являющимся и аллегорическим, и развлекательным). В романе подвиг совершался во имя дамы и собственного морального совершенствования. Здесь много вымысла, мистики, фольклора, а также чувств. Дама — женский образ романов, в отличие от жести, равнозначный главному герою (рыцарю) и порой определяющий направление интриги. В романе широко применялись аллегории и символика. Читатель мог додумать недосказанное и таким образом принять участие в творческом процессе. Роман явился сплавом почерпнутых из античности историй, кельтского фольклора, рассказов крестоносцев о диковинных странах. Вполне реальные исторические персонажи соседствовали с персонажами вымышленными и вообще нереальными. Роман изобиловал диалогами, так же как и описаниями внешности героев, переживаний и т. д., в нем обязательным компонентом являлась «романтическая» линия.

Готический роман представляет собой трансформацию рыцарского романа в ключе предромантизма, уйдя в сторону ужаса, и является одной из основ темного фэнтези.

Романтизм интерпретирует рыцарские ценности на новом этапе, обращается к иномирию, близкому стране Фаэрии, но с уклоном в призрачное пространство. Романтизм тяготел к синтезу искусств, к визуализации литературы и трактовал текст как живописное полотно. Для него характерно появление реконструкций Средневековья, что проявится и в фэнтези.

Среди тех, кто явился родоначальником жанра, упоминают совершенно различных авторов, большая часть которых весьма спорны. Например, «Король Золотой реки» (1841) Д. Рескина [22] иногда называют первым произведением в этом жанре, однако, по сути, это скорее сказка или притча. В произведении ярко выраженная сказочная формула, четкие однозначные образы и прямолинейная мораль. «Принцесса и гоблин» (1858) Д. Макдональда [15] — системно более сложный текст и в смысле сюжета, и в смысле персонажей. Однако, все же, пожалуй, это не классическое фэнтези.

У истоков фэнтези во многом стоит Эдвард Джон Мортон Дракс Планкетт, лорд Дансени (1878–1957), который творил больше от скуки и не имел всеобъемлющей системы. Его произведения вполне можно отнести к фэнтези, хотя многие из них скорее притчи, но одно не противоречит другому. Он создал полноценный «вторичный мир», живущий полностью по своим законам и оказал определенное влияние на Толкина. Также, как позже у Толкина, у Дансени отправной точкой стало пристрастие к языковым играм. На основе экзоти-

ческой для современного мира ономастики строится космогония, к которой затем прикладывается география и этнология [13; 14].

Толкин поднял планку жанра очень высоко, хотя значительно отличается от всего остального. Именно его произведения послужили отправной точкой для бурного развития жанра. Средиземье — детально проработанная система, состоящая из реальных исторических событий, описанных в хрониках, древних легенд, поэм, но идеально подогнанных друг к другу. В итоге, по иронии, он создал-реконструировал англо-саксонскую мифологическую систему в текстах, которые англичане не признают в качестве аутентичных. Фактически все персонажи существуют в культурном пространстве древней Европы. Сами произведения Толкина выстраиваются по образцу эпоса как бы на стыке фольклора и литературы [24].

Говоря об истоках, нельзя обойти Уильяма Морриса, представлявшего собой практически тип «универсального человека», будучи художником, поэтом, прозаиком, теоретиком. Морриса довольно редко исследуют как отца фэнтези, и вообще в отечественном литературоведении он не особенно популярен. В отличие от Дансени и Толкина его интересовала прежде всего эстетика и эклектика жанров. Его творчество немыслимо вне взаимного проникновения видов искусств, обилия аллегорий, символов, семантических игр. Для Морриса основой является не языческая древность, а Средневековье. Его причисляют к прерафаэлитам или к их последователям. Направление опирается на Средневековье и раннее Возрождение, а Артуровский цикл становится центральным. Живописность, характерная для романтизма и прерафаэлитов, является основой произведений Морриса, в том числе, его романа. В отличие от Толкина, тяготевшего к англосаксам, Моррис опирался на исландский компонент. Романс — реконструкция-эксперимент — напоминает аллегорические поэмы позднего Средневековья, выстраивают текст-загадку, полную символизма, безусловно живописную, магическую. Это создало особый жанр, эклектичный, построенный на вторичной мифологии.

До общения с Россетти он тяготел к религиозному компоненту артуровских легенд, а затем акцент сместился к любовно-эстетической составляющей: «Моррис придал прерафаэлитизму новое направление — романтический медиевизм, который отличался от Россетти своим практическим, а не духовным акцентом, его задача состояла в переводе абстрактного идеала на язык жизненной обстановки» [5, с. 27].

Значимым мотивом у Морриса является мотив сна. Сон формирует особую реальность, открывая окно в другой мир. Это отдельный тип экзистенции, подвергающийся особой интерпретации. Зыбкая

граница между реальностью и иллюзией с древности вызывала интерес и проявляла себя в литературе. В Античности это дар богов, близкий к видению. Собственно уже тогда проявляется мотив вещего сна. В Средневековье для отдельных произведений сон являлся формообразующим элементом.

В Средние века целые произведения были созданы в форме сна, жанра видения, такие как «Роман о Розе» Г. де Лорриса [7], «Птичий парламент» Дж. Чосера [9], «Видение Уильяма о Петре Пахаре» У. Ленгленда [11] и т. д. Например, «Роман о Розе» — одно из крупнейших произведений Средневековья (и по объему, и по влиянию), очень сложное аллегорическое творение, написанное в 30-х гг. XIII в. Гильомом де Лоррисом и продолженное через сорок лет Жаном де Меном. Смена авторов повлекла за собой изменения в духе произведения. Это аллегорическая поэма о вечной любви, полное намеков, аллегорий и символов. Явно куртуазное произведение в своей первой половине становится сатирическим во второй. С точки зрения материала для аллюзий поэма является крайне продуктивной все последующее время.

Еще более прагматика сна акцентуализируется в «готическом» романе. Грезы противопоставляются бодрствованию и сливаются с мечтой.

Для Морриса сон представляется типично средневековым типом мышления, темпорально открытым для прошлого и будущего, синкретичным и семиотичным. Сон декоративен, а значит, отвечает эстетическим взглядам писателя. Это в большей степени видение, частично иррациональный иной мир, мифологизированный, наполненный символическим подтекстом, психологичный по природе. Женские персонажи его произведений, связанные с магической составляющей, как правило, оказываются связанными и со сном, в котором они являются герою, насылая видения, либо предвещая события:

Now as befalleth young men, he was a good sleeper, and dreamed <...> but But that night him-seemed that he awoke <...> there entered quietly the Lady of the Woodland, dight even as he had seen her as she lay dead <...> “I know that thou wouldst have me speak, therefore I say that I am come to bid thee farewell” <...> Then the voice ceased, but still the image stood before him awhile <...> Then he knew not if he awoke, or if it were a change in his dream <...> And again the door opened, and someone entered as before; and this also was a woman: green-clad she was <...> “I am a sending of the woman whom thou hast loved” [20, p. 248].

(Теперь, как и положено молодому человеку, он крепко спал и видел сон <...> Но в ту ночь ему показалось, что он проснулся <...> тихо вошла

Хозяйка Леса, такая же, как он видел ее мертвой <...> «Я знаю, что ты хотел бы поговорить, поэтому я говорю, что пришла проститься с тобой» <...> Затем голос смолк, но образ все еще стоял перед ним <...> Тогда он не знал, проснулся ли он, или это происходило во сне <...> И снова отворилась дверь, и кто-то вошел, как и ранее; и это так же была женщина: женщина в зеленом одеянии <...> «Я послана женщиной, которую ты любил». [Здесь и далее перевод цитат выполнен мной. — E.C.]

Поздние произведения Морриса часто трактуются как романсе (рыцарские романы). Сюда можно отнести «Историю сияющей равнины» [17], «Лес за пределами мира» [21], «Источник на краю света» [20], «Воду чудесных островов» [19], «Разлучающий потоп» [18].

Однако понятие романсе так же размыто, как и само понятие романа. Рыцарский роман вырастает из жесты, бесспорно, имеет собственные черты, хотя так же выделяются и промежуточные произведения. Тем не менее, поздние романы, впитывая и традиции куртуазии, и веяния предренессансного времени, порой обладают уже весьма сложной структурой, сильно отличающейся от ранней традиции. Сюда примешиваются еще и аллегорические поэмы, которые тоже бытуют в рамках рыцарской культуры, добавляя путаницу в жанрах.

У Морриса романсе, конечно, представляются уже интерпретацией Средневековья через призму сознания прерафаэлитов. Реальное и фантастическое перемешиваются в воображении и сне. Можно выделить весьма условную цепочку: жеста — рыцарский роман — аллегория (фантазия, сон) — фэнтези. С рыцарского романа в цепочку внедряется миф.

И фэнтези, и романсе создают вторичный мир, базирующийся на мифологии, архетипах, символах, как экзистенциальных конструкциях. Они обращаются к «вечным» темам, интерпретированным сквозь призму ирреального. Мир является неким элементом в системе других миров. Это напрямую не упоминается, однако незримо витает в воздухе, это наша реальность, но неизвестная нам, либо мир за границей нашего. Персонажи не являются адептами темной или светлой стороны, что в современном фэнтези дает возможность созданию фанфиков по произведениям, демонстрирующих точку зрения разных сторон. Персонажи не являются функцией как в сказке, порой до конца не ясно, каков будет их путь.

В отличие от современного фэнтези, по большей степени достаточно легкого чтения, произведения Морриса, как и, например, Дэнсени весьма сложны для восприятия.

Фэнтезийные произведения Морриса отличаются друг от друга и объемом, и сложностью. «История сияющей равнины», «Лес за краем мира», «Источник на краю света», «Вода чудесных островов», «Разлучающий потоп» представляют типичный «роман дороги» [17; 18; 19; 20; 21]. Авантюрный сюжет смешан с мистицизмом, иногда даже с мистификацией. Появляются странные персонажи, о которых читатель ничего не знает, как и остальные герои. Последние из упомянутых романов, пожалуй, больше сосредоточены на магии.

Для романов характерна определенная цикличность. Мы встречаемся с персонажами на разных витках сюжета, некоторые линии сюжета частично повторяются с разными персонажами. Например, несколько женских образов «Источника» [20] проходят похожий путь.

Вообще одним из центральных образов является женский персонаж — таинственная Леди или Госпожа, связанная с магией, это скорее не Гвиневера, а Моргана или Леди Озера. У многих авторов можно обнаружить явные параллели в женских образах, например, у Толкина, Хаггарта, Лондона (образ Галадриэль, Айеши и Той-которая-грезит. Они сверхъестественно красивы, правят в замкнутом пространстве затерянным во времени народом, у них есть способность предвидения, волшебное Зеркало-чаша, они обладают серебряным голосом) [24; 10; 12]. Нечто подобное мы встречаем и здесь. Мы видим универсальный женский архетип, представленный в чуть отличных архетипических образах. Это воплощенная красота, неопределенного возраста, имеющая очарование во всех смыслах, с тайным прошлым, непонятым или весьма двойственным характером, порой с сомнительными поступками. С одной стороны, представлен идеалистический образ, но репрезентованный как внешняя сторона символа, внутри все сложнее. Иногда у героини даже нет имени, или есть нечто близкое прозвищу (The Lady / Госпожа, The Maid / Девушка, The Lady of Abundance / Госпожа Изобилия, The Wood-woman / Хозяйка леса [19; 20; 21]):

<...> fair of face as a flower; grey-eyed, brown-haired, with lips full and red, slim and gentle of body. Simple was her array, of a short and strait green gown, so that on her right ankle was clear to see an iron ring <...> a lady, tall and stately, so radiant of visage and glorious of raiment, that it were hard to say what like she was; for scarce might the eye gaze steady upon her exceeding beauty [21, p. 7].

(с прекрасным, как цветок, лицом; с серыми глазами, каштановыми волосами, с пухлыми красными губами, стройным и нежным телом. Простой был ее наряд, короткое и прямое зеленое платье открывало железное

кольцо на правой лодыжке <...> дама, высокая и статная, с таким сияющим лицом и великолепными одеждами, что трудно было сказать, какова она; ибо взгляд не выдерживал ее необычайную красоту.)

<...> he had never seen woman so fair. Her hair was dark red, but her eyes grey... [20, p. 57]. But now her attire was but simple; a green gown, thin and short, and thereover a cote-hardy of black cloth with orphreys of gold and colours... [20, p. 136].

(он никогда не видел женщины столь прекрасной. Волосы у нее были темно-рыжие, а глаза серые... Но теперь ее наряд был прост; зеленое платье, тонкое и короткое, а поверх котарди из черного сукна с золотой и разноцветной вышивкой.)

<...> a tall and slim maiden <...> tanned a beauteous colour <...> as fair a white, wholesome and clean, and as if the golden sunlight, which fulfilleth the promise of the earth, were playing therein. <...> The hair of thee is simple brown, yet somewhat more golden than dark... [19, p. 24].

(высокая и изящная девушка <...> покрытая красивым загаром <...> белоснежная, здоровая и чистая (кожа), как будто на ней играет золотой солнечный свет, исполняя обещание земли <...> Твои волосы — каштановые, но скорее, золотистые, чем темные.)

Все повествование крутится вокруг этих образов, и они формируют вектор становления героя. Это пересекается с формулой рыцарского романа, демонстрирующего обобщенно прекрасный образ героини, повторяющийся на протяжении веков: высокие стройные голубоглазые блондинки:

Был ярче блеск ее волос
Изольды светлокудрой кос.
И лилий чище и белей
Чело склоненное у ней.
По коже этой белоснежной
Румянец разливался нежный,
И было словно волшебство
Сиянье теплое его.
Светло, как две звезды большие,
Мерцали очи голубые [8, с. 18].

В романах Морриса используются знаковые артефакты, не всегда сюжетообразующие, но формирующие некоторые параллели и защи-

кливающие сюжет. Это мечи, ожерелья, платья, кольца, появляющиеся рефреном.

Действия героя также подчиняются схеме романсе: бои, турниры, спасение Леди, побеги. Далеко не все персонажи обладают именами, они представляют скорее обобщенный архитипический образ: the Knight / рыцарь, the Dwarf / карлик, the Maid / девушка, the King / король, the Witch-wife / ведьма и т. д. Часть персонажей сохраняют инкогнито, фигурируя в тексте за личиной прозвища, что было характерно для Средневековья и рыцарского романа, например, Черный рыцарь, Рыцарь Солнца и т. д. [19; 20; 21].

Современные фэнтезийные произведения обычно достаточно серьезно проработаны с точки зрения географии. Это само по себе не делает мир живым, но карты дают представление о его структуре. Ранние произведения, несмотря на образное описание пейзажей и обилие географических названий, порой достаточно абстрактны и иллюзорны. География Морриса проработана, наполнена своеобразной топонимикой (Utterhay / Аттерхей, The Wondrous Isles / Чудесные острова, The Isle of Increase Unsought / Остров Непрошенного Изобилия, The Isle of the Young and the Old / Остров Юных и Старых, The Isle of Kings / Остров Королей и т. д. [19]; The Wood Perilous / Гиблый Лес, Upmeads / Верхние Луга, The Bear Castle / Медвежий замок, The Castle of Abundance / Замок Изобилия и т. д. [20]; The Doom-ring / Кольцо Судьбы, Stark-Wall / Крепкая Стена [21] и т. д. Хотя карты есть только у «Разлучающего потопа» [18]. Топонимика романов имеет в том числе мифологическую основу, отдельные элементы можно найти позже у Толкина [24], хотя появляется еще ранее у В. Скотта [23] (например, Mirkwood / Лихолесье [16]).

Мир Морриса близок реальности, или вернее некому обобщенному образцу. Это почти наш мир, почти с магией, почти средневековый, но насквозь живописный.

Мир Фаэрии трансформируется в поиск тайного магического места, прямо или косвенно связанного с женским образом. В «Источнике» [20] фактически интерпретируется поиск Грааля, один из самых популярных мотивов Средневековья.

Нельзя сказать, что идеи, представленные у Морриса, являются очень оригинальными. Вообще вся мировая культура строится на обыгрывании нескольких идей и небольшого набора сюжетов. Отличие произведений проявляется, в основном, в комбинациях, структуре, выборе жанра и типа текста, языковых возможностях автора.

Произведения Морриса, без сомнения, можно отнести к первым образцам фэнтези. Это сложная система, выстроенная на вымышлен-

ном мире с отдельными проявлениями магии, персонажи не одно-векторны, события непредугаданны, основа архетипична, мифологична и аллюзивна.

В целом литература как аспект культуры происходит от мифа. Нейные мироощущения постепенно выстраиваются в более стройную систему, обрастают устным народным творчеством, затем записываются.

Фэнтези как система выстроена на символах, аллюзиях, архетипах, мифах, но трансформированных в семантике и прагматике. Фэнтези выполняет в современном мире примерно ту же функцию, что и рыцарский роман в эпоху Средневековья. Прежде всего, это средство бегства от реальности, развлечение. С другой стороны, это определенный вид описания реальности (взаимоотношений, событий, представленных в иносказательной форме, взглядов на мир). Фэнтези, как и роман, наполнено аллюзиями древних верований и во многом строится на их основе. Качественное фэнтези способно выполнять дидактические задачи, как это делал хороший рыцарский роман.

Таким образом, само определение фэнтези и использование термина крайне неструктурировано. Собственно, нет даже устойчивого употребления рода для этого понятия (и женский, и средний, да и мужской). Мы можем перечислить конкретные характеристики, присущие фэнтези, но они же будут появляться и в сказке, и в фантастике и т. д. Представляется важным, тем не менее, выделить некоторые моменты.

Фэнтези описывает нереальный мир, и это лежит, пожалуй, в его основе. Любое фантастическое произведение рисует мир, с чертами, отличными от нашей реальности. Фантастика в любом случае касается некой вторичной реальности или реальности с магической или другой надстройкой. Такова, например, сказка. Фэнтези явно демонстрирует иную реальность, она может быть параллельной нашей или замкнутой на самой себе. Мы сразу осознаем, что это иной мир, возможно, параллельный. Сказка существует в одной плоскости, есть архетипы с очень конкретными образами и функциями. Она статична. Фэнтези — многогранно, его герои неоднозначны, события не предрежены, интерпретация может отличаться во времени, плоскостей много, каждый читатель получит свое. Вторичный мир становится полем для игры аудитории. Формирование вторичной мифологической реальности может иметь самые разнообразные цели, доносить самую различную информацию. Ее семантика и прагматика будут всецело зависеть от автора с одной стороны и читате-

ля-интерпретатора с другой. Семантика может распадаться, давая возможность существования и разных прагматических уровней. Мифологическое сознание и архетипы больше соответствуют сказке, чем фэнтези. Для фэнтези мифология — материал и поле для игры, а архетипы — предмет интерпретации. Сказка, в том числе литературная, таким образом, приближается к фольклору и первичному мифу, фэнтези же подвергает даже изначально фольклорный сюжет много-русной обработке.

Фэнтези — это тип фантастической литературы, повествующей об иномирье, сформированном на основе мифологических сюжетов и архетипических образов, предлагающей читателю игру, распадающийся на ряд аспектов, подвергающихся вариативной интерпретации.

Фэнтези — это особый тип экзистенции, проявленной в форме трансформированных мифологических сюжетов, архетипов, символов, многовекторных алгоритмов повествования, оно интертекстуально по природе, имеет непосредственное отношение к множественности миров, видениям и формированию вторичной мифологической реальности, которая становится полем для игры аудитории. Остальные направления излишне прямолинейны, в них нет изощренной иносказательности фэнтези. Помимо синкретичности восприятия для фэнтези на всех этапах характерны понимание мира как текста, отказ от системности и всеобъемлющего дискурса, индивидуальность аспектов лингвокультуры, склонность к лингвистическим и другим играм.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Исследования

1. Бахтин М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худож. лит., 1975. 502 с.
2. Белокурова С.П. Словарь литературоведческих терминов. СПб.: Паритет, 2006. 314 с. URL: <https://rus-literary-criticism.slovaronline.com/> (дата посещения: 25.09.2023).
3. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001. 558 с.
4. Пропп В.Я. Морфология сказки. М.: Наука, 1969. 169 с.
5. Седых Е.В. Творчество Уильяма Морриса 1850-х годов в контексте прерафаэлитизма // Вестник СПбГУ. Серия 9: Филология. Востоковедение. Журналистика. 2007. Вып. 2, ч. 1. С. 19–28.

6. Толкин Дж.Р.Р. Профессор и чудовища. СПб.: Азбука-классика, 2004. 285 с.

Источники

7. Лоррис де Г., Мён де Ж. Роман о Розе. М.: ГИС, 2007. 671 с.
8. Труа де К. Эрек и Энида. Клижес. М.: Наука, 1980. 510 с.
9. Chaucer G. The Parliament of Birds. London: Hesperus, 2004. 172 p.
10. Haggard H.R. She. London; New York; Bombay; Calcutta: Longmans, Green and Co, 1911. 297 p.
11. Langland W. The Vision of Piers the Plowman. London: A. Moring, 1905. 202 p.
12. London J. Hearts of Three. New York: The Macmillan Company, 1920. 390 p.
13. Lord Dunsany. The Gods of Pegana. Washington: Pegana Press, 1911. 94 p.
14. Lord Dunsany. The King of Elfland's Daughter. London; New York: G. P. Putnam's Sons, 1924. 301 p.
15. MacDonald G. The Princess and the Goblin. Philadelphia: David McKay Company, 1920. 232 p.
16. Morris W. The House of Wolfings. Boston: Robert Brothers Publ., 1892. 418 p.
17. Morris W. The Story of the Glittering Plane or the Land of Living Men. London: Kelmscott Press, 1894. 208 p.
18. Morris W. The Sundering Flood. New York; London: Longman, Green and Co., 1898. 392 p.
19. Morris W. The Water of the Wondrous Isles. London; New York; Bombay: Longman, Green and Co., 1897. 574 p.
20. Morris W. The Well at the World's End. London; New York; Bombay: Longman, Green and Co., 1896. 401 p.
21. Morris W. The Wood Beyond the World. London: Chiswick Press, 1895. 268 p.
22. Ruskin J. The King of the Golden River, or the Black Brothers: A Legend of Stiria. Chicago: Rand, McNally and Co., 1903. 82 p.
23. Scott W. The Waverley novels. London; Edinburgh: A. and C. Black, 1892. 508 p.
24. Tolkien J.R.R. The Fellowship of the Ring. New York: Harper Collins Publishers, 2008. 571 p.

THE PROBLEM OF FANTASY DEFINITION AND SECONDARY MYTHOLOGICAL REALITY CREATION

© 2024. Ekaterina V. Sklizkova

Russian State University named after A.N. Kosygin
(Technology. Design. Art), Moscow, Russia

Abstract: Fantasy is a productive genre connected with myth. Any phenomenon goes through the process of interpretation, is a conditional reflection of facts, forms a new reality. Secondary mythological space and consciousness, the game aspect of myth-making have different pragmatics. Fantastic literature breaks down into types, from which, relatively simply, one can single out science fiction that does not violate everyday life, whose oddities are explained scientifically and potentially. The criteria for distinguishing fantasy from fantastic literature and fantasy and fairy tales are misty, however, fantasy is a more complex structural and pragmatic system. According to the understanding of fantasy, genres-forerunners and authors-ancestors would differ. Romance — reconstruction-experiment by W. Morris, implicated in dream-vision, reminiscent of allegorical poems of the late Middle Ages, is an eclectic genre built on secondary mythology. The central figure is the mysterious Lady associated with magic. The romances use symbolic artifacts, which are not always plot-forming, but loop the plot. The characters are mostly anonymous, but represent a generalized archetypal image. The world of the Faerie is transformed into a search for a secret magical place associated with the female image. The definition of fantasy is unstructured. Fantasy puts the initially mythological plot to multiplied processing. It is directly related to secondary reality and mythology, multifaceted, its characters are ambiguous, events are undetermined, semantics and pragmatics depend on the author and the reader-interpreter. Mythology is the material and the field for the game, archetypes are the object of interpretation.

Keywords: archetype, secondary reality, intertext, myth, romance, symbol, fiction, fantasy.

Information about the author: Ekaterina V. Sklizkova, PhD in Culturology, Associate Professor, The Kosygin State University of Russia (Technology. Design. Art), Malaya Kaluzhskaya St., 1, 119071 Moscow.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0135-8616>

E-mail: katunyas@yandex.ru

For citation: Sklizkova, E.V. "The Problem of Fantasy Definition and Secondary Mythological Reality Creation." *Codex manuscriptus*, issue 4. Moscow, IWL RAS Publ., 2024, pp. 60–78. (In Russian) <https://doi.org/10.22455/CM.2949-0510-2024-4-60-78>

REFERENCES

1. Bakhtin, M. *Voprosy literatury i estetiki* [*The Issues of Literature and Aesthetics*]. Moscow, Khudozhestvennaia literatura Publ., 1975. 502 p. (In Russ.)
2. Belokurova, S.P. *Slovar' literaturovedcheskikh terminov* [*The Dictionary of Literary Criticism Terms*]. St. Petersburg, Paritet Publ., 2006. 314 p. Available at: <https://rus-literary-criticism.slovaronline.com/> (Accessed 25 September 2023). (In Russ.)
3. Losev, A.F. *Dialektika mifa* [*The Dialectics of the Myth*]. Moscow, Mysl' Publ., 2001. 558 p. (In Russ.)
4. Propp, V.Ia. *Morfologiia skazki* [*The Morphology of a Fairy-tale*]. Moscow, Nauka Publ., 1969. 169 p. (In Russ.)
5. Sedykh, E.V. "Tvorchestvo Uil'iama Morrisa 1850-kh godov v kontekste preraphaelitizma" ["W. Morris' Works of 1850th in the Pre-Raphaelite Context"]. *Vestnik SPbGU. Seriya 9: Filologiya. Vostokovedenie. Zhurnalistika*, issue. 2, part 1, 2007, pp. 19–28. (In Russ.)
6. Tolkin, Dzh.R.R. *Professor i chudovishcha* [*The Professor and the Beasts*]. St. Petersburg, Azbuka-klassika Publ., 2004. 285 p. (In Russ.)