

УДК 821.111

**ФЭНТЕЗИ КАК ОСОБЫЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ЖАНР  
(НА ПРИМЕРЕ РОМАНА ДЖ. К. РОУЛИНГ)**

**Мамырбаева Балнур Жанабаевна**

[balnurka.93@mail.ru](mailto:balnurka.93@mail.ru)

магистр педагогических наук,  
преподаватель кафедры русской филологии  
ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Нур-Султан, Казахстан

Ряд исследователей относит произведения фэнтези к сказочному жанру в качестве подвида или новой формы. О.Н. Гронская выделяет фэнтези как новую модификацию жанра сказки, которая развивается параллельно с литературной сказкой, используя последнюю в качестве включенных историй в свое собственное повествование. В сказках, баснях, рыцарских романах и в произведениях реалистических направлений, также как и в фэнтези можно найти черты фантастической поэтики. Фантастика привлекается «в качестве способа репрезентации действительности и становится средством разрешения конфликта» [1, 93].

О. Брилева видит разницу между сказкой и фэнтези в тех элементах, которые оказываются в основе каждого жанра. В основе литературной сказки лежит не миф, как фэнтези, а литературная и бытовая традиция данной страны [2, 23].

С. Лем дает емкое определение, указывая на общее и различное между фэнтези и сказкой: «фэнтези – это сказка, лишенная оптимизма детерминированной судьбы, это рассказ, в котором детерминизм судьбы подточен стохастикой случайности... Фэнтези принципиально отличается от сказки, ибо фэнтези игра с ненулевой суммой, и вместе с тем не очень-то отличается от сказки, поскольку она одинаково антиверистична по отношению к событийному опыту» [3, 432].

Таким образом, привлечение фантастических элементов, характерное для многих жанров, объединяет фэнтези и сказку лишь до определенной степени. Особенности отношения к вымышленным элементам и их функционирование в сказочном тексте и произведениях фэнтези отличаются коренным образом. Говоря об отсутствии «оптимизма» детерминированности судьбы» в фэнтези С. Лем имеет в виду принципиально отличное от сказки сочетание добра и зла, отсутствие четкой градации между ними и неясность финальной победы добра, в то время как торжество добра над злом – это одна из ключевых черт сказки.

Т.А. Чернышева в комплексной монографии «Природа фантастики» называет фэнтези игровой фантастикой, адетерминированной моделью действительности, повествованием сказочного типа со многими послылками, изображающим нечто заведомо невозможное в нашем мире, в отличие от научной фантастики, избегающей возможные открытия и перемены [4, 156].

Если, с одной стороны, жанр фэнтези имеет ряд общих черт со сказкой, то с другой – он противостоит научной фантастике. Это положение между двумя жанрами М. Бахтин называет точкой «сгущения напряженности», в которой возникает новый жанр [5, 97].

Таблица 1 – Сопоставление жанров

	Научная фантастика	Фэнтези	Сказка
Мир	Обращаясь разуму и логике, описывает то, что могло бы существовать в прошлом, будущем или настоящем.  В мире может быть несколько фантастических допущений, но в остальном действие развивается по законам физики, логики, здравого смысла.	Наличие несуществующего мира, обладающего свойствами, невозможными в нашей реальности. Мир существует в виде некоего допущения. От автора не требуется разъяснений, он может поворачивать сюжет самым неожиданным образом, обращаясь к чувствам и мечтам.	События происходят вне географической приуроченности, в рамках сказочной географии.

		Описывает не только никогда не существовавшее, но и то, что не может существовать в реальном мире.	
		Магия и наличие фольклорных персонажей	
Герой	Действия героев выходят на первое место.	На первое место выходят моральные и этические аспекты поступков главных героев.	Главный герой – положительный персонаж.
Фантастические персонажи	Наличие любых фантастических существ имеет научное объяснение.	В таком мире может быть реальным существование богов, колдовства, мифических существ, привидений и любых других фантастических существ. Существуют не просто отдельные персонажи, а целые «фэнтезийные расы»	Волшебные персонажи единичны. Они не всегда являются нормой описываемого мира. Их описания клишированы, переходят из сказки в сказку.
Волшебство	Писатель вынужден давать научное или псевдонаучное объяснение всему непонятному.	Волшебство и волшебные существа являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы. Противопоставление технологии и волшебства решается в пользу последнего. Волшебство играет вспомогательную роль, а на первый план выходят герои, их поступки и переживания.	Волшебство, чудо играет роль сюжетообразующего фактора и служит основной отправной точкой характеристики персонажей. Сказочные предметы играют важную роль – без них герой не может выполнить определенные действия.
	Основной сюжетообразующий стержень – борьба добра и зла		
Добро и Зло	Борьба добра и зла не является сюжетообразующей основой и может отходить на второй план.	Категории добра и зла равнозначны. Давление на добро и зло далеко не всегда однозначно. Читатель может	Добро побеждает зло без потерь, априорно.

		сомневаться возможности благополучного разрешения сюжетной линии, вплоть до последних страниц книги.	в
--	--	--	---

В данной таблице осуществлена попытка собрать воедино основные черты трех литературных жанров, чтобы выявить особенности фэнтези, как жанра, образовавшегося на стыке сказки и научной фантастики, чем объясняется выделение этого жанроразными исследователями как подвида научной фантастики или как разновидности литературной сказки. Из таблицы видно, что жанры фэнтези и научная фантастика не антагонистичны, но находятся в разных плоскостях, чем обусловлено появление переходных и смешанных форм. Иногда фэнтези называют «сказочной фантастикой» в противопоставление «научной фантастике», что неслучайно, поскольку очевидно, что у фэнтези больше точек соприкосновения со сказкой, хотя трактовка одних и тех же категорий различна, что и делает фэнтези – особым литературным жанром.

Исследователи и литературоведы выделяют и другие жанры, помимо научной фантастики и сказки, оказавшие влияние на формирование жанра фэнтези. Г.Н. Складаревская определяет фэнтези как особое сочетание фантастики, сказаний, эпосов, мифологии. С.П. Белокурова добавляет к этому списку приключенческий рыцарский роман. В. Гопман видит в фэнтези вид художественной литературы, основанный на сюжетном допущении иррационального характера, и также указывает на сращение жанров сказки, фантастики и художественного романа в единое целое.

Т. Степновская особо указывает не только на сказку, но и на индоевропейский миф, с такими характерными для него мотивами, как ожидание истинного царя или поиски артефакта к бессмертию, называя миф и сказку источниками особого жанра художественной литературы – фэнтези.

Е. Ковтун рассматривает фэнтези шире других исследователей, причисляя к жанру и те произведения, где прослеживается использование хотя бы одного из приемов фэнтези.

Н.И. Васильева, исследовавшая фольклорные архетипы в современной массовой литературе, рассматривает протагониста фэнтези как «универсального героя», и находит в исследуемом жанре традиционные архетипы: иномирное пространство, волшебных помощников, сражение с драконом и пр. В отличие от других жанров, где также присутствует сверхъестественное, фэнтези говорит на языке символов, берущих свое начало в мифологии.

В «Энциклопедическом словаре английской литературы 20 века», с опорой на Дж. Р.Р. Толкина, выделяются следующие характеристики жанра фэнтези: создание «вторичного мира», способного породить «вторичную веру» в его существование, исследование мира, скрытого за повседневностью [6, 464]. Не случайно Дж. Р.Р. Толкин называет своих героев – «зримые души». Их особенность состоит в том, что их внутренний мир снаружи, поскольку душа сильнее и мужественнее слабого и уязвимого тела Толкин [6, 365].

Говоря о современном положении фэнтези, А.П. Саруханян выделяет конец 90-х, как период возвращения к жанру, который был популярен в середине XX века, благодаря Дж. Р.Р. Толкину, и называет серию романов о Гарри Поттере, в которых писательница Дж. К. Роулинг разрабатывая традиции английской волшебной сказки, создает альтернативную реальность в духе фэнтези – сплавом фэнтези и волшебной сказки [6, 152].

В настоящей работе фэнтези рассматривается как один из способов видения, осмысления и изображения мира, когда в свою очередь представляет собой своеобразное отражение мира.

Иными словами, современные проблемы могут быть помещены в новую, непривычную обстановку, чтобы глубже понять их, заострить, раскрыть и попытаться разрешить. Так, знаменитая трилогия Толкина «Властелин колец» иногда рассматривается и интерпретируется как отражение событий второй мировой войны. Также и у Роулинг есть упоминание о битве двух могущественных волшебников, произошедшей в 1945 г. То есть, вероятно, отчасти оба произведения так или иначе пытаются интерпретировать и объяснить реальные исторические события. Иными словами, можно говорить о фэнтези как о жанре, который можно использовать для умозрительного исследования морали. Язык фэнтези – язык символа, освобождает такое исследование от дидактичности [2, 23]. Фантастика в литературе в своем развитии от первобытного мифа к волшебной сказке прошла путь до научной фантастики и фэнтези. В отличие от научной фантастики фэнтези описывает не только никогда не существовавшее, но и то, что не может существовать в реальном мире, обращаясь не к разуму и логике, а к чувствам и мечтам. Фэнтези не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки. Сам этот мир существует в виде некоего допущения. В таком мире может быть реальным существование богов, колдовства, мифических существ, привидений и любых других фантастических существ. В то же время, в отличие от сказки, волшебство и волшебные существа являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы, в то время как в сказке «волшебство, чудо играет роль сюжетообразующего фактора, служит основой отправной точкой характеристики персонажей» [7, 234].

Несмотря на наличие общего у фэнтези и сказки, и у фэнтези и научной фантастики, можно выделить ряд черт, присущих только этому жанру.

1. Наличие описания несуществующего мира, обладающего свойствами, невозможными в нашей реальности. В отличие от сказочного мира, который не имеет четкой локализации, однако максимально приближен к миру, известному читателю, и не выходит за его пределы, мир в произведениях фэнтези является плодом воображения автора.
2. Магия и наличие фольклорных персонажей. Скрытое противопоставление технологии и волшебства решается в пользу последнего. Сказочное и волшебное играет, хоть и не второстепенную, но вспомогательную роль, а на первый план выходят герои, их поступки и переживания.
3. Борьба добра и зла. Основной сюжетобразующий стержень такой же, как и в сказке, однако, в фэнтези обе категории, в отличие от сказки, равнозначны. В сказке добро побеждает зло без потерь, априорно. В произведениях жанра фэнтези деление на добро и зло далеко не всегда однозначно. Читатель может сомневаться в возможности благополучного разрешения сюжетной линии, вплоть до последних страниц.
4. Отсутствие рамок. Автор не ограничен теми рамками, что сковывают писателя-фантастика, вынужденного давать научное или псевдонаучное объяснение всему непонятному, и поэтому может поворачивать сюжет самым неожиданным образом.

Говоря о мире фэнтези еще шире, представляется целесообразным ввести понятие «фантазийный дискурс», которое позволит точнее охарактеризовать гетерогенность фэнтези, становится настолько широким, что требует дополнительных классификаций. С другой стороны, обилие текстового материала дает возможность выделить некоторый набор системных текстообразующих характеристик, которые позволяют отделить тексты фэнтези от прочих.

Если литературный жанр ограничен исторически сложившейся совокупностью определенных тем и мотивов, закрепленных за художественной формой, то под дискурсом, вслед за В.Е. Чернявской, в настоящей статье понимаются тексты в неразрывной связи с ситуативным контекстом, то есть в совокупности с социальными, культурно-историческими, идеологическими, психологическими и др. факторами, а также с

системой целеустановок автора, обеспечивающих особую упорядоченность языковых единиц разного уровня привоплощения в тексте. Дискурс задает рамочное пространство вокруг однородных идей, теорий, смыслов, когнитивных стратегий автора, взаимодействующих со своим адресатом [8, 77].

Разграничивая понимания дискурса на дискурс 1 – «конкретное коммуникативное событие, осуществляемое в определенном когнитивно и типологически обусловленном коммуникативном пространстве, и дискурс 2 – «совокупность тематически соотнесенных текстов, содержание (тема) которых раскрывается в их комплексном взаимодействии» [9, 75], становится очевидно, что для характеристики фантазийного дискурса ключевым является второе определение, указывающее на интертекстуальные связи объединяемых в дискурс текстов.

Дискурс, как речь «погруженная в жизнь» относится непосредственно к текстам, взятым в событийном аспекте с учетом совокупности экстралингвистических, социокультурных, психологических и др. факторов, их окружающих [10, 136]. Фантазийный дискурс продолжает формироваться и в настоящее время, корпус его текстов непрерывно пополняется, а потому его анализ невозможен без учета той реальности, в которой он существует.

Более того, фантазийный дискурс существует во множестве форм и текстов, находящихся в постоянном взаимодействии между собой и другими видами дискурса, что позволяет наряду с текстовой категорией интертекстуальности, говорить о более широком интердискурсивном влиянии, которое становится очевидным при работе с конкретными текстами.

Подводя итоги всему, сказанному выше, и обобщая определения фэнтези разных исследователей, можно сделать вывод о разнородности корпуса текстов фэнтези, обнаруживающих в своей структуре и содержательном наполнении признаки сразу нескольких текстовых моделей. «Описание подобных гетерогенных образований отражает одну из ведущих тенденций в современной лингвистике и связан с подходом к типологии текста в ее процессуальности» [9, 81].

Понятие дискурса позволяет шире подойти к проблеме гетерогенности фэнтези, а также упорядочить тексты, конституирующие фантазийный дискурс. В анализе дискурса исследуется совокупность разнородных текстов, имеющих некоторую идентичность [13, 28]. Подобный подход позволяет выделить в фантазийном дискурсе фэнтези эпическое, юмористическое, детское и пр.

В рамках настоящего исследования особый интерес представляет детское фэнтези – это произведения, написанные для детей, где главными героями являются дети. В Британской литературе существует разделение на книги для детей и книги для подростков, что предполагает разную лексическую наполненность, особенности юмора и сюжета, поскольку книги ориентированы на разный возраст и уровень развития.

В детском фэнтези помимо черт, характерных для фэнтези в целом, можно найти и те особенности, которые связывают между собой произведения, написанные для детей в любых жанрах, будь то сказка, роман или детектив. В детской литературе главная роль отводится детям, и цели литературного произведения зачастую воспитательные. Тематика произведения, шутки, набор эмоций должны соответствовать детскому возрасту и детскому опыту коммуникации, что ведет к использованию простого языка и небольшого количества описаний, тогда как диалогов, действий, приключений напротив должно быть много. В финале детских произведений добро побеждает зло и справедливость торжествует.

Результаты анализа схожих и различных черт жанра фэнтези и сказки, позволяют прийти к выводу о возможности использования методик анализа волшебных сказок для работы с произведениями жанра фэнтези. В то же время, наличие особых черт позволяет сделать вывод о появлении самостоятельного жанра фэнтези и, более того, фантазийного дискурса, в рамках которого выделяются тексты различных жанров, в которых наличие

магии и волшебства является нормой, что позволяет перенести решение глобальных проблем в новую, необычную обстановку.

Таким образом, наличие двоемирия и особенности структуры произведений фэнтези обуславливают особое отношение к пространственно-временным параметрам. Миры фэнтези лишены географической и временной конкретности – события происходят в условной реальности, чаще всего в параллельном мире, похожем отчасти на мир реальный. Время в фэнтези похоже на время мифологическое, развивающееся циклично – как и сам мир, последовательно проходящий этапы гармоничного и хаотического существования, перетекающие один в другой, образуя модель повторяющегося бытия.

Н.И. Васильева, исследовавшая фольклорные архетипы в произведениях Дж. К. Роулинг, указывает на зависимость квеста, как одной из неотъемлемых особенностей фэнтези, от сказочного канона, на основе которого и определяется круг универсальных фольклорных архетипов, трансформация которых особенно значима для осуществления «фэнтезийного» сюжета [12, 30]. Сама Роулинг не отрицает связь книг о Гарри Поттере с другими произведениями литературы и кинематографа в жанре фэнтези, где присутствует квест (StarWars.LordoftheRings).

Таким образом, с одной стороны, в произведениях фэнтези выделяются те же мотивы, которые характерны для сказки и мифа. В книгах можно найти типичные для завязки волшебной сказки или мифа мотивы получения зова к приключениям и преодоление порогов, а также финальный поединок антагониста и протагониста. С другой стороны, многие традиционные архетипы как, например, борьба добра и зла приобретают особые черты.

#### Список использованных источников

1. Гронская О.Н. Литературная сказка и фэнтези: интертекстуальность, интердискурсивность, жанровая принадлежность. Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы конференции, 21-22 мая 2009 г. Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2009. – С. 92-94.
2. Брилева О. Фэнтези: метафизический поиск современного сознания, 2002  
Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/tower/13.html>
3. Лем С. Фантастики и футурология. Книга 1. М.: АСТ, 2004. – 594 с.
4. Чернышева Т.А. Природа фантастики. – Иркутск: Изд-во Иркутского университета, 1984. – 332 с.
5. Бахтин М.М. Автор игерой. СПб.: Азбука, 2000. – 333 с.
6. Саруханян А.П. Энциклопедический словарь английской литературы 20 века. Институт мировой литературы им. А.М. Горького РАН – М.: Наука, 2005 – 541 с.
7. Брауде Л.Ю. Скандинавская литературная сказка. – М., 1979. – С. 74.
8. Чернявская В.Е. Лингвистика текста. Поликодовость. Интертекстуальность. Интердискурсивность: учеб. пособие. М: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. – 248 с.
9. Чернявская В.Е. Дискурс власти и власть дискурса: проблема речевого воздействия учеб. пособие. М: Флинта, Наука, 2006. – 136 с.
10. Арутюнова Н.Д. Предложение и его смысл (логико-семантические проблемы). М.: Едиториал, УРСС, 2003. – 384 с.
11. Васильева Н.И. Фольклорные архетипы в современной массовой литературе: романы Дж. К. Роулинг и их интерпретации в молодежной субкультуре. Автореферат на соискание ученой степени к.ф.н. Нижний-Новгород, 2005
12. Васильева Н.И. Сказка-бестселлер, или почему «Гарри Поттер» должен кончиться хорошо (к проблеме фольклоризма массовой литературы) Йошкар-Ола: ЛИК ПРЕСС, 2004. – 88 с.
13. Серио П. Квадратура смысла: французская школа анализа дискурса. М.: «Прогресс», 1999. – 416 с.