

УДК 141.3

ФЭНТЕЗИ КАК ВИРТУАЛЬНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Батурин Даниил Антонович

канд. филос. наук
Тюменский государственный институт культуры, Тюмень

author@apriori-journal.ru

Аннотация. Раскрываются специфические пространственно-временные черты фэнтезийной реальности, обосновывается виртуальная сущность фэнтези, фэнтези рассматривается как неомиф.

Ключевые слова: фэнтези; фэнтезийная реальность; виртуальная реальность; художественная реальность; миф; неомиф.

FANTASY AS A VIRTUAL ART REALITY

Baturin Danill Antonovich

candidate of philosophy
Tyumen state Institute of culture, Tyumen

Abstract. Disclosed specific spatiotemporal features of the fantasy reality settles virtual entity fantasy, fantasy is seen as neomyth.

Key words: fantasy; fantasy reality; virtual reality; artistic reality; myth; neomyth.

Фэнтези – жанр фантастической литературы, появившийся в начале XX века, основан на использовании мифологических и сказочных мотивов. Фэнтезийные произведения напоминают авантурный роман, действие которого происходит в средневековую эпоху в вымышленном мире, и герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами. Это характерная черта фэнтези, связанная с тем, что исток фэнтезийного творчества уходит в глубины архетипических сюжетов. Существует много однотипных определений феномена фэнтези. Приведем одну из них, справочник «Русская фантастика XX века в именах и лицах» дает такую трактовку: «Фэнтези – это своеобразное сращение сказки, фантастики и приключенческого романа в единую («параллельную», «вторичную») художественную реальность с тенденцией к воссозданию, переосмыслению мифического архетипа и формированию нового мира в её границах» [7, с. 136]. Если посмотреть английский аналог этого термина (*fantasy*), то перевод его означает иллюзия, игра воображения, фантазия. Иногда фэнтези определяют как разновидность сказки: «По внешним параметрам фэнтези является разновидностью фантастической сказки», пишет о фэнтези российский писатель Ник Перумов [4, с. 11-20]. Как «сказочную фантазмагорию вымышленных миров» описывает фэнтези другой писатель Э. Геворкян. Волшебной сказкой называл свою трилогию «Властелин Колец» и Дж.Р.Р. Толкиен. Но подобный взгляд на фэнтези носит поверхностный характер, не раскрывая сущностной природы фэнтезийной реальности.

В элементарно-содержательном аспекте пространство фэнтези полисеманлично, это одновременно легенда, сказка и миф. Большинство исследователей находят в фэнтези элементы готического романа, героического эпоса, романтической повести, постмодернистского романа, легенды, литературной сказки, мистической литературы, рыцарского романа и др. «Фэнтези – это пропущенные через современное сознание и ожившие по воле автора древние мифы, легенды, сказания. Это альтер-

нативные или забытые периоды истории человечества. Это летописи почти сказочных королевств» [9, с. 288]. Создавая произведение в жанре фэнтези, автор первым делом создает в той или иной степени новый мир.

Мифологизм фэнтези – это сознательная установка автора на создание новой фэнтезийной мифологии, поэтому неизбежно сопоставление фэнтезийного мифа с мифом архаическим. Фэнтези – новый миф, где конструируется целостная культурная модель, полностью опирающаяся на архаический миф. Так Джон Руэл Толкин при написании своего знаменитого фэнтезийного эпоса «Властелин колец» активно использовал элементы кельтской и германской мифологии: финский эпос Калевала, младшую и старшую Эдду, песнь о Нибелунгах. Толкиен сотворил на их основе полноценный вторичный мир, мифологически переосмыслив архаические сюжеты мифов. Вот и получилось, что фэнтези стали свойственны элементы мифа, такие как архетипы инициации, жертвоприношения, космогонические и теогонические мифологические сюжеты. В основе фэнтези всегда лежит архаический миф, благодаря автору переработанной в полноценную мифопоэтическую концепцию, основной признак которой является сотворение вторичного мироздания где «человек микрокосм в системе макрокосма» [7, с. 136].

Необходимо подчеркнуть «виртуальную обусловленность» фэнтези, ведь понятие виртуальности раскрывается в науке через парадигму дуализма существования образов, которые не существуют в обычной «квантовой» действительности, но могут существовать на уровне так называемого психического бессознательного восприятия. Так и фэнтези не тождественна нашей действительности, но в виде «виртуального» допустимого мира существует как субъективная психическая модель: «В виртуальной реальности существуют свои законы природы, свои характеристики времени и пространства несводимые к законам времени и пространства порождающей реальности» [3, с. 403]. Выделим следую-

щие пространственно-временные характеристики фэнтезийного неомифа, благодаря которым осуществляется авторская установка на виртуальную реальность:

1. Категория времени в фэнтези дихотомична, обладает способностью удваиваться. Присутствуют два типа времени, эмпирическое и мифологическое. Мифологическое время может рассматриваться как изначальное священное время: первородный мир, древние времена, когда все люди были едины с богом, так называемый, потерянный рай. Это время прародителей и творцов, в первую очередь, оживает благодаря легендам и преданиям. Как писал Толкиен, поясняя временные рамки существования Средиземья: «Это не какая-то особая земля, мир, или планета, как часто предполагают – в прологе, в самом повествовании и приложениях поясняется, что действие происходит в этом мире и под теми же самыми небесами, которые мы видим теперь. В моей истории действие происходит на этой земле, на той, на которой мы сейчас живем, но исторический период – вымышленный» [5, с. 527]. Тогда как эмпирическое время в фэнтези намеренно удалено от современного мира, это всегда некое условное средневековье, где на первый план выходят воители-герои, ведущие борьбу с тьмой, даже основной лейтмотив эмпирического времени, характеризуется эпической серьезностью. Оба времени сосуществуют в фэнтезийном мире часто одновременно. Прошлое в фэнтези обосновывается причинами настоящего, так Фродо, главный герой «Властелина Колец» ведет поиски, начатые его предкам, используя давно утраченное знание. Все события в фэнтезийном мире основываются на циклической модели времени, то есть постоянно соотносятся со временем мифическим.

2. Пространство фэнтезийного мира также устроено, подобно мифу. Фэнтезийный мир создается замкнутым, с четкими границами. В нем существуют вертикальная и горизонтальная модель пространства. Автор создает специфическую географию фэнтезийного мира, наделяет и

описывает определенные ландшафты местности, придумывает города со своими названиями, создает карту мира (Харбория, Средиземье, Эвиал, Средиземноморье, Арнакар и многие другие). Подробно сделанная модель пространства существует внутри пространственно-временного сознания автора. Таким образом, фэнтезийный мир получает возможность проходить через этапы своей космогонии и теогонии, развиваться эволюционным путем, образовывать модель цикличного бытия. Именно поэтому большинство фэнтези превращаются в саги и хроники.

3. Сверхусложненная модель мира фэнтези, когда элементы свехъестественного вплетаются в ее структуру. Именно здесь и проявляется наибольшая степень свободы творчества автора, создается концепция двоемирия. Владислав Крапивин «В глубине Великого Кристалла» создал огромный мир, состоящий из множества параллельных миров, миров, соприкасающихся с друг другом и миров, переходящих в друг друга. Населены эти миры молодыми героями, которые могут мгновенно преодолевать любое время и пространство, как «койво», то есть пограничники. В фэнтезийной реальности прошлое, настоящее и будущее сливаются в единое, существующее по правилам мифа, пространство. Мифологические истоки фэнтезийного мира можно заметить и в следующих аспектах повествования: отсутствии причинно-следственных связей, парадоксальном совмещении пространства и времени, в оборотничестве фэнтезийных героев, в «сверхлогических» событиях. В присутствии традиционных мифологических образов-символов дома, дороги, жизни, смерти, хлеба, воды, центра мира и т.д. В фэнтези архаический миф проявляется и в особенном мифологическом типе мироощущения, когда весь мир наполняется таинственностью и высшим смыслом.

4. По правилам пространственно-временной модели формируются и персонажи фэнтези: боги, маги, чародеи, волшебники, духи. Темные существа всегда локализованы в подземелье, в хтоническом, почвенном

мире, на севере и востоке. Боги и светлые духи на юге, символом центра мира часто выступает главный герой, человек. Функция героя – установление нового порядка, может называться мифологической. Поведение героя в классической фэнтези строго продиктовано самой традицией фольклорного эпоса и рыцарского романа и так же этическими установками самого автора.

Фэнтези можно рассматривать как мир идеальной предметности, так профессор С.М. Халин в своей работе «Мир сказки» формулирует онтологическую гипотезу: «идеальное, идеальная предметность, содержание человеческого сознания можно понимать как особую форму движения материи» [8, с. 79-84]. Фэнтезийная реальность обладает идеальной предметностью, которая также свойственна мифу и сказке. И как архаический миф сформировал мышление и мировоззрение архаического человека, так и фэнтезийный неомиф, трансформируясь в антимиф, формирует сознание современного человека.

Симуляция, плюрализм, фрагментарность, дегуманизация, парадоксальность как черты художественной виртуальной реальности в фэнтези, сформировали новый тип виртуально – неомифологической культуры. И если основная парадигма классической художественной культуры – это идея мимесиса, подражания реальности, то основная задача постмодернистской культуры фэнтези – создание принципиально новых специфических фэнтезийных миров. Создаваемая автором фэнтезийная реальность есть, буквально словами А.Ф. Лосева, «смысловое бытие», реальное, как и миф. Но фэнтезийный неомиф в отличие от архаического мифа, объяснявшего мироздание, противопоставляет себя действительности. Фэнтезийная художественная реальность несет в себе «инакость» по отношению к объективно существующему бытию. Синтезируя в себе все произведения художественной культуры, фэнтезийный неомиф появляется как принципиально новый вид художественной виртуальной реальности.

Список использованных источников

1. Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. М.: Мысль, 1991. 527 с.
2. Мифология. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. Е. Мелетинский. М.: БРЭ, 1998. 736 с.
3. Михайлова Л.Г. Поэтика научной фантастики на рубеже нового столетия: Литература в контексте культуры // Тезисы конференции ОИКС. 1998. С. 186-188.
4. Перумов Н. Я люблю гномов, а они любят пиво // Мир за неделю. 2000. № 4. С. 11-20.
5. Толкиен Дж.Р.Р. Статьи и письма // Сильмариллион. СПб.: АСТ-Terra Fantastica, 2003. 588 с.
6. Толкиен Дж.Р.Р. «Мой мир появился вместе со мной» // ЕСЛИ: Журнал фантастики и футурологии. 1995. № 11-12. С. 46-52.
7. Фэнтези // Русская фантастика XX века в именах и лицах: справочник / под ред. М.И. Мещеряковой. М.: Мегатрон, 1999. 136 с.
8. Халин С.М. Мир сказки // XXIII Ершовские чтения: Межвузовский сборник научных статей. Ишим: Изд-во ИГПИ им. П.П. Ершова, 2013. Ч. 2. С. 79-84.
9. Эйдемиллер И. Мир фэнтези / И. Эйдемиллер, А. Лебедев. М.: Звезда, 1993. 288 с.