

УДК 008

ФЭНТЕЗИ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ: ОСОБЕННОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

А. В. Демина

Фэнтези – молодое и популярное явление современной культуры, охватывающее собой литературу, кинематограф, изобразительное искусство, музыку, досуговую сферу культуры (хобби) и пр. Среди ключевых проблем в изучении фэнтези можно назвать парадоксальное отсутствие определения фэнтези как феномена. На сегодняшний день мы можем наблюдать целый спектр фэнтези-продуктов в современном культурном пространстве.

Ключевые слова: фэнтези, феномен, современная культура, волшебная сказка, миф, фэнтези-продукт, фантастика.

Fantasy is a young and popular phenomenon of modern culture, that embraces literature, cinema, art, music, leisure sector (hobby) etc. Among the key problems in the study of fantasy

we can call paradoxical absence of definition of fantasy as a phenomenon. Today we can observe a range of fantasy-products in the modern cultural space.

Keywords: *fantasy, phenomenon, modern culture, fairy tale, myth, fantasy-product, fantastic.*

Фэнтези – достаточно молодое явление в современной культуре. Изначально оформившись как жанр в русле фантастической литературы, фэнтези достаточно быстро перешагнуло границы беллетристики, в значительной степени повлияв на развитие таких сфер культуры, как кинематограф, музыка, изобразительное искусство, сфера досуга, СМИ и т. д. Подобная универсальность и проникающая способность позволяют фэнтези трансформироваться до уровня феномена современной культуры, функционирующего по собственным законам и генерирующего свою оригинальную философию.

Сегодня слово «фэнтези» зафиксировалось в сознании современного человека, в то же время осмысление фэнтези с позиции феномена вызывает многочисленные дискуссии, касающиеся периода и географии возникновения данного явления, его природы, функционирования, соотношения с категориями «фантастики», «фантастического» и пр. Логичней всего объяснить подобные споры молодостью фэнтези.

Общеизвестно, что жанр литературы фэнтези зародился чуть более века назад, сам термин появляется в 60–70-х гг. прошлого века, и лишь на исходе XX столетия о фэнтези начинают говорить как о самостоятельном явлении в культуре

Популярность фэнтези стремительно растет, вызывая не только обывательский, но и академический интерес со стороны различных специалистов (культурологи, психологи, социологи, филологи, философы и пр.). На данном этапе фэнтези представляет собой в значительной степени не исследованное пространство, требующее всестороннего подхода и глубокого изучения. В частности, широкому анализу необходимо подвергнуть вопрос об истоках, фундаменте возникновения данного культурного явления. Среди ключевых проблем в изучении фэнтези можно назвать парадоксальное отсутствие определения фэнтези как феномена.

В настоящее время мы располагаем определенным количеством определений термина «фэнтези», главным недостатком которых является ограниченная область определения. Истоками фэнтези традиционно считают фантастическую литературу. «Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий» дает следующую трактовку: «Фэнтези (англ. Fantasy – «фантазия») – вид фантастической литературы или литературы о необычайном, основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет логической мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся, в отличие от научной фантастики, рациональному объяснению» [2, с. 1162]. Подоб-

ную трактовку предлагает и «Словарь иностранных слов» Н. Г. Комлева (2006) [5].

Ряд исследователей рассматривает фэнтези как разновидность литературной сказки. Например, «сказочной фантазмагорией вымышленных миров» называет фэнтези Э. Геворкян [1, с. 11]. Волшебной сказкой считал свою эпопею «Властелин колец» и один из основателей фэнтези как жанра в литературе Дж. Р. Р. Толкин [10, с. 32]. Правда, здесь необходимо подчеркнуть, что на момент создания культового романа, в 50-е гг. XX столетия, термин «фэнтези» еще не вошел в употребление.

Действительно, на первый взгляд, ближайшим «родственником» фэнтези кажется волшебная сказка. Подобного подхода придерживается, в частности, С. Л. Кошелев в статье «Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина». Исследователь обнаружил в знаменитой эпопее английского профессора реализацию 25 из 31 пропповских функций [6]. Эту же методологию по отношению к анализу русского фэнтези использует отечественный исследователь А. Д. Гусарова [3]. И в том и в другом случае обнаруживается очевидное сходство. Однако волшебная сказка – все же не единственная предтеча фэнтези.

Данное утверждение основывается, в первую очередь, на природе квеста (англ. Quest – «путь», «поиск»), уходящего корнями в многочисленные мифы о культурных героях, которые обладают даром, магическими силами, сакральными знаниями, необходимыми для борьбы с древними чудовищами и для поиска магических артефактов. В отличие от героев волшебных сказок, персонажи фэнтези проходят квест не ради личных целей, а непременно для решения глобальных задач: установления равновесия в мире между Хаосом и Порядком, Тьмой и Светом, определения своего места и предназначения в окружающей действительности.

Дж. Р. Р. Толкин в своем известном эссе «О волшебных сказках», рассуждая о роли фантазии в создании сказочных вселенных, рассматривает фантазию в русле романтизма начала XIX столетия. Однако, в отличие от романтиков, английский ученый-лингвист и писатель определяет фантазию не как иррациональную, а напротив, как весьма логичную деятельность. По мнению профессора Дж. Р. Р. Толкина, автор фантастического произведения должен осознанно добиваться установки на реальность. «Необходимо придать вымышленному внутреннюю «логику реального», начиная с того, что сам автор должен верить в существование создаваемого им мира» [10, с. 173]. Сказка же, согласно точке зрения Толкина, изначально акцентирована на вымысел: в нее не верит ни автор, ни читатель (слушатель, зритель). Принимая в расчет данное замечание английского писателя, мы можем, таким образом, обнаружить еще одно существенное отличие фэнтези от волшебной сказки.

Существует, однако, еще одна тенденция в определении истоков фэнтези – трактовка фэнтези через миф. Данное предположение выглядит,

в достаточной мере, логичным, поскольку фэнтези во многом основывается на мифологических сюжетах и образах. Как пишет О. Добровольская в своей статье «Фэнтези и фольклор», изначально фэнтези как жанр литературы «возник на основе переосмысления авторами традиционного мифологического и фольклорного наследия. И в самых лучших образцах данного жанра можно обнаружить ряд параллелей между авторским вымыслом и мифо-ритуальными представлениями, легшими в его основу» [4, с. 13]. И. В. Эйдемиллер и А. Ю. Лебедев также утверждают, что «мир фэнтези – это пропущенные через современное сознание и ожившие по воле автора древние мифы, легенды, сказания» [11, с. 205].

Несмотря на отсутствие исчерпывающего определения фэнтези как феномена современной культуры, данное явление крепко вплетено в ткань современной реальности. По мнению Н. В. Помогаловой, рассматривающей фэнтези как фактор социализации личности, «ход социализации современной молодежи находится под влиянием фактора фэнтези» [8].

С позиции постмодернизма феномен фэнтези чаще всего трактуют как «символический конструкт, симулякр. Это трактовка трактовки» [7]. Такой подход обусловлен тем, что, в основном, фэнтези эксплуатирует уже сложившиеся мифологические архетипы, элементы различных культур и традиций. К тому же популярность фэнтези-продуктов совпадает в хронологическом отношении с развитием культуры постмодернизма. Благодаря интегрирующей составляющей, фэнтези, проникая в различные сферы и области культуры, постепенно направляет многие культурные процессы в сторону виртуализации и конвергенции, что также характерно для постмодернистской культуры. В данном случае мы можем говорить об определенном слиянии фэнтези-литературы с субкультурами ролевых и онлайн-новых игр.

На сегодняшний день мы можем наблюдать целый спектр фэнтези-продуктов в различных сферах культуры, характеризующихся, как правило, синхронным появлением и тождественными стилевыми особенностями. Так, например, сверхпопулярность литературной трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец» привела к созданию в 2001–2003 гг. знаменитой одноименной кинотрилогии новозеландского режиссера П. Джексона. «При этом каждая из кинопремьер трилогии сопровождалась выпуском соответствующей компьютерной игры компанией Electronic Arts, купившей права на выпуск игр по мотивам кинолент» [9]. Кроме того, после выхода в свет киноработ П. Джексона широкое распространение также получили музыкальные композиции к фильмам композитора Г. Шора. Подобную закономерность Т. Е. Савицкая называет «фэнтезизацией глобальной культуры» [9]. Более того, исследователь предполагает: «Не исключено, что фэнтези как виртуальной матрицы глобальной культуры, в свернутом (формульном) виде хранящей в себе все богатство мифов и легенд человечества, суждено

стать тем актуальным культурным багажом, которым практически будут оперировать люди в грядущем киберсоциальном веке» [9].

Список литературы

1. Геворкян, Э. Чем вымощена дорога в рай / Э. Геворкян // Антиутопии XX века. – М., 1989.
2. Гопман, В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман, // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – М. : НПК «Интелвак», 2001.
3. Гусарова, А. Д. Формула фэнтези (Принцип героя) / А. Д. Гусарова // Проблемы детской литературы и фольклор : сб. науч. тр. – Петрозаводск, 2004.
4. Добровольская, О. Фэнтези и фольклор / О. Добровольская // Литература. – 1996. – № 43.
5. Комлев, Н. Г. Словарь иностранных слов [Электронный ресурс] / Н. Г. Комлев. – М. : ЭКСМО-Пресс, 2000. – Режим доступа: www.inslov.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 15.02.2013.
6. Кошелев, С. Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина / С. Л. Кошелев // Проблема метода и жанра в зарубежной литературе : сб. науч. тр. – Вып. VI. – М. : МГПИ, 1981.
7. Лосева, М. А. Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве [Электронный ресурс] / М. А. Лосева, О. Д. Козлова. – Режим доступа: www.ec-dejavu.ru/f-2/Fantasy-2.html, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 17.02.2013.
8. Помогалова, Н. В. Фэнтези и социализация личности: социально-философский анализ [Электронный ресурс] / Н. В. Помогалова. – Режим доступа: www.dissercat.com/content/fentezi-i-sotsializatsiya-lichnosti, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 19.02.2013.
9. Савицкая, Т. Е. Фэнтези: становление глобального жанра [Электронный ресурс] / Т. Е. Савицкая // Культура в современном мире. – 2012. – № 2. – Режим доступа: www.infoculture.rsl.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 19.02.2013.
10. Толкин, Дж. Р. Р. Чудовища и критики / Дж. Р. Р. Толкин. – М. : ООО «Издательство АСТ», 2008.
11. Эйдемиллер, И. В. Мир фэнтези / И. В. Эйдемиллер, А. Ю. Лебедев // Звезда. – 1993. – № 10.