

ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУИРОВАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

А.В. ТЕРЕШКО

БРЕСТ, БРГУ ИМЕНИ А.С. ПУШКИНА

Художественный мир — это уникальный и самодостаточный мир, созданный писателем и воплотившийся в его творчестве и отдельном произведении. Ему присущи сотворенность, цельность, эстетическая значимость, внутренние законы, по которым он существует. Для художественного мира определяющими являются понятия вымысла, фантазии.

Некоторые авторы считают первой разновидностью фантастической литературы миф, другие — сказку. Хотя мифы и сказки создавались не как фантастические сказания, в нашей культуре они уже функционируют в качестве фантастических произведений. По мнению многих авторов, жанр фэнтези эволюционировал из народной сказки, перешедшей в литературную. Предпосылками жанра являются также европейский рыцарский роман и творчество романтиков XIX в.

Как отдельный вид литературы жанр фэнтези начал формироваться на рубеже XIX–XX вв. Наиболее значительной фигурой раннего периода является британский аристократ лорд Эдвард Дансени, автор сборника «Боги Пеганы», основанного на ирландской мифологии. Также в этом жанре писали Р. Говард, К. Э. Смит, Ф. Лавкарт, Дж. Р. Толкин, К. С. Льюис, У. ле Гуин и другие писатели.

Жанр фэнтези был создан под влиянием средневековой культуры и мифологии различных народов. Литература народов средневековой Англии отличалась обилием вымышленных персонажей, героев-рыцарей и могущественных королей, что и легло в основу современной британской фэнтези. Данный жанр определяется как «вид литературы фантастической (или литературы о необычном), использующей вторичную художественную условность, основанную на сюжетной посылке (допущении) иррационального характера» [1, с. 16]. Мир фэнтези — это не просто альтернатива обычному миру, но его переструктурированный вариант, продукт коллективного бессознательного. В этом мире все возможно. Тем не менее, при всем нарушении норм и закономерностей обычного мира основообразующими этого мира остаются принципы морали, этики, основные ценности мира реальной действительности. К основным жанровым составляющим фэнтези относятся следующие:

1) наличие придуманного мира, обладающего свойствами, невозможными в реальности;

- 2) обязательное наличие магии и волшебных существ, явлений;
- 3) авантурный сюжет (поиск, странствие (квест), война и т.д.);
- 4) скрытое противопоставление достижений технического прогресса и волшебства в пользу последнего;
- 5) наличие потустороннего мира и его проявлений;
- 6) полная свобода автора, возможность повернуть сюжет самым неожиданным образом [2].

Характерной особенностью фэнтези является также использование определенного типажа героев небывалого мира: добрые и злые волшебники, феи, химеры, вампиры, оборотни, драконы, тролли, говорящие животные и предметы и многие другие персонажи. Все они являются аномальными объектами номинации и соотносятся в концептуальном плане с понятиями «чудесное, волшебное». Эти герои в совокупности образуют картину псевдомира, важнейшим фактором создания которой является авторское сознание. При этом автор может также использовать в своем произведении и устойчивых традиционных персонажей из сказок, но в контексте жанра их значение не будет совпадать с принятым словарным.

Исходя из характера фантастического в произведении и вариаций с категориями пространства и времени, выделяют два направления фэнтези: «высокую фэнтези» с полностью вымышленными мирами, история и существование которых никак не пересекаются с нашей реальностью, и «низкую фэнтези», в произведениях которой существование волшебного мира пересекается с нашим привычным миром. Проблемно-тематический принцип позволяет поделить литературу фэнтези на несколько групп: героическая или эпическая фэнтези, игровая фэнтези, темная фэнтези, юмористическая или пародийная фэнтези, литература меча и колдовства, технофэнтези, романтическая фэнтези, детская фэнтези и др. Следует отметить, что между названными группами нет жестко обозначенных границ.

Герои фэнтези, как правило, стоят перед моральным выбором, что несвойственно мифу, но является ключевым моментом в мировоззрении современного человека. Выбор между правильным и неправильным приобретает особую остроту. Преодолевая различные препятствия и сражаясь с чудовищами, встречающимися на пути, герой претерпевает своего рода процесс инициации, который можно сравнить с превращением ребенка во взрослого человека.

Одним из наиболее известных представителей современной фэнтези является английский писатель Терри Пратчетт. Действие большинства его романов разворачивается в придуманном мире, который носит название Плоского мира (*Discworld*), покоящегося на трех китах. События происходят в условной реальности, в некоем параллельном мире, похожем отчасти на наш. Это позволяет относить романы о Плоском мире к «высокой фэнтези». Однако среди трех десятков романов Пратчетта выделяется се-

рия произведений о девочке-ведьме, которые относятся ко второму жанровому направлению, так как сверхъестественное в них вступает во взаимодействие с обычной действительностью. По своей тематике романы о Тиффани Болен (дословный перевод имени *Tiffany Aching*) принадлежат детской комической фэнтези.

В серию произведений, главной героиней которых является Тиффани, входят пять романов: «Маленький свободный народец» (*The Wee Free Men*, 2003), «Шляпа, полная неба» (*A Hat Full of Sky*, 2004), «Господин Зима» (*Wintersmith*, 2006), «Платье цвета полуночи» (*I Shall Wear Midnight*, 2010) и «Пастушья корона» (*The Shepherd's Crown*, 2015). В первой книге героине девять лет, и с каждой следующей книгой она становится старше. Она живет среди Меловых холмов, в сельской местности, в обыкновенном мире, где разводят овец. Ее родители арендуют ферму у местного барона и занимаются обычными сельскими работами, поручая дочери изготовление сыров из молока. Но волей случая Тиффани приходится вступить в борьбу с устрашающими силами мистического мира, и, хотя у нее есть все задатки начинающей ведьмы, она предпочитает пользоваться не своими магическими способностями, а здравым суждением, храбростью и хитростью. Среди волшебных существ Плоского мира ей встречаются Нак-мак-Фигли, Королева Сказочной страны, Зимовей, кельда, роитель, и в столкновениях с ними героиня постигает важную вещь — чтобы быть ведьмой в Плоском мире и сдерживать силы тьмы, надо знать, когда не нужно пользоваться волшебством вообще.

Таким образом, фантастический мир Т. Пратчетта — это культурно обусловленный продукт индивидуального авторского сознания, представляющий собой описание новой вселенной с определенными моделями жизни, имеющей свои правила и законы. При этом магия имеет рациональную природу, выступая как средство, приходящее на помощь тем, кто лишен магических способностей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гопман, В. «Золотая пыль»: Фантастическое в английском романе: последняя треть XIX–XX вв. / В. Гопман. — М. : РГГУ, 2012. — 488 с.
2. Столярова, И.А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези (на материале произведений Т. Пратчетта) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / И.А. Столярова, Санкт-Петербург. гос. ун-т. — СПб., 2009. — 24 с.