

ЖАНР «ФЭНТЭЗИ» КАК ОБЪЕКТ КОНЦЕПТУАЛЬНО-СЕМАНТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Литературный жанр «фэнтэзи» (fantasy) в лице своих лучших представителей (Дж.Р.Р. Толкин, Дж. Роулинг, Т. Прэтчетт) пользуется в настоящее время широкой и заслуженной известностью; его произведения экранизируются, становятся сюжетной основой компьютерных игр. В то же время велико и количество ремесленных поделок, эксплуатирующих популярность жанра.

Наиболее широко фэнтэзи можно определить как литературный жанр, основным сюжетным и/или тематическим компонентом которого является магия, т.е. вмешательство или воздействие сил, не поддающихся рациональному объяснению – в отличие от научной фантастики (science fiction), где сюжет не должен хотя бы внешне противоречить современному научным представлениям. Однако в рамках этого направления существует целый ряд поджанров (от религиозно-мистического до бытового), отводящих иррациональному различное место в сюжете; различной может быть и обстановка действия – от тайного присутствия магии в реальности до сугубо вымышленного мира с неясными пространственно-временными координатами. При этом авторы фэнтэзи охотно используют мифологические и сказочные мотивы, творчески переосмысливая их, что в сочетании с обстановкой, персонажами и сюжетными ходами других массовых жанров (например детективного романа или романа ужасов), а также узнаваемыми реалиями места и времени написания придает их произведениям отчетливо ироническое и пародийное звучание.

Среди персонажей фэнтэзи – широкий спектр мифологических и сказочных существ, представляющих собой мысленные конструкции, не имеющие точных реальных аналогов и никогда не воспринимавшиеся человеком в целом. Один из источников их возникновения – стремление первобытных людей интерпретировать пугающие их явления реальности в понятных антропоморфных или зооморфных образах; впоследствии, утратив объяснительную силу, эти образы превратились в архетипы фантастического жанра (кентавры, русалки и т.д.), т.е. своего рода художественные клише, не нуждающиеся более в подробном объяснении. Впрочем, ничто не мешает авторам фэнтэзи в весьма широких пределах модифицировать исходный архетип, адаптируя его к требованиям сюжета; в результате может возникнуть объект, который с архетипом связывает только имя, подобно «домашним эльфам» Дж. Роулинг или «големам» Т. Прэтчетта.

Стремление к творческому преобразованию действительности пронизывает всю историю литературного творчества – от древнего эпоса до современного «анти-романа», от рассказов путешественников о далеких странах до морализирующих религиозных аллегорий с персонажами-абстракциями: все литературные формы в той или иной степени оторваны от реальной действительности, отражая ее косвенным, опосредованным путем – что, возможно, имеет своей основой подсознательное стремление древнего человека четко отграничить освоенный участок мира от всей прочей Ойкумены, полной опасностей и хаоса, которую коллективное сознание древности и даже средневековья населяло всевозможными чудовищами вроде троллей или драконов.

На рубеже XIX-XX вв. надежды на реализацию общественного идеала стали все чаще связываться не с мистическими силами, а с научно-техническим прогрессом – так возник жанр научной фантастики. Понадобилось не менее века, чтобы понять, что наука не всемогуща – в результате этот жанр за последнее время значительно ослабил свои позиции, а образовавшуюся нишу вновь заняла «чистая» фантастика; однако за это время она изрядно пополнила свой арсенал приемами и средствами, заимствованными как у научной фантастики, так и у других массовых жанров, а также включила в него иронию и пародию.

Важной составной частью предметного мира произведений научной фантастики являются объекты, не существующие в настоящее время, но возможные в будущем; первоначально вымышленные автором, они в дальнейшем закрепляются в общественном сознании благодаря регулярному употреблению соответствующих им имен («квазитерминов», «псевдотерминов», «квазиреферентных слов») в текстах этого жанра [1]. Аналогичные категории воображаемых объектов существуют и для жанра фэнтези: сюда входят средства для концентрации и использования магии (portal, magic wand), фантастические существа (basilisk, Dementor), волшебники и прочие носители магии (necromancer, animage), магическое оружие (fireball), прочие магические предметы (chocolate frog, Howler), «обычные» люди с точки зрения магов (Muggle) и т.д.

В основе знакового значения слова, как известно, лежит типизированное представление об обозначаемом объекте – денотат или сигнификат; в то же время при употреблении в речи или тексте слова указывают каждый раз на конкретные объекты материальной действительности (референты). Однако в случае квазиреферентных слов мы не можем указать в реальности хотя бы один объект, который соответствовал бы заявленным в их значении семантическим признакам, т.е. соответствующее множество объектов оказывается «пустым». Тем не

менее квазиреферентные слова свободно употребляются в текстах соответствующих жанров при соблюдении определенных условий, главным из которых является постулирование существования именуемого объекта при упоминании его в тексте – так называемая «пресуппозиция существования» [2, 11-12]. Одновременно с этим весь текст попадает в зону действия особого оператора, задающего модальный план описания (реальный, гипотетический, сказочный и т.д.) [3, 173]. При таком подходе с квазиртерминами можно обращаться так же, как и с обычными словами, т.е. фиксировать их в словарях (а соответствующие концепты – в энциклопедиях), давать им дефиниции и т.д.; однако при этом необходимо помнить, что соответствующее значение имеет лишь условно-референтный характер, т.е. соответствующий слову объект существует лишь постольку, поскольку о нем может быть передана информация. При таком подходе фантастический текст можно рассматривать как знаковую модель воображаемого мира, который воссоздается читателем при его восприятии [4, 58-59].

Объектом лингвистической номинации могут быть не только реально существующие (материальные) объекты, но и идеальные образы и объекты, порожденные человеческим мышлением; при этом мыслимые объекты, являющиеся результатом действия творческого воображения человека, могут быть в конечном счете сведены к модификации, транспозиции или рекомбинации элементов, добытых его сознанием в результате отражения объективной действительности – однако способность к творческому отображению и пересозданию действительности необходима для человека как биологического вида [5, 253-254].

В настоящее время трудно найти такую фантастическую (в широком смысле) тему, которая не была бы многократно воплощена в литературных сюжетах; вследствие этого практически каждому произведению в жанре фэнтэзи присущ безусловный оттенок вторичности. С другой стороны, авторы этого жанра в значительно меньшей степени, чем писатели-реалисты, скованы необходимым требованием правдоподобия, имея в то же время в своем распоряжении огромный ассортимент тем, сюжетных ходов, персонажей, «наработанных» всем предыдущим развитием не только литературной фантастики, но и всей художественной литературы. В своих лучших образцах фэнтэзи – как, впрочем, и современная научная фантастика – не стыдится своей вторичности: барьер читательского предубеждения преодолевается за счет более или менее ярко выраженной авторской иронии. Автор как бы заранее предупреждает, что перед нами фикция, заведомый вымысел – однако описываемый им воображаемый мир в каких-то ключевых моментах постоянно оказывается удивительно похожим на мир

реальный. Некоторые авторы (напр. Терри Прэтчетт) делают упор именно на эту вторичность, многократно ее обыгрывая – так возникает пародийность; другие более или менее произвольно комбинируют сюжетные ходы, идеи, персонажей, «заимствованных» из произведений других авторов (pastiche).

Ряд исследователей отмечает, казалось бы, парадоксальную аналогию между творческой манерой некоторых из представителей жанра фэнтэзи и современным постмодернизмом. По мнению сторонников этой литературно-философской теории, то, что мы называем «реальностью», – это на самом деле не более чем ее имитация, знак, заменивший собой референт. При этом все произведения искусства, да и вся порождаемая человеком среда его обитания рассматривается как один неразрывный «гипертекст», в котором темы, персонажи, среда действия и т.д. легко переходят из одного фрагмента в другой. Текст, с точки зрения этой теории – это «многомерное пространство, в котором борются и сосуществуют несколько дискурсов – и ни один не является оригинальным; текст – это переплетение цитат, заимствованных из тысяч источников» [6].

Для так называемого «цивилизованного» человека, чьё восприятие опосредовано прессой, телевидением, рекламой и т.д., многие реальные объекты существуют только как имена, благодаря чему в значительной мере стирается граница между реальностью и вымыслом (это в первую очередь относится к истории, восприятие которой в современном мире с неизбежностью носит опосредованный, «текстовый» характер, чем с успехом пользуются авторы поджанра фэнтэзи, известного как «альтернативная история»). А из этого вытекает очень интересный тезис: *изменив слово/текст, можно изменить реальность*. (Именно в этом состоит суть не только магии, но также политики и рекламы).

Всё вышесказанное заставляет по-новому взглянуть на онтологический статус воображаемых объектов, фигурирующих в произведениях фэнтэзи: большинство читателей, осознавая их фиктивность, тем не менее принимают их в качестве «как бы реальности» – хотя бы на время чтения («suspension of disbelief»); другие видят в этом своего рода игру, или «виртуальную реальность», чем объясняется успех многочисленных экранизаций и компьютерных игр «на тему»; и, наконец, отдельные психически нестойкие индивиды рассматривают сюжетные конструкты фэнтэзи в качестве единственно возможной реальности (психологический механизм, известный как «escapism») – сюда же можно отнести попытки сожжения произведений этого жанра или предания их анафеме.

Многие из современных произведений в жанре «фэнтези» базируются на «прототипическом» тексте, что сразу наводит на мысль о пародии. Однако отношения между исходным и производным текстом в жанре фэнтези намного более сложные, чем между пародией и оригиналом: «привязывая» вымышленный им мир к известным читателю реалиям, автор облегчает читателю восприятие его произведений; в то же время, оперируя знакомыми аналогиями, он облегчает самому себе задачу изображения «странного» мира со всей его причудливой географией, историей, обитателями, фауной и флорой.

Библиографический список

1. **Eric S. Raymond** "SF Words and Prototype Worlds" [Электронный ресурс] (<http://catb.org/~esr/sf-words/essay.html>)
2. **Иртеньева, Н.Ф.** О лингвистической пресуппозиции [Текст] / Н.Ф. Иртеньева. – В сб.: Проблемы семантического синтаксиса: Лингвистическая пресуппозиция. – Пятигорск, 1975.
3. **Линский, Л.** Референция и референты. – Новое в зарубежной лингвистике. Вып.13. – М., Радуга, 1982.
4. **Беликов, С.В.** Некоторые особенности образования и функционирования окказиональных слов в англоязычной научной фантастике. – В сб.: Проблемы лексической и словообразовательной семантики в современном английском языке – Пятигорск, 1986.
5. Языковая номинация. Общие вопросы – М., "Наука", 1977.
6. **Roland Barthes**, "The Death Of The Author" // From "The Rustle Of Language", trans. Richard Howard. – Oxford: Blackwell, 1986, p.52-3. Цит. по: Postmodern Parody In The Discworld Novels Of Terry Pratchett. By Christopher Bryant. – [Электронный ресурс] www.co.uk.lspace.org/books/postmodern-pratchett.html