Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Национальный исследовательский
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»

На правах рукописи

Наумчик Ольга Сергеевна

МИРОМОДЕЛИРУЮЩИЕ ФУНКЦИИ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ СИСТЕМЕ АНГЛИЙСКОГО ФЭНТЕЗИ

Специальность 10.01.03 – Литература народов стран зарубежья (английская)

Диссертация на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Научный консультант:
доктор филологических наук, профессор
Шарыпина Татьяна Александровна

Нижний Новгород
2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 4

Глава 1. Игра как философско-эстетическая категория 32

1.1. Тема игры в античной философии 34

1.2. Игра как эстетическая категория в философии XVIII-XIX вв. 41

1.3. Игра как основа творчества в философии Ф. Ницше: от классической к неклассической философской парадигме 53

1.4. Игровая основа культуры и искусства в концепции Й. Хейзинга 57

1.5. Онтологическая концепция игры и ее коммуникативные особенности в философии Х.-Г. Гадамера 63

1.6. Феномен игры в философской парадигме постмодернизма 71

1.7. Игровой характер фэнтези 89

Глава 2. Игровые принципы организации пространства и времени в английском фэнтези 96

2.1. Конструирование мира с одним космологическим центром как игра по правилам 98

2.2. Игровое расширение Вселенной до Мультивселенной и размывание границ между мирами 109

2.2.1. Научно-философские предпосылки формирования концепции многомирия 111

2.2.2. Концепция Мультивселенной М. Муркока в контексте литературных исканий второй половины XX-начала XXI века 121

2.2.3. Игра с пространством и временем в творчестве Д.У. Джонс 139

2.2.4. Постмодернистская игра с пространством в творчестве Н. Геймана 160

Глава 3. Феномен игры в английском фэнтези 183

3.1. Deus Ludens: тема игры богов в английском фэнтези 185

3.2. Homo Ludens: человек играющий в английском фэнтези 211

Глава 4. Игра с литературно-мифологическими образами и сюжетами как основа английского фэнтези 230

4.1. Игра с образами кельтской мифологии в английском фэнтези 233

4.2. Трансформация артуровского цикла сказаний в английском фэнтези... 248

4.2.1. Образы Артура и Мерлина в контексте литературно-мифологической традиции 248

4.2.2. Переосмысление образа Святого Грааля 259

4.3. Принцип интертекстуальной мозаики в английском фэнтези 265

4.3.1. Модель авторского мифа в творчестве Дж.Р.Р. Толкина («Сильмариллион») 266

4.3.2. Особенности мифологизации в романе Н. Геймана «Американские боги» 271

Глава 5. Фэнтези как метажанр в контексте философско-эстетических концепций игры 280

5.1. Гибридные формы фэнтези: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма 285

5.2. Мультимедийность как проявление игрового начала в фэнтези 292

5.2.1. Постмодернистская игра цитатами в браузерной игре «Годвилль»... 296

5.2.2. Литературно-мифологическая основа фэнтезийных игр жанра MMORPG (World of Warcraft, Lineage II) 302

5.2.3. Лингвистическое моделирование в игровой вселенной «The Elder Scrolls» 315

Заключение 324

Библиография 335

ВВЕДЕНИЕ

Современную литературу сложно представить без фэнтези, ведь оно неизменно находит своего читателя, нередко оттесняя на второй план не только реалистические произведения, но и научно-фантастические, что является важным показателем в изменении человеческих устремлений во второй половине XX и начале XXI столетия. Несмотря на распространенность и востребованность фэнтезийных сюжетов в литературе, привычный современному читателю облик фэнтези обретает лишь к середине XX столетия под влиянием Дж.Р.Р. Толкина и группы Инклингов, задавших ориентиры для развития этого жанра на последующие десятилетия. К 1950-м годам в фэнтези в общих чертах сложились определенный канон и некоторые жанровые разновидности, а также был обозначен круг тем и художественных особенностей, но к концу XX–началу XXI столетия фэнтези впитывает постмодернистские приемы и порождает еще больше поджанров, а также активно проникает в кинематограф, живопись, музыку, а позднее и в сферу компьютерных игр, что заставляет переосмыслить саму природу феномена фэнтези.

Важно, что фэнтези сформировалось именно в английской литературе, а потому наиболее перспективным представляется анализ английского фэнтези, так как оно является самым показательным с точки зрения становления и варьирования его структурно-семантических особенностей. В центре нашего внимания находятся писатели первого ряда, задавшие направление развитию фэнтези и повлиявшие на мировую литературу в целом, а потому отправной точкой нашего исследования становится творчество Дж.Р.Р. Толкина («Властелин колец» / *The Lord of the Rings*, 1954–1955, «Сильмариллион» / *The Silmarillion*, 1977) и отчасти К.С. Льюиса («Хроники Нарнии» / *Narnia*, 1951–1956). В качестве наиболее яркой фигуры конца 1960–70-х годов рассматривается М. Муркок, один из ключевых представителей Новой волны фантастики, а в центре внимания оказываются

его циклы романов «Хроники Корума» (*The Chronicles of Corum*, 1971–1974), «Хроники Эрикозе» (*Chronicles of Erekosë*, 1962–1986), «Хроники Хоукмуна» (*Hawkmoon*, 1967–1975), «Хроники семьи фон Бек» (*Von Bek Family*, 1974–1995) и «Сага об Элрике из Мелнибонэ» (*The Elric Saga*, 1961–2010). В 80–90-е годы XX столетия творчество М. Муркока испытывает влияние постмодернистской эстетики, однако более показательным для рассмотрения игровых особенностей английского фэнтези в этот период нам кажется творчество Д.У. Джонс, произведения которой нередко относят к детской литературе или литературной сказке эпохи постмодернизма, однако ее творчество гораздо шире подобных рамок, да и сама она выступала против жестких жанровых границ, а ее циклы «Замок» (*The Castle*, 1986–2008) и «Крестоманси» (*The Chrestomanci*, 1977–2006), а также отдельные романы («Сказки города времени» / *A Tale of Time City*, 1987, «Зачарованный лес» / *Hexwood*, 1993, «Игра» / *The Game*, 2007) прекрасно иллюстрируют показательное тяготение к игре в литературе 1980–90-х и даже 2000-х годов. Анализ творчества Н. Геймана, одного из самых ярких представителей фэнтези 1990-х – начала 2000-х годов, демонстрирует актуализацию игрового начала в литературе в контексте изменений жанрового канона фэнтези. Фигура Н. Геймана важна и потому, что он высоко ценил творчество М. Муркока, был дружен с Д.У. Джонс и Т. Пратчеттом, с которым работал в соавторстве. В центре нашего внимания оказываются романы Н. Геймана («Благие знамения» / *Good Omens*, 1990 (в соавторстве с Т. Пратчеттом), «Никогде» / *Neverwhere*, 1996, «Звездная пыль» / *Stardust*, 1998, «Американские боги» / *American Gods*, 2001, «Океан в конце дороги» / *The Ocean at the End of the Lane*, 2013), повесть «Коралина» (*Coraline*, 2002), иллюстрированный сценарий «Зеркальная маска» (*MirrorMask*, 2005) и отдельные рассказы. В ряде случаях при анализе мы привлекаем произведения Т.Х. Уайта, М. Стюарт, Р. Холдстока, Ф. Пулмана и А.

Сапковского, Р. Желязны, упоминаем Дж. Мартина, Р. Риггза и Дж.К. Роулинг, когда это требуется для расширения контекста.

Степень изученности темы.

Несмотря на то, что история фэнтези насчитывает уже почти столетие, единого научного подхода к его изучению не существует. Исследователи не смогли прийти к единому мнению о сущности фэнтези, называя его то направлением (С. Логинов[1], Д. Лопухов[2], С.В. Шамякина[3]), то жанром (Дж. Тиммерман[4], А.М. Приходько[5], И.А. Столярова[6], И.Д. Винтерле[7]), то просто разновидностью литературы (В. Ревич[8], В.Л. Гопман[9]), а в последние годы все более распространенным становится стремление определить сходные и различные черты фэнтези и литературной сказки на примере англоязычной литературы (М.В. Соломонова[10], С.В. Гусарова[11], Е.Н. Левко[12], А.В. Жучкова[13], К.Г. Артамонова[14] и др.). Намечаются пути и к определению

---

[1] Логинов С. Русское фэнтези – новая Золушка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rusf.ru/loginov/rec/rec14.htm (Дата обращения: 15.03.2020).

[2] Лопухов Д. Что такое фэнтези? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.kmt.graa.ru/textbook_d.php?cr=407&see=1 (Дата обращения 12.02.2020).

[3] Шамякина С.В. Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.bsu.by/Cache/pdf/209023.pdf (Дата обращения 11.02.2020).

[4] Timmerman J. Other worlds: the fantasy genre. Bowling Green University Popular Press. 1983. 124 p.

[5] Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления. Автореф. дис… канд. филол. наук, Москва, 2001. 20 с.

[6] Столярова И.А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2009. 24 с.

[7] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

[8] Ревич В. Любовь и ненависть Рэя Брэдбери // Брэдбери Р. Память человечества. М.: Книга, 1981. С. 5–12.

[9] Гопман В.Л. Фэнтези // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий. М.: «Н.П.К. Интелфак», 2001. С. 1162.

[10] Соломонова М.В. Границы жанров фэнтези и волшебной литературной сказки в современной англоязычной детской литературе //Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2015. № 1 (4). С. 74-81.

[11] Гусарова С.В. Миф, сказка, фэнтези // Текст в культурном, историческом, языковом пространстве. Материалы Международной заочной научно-практической конференции. 2017. С. 433–441.

[12] Левко Е.Н. От сказки к фэнтези. Как взрослеет читатель // Педагогический дискурс в литературе Материалы седьмой всероссийской научно-методической конференции. 2013. С. 60–62.

[13] Жучкова А.В. Сказка-роман, или снова о жанре фэнтези // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. 2018. № 1. С. 60–66.

[14] Артамонова К.Г. Трансформация жанровых границ литературной сказки и фэнтези в творчестве Дианы Уинн Джонс. Дисс... канд. филол. наук. Москва, 2013. 210 с.

фэнтези как метажанра (Т.И. Хоруженко[15]), что нам кажется наиболее перспективным подходом к феномену фэнтези.

Рассмотрение ключевых литературоведческих работ последних десятилетий демонстрирует интерес к широкому спектру проблем фэнтези – с 1980–90-х годов регулярно проводятся конференции о фантастическом искусстве, по итогам которых издаются сборники[16], публикуются справочники и критические обзоры фантастической литературы[17], анализируется влияние мифологической и литературной традиции на формирование фэнтези[18], исследуются произведения, традиционно относимые к детской литературе[19] и издаются монографии, посвященные различным вопросам фэнтези, однако единый подход к фэнтези до сих пор не выработан.

Среди зарубежных исследований необходимо отметить работы Ф. Мендельсона, который в монографии «Rhetorics of Fantasy»[20] («Риторика фэнтези») предлагает новую классификацию фэнтези и говорит о жанровых разновидностях, которые выделяются в зависимости от отношения главного героя к миру чудесного, что отчасти пересекается с нашим подходом к проблеме пространственно-временной организации фэнтези.. Ф. Мендельсон пишет и об отдельных авторах. Например, значимой для нас оказалась его

---

[15] Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 107–111.

[16] Reflections on the Fantastic: Selected Essays from the Fourth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1986. 113 p.; Spectrum of the fantastic: selected essays from the Sixth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1988. 266 p.; Modes of the Fantastic: Selected Essays from the Twelfth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1995. 233 p.; Benford G., Westfahl G. Bridges to Science Fiction and Fantasy: Outstanding Essays from the J. Lloyd Eaton Conferences. McFarland, 2018. 271 p.

[17] Sinclair F. Fantasy Fiction. School Library Association, 2008. 110 p.; Butler C., O'Donovan H. Reading History in Children's Books. Springer, 2012. 207 p.; Di Filippo P. Critical Survey of Science Fiction and Fantasy Literature. Salem Press, Incorporated, 2017. 1400 p.; Stableford B. The A to Z of Fantasy Literature. Scarecrow Press, 2009. 568 p.

[18] Attebery B. Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth. Oxford University Press, 2013. 256 p.; Rogers B.M., Stevens B.E. Classical Traditions in Modern Fantasy. Oxford University Press, 2017. 367 p.

[19] Mendlesohn F., M. Levy Children's Fantasy Literature: An Introduction. Cambridge University Press, 2016. 294 p.; Cadden M. Telling Children's Stories: Narrative Theory and Children's Literature. U of Nebraska Press, 2010. 317 p.

[20] Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy. Wesleyan University Press, 2014. 336 p.

работа «Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition»[21] («Диана Уинн Джонс: Детская литература и фантастическая традиция»), а написанный в соавторстве с Э. Джеймсом труд «The Cambridge Companion to Fantasy Literature»[22] («“Кэмбриджский справочник” о литературе фэнтези») обобщает теоретические проблемы фэнтези, затронутые Ц. Тодоровым, Р. Джексон, К. Хьюм, У.Р. Ирвингом, К. Мэнлавом и Б. Аттебери, работа которого «Strategies of fantasy»[23] («Стратегии фэнтези») тоже является важной, так как исследователь стремится внести ясность в определение термина и рассматривает его в контексте эстетики постмодернизма, понимая фэнтези как своего рода «fuzzy set» (размытое множество), группу произведений, основанную на сходстве с одним или несколькими ключевыми примерами, а не на каких-либо конкретных особенностях, общих для всех текстов.

О формировании принципов фэнтези и его предыстории в Англии пишет К. Мэнлав в «The Fantasy Literature of England»[24] («Литература фэнтези в Англии»), анализируя фэнтезийные элементы английской литературы от «Беовульфа», Дж. Чосера и Л. Кэрролла до Дж.Р.Р. Толкина и С. Рушди.

Р. Джексон в своем исследовании «Fantasy: The Literature of Subversion»[25] («Фэнтези: литература подрыва») пытается поднять теоретические вопросы, опираясь на воззрения Цв. Тодорова, но расширяя их за счет включения психоаналитических аспектов и рассматривая фэнтези как проявление бессознательных побуждений, которые реализуются в зеркальных образах, двойниках, метаморфозах и т.д. Однако в качестве материала для исследования берутся не только произведения фэнтези XX

[21] Mendlesohn F. Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition. New York London. 2009. 240 p.
[22] Mendlesohn F., James E. The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press, 2012. 298 p.
[23] Attebery B. Strategies of fantasy. Indiana University Press, 1992. 152 p.
[24] Manlove C. The Fantasy Literature of England. Springer, 2016. 222 p.
[25] Jackson R., Dr. Fantasy: The Literature of Subversion. Routledge, 2008. 224 p.

века, но и готическая литература, романтизм, викторианская фантастическая литература, «фантастический реализм» Ч. Диккенса и Ф. Достоевского, а потому само представление о фэнтези оказывается очень размытым, что противоречит нашим установкам на то, что фэнтези – это порождение культуры XX века.

Жанровые особенности фэнтези через призму междисциплинарного, философского, религиозного и даже марксистского и феминистского подходов исследуются в книге М.А. Фабрици «Fantasy Literature: Challenging Genres»[26] («Литература фэнтези: Сложные жанры»), в которой собраны отдельные эссе разных исследователей, обращающихся к творчеству Дж.Р.Р. Толкина, У. Ле Гуин, Дж. Мартина, Дж. Роулинг и других признанных писателей.

Вопрос о разграничении и точках пересечения фэнтези и научной фантастики ставится в сборнике эссе «Intersections: Fantasy and Science Fiction»[27] («Пересечения: фэнтези и научная фантастика»), авторы которого отказываются от трактовки фэнтези и научной фантастики как самостоятельных, изолированных жанров, основная цель которых – получение коммерческой прибыли, а стремятся вписать их в широкий литературный контекст и доказать значение этих жанров для развития литературы в целом. О размывании границ между жанрами пишет Г.К. Вольф в сборнике «Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature»[28] («Испаряющиеся жанры: очерки о фантастической литературе»), отмечая, что научная фантастика, фэнтези и литература ужасов «испаряются» и трансформируются в новые, более динамичные формы, которые оказываются нестабильными как с точки зрения повествовательной формы, так и с точки зрения принципов изображения картины мира.

---

[26] Fabrizi M.A. Fantasy Literature: Challenging Genres. Sense Publishers, 2016. 233 p.
[27] Slusser G.E., Rabkin E.S. Intersections: Fantasy and Science Fiction. SIU Press, 1987. 252 p.
[28] Wolfe G.K. Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature. Wesleyan University Press, 2012. 280 p.

Зарубежные исследователи в целом нередко стремятся соединить теоретические и практические аспекты анализа, как это делается, например, в сборнике эссе «Basic Categories of Fantastic Literature Revisited»[29] («Переосмысление основных категорий фантастической литературы»), который отталкивается от теории фантастического Цв. Тодорова и эссе Дж.Р.Р. Толкина «О волшебных историях» и обозначает основные концепции фантастического, после чего следует анализ творчества наиболее значительных фигур в фантастической литературе XX века (Г.Ф. Лавкрафт, Дж. Мартин, Н. Гейман и др.) в контексте классической мировой литературы (Гомер, Э. Спенсер, драма английского Возрождения).

Публикуются работы и более узкой направленности, затрагивающие некую знаковую проблему или творчество конкретного писателя или группы авторов. Для нашей работы в этом контексте оказывается важным труд П. Харта и М. Ленца «Alternative Worlds in Fantasy Fiction»[30] («Альтернативные миры в литературе фэнтези»), так как к данному аспекту пространственно-временной организации фэнтези обращаемся и мы, однако преимущественно на материале произведений других авторов.

В отечественном литературоведении теоретических обобщающих работ такого уровня не так много, хотя мы отмечаем исследования Т.А. Чернышевой «Природа фантастики»[31], Е.Н. Ковтун «Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века)»[32], работы Е.М. Неелова «Сказка, фантастика, современность»[33] и «Волшебно-сказочные корни научной фантастики»[34],

---

[29] Wicher A., Spyra P., Matyjaszczyk J. Basic Categories of Fantastic Literature Revisited. Cambridge Scholars Publishing, 2014. 199 p.
[30] Hunt P., Lenz M. Alternative Worlds in Fantasy Fiction. A&C Black, 2005. 184 p.
[31] Чернышева Т.А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.
[32] Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999. 308 с.
[33] Неелов Е.М. Сказка, фантастика, современность. Петрозаводск, 1987. 124 с.

монографию В.Л. Гопмана «Золотая пыль. Фантастическое в английском романе: последняя треть XIX–XX вв»[35], диссертации А.М. Приходько[36], А.В. Деминой[37], Д.А. Батурина[38], И.Д. Винтерле[39], а также коллективную монографию «Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв.»[40], которая наиболее очевидно демонстрирует новые исследовательские стратегии для изучения парадигмы переходности, жанровых моделей фэнтези и образов фантастического мира в современном художественном пространстве.

Тем не менее, гораздо чаще предметом исследования как в зарубежном, так и в отечественном литературоведении становятся частные практические аспекты фэнтези, среди которых, например, актуальная особенно в отечественной науке проблема перевода, которая затрагивает как общие особенности адекватной передачи англоязычного текста на русский (А.Г. Службина[41], А.О. Катунина[42], И.А. Киселева[43], А.С. Зорькина[44] и др.), так и более частные: ономастика (М.Ю. Беляева[45], А.А. Новичков[46], М.А.

---

[34] Неелов Е.М. Волшебно-сказочные корни научной фантастики. Ленинград: Издательство Ленинградского университета, 1986. 200 с.

[35] Гопман В.Л. Золотая пыль. Фантастическое в английском романе: последняя треть XIX–XX вв. М.: РГГУ, 2012. 488 с.

[36] Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления. Автореф. дис… канд. филол. наук, Москва, 2001. 20 с.

[37] Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Астрахань, 2015. 22 с.

[38] Батурин Д.А. Виртуально-неомифологическая сущность фэнтези. Автореф. дис… канд. филос. наук. Тюмень, 2015. 20 с.

[39] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

[40] Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX-XXI вв. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2019. 463 с.

[41] Службина А.Г. Лексико-стилистические проблемы перевода книг жанра фэнтези // Гуманитарные научные исследования. 2017. № 1 (65). С. 75–77.

[42] Катунина А.О. Лингвопереводческие особенности романа жанра фэнтези // Изоморфные и алломорфные признаки языковых систем. Сборник статей по материалам V ежегодной научно-практической конференции. ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет», Гуманитарный институт. 2017. С. 170–175.

[43] Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2007. № 1–2. С. 55–58.

[44] Зорькина А.С. Особенности перевода литературы фэнтези // Вестник Кузбасской государственной педагогической академии. 2013. № 2 (27). С. 96–98.

[45] Беляева М.Ю. Ономастика жанра фэнтези: между системой и средой // Ономастикон с позиций саморегуляции текста. Славянск-на-Кубани, 2013. С. 192–238.

[46] Новичков А.А. Ономастическое пространство англоязычных произведений фэнтези и способы его передачи на русский язык // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Северодвинск, 2013. 24 с.

Мордвинова[47] и др.), авторские неологизмы (И.Ю. Мигдаль[48], А.Г. Службина[49]), перевод названий как инструмент лингвистического маркетинга (Н.В. Бочарникова[50]), перевод цветообозначений (Е.В. Зимина[51]) и др. Второй круг проблем, затрагиваемых в отечественном литературоведении, обусловлен устойчивой лингвопоэтической традицией в английском фэнтези и проявляется в двух аспектах: первый касается языковой игры (А.Ю. Белецкая[52], В.Ю. Хартунг[53] и др.), второй связан с созданием искусственных языков, прежде всего в произведениях Дж.Р.Р. Толкина, и функционально-семантическими особенностями имен собственных (Г.М. Ершова[54], В.М. Беренкова[55], Н.С. Уткина[56], А.В. Плотникова[57], А.А. Леонов[58] и др.).

Третья исследовательская тенденция обусловлена мифопоэтическими и архетипическими особенностями произведений фэнтези, так как все исследователи признают тот факт, что первоисточником образной системы, сюжетов и самой картины мира в фэнтези является миф. Мы можем снова

---

[47] Мордвинова М.А. Специфика передачи онимов жанра фэнтези с английского языка на русский язык // Научная перспектива. 2016. № 2. С. 29–31.

[48] Мигдаль И.Ю. Индивидуально-авторские неологизмы в текстах фэнтези как переводческая проблема // Материалы XI международной конференции «Языки и культуры в современном мире». М., 2014. С. 277–286.

[49] Службина А.Г. Особенности перевода авторских неологизмов в жанре фэнтези // Гуманитарные научные исследования. 2016. № 12 (64). С. 84–86.

[50] Бочарникова Н.В. Перевод названий текстов массовой культуры в жанрах фантастики и фэнтези как инструмент лингвистического маркетинга // Образование и наука в современных условиях. 2016. № 1 (6). С. 297–301.

[51] Зимина Е.В. Перевод цветообозначений в произведениях жанра фэнтези // Литературоведение и языкознание: современные трансформации и традиции сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции. НОО «Профессиональная наука». 2017. С. 70–75.

[52] Белецкая А.Ю., Тавтилова Ю.И. Языковая игра как способ создания комического эффекта в романе Н. Геймана и Т. Пратчетта «Благие намерения» // Филологический аспект. 2020. № 3 (59). С. 82–95.

[53] Хартунг В.Ю. Языковая игра как способ организации нарративного пространства постмодернистских сказок Н. Геймана (на материале английского языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 3–1 (69). С. 162–166.

[54] Ершова Г.М. Функционально-семантические особенности имен собственных в трилогии Джона Толкина «Властелин колец» // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2016. № 4 (32). С. 103–107.

[55] Беренкова В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец» (в английском и русском текстах) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Майкоп, 2007. 20 с.

[56] Уткина Н.С. Современная картина английской авторской лексикографии (на материале справочников тематики фэнтези) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Иваново, 2012. 20 с.

[57] Плотникова А.В. Принципы и способы атрибуции имен собственных в произведениях жанра фэнтези (на материале английского языка) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Москва, 2010. 24 с.

[58] Леонов А.А., Марченко Т.В. Лингвосемантическая специфика искусственных языковых систем в жанре фэнтези // Язык и личность в гармоничном диалоге культур материалы Международной научной конференции. 2017. С. 192–195.

указать работу Б. Аттебери «Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth», а также отметить ряд литературоведов, обращающихся к проблемам авторского мифотворчества и неомифологической сущности фэнтези (B.R. Birzer[59], J. Chance[60], B.L. Eden[61], C. Brawley[62], S. Rauch[63], О.К. Кулакова[64], Д.А. Батурин[65], Е.А. Нестерова[66] и др.), а также анализирующих архетип героя (А.В. Демина[67], О.А. Артебякина[68], Д.Д. Коноплич[69], Д.А. Батурин[70] и др.). В центре внимания исследователей может находиться и педагогический аспект литературы фэнтези, так как данный жанр является одним из самых читаемых у детей и подростков (А.Н. Дымова[71], А.В. Казикин[72], О.О. Путило[73] и др.), а также общие проблемы детской литературы (F. Mendlesohn[74], C. Webb[75], C. Butler[76], M. Cadden[77], М.К. Котлярова[78], М.В. Соломонова[79] и др.).

---

[59] Birzer B.J. J.R.R. Tolkien's Sanctifying Myth: Understanding Middle-earth. Open Road Media, 2014. 245 p.
[60] Chance J. Tolkien's Art: A Mythology for England. University Press of Kentucky, 2001. 280 p.
[61] Eden B.L. The Hobbit and Tolkien's Mythology: Essays on Revisions and Influences. McFarland, 2014. 244 p.
[62] Brawley C. Nature and the Numinous in Mythopoeic Fantasy Literature. McFarland, 2014. 212 p.
[63] Rauch S. Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: in search of the modern myth. Holicong, PA: Wildside Press, 2003. 152 p.
[64] Кулакова О.К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2010. № 1. С. 189–194.
[65] Батурин Д.А. Виртуально-неомифологическая сущность фэнтези. Автореф. дис… канд. филос. наук. Тюмень, 2015. 20 с.; 161. Батурин Д.А. Архетипы фэнтезийной художественной культуры //Культура и антикультура: теория и практика. Коллективная монография. Тюмень: Изд-во Тюменского индустриального университета, 2015. С. 91–94.
[66] Нестерова Е.А. Поэтика мифа в произведениях фэнтези: pro et contra // Миф, фольклор, литература: эстетическая проекция мира. Вроцлав, 2015. С. 53–67.
[67] Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Астрахань, 2015. 22 с.
[68] Артебякина О.А., Седых А.П. Динамика образа главного героя в жанре фэнтези // Лексикография и коммуникация. Сборник материалов III Международной научной конференции. 2017. С. 108–112.
[69] Коноплич Д.Д. Дитературные архетипы в произведениях жанра фэнтези // VIII Машеровские чтения. Материалы международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. 2014. С. 163–164.
[70] Батурин Д.А. Архетипы фэнтезийной художественной культуры //Культура и антикультура: теория и практика. Коллективная монография. Тюмень: Изд-во Тюменского индустриального университета, 2015. С. 91–94.
[71] Дымова А.Н. Жанр фэнтези в младших классах (психологическая достоверность) // Школьная педагогика. 2016. № 3 (6). С. 1–3.
[72] Казикин А.В., Лешер О.В. Жанр фэнтези как фактор развития творческих способностей младших школьников // Известия Российской академии образования. 2016. № 1 (37). С. 66–76.
[73] Путило О.О. Изучение фэнтези в школе на материале повести Д.Р.Р. Толкиена «Хоббит, или туда и обратно» // Литература в школе. 2016. № 8. С. 21–23.
[74] Mendlesohn F., M. Levy Children's Fantasy Literature: An Introduction. Cambridge University Press, 2016. 294 p.
[75] Webb C. Fantasy and the Real World in British Children's Literature: The Power of Story. Routledge, 2015. 163 p.

Если говорить об авторах, к которым чаще всего обращаются и в зарубежном, и в отечественном литературоведении, то самым популярным на протяжении последних десятилетий остается Дж.Р.Р. Толкин (B.J Birzer[80], J. Chance[81], M.D.C. Drout[82], D. Glyer[83], C. Duriez, J. Fisher, T.A. Hart[84], M.T. Hooker[85], C. Vaccaro[86], Е.М. Апенко[87], Г.М. Ершова[88], С. Лихачева[89], И.Д. Винтерле[90] и многие другие), немного реже исследуется творчество Дж. Роулинг (L.M. Cambell[91], L. Guanio-Uluru[92], B.M. Rogers[93], M.A. Fabrizi[94], Я.Р. Паславская[95], Е.М. Филиппова[96], Т.В. Борисенко[97] и др.), а в последние годы

---

[76] Butler C., O'Donovan H. Reading History in Children's Books. Springer, 2012. 207 p.; Butler Ch., Butler C. Four British Fantasists: Place and Culture in the Children's Fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper. Rowman & Littlefield, 2006. 311 p.

[77] Cadden M. Telling Children's Stories: Narrative Theory and Children's Literature. U of Nebraska Press, 2010. 317 p.

[78] Котлярова М.К. Жанровая специфика детского фэнтези //Реализация компетентностного подхода в системе профессионального образования педагога Сборник материалов VI Всероссийской научно-практической конференции. 2019. С. 452–456.

[79] Соломонова М.В. Границы жанров фэнтези и волшебной литературной сказки в современной англоязычной детской литературе //Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2015. № 1 (4). С. 74-81.

[80] Birzer B.J. J.R.R. Tolkien's Sanctifying Myth: Understanding Middle-earth. Open Road Media, 2014. 245 p.

[81] Chance J. Tolkien and the Invention of Myth: A Reader. University Press of Kentucky, 2004. 340 p.; Chance J. Tolkien's Art: A Mythology for England. University Press of Kentucky, 2001. 280 p.; Chance J. Tolkien the Medievalist. Taylor & Francis, 2004. 320 p.

[82] Drout M.D.C. J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment. Taylor & Francis, 2007. 774 p.; Drout M.D.C. Tolkien Studies: An Annual Scholarly Review. West Virginia University Press, 2004. 190 p.

[83] Glyer D. The Company They Keep: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien as Writers in Community. Kent State University Press, 2007. 293 p.

[84] Hart T.A., Khovacs I. Tree of Tales: Tolkien, Literature, and Theology. Baylor University Press, 2007. 132 p.

[85] Hooker M.T. Tolkien and Welsh: Essays on J.R.R. Tolkien's Use of Welsh in His Legendarium. Llyfrawr, 2012. 273 p.

[86] Vaccaro C. The Body in Tolkien's Legendarium: Essays on Middle-earth Corporeality. McFarland, 2013. 200 p.; Vaccaro C., Kisor Y. Tolkien and Alterity. Springer, 2017. 270 p.

[87] Апенко Е.М. «Сильмариллион» Джона Толкина (к вопросу об одном жанровом эксперименте) // Вестник ЛГУ. Сер. 2, 1989, вып. 1 (№ 2). С. 137–142.

[88] Ершова Г.М. Функционально-семантические особенности имен собственных в трилогии Джона Толкина «Властелин колец» // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2016. № 4 (32). С. 103–107.

[89] Лихачева С. Миф работы Толкина //Литературное обозрение, 1993, №11. С. 91–104.

[90] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

[91] Cambell L.M., Sullivan C.W., Palmunbo D.E. Harry Potter and the Ultimate In-Between: J.K. Rowling's Portals of Power // Portals of Power: Magical Agency and Transformation in Literary Fantasy. MrFarland, 2010. P. 163–182.

[92] Guanio-Uluru L. Ethics and Form in Fantasy Literature: Tolkien, Rowling and Meyer. Springer, 2015. 261 p.

[93] Rogers B.M., Stevens B.E. Classical Traditions in Modern Fantasy. Oxford University Press, 2017. 367 p.

[94] Fabrizi M.A. Fantasy Literature: Challenging Genres. Sense Publishers, 2016. 233 p.

[95] Паславская Я.Р. Мифологические и сказочные истоки романов Дж.К. Роулинг // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. 2015. Т. 21. № 3. С. 115–118.

[96] Филиппова Е.М. Мифологический полифонизм в цикле романов Джоан Роулинг «Гарри Поттер» // Gaudeamus Igitur. 2017. № 3. С. 31–32.

актуализируется интерес к творчеству Н. Геймана (T.L. Bealer[98], T. Prescott[99], S. Rauch[100], J.M. Sommers[101], П.В. Бондарева[102], Е.В. Власова[103], Л.С. Горшкова[104], М.Г. Дещенко[105], Е.В. Лозовик[106], В.Ю. Хартунг[107] и др.) и Д.У. Джонс (F. Mendelson[108], D. Kaplan[109], M. Nikolajeva[110], T. Rosenberg[111], C.M. Ryan[112], К.Г. Артамонова[113], А.Л. Комиссарова[114], Е.А. Папуткова[115], М.И. Шилова[116], Н.А. Викторова[117] и др.).

---

[97] Борисенко Т.В. Фантазийные мифологемы как элементы фантазийной картины мира (на примере романов Дж. К. Роулинг) // Вестник Челябинского государственного университета. 2019. № 4 (426). С. 38–44.

[98] Bealer T.L., Luria R., Yuen W. Neil Gaiman and Philosophy: Gods Gone Wild! Open Court Publishing, 2012. 195 p.

[99] Prescott T. Neil Gaiman in the 21st Century: Essays on the Novels, Children's Stories, Online Writings, Comics and Other Works. McFarland, 2015. 272 p.; Prescott T., Drucker A. Feminism in the Worlds of Neil Gaiman: Essays on the Comics, Poetry and Prose. McFarland, 2012. 296 p.

[100] Rauch S. Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: in search of the modern myth. Holicong, PA: Wildside Press, 2003. 152 p.

[101] Sommers J.M. Conversations with Neil Gaiman. Univ. Press of Mississippi, 2018. 246 p.; Sommers J.M., Eveleth K. The Artistry of Neil Gaiman: Finding Light in the Shadows. Univ. Press of Mississippi, 2019. 294 p.

[102] Бондарева П.В. Творчество Нила Геймана в контексте мировой литературы //Актуальные проблемы филологии: материалы III Междунар. науч. конф. Казань: Молодой ученый, 2018. С. 3–6.

[103] Власова Е.В. Социально-культурные особенности передачи иронии в романе Нила Геймана «Американские боги» // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Волгоград: Изд-во Волгоградского социально-педагогического университета, 2019. С. 184–189.

[104] Горшкова Л.С. Мифологические образы в книге Нила Геймана «Американские боги» // Языковые и культурные реалии современного мира. Пенза: Изд-во Пензенского государственного технологического университета, 2017. С. 45–51.

[105] Дещенко М.Г. Литературная сказка Нила Геймана: переосмысление традиции как основа творческого метода писателя (на материале повести «Звездная пыль») // Ученые записки Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского. Филологические науки. Симферополь: Изд-во Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского, 2016. С. 59–63.; Дещенко М.Г. Литературные аллюзии в повести Нила Геймана «Коралина» // Иностранная филология. Социальная и национальная вариативность языка и литературы. Сб. трудов конференции. Симферополь, 2017. С. 244–247.

[106] Лозовик Е.В. Миф и сказка в творчестве Нила Геймана // Дискуссия. 2013. № 4 (34). С. 124–132.; Лозовик Е.В. Роль повествователя в литературной сказке Нила Геймана «Снег, зеркало, яблоки» // Дискуссия. Екатеринбург: Изд-во Института современных технологий управления, 2014. С. 128–133.

[107] Хартунг В.Ю. Англоязычная постмодернистская литературная сказка как пример «открытого» текста (на материале сказки Н. Геймана «Коралина») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Изд-во «Грамота», 2016. С. 46–49.

[108] Mendlesohn F. Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition. New York London. 2009. 240 p.

[109] Kaplan D. Diana Wynne Jones and the World-Shaping Power of Language //Rosenberg T. Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom. Studies in Children's Literature. New York: P. Lang, 2002. P. 53–65.

[110] Nikolajeva M. Heterotopia as a Reflection of Postmodern Consiousness in the Works of Diana Wynne Jones // Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom / ed. by Rosenberg, Teya [et al.]. New York, 2002. P. 25–39.

[111] Rosenberg T., Hixon M.P., Scapple S.M., White D.R. Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom. Peter Lang, 2002. 187 p.

[112] Ryan C.M. Adolescent Fantasy Literature: The Use and Implications of the Multiverse in the Works of C.S. Lewis, Diana Wynne Jones and Philip Pullman, 2006. 244 p.

[113] Артамонова К.Г. Образ дома волшебника как «другого места», аккумулирующего пространство и время, и его значение в творчестве Дианы Уинн Джонс // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2012. № 3. С. 117–121.; Артамонова К.Г. Трансформация жанровых границ литературной сказки и фэнтези в творчестве Дианы Уинн Джонс. Дисс... канд. филол. наук. Москва, 2013. 210 с.

Высоким остается интерес к творческому наследию Т. Пратчетта (A.M. Butler[118], M. Rana[119], A.H. Alton[120], A. Rzyman[121], C. Cabell[122], S. Schult[123], Е.Г. Белоусова[124], О.В. Скрыпник[125], И.А. Столярова[126] и др.), нередко предметом исследования становятся Р. Даль и Ф. Пулман, хотя чаще они рассматриваются в сравнении с другими писателями-фантастами (C.M. Ryan[127], Н.А. Викторова[128], О.В. Павлухина[129], Н.А. Кокошникова[130], С.Г. Серебрякова[131] и др.). Как ни парадоксально, в отечественном литературоведении практически не исследуется творчество М. Муркока, мы можем обозначить лишь диссертацию Г.В. Липина «Майкл Муркок и Новая волна в английской научной литературе»[132] и отдельные упоминания о его

---

[114] Комиссарова А.Л. Жанровые особенности романа «Howl's Moving Castle» Дианы Уинн Джонс // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки Электронный сборник статей по материалам LVIII студенческой международной научно-практической конференции. 2017. С. 27–31.

[115] Папуткова Е.А. Синтез жанров в литературной сказке «Ходячий замок» Дианы Уинн Джонс и одноименной мультипликационной экранизации // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2–3. С. 279–281.

[116] Шилова М.И., Титкова Н.Е. Соотношение реального и фантастического в романе Д.У. Джонс «Ходячий замок» // Молодой ученый. 2015. № 22-1 (102). С. 211–213.

[117] Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. 180 с.

[118] Butler A.M. An Unofficial Companion to the Novels of Terry Pratchett. Greenwood World Pub., 2007. 472 p.

[119] Rana M. Terry Pratchett's Narrative Worlds: From Giant Turtles to Small Gods. Springer, 2018. 254 p.

[120] Alton A.H., Spruiell W.C., Palumbo D.E. Discworld and the Disciplines: Critical Approaches to the Terry Pratchett Works. McFarland, 2014. 244 p.

[121] Rzyman A. The Intertextuality of Terry Pratchett's Discworld as a Major Challenge for the Translator. Cambridge Scholars Publishing, 2017. 197 p.

[122] Cabell C. Terry Pratchett. John Blake Publishing, 2011. 300 p.

[123] Schult S. Subcreation: Fictional-World Construction from J.R.R. Tolkien to Terry Pratchett and Tad Williams. Logos Verlag Berlin GmbH, 2017. 242 p.

[124] Белоусова Е.Г. Пространственный компонент хронотопа жанра фэнтези (на материале произведений Т. Пратчетта и Дж.К. Роулинг // European Social Science Journal. 2011. № 9 (12). С. 174–183.

[125] Скрыпник О.В. Специфика хронотопа в современном английском фэнтези на материале произведений Терри Пратчетта // Лучшая студенческая статья 2019 сборник статей XXIII Международного научно-исследовательского конкурса. Пенза, 2019. С. 167–171.

[126] Столярова И.А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2009. 24 с.

[127] Ryan C.M. Adolescent Fantasy Literature: The Use and Implications of the Multiverse in the Works of C.S. Lewis, Diana Wynne Jones and Philip Pullman, 2006. 244 p.

[128] Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. 180 с.

[129] Павлухина О.В. Представления о смерти и загробной жизни в трилогии Ф. Пулмана «Темные начала» // Знание. Понимание. Умение. 2012. № 2. С. 297–300.

[130] Кокошникова Н.А. Творчество Роальда Даля в контексте постмодернизма // Университетский научный журнал. 2017. № 26. С. 48–54.

[131] Серебрякова С.Г. Функционально-стилистические особенности прозы Р. Даля // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2007. 20 с.

[132] Липин Г.В. Майкл Муркок и Новая волна в английской научной литературе. Автореф. дисс… канд. филол. наук. Днепропетровск, 1997. 20 с.

романе «Лондон, любовь моя» (А.В. Соснин[133], В.Г. Новикова[134] и др.), зарубежных исследований немного больше, но они все равно не освещают всех аспектов творчества столь плодовитого писателя (D. Connell[135], J. Gardiner[136], E.E. Kramer[137], M. Scroggins[138] и др.).

Обзор научной литературы о фэнтези свидетельствует о том, что в центре внимания как зарубежных, так и отечественных исследователей находятся и теоретические проблемы, касающиеся жанровой специфики и принципов создания фэнтези, и практический анализ творчества наиболее известных писателей, позволяющий выявить сходные и различные черты их творческого метода. Уже сложился комплекс исследовательских приемов и сформировался системный диахронический и синхронический подход к феномену фэнтези, однако об игровом характере фэнтези говорят не так часто. Безусловно, об этом пишет В.Р. Ирвин[139], упоминает Т.А. Чернышева[140], И.Д. Винтерле[141] и О.С. Мончаковская[142], однако на фоне десятков диссертационных исследований по философии игры (А.В. Антюхина[143], В.А. Аликин[144], Т.А. Апинян[145], А.С. Баранов[146], Л.А.

---

[133] Соснин А.В. Психологическая география британской столицы на примере романа Майкла Муркока «Лондон, любовь моя» // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2013. № 1. С. 84–90.
[134] Новикова В.Г. Британский социальный роман в эпоху постмодернизма. Автореф. дисс… доктора филол. наук. Н. Новгород, 2013. 45 с.
[135] Connell D. Beyond the Eternal Champion: Fantasies of Michael Moorcock. Nimrod Publications, 1999. 32 p.
[136] Gardiner J. The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock. SCB Distributors, 2015. 174 p.
[137] Kramer E.E. Michael Moorcock's Pawn of Chaos: Tales of the Eternal Champion. White Wolf Pub., 1996. 400 p.
[138] Scroggins M. Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain. McFarland, 2015. 212 p.
[139] Irwin W.R. The Game of the Impossible A Rhetoric of Fantasy. Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.
[140] Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.
[141] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.
[142] Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 231–237.
[143] Антюхина А.В. Игра как социально-исторический феномен. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Ростов-на-Дону, 1984. 16 с.
[144] Аликин В.А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ. Автореф. дисс… канд. филос. наук, Новочеркасск, 2003. 28 с.
[145] Апинян Т.А. Игра как феномен культуры. Автореф. дисс... док. филос. наук. Санкт-Петербург, 1994. 24 с.
[146] Баранов А.С. Социально-философский аспект феномена игры в обществе. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Чебоксары, 2005. 24 с.

Белоглазова[147], И.Ф. Буйдина[148], Е.И. Добринская[149], Н.Т. Казакова[150], А.А. Королькова[151], Л.Т. Ретюнских[152] и др.) и работ, посвященных игре в литературе в целом (A. Ensslin[153], Y. Varoufakis[154], З.М. Тимофеева[155], Л.Ю. Стрельникова[156], О.А. Корниенко[157] и др.), а также сформировавшейся исследовательской парадигмы в изучении поэтики игры, игровые особенности фэнтези остаются изученными в недостаточной степени.

Актуальность диссертационного исследования связана с тем, что оно посвящено литературному явлению, еще находящемуся в становлении, но требующему осмысления важнейших ключевых составляющих, которые определят в дальнейшем многие направления развития литературы и искусства. В представленной работе речь идет о фэнтези, которое остается неизменно популярным на протяжении последних десятилетий, выходит за рамки литературы и активно проникает в кинематограф, живопись, музыку и индустрию компьютерных игр, что обусловлено мультимедийными тенденциями культуры и искусства рубежа XX–XXI веков. Привлечение в качестве материала исследования произведений писателей «первого ряда», определивших формирование канона фэнтези в его разных жанровых вариациях (эпическое, героическое, юмористическое, детское и подростковое, интеллектуальное и др.), позволяет выявить эволюцию

---

[147] Белоглазова Л.А. Игра как феномен бытия. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Воронеж, 2007. 19 с.
[148] Буйдина И.Ф. Критический анализ современных концепций эстетической игры (буржуазные концепции игры как альтернативные модели кризису сознания). Автореф. дисс… канд. филос. наук. МГУ. М., 1989. 19 с.
[149] Добринская Е.И. Искусство и игра. Соотношение искусства и игры как эстетическая проблема. Автореф. дисс... канд. филос. наук. ЛГУ. Л., 1975. 20 с.
[150] Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: Методологический анализ. Дисс… доктора филос. наук. Иркутск, 1999. 354 с.
[151] Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2010. 190 с.
[152] Ретюнских Л.Т. Онтология игры. Дисс. доктора филос. наук. Москва, 1998. 397 с.
[153] Ensslin A. Literary Gaming. MIT Press, 2014. 206 p.
[154] Varoufakis Y. Postmodern challenges to game theory. University of Sydney, Department of Economics, 1991. 31 p.
[155] Тимофеева З.М. Проблема соотношения игры и литературы // Studia Linguistica (Санкт-Петербург). 2003. № XII. С. 310–315.
[156] Стрельникова Л.Ю. Феномен игры в литературе немецкого романтизма: искажение фундаментальной реальности // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева, № 1 (1), 2016. С. 83–92.
[157] Корниенко О.А. Игровая поэтика в литературе: учеб. пособие. Киев: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.

фэнтези как метажанра как на тематическом, проблемном уровне, так и на сюжетно-композиционном.

Поскольку фэнтези обладает явно выраженным игровым характером, исследование его через призму поэтики игры представляется нам особенно важным и актуальным на рубеже тысячелетий, когда усиливается игровая природа не только искусства, но самого человеческого мышления.

Актуальность работы определяется также междисциплинарным подходом, учитывающим не только литературоведческий анализ, но и исследование пограничных, диффузных, гибридных форм, которые появляются уже не только внутри литературного текста, но и на границе с другими видами искусства (книга-игра, браузерная игра, ролевые компьютерные игры), что могли возникнуть только в конце XX–начале XXI века.

Новизна диссертационной работы определяется систематизирующим характером исследования, позволяющим проследить изменения в проблемно-тематическом поле английского фэнтези с середины XX до начала XXI века. В представленной работе восполняется лакуна в исследовании фэнтези с точки зрения анализа миромоделирующих функций игры, так как игровой характер фэнтези обычно констатируется, но не рассматривается подробно с выявлением всех уровней игры и приемов, которые работают на формирование игровой составляющей фэнтези. Научная новизна обусловлена и выработкой методологических принципов анализа фэнтези на основе типологизированных признаков игрового начала в поэтике художественного текста, что позволяет проследить особенности современного искусства, культуры и мышления в целом. Диссертационное исследование позволяет внести вклад в разработку таких современных проблем гуманитаристики, как метажанр, мультимедийность, жанровая гибридность и игровая поэтика.

Объектом исследования являются произведения английского фэнтези с середины XX века, когда только складывается фэнтезийный канон и намечаются разные его жанровые вариации, до начала XXI века, когда фэнтези существенно изменяется под влиянием эстетики постмодернизма, на промежуточном этапе 1960–70-х годов трансформировавшись в рамках Новой волны фантастической литературы (New Wave). В центре нашего внимания находятся писатели-фантасты первого ряда, задавшие направление развития фэнтези и повлиявшие на мировую литературу в целом: Джон Рональд Руэл Толкин (John Ronald Reuel Tolkien, 1892–1973), Клайв Стейплз Льюис (Clive Staples Lewis, 1898–1963), Теренс Хэнбери Уайт (Terence Hanbury White, 1906–1964), Мэри Стюарт (Mary Stewart, 1916–2014), Диана Уинн Джонс (Diana Wynne Jones, 1934–2011), Майкл Джон Муркок (Michael John Moorcock, р. 1939), Филип Пулман (Philip Pullman, р. 1946), Терренс Дэвид Джон Пратчетт (Terence David John Pratchett, 1948–2015) и Нил Ричард Маккиннон Гейман (Neil Richard MacKinnon Gaiman, р. 1960). В отдельных случаях привлекаются произведения Роберта Холдстока (Robert Paul Holdstock, 1948–2009), Яна Ливингстона (Ian Livingstone, р. 1949), американских писателей Роджера Джозефа Желязны (Roger Joseph Zelazny, 1937–1995) и Ренсома Риггза (Ransom Riggs, р. 1979), польского фантаста Анджея Сапковского (Andrzej Sapkowski, р. 1948), а также американского геймдизайнера Кристофера Винсента Метцена (Christopher Vincent Metzen, р. 1973).

Предметом исследования стали миромоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези в их эволюции от середины XX до начала XXI века.

Цель исследования заключается в рассмотрении миромоделирующих, содержательных, композиционных и интертекстуальных особенностей игры в английском фэнтези в контексте философско-эстетический исканий от эпохи Античности до конца XX века.

Поставленная цель предполагает решение **следующих задач**:

1) Обозначить подходы к игре как философско-эстетической категории от античной философии до конца XX века, выявив сходные и различные черты в классической философии XVIII–XIX веков, неклассической философии Ф. Ницше, игровой теории культуры Й. Хейзинга, онтологической концепции игры Х.-Г. Гадамера и в постнеклассической философской парадигме постмодернизма, обобщив воззрения Ж. Делеза, Ж. Деррида, Ж. Бодрийяра, Ж.-Ф. Лиотара, Р. Барта и М. Фуко.
2) Выявить игровые принципы организации пространства и времени в английском фэнтези и обосновать два базовых подхода, первый из которых предполагает конструирование мира с одним космологическим центром по определенным игровым правилам, а второй расширяет границы Вселенной до Мультивселенной и размывает границы между мирами, что соответствует научно-философской традиции, сложившейся во второй половине XX века.
3) Исследовать феномен игры в английском фэнтези на тематическом уровне, позволяющем выделить две взаимосвязанные темы – Deus Ludens (играющий бог) и Homo Ludens (играющий человек).
4) Обобщить принципы игры с литературно-мифологическими образами и сюжетами, которые чаще всего становятся основой английского фэнтези; выявить общие и различные подходы к переосмыслению кельтской мифологии и артуровского цикла сказаний, а также проанализировать принцип мозаичного использования литературно-мифологического материала.
5) Дать определение игры в литературе и обобщить игровые особенности фэнтези.
6) Сформулировать актуальное определение метажанра и обосновать понимание фэнтези как метажанра.

7) Проанализировать гибридные, мультимедийные формы фэнтези, подтверждающие его метажанровую природу.

Методологическая основа исследования связана в первую очередь с пониманием игры как философско-эстетической категории, поэтому важными оказываются труды Платона[158], И. Канта[159], Ф. Шиллера[160], Ф. Ницше[161], Й. Хейзинга[162], Х.-Г. Гадамера[163] [164], Э. Финка[165], Ж. Делеза[166] [167], Ж. Деррида[168], Ж.-Ф. Лиотара[169], Л. Витгенштейна[170], Р. Барта[171] и М. Фуко[172].

Необходимо отметить, что в литературоведении постепенно складывается традиция исследования текстов через призму игровой поэтики, а потому мы учитываем достижения ростовской школы игровой поэтики, нашедшие отражение в сборнике «Игровая поэтика»[173], а наиболее важной нам представляется статья А.М. Люксембурга «Игровая поэтика: Введение в теорию и историю»[174], в которой под игровым понимается художественный текст, предусматривающий людические (игровые) взаимоотношения с читателем, что достигается благодаря своеобразию его внутренней организации и приемов, за счет которых чтение уподобляется игре. Под игровой поэтикой А.М. Люксембург подразумевает всю систему средств,

---

[158] Платон Диалоги. М.: Рипол-Классик, 2016. 690 с.
[159] Кант И. Критика способности суждения: В 6т. Т.5. М.: Мысль, 1966. 564 с.
[160] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М.: Директ-медиа, 2007. 200 с.
[161] Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2019. 320 с.
[162] Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
[163] Гадамер, Г.Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.
[164] Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
[165] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 387–404.
[166] Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. 482 с.
[167] Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1998. 264 с.
[168] Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М. 2000. С.407–427.
[169] Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. 160 с.
[170] Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
[171] Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Изд. группа «Прогресс», «Универс», 1994. 615 с.
[172] Фуко М. Слова и вещи / Пер. с фр. В.П. Визгина, Н.С. Автономовой. СПб.: A-cad, 1994. 406 с.
[173] Игровая поэтика: Сб. науч. тр. ростовской школы игровой поэтики / Под ред. Люксембурга А.М., Рахимкуловой Г.Ф. Ростов н/Д.: Литфонд, 2006. Вып. 1. 272 с.
[174] Люксембург А.М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика. Выпуск 1. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. Ростов-на-Дону: Литфонд, 2006. С. 5–28.

обеспечивающих специфику игрового текста, а игровой стиль определяется совокупностью таких приемов, как: структурная организация текста, способствующая различным его интерпретациям; обманчивость фабулы; пародийность; конструирование текста по принципу лабиринта; калейдоскопичность как особое чередование повторяющихся элементов текста; театрализация и т.д. Среди других исследователей, разрабатывающих проблемы игровой поэтики: О.А. Корниенко[175], А.Ю. Устинов[176], Л.В. Яблонская[177], Е.А. Ханина[178] и др.

В понимании фэнтези как метажанра мы опираемся на ключевые работы Н.Л. Лейдермана[179], Р.С. Спивак[180], Е.Я. Бурлиной[181], а принципиально важной нам представляется статья Т.И. Хоруженко[182], в которой намечается метажанровая природа фэнтези в контексте уже сформировавшихся теорий метажанра. В обосновании фэнтези как игровой литературы мы отталкиваемся от работ В.Р. Ирвина[183], Т.А. Чернышевой[184], О.С. Мончаковской[185], а также диссертации И.Д. Винтерле[186].

---

[175] Корниенко О.А. Игровая поэтика в литературе: учеб. пособие. Киев: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.
[176] Устинов А.Ю. Игровой текст как категория игровой поэтики. // Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 154–162.
[177] Яблонская Л.В. Игровая поэтика и игровая стилистка через призму постмодернизма. // Сб. трудов международной конференции «Актуальные проблемы права и правоприменительной деятельности на современном этапе». Краснодар: Издательский дом Юг, 2014. С. 604–608.
[178] Ханина Е.А. К вопросу об определении игрового текста. // Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 248–254.
[179] Лейдерман, Н.Л. Теория жанра: Научное издание // Институт филологических исследований и образовательных стратегий «Словесник» УрО РАО, Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2010. 904 с.
[180] Спивак Р.С. Философский метажанр: понятие, термин, методология анализа (И.А. Бунин, «Роман горбуна») // XII Поспеловские чтения. Литературоведческий тезаурус: обретения и потери. М., 2016. С. 159–167.; Спивак Р.С. Русская философская лирика: Проблемы типологии жанров. Красноярск, 1985. 139 с.
[181] Бурлина Е.Я. Культура и жанр: Методологические проблемы жанрообразования и жанрового синтеза. Саратов, 1987. 168 с.
[182] Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 107–111.
[183] Irwin W.R. The Game of the Impossible A Rhetoric of Fantasy. Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.
[184] Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.
[185] Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 231–237.
[186] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

Для понимания игры как формы человеческой деятельности, ее воспитательного значения и места игры в жизни людей нам потребовалось обратиться к концепциям Г. Спенсера[187], Ч.Г. Аллена[188], Дж. Патрика[189], К. Грооса[190], А. Сапоры[191] и Э. Берна[192], важной оказалась и обобщающая работа Т.А. Апинян «Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие»[193].

Анализ пространственно-временной организации произведений английского фэнтези потребовал, во-первых, обращения к трудам М. Элиаде[194], а во-вторых, к работам исследователей, попытавшихся научно обосновать саму возможность существования параллельных миров, так как в науке и философии эти идеи актуализировались в то же время, как они получили свое художественное воплощение в литературе: Я. Хинтикка[195], Х. Эверетт[196], М. Тегмарк[197], Д. Льюис[198] и др.

Рассматривая принцип игры с литературно-мифологическими образами, который во многом определяет интертекстуальную игровую природу фэнтези, мы учитываем воззрения Ю. Кристевой[199] и Р. Барта[200], но особенно Н. Пьеге-Гро[201] и монографию У. Бройха, М. Пфистера и Б.

---

[187] Спенсер Г. Основания психологии. М.: Типография А. Пороховщикова, 1897. 438 с.
[188] Allen G. Physiological Aesthetics. Garland Pub., 1977. 283 p.
[189] Patrick G.T.W. The psychology of relaxation. Boston and New York : Houghton Mifflin Co., 1916. 306 p.
[190] Groos K. Die Spiele der Menschen. Jena G. Fischer, 1899. 538 p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://archive.org/details/diespieledermens00groouoft/page/538/mode/2up (Дата обращения 08.02.2020)
[191] Sapora A.V., Mitchell E.D. The theory of play and recreation. New York: The Ronald press co., 1961. 558 p.
[192] Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М.-СПб: Университетская книга, 1998. 398 с.
[193] Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. С.-Петерб. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. 398 с.
[194] Элиаде, М. Избранные сочинения. Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. М., 2000. 414 с.
[195] Хинтикка Я. Логико-эпистемологические исследования. М.: Прогресс, 1980. 448 с.
[196] Everett H. «Relative State» Formulation of Quantum Mechanics // Reviews of Modern Physics. 1957. Vol. 29. P. 454–462.
[197] Тегмарк М. Параллельные вселенные // Космос: альманах / Под рук. Капицы С.П. М.: В мире науки, 2006. С. 21–32.
[198] Lewis D. On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell, 2001. 288 p.
[199] Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М., 2000. С.427–457.
[200] Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Изд. группа «Прогресс», «Универс», 1994. 615 с.
[201] Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 240 с.

Шульте-Мидделиха «Интертекстуальность: Формы и функции»[202], которые, в противоположность Р. Барту, подчеркивали осознанный характер игры с читателем.

Методами исследования являются структурно-описательный, сравнительно-исторический, мифопоэтический и метод целостного исследования литературного произведения.

Теоретическая значимость исследования обусловлена структурированием и обобщением концепций, осмысляющих феномен игры в философско-эстетическом и историко-культурологическом контексте; выявлением метажанровой структуры фэнтези с точки зрения функционирования игровой составляющей и специфики синтеза искусств; обоснованием теоретической базы, позволяющей переосмыслить дискуссионный вопрос о гибридных жанрах и принадлежности компьютерных игр к сфере искусства. Подобный подход выводит данное исследование за пределы филологической области и подчеркивает теоретическую значимость работы для искусствоведения, культурологии, философии, психологии. Концепция автора и выводы по работе могут иметь значение для дальнейших исследований в области истории зарубежной литературы и, в частности, игровой поэтики и английского фэнтези. Также работа занимает свою нишу в плане изучения современной массовой культуры.

Практическая значимость работы обусловлена тем, что материалы исследования могут быть использованы при чтении курсов по истории зарубежной литературы второй половины XX века, а также спецкурсов, посвященных массовой литературе и проблемам мультимедийности. Материалы проведенного исследования уже нашли отражение в разработанных автором данного труда дисциплинах, которые преподаются бакалаврам и магистрантам, обучающимся в Институте филологии и

[202] Broich U., Pfister M., Schulte-Middelich B. Intertextualität: Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien. Tübingen: Niemeyer, 1985. 373 p.

журналистики ННГУ им. Н.И. Лобачевского по направлению «Филология» («Фантастическая литература в эпоху цифровизации», «Национальные модели фэнтези», «Игровое начало в пространстве культуры», «Миф в игровом пространстве культуры», «Мифотворчество в современном медиапространстве»), а также аспирантам, обучающимся по направлению «Языкознание и литературоведение», направленность 10.01.03 – Литература народов стран зарубежья («Мировая литература в контексте теории игровой культуры»). Важно, что диссертация может быть востребована не только специалистами, но и широким кругом читателей, которые интересуются современной культурой.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Осмысление игры как философско-эстетической категории восходит к эпохе Античности; впоследствии понятие игры было развито и трансформировано в эстетических, биологических, биопсихологических, социологических, культурологических и синтетических теориях, осмысляющих разные аспекты игры и игровой деятельности. Во второй половине XX века произошли глобальные перемены в мировоззрении человека, а феномен игры в рамках эстетики постмодернизма был переосмыслен и приобрел всеобъемлющий характер, что нашло отражение в современном литературном процессе.
2. Игра в литературе – это творческая деятельность художественного сознания, выражающаяся в конструировании или деконструкции элементов художественного целого и проявляющая себя на трех уровнях: 1). автор, создающий текст как игровое поле для читателя, 2). читатель, декодирующий текст или непосредственно играющий в него, если произведение построено по принципам текстового квеста, 3). персонажи, представленные играющими в различные игры (детские,

психологические, социальные или по правилам, заданным высшими силами).

3. Игровые особенности английского фэнтези в первую очередь прослеживаются в моделировании пространства и времени, причем уже на ранних этапах формирования фэнтезийного канона складываются две базовые модели, по первой из которых пространство и время выстраиваются в соответствии с некоторой системой правил, мир обладает конечностью во времени и пространстве, эстетичностью, гармоничностью и упорядоченностью, что укладывается в признаки игры, сформулированные Й. Хейзинга. Вторая модель предполагает игровое расширение границ Вселенной до Мультивселенной, искажение пространственных границ и временных потоков, что обусловлено как научными исследованиями в области реляционной семантики, так и изменением самой картины мира и мировоззрения во второй половине XX века.
4. Миромоделирующие функции игры в фэнтези реализуются через две взаимосвязанные темы, которые мы обозначаем Deus Ludens и Homo Ludens – играющий бог и играющий человек. Первая из них сложилась под влиянием религиозно-мифологических и философских представлений о том, что существование мироздания обусловлено игрой высших сил, нередко вступающих в агональное противостояние, различно осмысляемое в эпическом, героическом и юмористическом фэнтези. Вторая тема актуализируется в трех аспектах: детские игры, служащие показателем цивилизационного развития и маркерами эпохи; социальные или навязанные роли, осознание игрового и театрализованного поведения человека и, наконец, игровые предметы, выступающие в качестве художественных деталей.
5. Важным проявлением игрового начала в английском фэнтези является интертекстуальная игра с литературно-мифологическими образами и

сюжетами. В качестве исходных текстов часто используются элементы британского национального кода, предполагающие переосмысление образов кельтской мифологии и сюжетные трансформации артуровского цикла сказаний, однако нередко исходные литературно-мифологические элементы складываются в причудливую интертекстуальную мозаику. Единой модели интертекстуальной игры в английском фэнтези нет, так как это могут быть незначительные изменения и адаптация мифа при сохранении основного сюжета («Король былого и грядущего» Т.Х. Уайт, «Полые холмы» М. Стюарт), использование узнаваемых образов и мифологических деталей, но изменение сюжетной канвы («Американские боги» Н. Геймана, «Игра» и «Зачарованный лес» Д.У. Джонс, «Хроники Корума» и «Хроники семьи фон Бек» М. Муркока), создание авторского мифа на основе архетипических образов и мифологических моделей («Сильмариллион» Дж.Р.Р. Толкина).

6. Метажанр – это наджанровая историко-типологическая группа, в которую входят произведения разных видов искусства, характеризующиеся синтетической, синкретической, гибридной природой и выстроенные на основе общего принципа конструирования картины мира. Метажанр объединяет художественные произведения со сходными структурно-семантическими признаками, отражающими константы сознания и культуры в определенный исторический период.
7. Фэнтези – это метажанр, характеризующийся опорой на сказочно-мифологическую традицию; включением элемента чудесного, магического или сверхъестественного; созданием внутренне непротиворечивого и убедительного вторичного мира; борьбой оппозиционных начал (Добра и Зла, Порядка и Хаоса); квестовым построением сюжета; незавершенностью, формульностью; мультимедийностью и игровой природой.

8. Игровой метажанровый характер фэнтези подтверждается тендецией к созданию мультимедийных, синтетичных, гибридных форм, актуализировавшихся, с одной стороны, под влиянием эстетики постмодернизма, а с другой, трансформировавшихся параллельно становлению настольных игр, а затем и компьютерных технологий, что позволяет рассматривать компьютерные игры как искусство, а текстовую составляющую игр анализировать наряду с литературой.

Достоверность выводов основана на результатах тщательного анализа как первоисточников, так и переводных текстов английского фэнтези, при котором использовались как традиционные, так и современные подходы к изучению литературного процесса, на обобщении широкого круга художественных, историко-литературных и теоретических трудов. Содержание работы прошло обсуждение и апробацию на конференциях и семинарах различного уровня.

Апробация исследования проводилась на таких конференциях и семинарах Всероссийского и Международного уровня, как: Международная научная конференция «Русская словесность в контексте мировой культуры» (Нижний Новгород, 2007), Международная научная конференция «Мир романтизма» (Тверь, 2009), Международная научная конференция «Модели в современной науке: единство и многообразие» (Калининград, 2009), Научно-практический семинар «Литература и проблема интеграции искусств» (Нижний Новгород, 2010), Международная конференция «Художественная литература и философия как особые формы познания» (Санкт-Петербург, 2014), Национальные коды в языке и литературе. Особенности концептосферы национальной культуры (Всероссийская конференция, Н. Новгород, 2014), Поволжский научно-методический семинар по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла (Нижний Новгород, 2007, 2011, 2013, 2015, 2017, 2019), Международная конференция «Национальные коды в языке и литературе» (Нижний Новгород, 2014, 2015,

2016, 2018, 2019), III международная междисциплинарная конференция «В поисках границ фантастического: инициация, медиация, трансформация» (Польша, Вроцлав, 2019), XI Международная научная конференция «Универсалии русской и западной литературы» (Воронеж, 2019), Международная конференция «Информационная культура современного детства» (Челябинск, 2019), а также на заседаниях кафедры зарубежной литературы Института филологии и журналистики ННГУ им. Н.И. Лобачевского.

Основные положения работы изложены в 30 публикациях.

Соответствие содержания диссертации паспорту специальности, по которой она рекомендуется к защите. Диссертация соответствует специальности 10.01.03 – «Литература народов стран зарубежья (английская)» и выполнена в соответствии со следующими пунктами паспорта специальности:

п. 1 – роль литературы в формировании облика художественной культуры народов стран зарубежья, в определении путей их общественно-духовного развития;

п. 2 – периодизация мирового литературного процесса, проблемы стадиальности в эволюции литератур Запада и Востока, этапы развития ведущих национальных зарубежных литератур;

п. 3 – проблемы историко-культурного контекста, социально-психологической обусловленности возникновения выдающихся художественных произведений;

п. 4 – история и типология литературных направлений, видов художественного сознания, жанров, стилей, устойчивых образов прозы, поэзии, драмы и публицистики, находящих выражение в творчестве отдельных представителей и писательских группах;

п. 6 – взаимодействие и взаимовлияние национальных литератур, их контактные и генетические связи.

Структура работы включает введение, пять глав с параграфами, заключение, библиографию, насчитывающую 767 позиций.

ГЛАВА 1. ИГРА КАК ФИЛОСОФСКО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ

Игра – один из феноменов человеческого бытия, стоящий в одном ряду со смертью, трудом, господством и любовью[203], одно из самых многоплановых явлений человеческой культуры, которое находится в центре внимания и естественных, и гуманитарных наук. Игра является и видом деятельности, и явлением онтологического, экзистенциального и гносеологического плана, осмысляется как философско-эстетическая категория или же становится частью методологического инструментария и структурообразующим принципом в исследовании.

Игра является одной из древнейших форм эстетической деятельности в силу своей неутилитарности и направленности на удовольствие и, будучи деятельностью, направленной «на создание автономных ситуаций, которые обладают замкнутой внутренней структурой и повышенной степенью непредсказуемости, имеет много точек соприкосновения с литературой»[204].

Эстетический характер игры был отмечен уже на начальных этапах становления философии, и хотя первое время идеи о сущности игры облекались в метафорическую форму, уже Платон пытается осмыслить разные аспекты игры – от онтологического и образовательного до эстетического, ведь и игра, и искусство для античного мыслителя – μίμησις, подражание, а в «Политике» под игрой подразумеваются все виды искусства. По словам Х.-Г. Гадамера, сама античная теория искусства, в соответствии с которой в основе любого искусства заложено понятие подражания, явно исходила из игры; потому что игра как танец есть изображение божественного[205].

---

[203] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 387–404.
[204] Литературная энциклопедия терминов и понятий. Под ред. А.Н. Николюкина. М.: НПК «Интелвак», 2001, ст. 285.
[205] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 158.

Не каждый из этапов развития человеческой культуры дает нам примеры философского осмысления категории игры. Мы хотим подчеркнуть, что при ярко выраженном игровом характере культуры Средних веков[206] и эпохи Возрождения[207], о чем писал и Й. Хейзинга в «Осени Средневековья», и М.М. Бахтин в работе «Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса», эта эпоха не дала теоретических размышлений об игре, как не было попыток проанализировать феномен игры и позднее, во время расцвета барокко, тяготение которого к вычурности, декоративности и театральности является игровым. Игра как эстетическая категория становится предметом рассмотрения лишь в немецкой классической философии и, начиная с И. Канта (1724–1804) и Ф. Шиллера (1759–1805), она осмысляется как творческое отношение к действительности, ведь в ней «творится нечто идеальное (по сравнению с жизнью) и реальное (по сравнению с чистым воображением)»[208], «в игре человек творит эстетическую реальность»[209]. Само искусство в концепции И. Канта – продукт свободной игры воображения и рассудка, логических способностей личности и сферы эмоций, а наслаждение искусством осмысляется как соучастие в этой игре. Ф. Шиллер, продолжая идеи И. Канта, подчеркнул, что в игре все силы человека действуют свободно и согласованно, а субъект игровой деятельности стремится к идеалу «прекрасной души», где находятся в гармонии чувственность, разум, долг и желания человека. Ф. Шлейермахер (1768–1834) отметил, что игра способствует развитию интеллектуальной деятельности, а сущность искусства состоит в «свободной игре фантазии»[210], в которой человек достигает своей внутренней свободы и осознает ее.

---

[206] Прежде всего куртуазная литература, выстроенная по игровым правилам, и средневековая драматургия.
[207] В эпоху Возрождения игра проникает в сферу воспитания и образования, отголоски концепции игрового образования мы находим у Рабле в его «Гаргантюа и Пантагрюэле», но особенно актуализируется театральная игровая составляющая и фраза Шекспира «Весь мир театр, в нем женщины, мужчины – все актеры» наиболее ярко характеризует игровую основу позднего Возрождения и зарождающегося Барокко.
[208] Кант И. Критика способности суждения. СПб., 2001. 512 с.
[209] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М.: Директ-медиа, 2007. 200 с.
[210] Бычков В.В. Эстетика. М., 2012. С. 172.

В философии Ф. Ницше (1844–1900) игра осмысляется в качестве метафоры высшей ступени развития духа, она связана с созиданием новых ценностей, что выводит игру за границы эстетики. Основой всей человеческой культуры и искусства объявляет игру Й. Хейзинга (1872–1945), а в XX веке не без влияния философии И. Канта складывается герменевтическая концепция Х.-Г. Гадамера (1900–2002), для которого игра – «путеводная нить онтологической экспликации»[211] и средство коммуникации.

Л. Витгенштейн (1889–1951) стремится вывести сущность игры из языка, а не из искусства, а в концепциях Р. Барта (1915–1980), Ж. Деррида (1930–2004), в произведениях У. Эко (1932–2016) и М. Павича (1929–2009) игра становится внутренним элементом текста, структурообразующим принципом и инструментом деконструкции.

1.1. Тема игры в античной философии

Агональный характер античной культуры является одним из самых ярких примеров игровой основы как искусства, так и самого человеческого существования, а потому закономерно, что первые попытки осмыслить явление игры было предпринято уже в античной философии.

У Гераклита мы находим упоминания об «игре Вечности»: «Вековечье ребенок ребячливый, в нарды играющий, ребенка царствие»[212], причем данный фрагмент считается одним из самых загадочных у античного мыслителя, так как в разных пересказах слово «Вековечье» подразумевает и Случай (у Филона), и Время (у Григория Назианзина), и даже самого Зевса (у Климента, Плутарха и Прокла)[213], да и вид игры в pessoi не совсем понятен, в

[211] Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. С. 3.
[212] Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в рус. пер.: крат. изд. / подгот. С.Н. Муравьев. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2012. С. 210.
[213] Муравьев С.Н. Примечания // Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в рус. пер.: крат. изд. / подгот. С.Н. Муравьев. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2012. С. 254.

разных переводах говорится о нардах или костях[214]. Как отмечает А.А. Тахо-Годи, «Игра мировых сил – естественное состояние универсума»[215], а по словам А.Ф. Лосева «Злой мировой хаос, сам себя порождающий и сам себя поглощающий, есть в сущности только милые и невинные забавы ребенка, не имеющего представления о том, что такое хаос, зло и смерть»[216].

Наиболее развернутое, хоть и неоднозначное понимание игры мы находим у Платона, а «представление об игре как сакральной основе Платонова государства является одним из ключевых моментов, открывающих путь к более глубокому пониманию позднего Платона»[217]. Отношение философа к игре не было одинаковым на протяжении его жизни, однако мы можем говорить не столько об эволюции его воззрений, сколько об изменении отношения к игре и интересу к разным ее аспектам. Д. Курдыбайло отмечает, что в диалогах Платона игра упоминается более сотни раз, и выделяет четыре тематических блока (I. Основные свойства игры; II. Художественное творчество как игра; III. Словесные, числовые и логические игры; IV. Священная игра), внутри которых дополнительно формулирует ряд антиномий, которые демонстрируют платоновские взгляды на феномен игры. Подобная структура близка к представлению о пяти ступенях, выделенных А.Ф. Лосевым в его «Учении Платона об идеях в его систематическом развитии»[218], однако Д. Курдыбайло сознательно берет упрощенную логическую структуру и отказывается от хронологического подхода.

---

[214] Век — дитя играющее, кости бросающее, дитя на престоле! [досл. «Эон = ребенок, играющий в пессейю, ребенку принадлежит царская власть»]. (Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в рус. пер.: крат. изд. / подгот. С.Н. Муравьев. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2012. С. 259.)

[215] Тахо-Годи А.А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков // Тахо-Годи А.А., Лосев А.Ф. Греческая культура в мифах, символах и терминах. СПб., 1999. С. 434.

[216] Лосев А.Ф. История античной эстетики. Ранняя классика / Вступ. ст. А.А. Тахо-Годи. М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: Фолио, 2000. С. 393.

[217] Курдыбайло Д. «Надо жить играя». Об онтологии игры в диалогах Платона. // ΠΛΑΤΩΝΟΠΟΛΙΣ: философское антиковедение как междисциплинарный синтез философских, исторических и филологических исследований. Материалы 5-7 летних молодежных школ 2008-2010 гг., научные отчеты Санкт-Петербургского Платоновского философского общества. ответственный за выпуск А. В. Цыб. 2012. С. 26.

[218] Лосев А. Ф. Учение Платона об идеях в его систематическом развитии // Лосев А.Ф. Очерки античного символизма и мифологии. М.: Мысль, 1993. С. 287–709.

Первая область, к которой обращается исследователь, касается основных свойств игры и игры как природного состояния человеческой души: игра потешна, забавна и несерьезна, она доставляет удовольствие, и ее цели не выходят за пределы самой игры, однако «играя, можно познавать истину; это особенно касается воспитания детей, которое наиболее успешно, когда совершается именно игровым способом, “играючи”»[219]. По сути, Платон предвосхищает большую часть последующих биологических и биопсихологических концепций, которые удовольствие от игрового процесса считают неотъемлемой частью игры (Г. Спенсер, К. Бюлер, Ж. Пиаже и др.). Безусловно, важен и воспитательный аспект, который будет более подробно развернут в эпоху Возрождения, например, у Ф. Рабле, а также образовательные функции игры, связанные с играми логическими, словесными или числовыми и обозначенные Платоном в тезисе «обучение, сопряженное с игрой, будет полезно и ничуть не повредит нашему государству»[220]. И хотя Д. Курдыбайло выносит логические игры в отдельный, третий блок, мы не можем не отметить, что воспитательный и образовательный аспект игры нередко сближаются.

В диалогах Платона мы находим еще одну важную идею, которая будет воспринята последующей наукой – игра ограничена системой правил, которые задают смысловой стержень, позволяющий отличить одну игру от другой. Для Ж. Пиаже игра с правилами – это высшая ступень развития игры, которая предполагает соревнование и соперничество и в иерархии игр стоит выше игры-упражнения и символической игры. Наличие и непреложное следование правилам – один из обязательных признаков игры в концепции Й. Хейзинга, как, впрочем, и жесткая пространственная и временная ограниченность, о которой также впервые заговорил Платон. Но при этом, как отмечают многие философы (К. Гроос, Ф.Я. Бейтендейк, А. Сапора и

[219] Там же. С. 26.
[220] Платон Законы. // Платон Диалоги. М.: Рипол-Классик, 2016. С. 598.

Е. Митчелл, Ж. Пиаже, Й. Хейзинга и др.), следуя идеям Платона, игра всегда свободна и перестает быть игрой, если приходится играть по принуждению.

Одной из важнейших идей, которые мы находим у Платона, является мысль о том, что игра всегда содержит творческий момент, и само искусство может быть осознанно как игра. В диалоге «Политик» мы читаем:

«Чужеземец. А к пятому роду не причислить ли нам все то, что относится к искусствам украшения и живописи и что, пользуясь этим последним и музыкой, создает подражания, направленные исключительно к нашему удовольствию и по праву охватываемые единым именем?

Сократ мл. Каким именно?

Чужеземец. Примерно таким: игра»[221].

Вообще отношение Платона к игре в аспекте соотношения с искусством оказывается непоследовательным, потому что, с одной стороны, музыка и живопись осмысляются как нечто не слишком серьезное, а потому и являются игрой, однако вместе с этим творчество как игра и μίμησις – «выражение внешнего строя космоса»[222], а потому предельно серьезно и сакрально.

При этом античный философ выделяет два вектора искусства, о которых намного позднее применительно к античности заговорит Ф. Ницше: с одной стороны, игра на музыкальных инструментах может взбудоражить человека и ввести его в исступление, а с другой, сдержанное исполнение может оказывать успокаивающий и гармонизирующий эффект. Как отмечает Д. Курдыбайло, «страстно-экстатическое исполнение в противоположность торжественно-стройному можно понимать как разрушение смысловых пределов игры, преодоление границ, нарушение замкнутости игрового пространства <…> в этом смысле экстаз есть уже принципиально не-игровое

[221] Платон Политик. // Платон Диалоги. М.: Рипол-Классик, 2016. С. 517.

[222] Курдыбайло Д. «Надо жить играя». Об онтологии игры в диалогах Платона. // ΠΛΑΤΩΝΟΠΟΛΙΣ: философское антиковедение как междисциплинарный синтез философских, исторических и филологических исследований. Материалы 5-7 летних молодежных школ 2008-2010 гг., научные отчеты Санкт-Петербургского Платоновского философского общества. ответственный за выпуск А. В. Цыб. 2012. С. 32.

состояние. Напротив, стройность, особая целомудренность в следовании канону отличает искусство в наиболее глубоком его виде, и именно таковое оно оказывается игрой»[223]. Важно подчеркнуть, что для Платона музыка не является самоценной, на первом месте стоит то воздействие, которое она оказывает на человека, помогая ему достичь гармонии или же, наоборот, разрушая ее. Античный мыслитель считает пребывание души в игровом состоянии благом, потому что в этом случае человек достигает некоего над-природного идеального состояния, а разрушение игры путем экстаза, в свою очередь, возвращает душу человека к ограниченному природному бытию.

Достичь над-природной сферы возможно не только путем искусства, но и посредством рассудка, через логические, словесные и числовые игры, имеющие в той или иной степени абстрактный характер и связанные с логосом. Как отмечал Й. Хейзинга, «игровой элемент философии <…> может быть обнаружен в самих Платоновых диалогах»[224], ведь диалог – легкая, игровая форма искусства. Сама философия берет начало в сакральной игре в загадки, которые выполняли и функцию развлечения, а диалоговая форма загадки имеет ярко выраженный игровой характер: «соперничество в загадках порождает мудрость, так поэтическая игра творит прекрасное слово. И то, и другое подчиняется системе правил игры, определяющей и термины искусства, и символы, как сакральные, так и чисто поэтические; чаще всего они суть и то и другое»[225].

Также мы должны отметить, что для Платона философия – это прежде всего стремление к истине, однако мыслитель формулирует свои идеи в легкой, подчеркнуто непринужденной форме, которая является одним из важнейших элементов его философии. Однако, как подчеркивает Й. Хейзинга, философия одновременно развивается и в своей сниженной форме (словопрение, игра ума, риторика и софистика).

---

[223]Там же. С. 31.
[224] Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 212.
[225] Там же. С. 185.

Последним проявлением игрового начала, которое заявлено в философии Платона, является игра священная, что было отмечено и в работе Й. Хейзинга, который обрядовые священные игры считает одной из первых и важных форм игры в человеческой культуре, так как «весь порядок бытия <разыгрывается> в священной игре»[226]. В «Законах» Платон пишет, что «Надо жить играя. <…> Что ж это за игра? Жертвоприношения, песни, пляски, чтобы уметь снискать к себе милость богов, а врагов отразить и победить в битвах»[227]. Именно боги изначально даруют людям законы и правила, по которым организуется их жизнь; согласно этим законам приносятся жертвы, поются песни, устраиваются пляски и совершаются обрядовые действия, в результате которых формируется замкнутое, ограниченное в пространстве и времени, сакральное пространство игры. Человек в понимании философа – всего лишь «какая-то выдуманная игрушка бога»[228], а все живые существа – это «чудесные куклы богов, сделанные ими либо для забавы, либо с какой-то серьезной целью»[229], о которой людям неизвестно, а потому человечество лишь отчасти причастно истине. При этом мы должны подчеркнуть, что в концепции Платона такое положение человека не принижает его, не делает человеческий род ничтожным, а вводит его в сферу священной и предельно серьезной игры божества.

Сама идея о том, что человек является лишь игрушкой богов, заявлена не только у Платона, ведь Ф. Ницше отмечал, что и Гераклит интуитивно приходит к мысли о том, что «мир есть игра Зевса или, выражаясь физически, – игра огня с самим собою»[230], в «Пленниках» Плавта мы читаем, что «людьми играют боги, точно мячиком»[231], а неоплатоник Плотин в трактате «О промысле» представляет жизнь подобно действию, созданному

---

[226] Там же. С. 42.
[227] Платон Законы. // Платон Диалоги. М.: Рипол-Классик, 2016. С. 615.
[228] Там же. С. 615.
[229] Там же. С. 601.
[230] Нищие Ф.Философия в трагическую эпоху. М., 1994. С. 212.
[231] Плавт Тит Макций Пленники // Плавт Тит Макций Избранные комедии. М.: Художественная литература, 1967. С. 142.

вселенским драматургом и просчитанному так же, как в театре, где актер не может выйти за пределы предписанной ему роли. Плотин подчеркивает, что «бытие <…> постоянно <порождает> красивые и прекрасные по виду живые игрушки»[232], а человек «не знает, что, проливая слезы и пребывая в заботах, он – что дитя играющее. Ведь только с помощью того, что в человеке серьезно, следует серьезно же и заботиться и о серьезных делах; а в остальном человек – игрушка»[233]. У Плотина даже добро и зло противопоставлены друг другу подобно двум полухориям в драме; а люди как хорошие, так и плохие находятся на своих местах и играют определенные роли, как и положено на сцене, ведь во Вселенной все продумано и гармонично организовано, а мировое добро и зло являются составляющими некоего универсального разума.

Как театральное представление, где распоряжается хорег, рассматривает человеческую жизнь и Лукиан, подразумевающий под хорегом Случай, который дает актерам маски, но может сорвать их по своему желанию в любой момент. По воле Случая или Тюхе кто-то в жизни носит маску царя, а другой – раба, один прекрасен, а другой смешон.

Как подчеркивает Н.И. Прозорова в статье «”Человек играющий” и “человек-игрушка”: феномен игры в истории европейской культуры», во многом опираясь на работу А.А. Тахо-Годи «Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков», осмысление игры в античной философской традиции «выявляет двойственность структуры самого мироздания, которое совмещает в себе беззаботность игры мировых стихий с продуманностью скрытого от людей замысла закономерной и неотвратимой в своих решениях судьбы, открытой вовне лишь мудрецам, пророкам и поэтам»[234], а потому сама человеческая жизнь представляется уже не просто игрой, а игрой

[232] Плотин О промысле // Плотин Сочинения. СПб.: «Алетейя», 1995. С. 577.
[233] Там же. С. 579.
[234] Прозорова Н.И. «Человек играющий» и «человек-игрушка»: феномен игры в истории европейской культуры // Литература как игра и мистификация. Материалы Шестых Международных научных чтений «Калуга на литературной карте России». Калуга: Издательство Калужского государственного университета им. К.Э. Циолковского, 2018. С. 461.

сценической, которой управляет хорег, распределяющий роли и следящий за их исполнением[235].

Уже в античной традиции, как мы видим, проявляется неоднозначный характер игры: человек может выступать как игрок, играющий едва ли не наравне с богами, однако вместе с этим человек является игрушкой богов, участником вселенской драмы, не способным отказаться от роли, что избрана для него высшими силами. Эти идеи найдут отражение в последующей философии и литературе, в которой сохранится подобная трактовка человеческой личности – игрок и игрушка одновременно.

1.2. Игра как эстетическая категория в философии XVIII-XIX вв.

И. Кант (1724–1804) обращается к феномену игры в работе «Критика способностей суждения», которая по замыслу философа должна была стать итогом его учения и логично продолжить «Критику чистого разума» и «Критику практического разума». Мыслитель стремился рассмотреть ее в контексте трансцендентальных способностей человека[236] и попытался преодолеть дуализм чувственного и нравственного, который в целом характерен для его философии.

Творческая активность человека основана на игре воображения и рассудка, она переживается при созерцании прекрасного, а гений способен направить ее на создание произведения искусства. Как отмечал Х.-Г. Гадамер, «искусство гения состоит в том, что он делает “сообщаемой” свободную игру познавательных способностей»[237]. Кант стремился ограничить сферу игры лишь творческой, эстетической активностью человека, подразумевая под игрой оживление сил души для неопределенной, но согласованной деятельности, и тем самым в понимании искусства и сущности прекрасного И. Кант первым подошел вплотную к философской

[235] См. Тахо-Годи А.А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков // Тахо-Годи А.А., Лосев А.Ф. Греческая культура в мифах, символах и терминах. СПб., 1999. С. 434–442.
[236] Напомним, что И. Кант выделяет три способности души: познавательная способность, способность желания, чувства удовольствия и неудовольствия.
[237] Гадамер Г.-Г. Истина и метод. М., 1988. С.97.

постановке проблемы и решился «отстоять самодостаточность эстетического по отношению к практической цели и теоретическому понятию»[238].

Безусловно, рассудочная деятельность, обусловленная жесткими логическими законами и правилами, не удовлетворяет критерию свободной игры, да и моральные законы во многом складываются под давлением разума, а, следовательно, лишь в эстетической способности суждения обнаруживается подлинное удовольствие от свободной игры способностей: при созерцании прекрасного играют воображение и рассудок, а при переживании возвышенного – воображение и разум[239].

В соответствии с философией И. Канта эстетическое находится на границе между логическим и чувственным, что обусловливает его двойственный характер, и, как следствие, игра, включенная в сферу эстетического, обладает двойственной природой. Хотя мы не находим у И. Канта развернутое определение игры, необходимо обратить внимание на те формулировки, которыми мыслитель сопровождает описание игры: «неопределенная согласованность», «свободная закономерность», «непринужденная целесообразность» и др. Исходя из этих понятий, можно прийти к выводу, что в игре, по мнению И. Канта, преодолевается дуализм чувственного и сверхчувственного, а следовательно, именно в игре человек и ощущает гармонию с самим собой. И, как отмечает А.А. Королькова, не является случайным то, «что из четырех видов удовольствия: от приятного, прекрасного, возвышенного и доброго <…> – игра лежит в основе только двух, прекрасного и возвышенного»[240]. Наслаждение приятным и добрым возникает из человеческих склонностей и благодаря выполнению нравственного долга, а рождение игры происходит в области пересечения

---

[238] Там же. С. 97.

[239] Разум и рассудок в данном контексте используются не как синонимы, а в соответствии с учением И. Канта, который полагал, что знание начинается благодаря чувствам, переходит затем к рассудку и заканчивается в разуме.

[240] Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс. на соискание степени кандидата наук по специальности 09.00.03 – История философии, 2010. С. 20.

склонности и долга, свободы и природы – там, где чувственное и сверхчувственное находятся в диалогическом равноправии.

Важно отметить и то, что, хотя И. Кант не закрепляет за игрой какого-то единого определения с фиксированным значением, в его философии она является деятельностью, что закономерно следует из следующих дефиниций: «оживление сил души для неопределенной, но все же согласованной деятельности»[241], «испытание человеком своих сил в споре с другими»[242], «состояние беспрерывной смены страха и надежды»[243], «свободное и неопределенно-целесообразное развлечение душевных сил»[244].

Возвращаясь к игре воображения и рассудка при созерцании прекрасного, необходимо подчеркнуть, что воображение, не ограничиваемое рассудком, спонтанно творит космос, и при этом в данной паре на первом месте стоит именно воображение, которому служит рассудок. А участие в игровом процессе воображения в качестве самостоятельной способности души закономерно обусловливает творческую суть самой игры.

Как известно, И. Кант различал два вида воображения: подчиняющееся законам ассоциации *репродуктивное* и самостоятельное *продуктивное*, которое способно создавать произвольные формы возможных созерцаний. В эстетической творческой деятельности задействовано именно продуктивное воображение, вовлеченное в игру с рассудком, и вследствие этого свободно рождающее образы и схематизирующее без понятий.

Чувство возвышенного, в отличие от прекрасного, возникает косвенно и в философии И. Канта представляет собой не игру, а, скорее, серьезную деятельность воображения. Ощущение возвышенного, как правило, рождается из несоответствия между ограниченной способностью человеческого восприятия и огромной, подавляющей величиной объекта, а, следовательно, такое созерцание рождает чувство неудовольствия.

---

[241] Кант И. Критика способности суждения. СПб., 2001. С. 161.
[242] Там же. С.362.
[243] Кант И. Антропология с прагматической точки зрения. СПб., 2002. С.297.
[244] Там же. С. 180.

И. Кант подчеркивает, что игра воображения и разума при столкновении с возвышенным воздействует на нравственную сторону личности, а игра воображения и рассудка при созерцании прекрасного стимулирует познавательную активность человека. Конечно, игра способностей души, которая возникает при созерцании прекрасного, непосредственно не влияет на развитие логико-понятийного мышления, однако выполняет немаловажную функцию: создает благоприятный настрой для познания, потому что в процессе игры воображения и рассудка душевные силы самостоятельно приходят в особое соотношение, которое благоприятствует их активности.

С одной стороны, И. Кант отдает предпочтение прекрасному перед возвышенным, считая игру воображения и рассудка главным конструктивным принципом искусства. С другой стороны, возвышенное выявляет в человеке сверхчувственную природу и способствует осознанию идеального начала в человеческой личности, и, таким образом, является более ценным, нежели прекрасное. Важно подчеркнуть, что именно игра объединяет явления прекрасного и возвышенного, в игре происходит столкновение чувственной и сверхчувственной природы, а способности души, что являются носителями этих начал, находятся не в подчиненных иерархических отношениях, а реализуются полноправно.

В философии И. Канта игра выступает в роли связующего звена между различными силами души и может быть рассмотрена как начало, которое раскрывает целостность человеческой личности. Игра душевных сил рождает состояние взволнованности и духовного подъема, а в эстетическом состоянии активизируются все познавательные силы, происходит оживление и гармоничное соединение способностей души. И. Кант подчеркивает, что в игру могут быть вовлечены различные силы души – и познавательные способности, и ощущения или аффекты, причем игра аффектов является отправной точкой для перехода к игре в искусстве, потому что без умения

перенаправлять чувственные влечения на духовные цели человек не может реализоваться в качестве творца, ведь в подлинном произведении искусства необходимо сохранить как их эмоциональную силу, так и чистоту души.

И. Кант отмечает, что игровое начало присутствует во всех видах искусств, однако в зависимости от того, какие силы души задействованы в игровом процессе, можно выстроить иерархию видов искусств, в которой музыка находится на нижней ступени, так как основана только на игре ощущений, а поэзия возносится на вершину, так как она создается игрой высших познавательных способностей – воображения и рассудка.

В философии И. Канта через игру осуществляется связь между царством природы и человеком, игра позволяет раскрыть творческую активность человеческой личности, а виды игры в концепции Канта соответствуют силам души: познавательные способности человека рождают игру воображения и рассудка, а желания человека становятся отправной точкой для игры аффектов. Сама же игра обладает способностью объединять способности души в неразрывное целое, что позволяет решить задачу, которую поставил перед собой И. Кант – построить завершенную систему сил души.

Категория воображения, столь широко заявленная в философии И. Канта, оказывается важной в эстетике английского предромантизма, а позднее и романтизма, что было обусловлено стремлением романтиков противопоставить свою поэзию рассудочному искусству XVII–XVIII веков. Как отмечает Т.Н. Красавченко, «до середины XVII в. понятие воображение или фантазия практически идентично понятию разума, остроумия и представлению о поэзии; все они означают способность находить сходства между, казалось бы, совершенно несходными явлениями, и их цель – выявление, усиление этого сходства всеми доступными словесными

способами»[245]. С середины XVII столетия воображение и суждение уже разводятся и, например, в философии Т. Гоббса (1588–1679) оба этих понятия, будучи порождены Памятью и определяя творческий процесс, имеют разные задачи: суждение порождает силу и структуру, а воображение украшает стихотворение. Однако Т. Гоббс считал, что воображение уместно только в поэзии, которая имеет своей целью лишь эстетическое наслаждение. В XVIII веке воображение и фантазия осмыслялись как синонимы, а Дж. Аддисон (1672–1719) писал о фантазии лишь как о способности создавать образы, но ничего не говорил о трансцендентном качестве воображения и той творческой способности, которая преображает факты и проникает в сущность явлений.

В эстетике предромантизма ориентиры однозначно поменялись, Дж. Уортон (1722–1800) считал, что ключевым свойством поэзии является созидательное воображение, а его брат Т. Уортон (1728–1790) писал о том, что искусство должно воздействовать не на разум, а на воображение, причем он, в противопололожность установкам эпохи Просвещения, стремился реабилитировать средневековую литературу и считал, что она заслуживают большего внимания, чем то, которое ей уделяют, так как черты ужасного, сказочного, необычного, торжественного, очаровательного позволяют пробудить всю мощь воображения и заполнить душу величественными и тревожащими образами. О важности средневековой литературы и, в частности, жанра рыцарского романа, говорил Р. Херд (1720–1808) в своей работе «Письма о Рыцарстве и Рыцарском романе» (*Letters on Chivalry and Romance*, 1762), подчеркивая, что эта литературе вовсе не варварская, она таинственна, сказочна, загадочна, а потому будет востребована и в будущем. Именно от этого наблюдения выстроится логичный мостик не только к романтизму, но и к фэнтезийной литературе XX века, которая опирается на сказочно-мифологическую традицию.

[245] Красавченко Т.Н. Воображение и фантазия в английской поэтике XVII–XVIII вв. // Литературоведческий журнал. 2008. № 23. С. 114.

Закономерно, что в XIX веке происходит смена философских и мировоззренческих ориентиров и уже У. Блейк (1757–1827), не всегда разграничивая воображение (*imagination*) и фантазию (*fancy*), отдавал приоритет именно воображению. У. Вордсворт (1770–1850) в «Предисловии ко второму изданию сборника “Лирические баллады”» (1800) однозначно противопоставил эти понятия и подчеркнул, что если воображение – это «эффектные впечатления, вызванные простыми элементами», то фантазия – «удовольствие и удивление, порожденные неожиданными вариациями ситуации и образности»[246]. Человек, обладающий воображением, может сделать серьезные выводы на основе простых наблюдений, а фантазия лишь позволяет варьировать факты, по-разному сочетая их. Основное различие между этими категориями в том, что фантазия иллюзорна, она подобна приятному обману и призвана оживлять чувства при столкновении с чудесным, но преходящим, а цель воображения на порядок выше – это приобщение к вечному, так как воображение не расходится с реальностью, оно преобразует мир, возвеличивает его, позволяет сочетать силу чувства и глубину мысли, тем самым даруя прозрение.

Наиболее полно категории воображения и фантазии представлены в размышлениях С.Т. Кольриджа (1772–1834), который, изначально разделяя воображение и фантазию и усматривая в воображении более сложный феномен, писал о том, что воображение позволяет сознанию трансформировать впечатления, а фантазия – это способность сочетать эти впечатления. Английский поэт и мыслитель испытал влияние немецкой философии, а потому его воззрения на проблему соотношения воображения и фантазии во многом сходны с терминами И. Канта «понимание» и «разум», ведь С.Т. Кольридж выделял первичное и вторичное воображение, из которых первичное соответствует «пониманию», а вторичное – «разуму», в

[246] Цит. по: Romanticism. An Anthology / Ed. by D. Wu. Oxford, 1998. P. 344–345.

то время как фантазия – лишь подобие «вторичного воображения» [247]. В понимании С.Т. Кольриджа «первичное воображение» – это первичный творческий акт, а «вторичное воображение» – это высшая способность, перерабатывающая наблюдения «первичного воображения» в конкретные идеи, источником которых является трансцендентный Разум. То, что С.Т. Кольридж обозначает «первичным воображением», И. Кант называл «продуктивным воображением», а кольриджевская «фантазия» в философии И.Канта – это воображение «репродуктивное», причем и первое, и второе разведены с «эстетическим», творческим воображением.

Теория воображения, разработанная С.Т. Кольриджем и У. Вордсвортом оказала значительное влияние не только на их художественный опыт, но имела огромное значение для эстетической мысли в Англии и повлияла не только на литературу романтизма, но и на становление фэнтези в XX веке.

Философия И. Канта повлияла не только на воззрения С.Т. Кольриджа, но и легла в основу представлений Ф. Шиллера (1759–1805) о том, что эстетическая игра – это свободная деятельность всех способностей и творческих сил человека, но при этом Ф. Шиллер порою полемизирует со своим предшественником и, по словам В. Асмуса, «кантианство Шиллера – оригинальная интерпретация Канта»[248]. В отличие от И. Канта, который рассматривал человека через его способности (познавательная способность, способность желания, чувства удовольствия и неудовольствия), Ф. Шиллер обращается к человеку в целом. Он не структурирует силы души, а предлагает посмотреть на человеческую личность через призму трех базовых побуждений – чувственного, побуждения к форме и побуждения к игре, которое и должно преодолеть противоречия между физическими влечениями и чистыми нравственными стремлениями и сделать человека совершенным.

---

[247] См.: Красавченко Т.Н. Воображение и фантазия как категории английской поэтики XIX в. // Литературоведческий журнал, 2013. № 33. С. 83–113.

[248] Асмус В. Шиллер как философ и эстетик // Шиллер Ф. Собр. соч.: В 7 т. Т.6. Статьи по эстетике. С.696.

В данном контексте мы не можем не отметить важную идею Ф. Шиллера – единственным способом сделать чувственного человека разумным является путь через категорию эстетического, отсюда и следует ключевая проблема, которую затрагивает Ф. Шиллер – эстетическое воспитание человека. Х.-Г. Гадамер в такой постановке проблемы усматривал безусловное влияние И. Канта, отмечая, что «когда [Шиллер] обосновывал идею эстетического воспитания рода человеческого аналогией прекрасного и нравственного, сформулированной Кантом, то мог следовать его настойчивому указанию: “Вкус делает возможным как бы переход от чувственного возбуждения к ставшему привычным моральному интересу, без какого-либо насильственного скачка”»[249].

О сущности игры и его значении для развития искусства в целом Ф. Шиллер размышляет прежде всего в «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1795), где стремится отстаивать принципы красоты и эстетики, и, по словам Л.Ю. Стрельниковой, «на онтологически-аксиологическом уровне учение Ф. Шиллера представляет собой секуляризованную философско-эстетическую концепцию творчества»[250]. Наследуя идеи И. Канта, Ф. Шиллер уже не возводит разум в абсолют, а ставит его в зависимость от законов разумной красоты, связанной с игрой как творческой деятельностью.

Однако в «Письмах об эстетическом воспитании» Ф. Шиллер не столько продолжает идеи И. Канта, сколько трансформирует положения его эстетики и в большей степени ориентируется на философию И.Г. Фихте, о чем мы тоже читаем у Х.-Г. Гадамера: «Свободную игру познавательных способностей, на которой Кант основал априорность вкуса и гения, он понимал антропологически, исходя из учения Фихте об инстинкте, причем

[249] Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. С. 120.
[250] Стрельникова Л.Ю. Эстетическое учение Ф. Шиллера об игре в искусстве как ресурс современной западноевропейской литературы: преодоление классики // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2015. № 3 (35). С. 121.

игровой инстинкт был призван обеспечить гармонию между инстинктом формы и инстинктом материи. Культивирование этого инстинкта и предстает как цель эстетического воспитания»[251].

Более того, трансцендентальная антропология И. Канта эволюционирует в политико-эстетическую антропологию Ф. Шиллера, что особенно показательно, если мы обратимся к определениям эстетики в их учениях. В философии И. Канта эстетика – это учение о прекрасном и возвышенном в природе и искусстве, а у Ф. Шиллера сфера эстетики значительно сужается, и на первый план выводится философское осознание практики искусства. Как следствие, меняется и понимание игры: у И. Канта под игрой подразумевается оживление сил души для некой согласованной, хоть и неопределенной деятельности, а Ф. Шиллер значительно расширяет понимание и значение игры, представляя ее как особую эстетическую активность, в которой человек свободен от принуждения и творит эстетическую видимость. По сути, в концепции Ф. Шиллера в полной мере свобода реализуется только в сфере эстетического, что приводит к тому, что пространство эстетической видимости и игры выделены в отдельное царство: «Эстетическое творческое побуждение незаметно строит посреди страшного царства сил и посреди священного царства законов третье, радостное царство игры и видимости, в котором оно снимает с человека оковы всяких отношений и освобождает его от всего, что зовется принуждением как в физическом, так и в моральном смысле»[252]. И, становясь эстетически свободным, человек испытывает непреодолимую тягу к игре, которая является свободным творческим процессом.

В концепции Ф. Шиллера человек и реальность противопоставлены друг другу, материальная действительность стремится поработить человека и сделать его рабом природы, а истинную свободу человеческой личности

[251] Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. С. 127.
[252] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собр. соч.: В 7 т. Т.6. Статьи по эстетике. С. 297.

дарует лишь творческая фантазия, из которой рождается красота, побуждающая к игре. А так как искусство реализуется в живых игровых формах, игра обретает у Ф. Шиллера эволюционно-онтологическое значение и превращается в этико-эстетическое руководство для творческой личности, позволяя осуществить переход в высшее нравственное состояние.

Тезис Ф. Шиллера о том, что лишь в игре идея человеческой природы раскрывается во всей полноте и без принуждения, становится лейтмотивом всего творчества немецкого мыслителя, потому что лишь эстетическая игра формирует в человеке человечность и «человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет»[253]. Такое понимание игры Ф. Шиллером предполагает не только эстетическое назначение, но расширяет функции игры до уровня экзистенциальной категории, так как именно в сфере игры происходит становление человека в качестве эстетической и нравственной личности.

В понимании Ф. Шиллера только игра заставляет пробудиться в художнике творческую активность, так как пробуждает красоту, а красота и понимается как средство побуждения к игре. Как мы видим, в своей эстетике Ф. Шиллер стремился установить приоритет художественного мышления, что особенно актуализируется в конце XVIII – начале XIX века, когда литературный процесс подчиняется принципам романтизма, однако эта же установка на главенство художественного мышления сохраняет свое значение и в искусстве XX в., когда одним из главных достоинств сознания станет его способность к художественному восприятию действительности, а в постмодернизме рациональное обоснование исчезнет вовсе, а мир будет истолковываться как игра знаков, “работающих в сфере означающего”[254].

В XX в. идеи Ф. Шиллера обрели особенно явный резонанс не только в эстетической, но и культурологической, философской и психологической

[253] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собр. соч.: В 7 т. Т.6. Статьи по эстетике. С. 302.
[254] Барт Р. От произведения к тексту // Избранные работы: Семиотика: Поэтика.М. : ИГ Прогресс, 1989. С. 415.

сферах. Й. Хейзинга в своем знаменитом труде «Homo ludens» не без влияния эстетических воззрений немецкого поэта возведет происхождение искусства к игре и выскажет мысль о том, что «поэзия в своей первоначальной функции фактора ранней культуры рождается в игре и как игра»[255], да и тезис Й. Хейзинга о свободе как обязательном признаке игры логически продолжают как платоновские, так и шиллеровские идеи. Ориентируясь на эстетическое учение Ф. Шиллера, К.Г. Юнг, Й. Хейзинга, Г. Гессе и Х.-Г. Гадамер обозначат влечение к игре как бессознательную деятельность фантазии, которая способна полностью овладеть личностью, что приведет к ее раздвоению, поместит ее между условной и подлинной реальностями.

Философско-эстетические идеи Ф. Шиллера оказали большое влияние на становление творческой парадигмы модернизма, а потом и постмодернизма, потому писатели усилили эстетическую игровую составляющую, которая в современном искусстве слилась с задачами массовой культуры и, как следствие, подменила подлинное искусство с высоким духовным предназначением игрой ради игры. Но главная заслуга Ф. Шиллера заключается в том, что он на первое место поставил эстетическое сознание и конкретизировал эстетические особенности игры, при этом не отвергая идейных стимулов рационализма, но подчинив их внерациональным целям творчества, и тем самым предвосхитил не только эстетическую программу романтизма, но также модернизма и постмодернизма, утвердив игру как одно из важнейших стремлений человека. При этом важно подчеркнуть, что в концепции Ф. Шиллера игра обретает культурно-онтологический смысл, так как духовно-нравственные ценности выводятся за рамки творчества и в первую очередь раскрываются функциональные связи искусства и игры.

[255] Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. М. : Прогресс-Традиция, 1997. С. 122.

1.3. Игра как основа творчества в философии Ф. Ницше: от классической к неклассической философской парадигме

Для того, чтобы проследить эволюцию философско-эстетических воззрений на феномен игры, мы должны обратиться к самой яркой фигуре конца XIX века, Ф. Ницше (1844–1900), который, по словам К. Ясперса, «размыкает замкнутые горизонты, он не осуществляет критики, которая устанавливала бы границы, он учит ставить под сомнение...»[256], а тем самым предвосхищает всю философию XX века.

Конечно, философия Ф. Ницше складываются не без влияния А. Шопенгауэра (1786–1861), благодаря трудам которого и стало возможно разрушение тех границ, которые были установлены классической философией. И хотя ни Ф. Ницше, ни А. Шопенгауэр не обращаются к игре как к самостоятельному предмету исследования и не дают ее определения, амбивалетность игры позволяет сравнить ее с самой жизнью: «Жизнь – это как бы шахматная игра: мы составляем себе план; однако исполнение его остается в зависимости от того, что заблагорассудится сделать в шахматной игре противнику, в жизни же – судьбе»[257].

Философия Ф. Ницше нередко характеризуется недосказанностью и требует единства философского и филологического подходов, однако, по сути, игра является одним из смыслообразующих образов воззрений Ницше и признаком величия духа и разума: «Я знаю только одно отношение к великим задачам – *игру,* как признак величия это есть существенное условие»[258]. Игра – это первоисточник творчества и своего рода божественный дар, который могут раскрыть в себе лишь немногие люди, она доступна далеко не каждому человеку и предполагает реализацию всех способностей человека.

---

[256] Ясперс К. Ницше. Введение в понимание его философствования. СПб., 2004. С. 200.
[257] Шопенгауэр А. Афоризмы житейской мудрости // Шопенгауэр А. Избранные произведения. С. 387–388.
[258] Ницше Ф. Ecce homo // Ницше Ф. По ту сторону добра и зла; Казус Вагнер; Антихрист; Ecce homo. Минск, 1997. С. 409.

В данном контексте мы не можем не вспомнить размышление о трех превращениях человека, которое приводит Ф. Ницше в своей работе «Так говорил Заратустра», где понятие игры упоминается наиболее часто: на первой стадии мы видим человека-верблюда, который живет по принципу «ты должен», вторая стадия – это человек-лев, который на первое место ставит свои желания, и, наконец, третьей и высшей стадией является человек-ребенок: «Дитя – это невинность и забвение, новое начинание и игра, колесо, катящееся само собою, первое движение, священное “Да”. Ибо священное “Да” необходимо для игры созидания, братья мои: своей воли желает теперь человеческий дух, свой мир обретает потерянный для мира»[259]. Жиль Делез в работе «Ницше» комментирует эту идею следующим образом: «Верблюд – вьючное животное, он несет на себе ярмо установленных ценностей, бремя образования, морали и культуры. Он несет свой груз в пустыне, и там верблюд становится львом: лев разбивает статуи, растаптывает сброшенное с себя бремя установленных ценностей, обрушивается на них с критикой. В конце концов, льву надлежит стать ребенком, то есть игрой и новым начинанием, творцом новых ценностей и новых принципов оценивания»[260].

Для характеристики игры в концепции Ф. Ницше, как нам кажется, наиболее важными являются два определения: «новое начинание» и «колесо, катящееся само собой». Обе характеристики, как это ни парадоксально при противопоставленности классической и неклассической философии, возвращает нас к воззрениям И. Канта, который, как мы уже отмечали, определял игру как «оживление сил души для неопределенной, но все же согласованной деятельности»[261], а Ф. Ницше продолжает эту идею и доводит ее до логического завершения – это не просто абстрактная деятельность, но акт творчества и, безусловно, творчества новых ценностей. В свою очередь,

[259] Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М., 1990. С. 132.
[260] Делез Ж. Ницше. СПб., 2001. С. 7.
[261] Кант И. Критика способности суждения. СПб., 2001. С.161.

образ колеса, которое катится само по себе, содержит в себе идею движения, не зависящего от внешних причин, что указывает на самодостаточность игрового процесса, его замкнутость в определенных границах или же, согласно тому же И. Канту, «целесообразность без цели».

И. Кант, как и Ф. Ницше, признает огромную ценность творчества, однако философы различно понимают его основы и критерии. У Ф. Ницше игра является источником творчества, а само творчество ложится в основу новой морали, и, следовательно, происходит немыслимое у И. Канта смещение игры в область морали. Как мы помним, у И. Канта в основе созерцания прекрасного лежит свободная игра способностей воображения и рассудка, а главная задача гения – сначала определить, а после передать в искусстве данное гармоничное равновесие душевных сил. Конечно, непосредственное созерцание прекрасного в философии И. Канта не дает знаний предмете, однако именно в эстетическом состоянии активизируются все познавательные силы, происходит оживление и синтез способностей души, а кульминацией эстетических размышлений немецкого классика является введение в философскую систему понятия игры и, как отмечает А.А. Королькова, «целесообразная игра душевных сил может быть рассмотрена как начало, раскрывающее целостность человеческого естества: игра замыкает круг способностей, выступая в роли связующего звена между разнообразными силами души»[262].

Игра и творчество неразрывно связаны и в философии Ф. Ницше, так как способность творческого изменения мира расценивается как спасительная для человека, однако игра душевных сил может быть негармоничной, при этом даже такая игра, лишенная спокойствия, мудрости и пластики, способна стать источником художественного творчества: «даже

[262] Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс. на соискание степени кандидата наук по специальности 09.00.03 – История философии, 2010. С. 86.

безобразные и дисгармоничные начала представляют собою художественную игру, которую ведет сама с собою Воля»[263].

Воззрения И. Канта и Ф. Ницше обычно противопоставляются как принадлежащие к двум четко выраженным типам философии – классической и неклассической, и «фундаментальное отличие между философиями Ницше и Канта можно сформулировать так: мысль Канта направлена на поиск *пределов* и установление понятийной четкости, в то время как мысль Ницше шагает в беспредельное, намеренно разрушая всякие смысловые опоры»[264], однако при абсолютно несхожих воззрениях в области морали и познания, в сфере эстетики мы обнаруживаем близкие идеи.

В ряде своих размышлений Ф. Ницше возвращается и к тому пониманию игры, что было заявлено еще в античной философии (см. параграф 1.1) – весь мир понимается, как поле игры богов, о чем мы читаем в «Так говорил Заратустра»: «О небо надо мною, ты, чистое! [Ты] божественный стол для божественных игральных костей и играющих в них!»[265], «земля есть стол богов, дрожащий от новых творческих слов и от шума игральных костей»[266]. При этом данные образы создаются и в русле мифологической традиции, согласно которой мироздание определяется игрой высших сил. Например, в «Старшей Эдде» говорится об игре богов в золотые тавлеи: «На лугу, веселясь, в тавлеи играли, все у них было только из золота, – пока не явились три великанши»[267]. В английском фэнтези, как мы уже отмечали, проблема игры высших сил становится сквозной, а приведенные примеры демонстрируют, что подобное осмысление мироздания в целом характерно для человеческого сознания независимо от эпохи, однако актуализируются эти идеи в переломные, кризисные периоды, когда происходит разрушение прежней системы ценностей, вследствие чего

[263] Нищие Ф. Стихотворения. Философская проза. СПб., 1993. С. 246.
[264] Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс. на соискание степени кандидата наук по специальности 09.00.03 – История философии, 2010. С. 78.
[265] Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2019. С. 216.
[266] Там же. С. 218.
[267] Старшая Эдда: Эпос / Пер. с др.исл. А.Корсуна. СПб.: Азбука, 2000. С. 8.

существование человечества в целом представляется зависимым от некой игры богов или случая, оно непредсказуемо, дисгармонично и хаотично.

1.4. Игровая основа культуры и искусства в концепции Й. Хейзинга

Игра как философско-эстетическая категория, как мы видим, становилась предметом исследования многих философов, однако вплоть до первой половины XX века фундаментальные концепции игры так и не сложились, что делает необходимым обращение к целостной теории Й. Хейзинга (1872–1945), который первым обосновал неразрывную связь культуры и искусства с игрой. Исходный тезис его работы «Homo Ludens» (1938) сводился к тому, что игра предшествует культуре, причем Й. Хейзинга считает принципиально неверным полагать, что культура возникла из игры, потому что сама «культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается»[268]. Все составляющие человеческой жизни и культуры – миф, поэзия, музыка, философия, политика и многое другое – не что иное, как игра, да и основанное на воображении искусство во всех его формах – игра духа, ведь Й. Хейзинга задает вопрос, не требующий ответа: «Правомерно ли будет врожденную и совершенно неотъемлемую склонность – создавать для себя вымышленный мир живых существ – назвать игрой духа?»[269].

Л.Ю. Стрельникова отмечает, что теория Й. Хейзинга является примером того, что «в эпоху модернизма происходит идейно-эстетическая переориентация самосознания культуры»[270], а так как западное сознание не утратило направленности на мифологию, то складывается концепция мифологии нового типа, в которой неразрывно соединены миф и культ, которые, по мнению Й. Хейзинга, и являются отправной точкой для культуры и искусства в целом: «В мифе и культе зачинаются великие

[268] Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 76.
[269] Там же. С. 182.
[270] Стрельникова Л.Ю. Игровая концепция художественного творчества в свете теории Й. Хейзинги «Homo Ludens» // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Общество с ограниченной ответственностью Издательство «Грамота», 2015. С. 108.

движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука»[271].

Нидерландский исследователь стремится переоценить игровую составляющую культуры и ставит задачу продемонстрировать, «насколько самой культуре присущ игровой характер»[272], ведь одной из базовых потребностей человека является именно игра, а исследование онтологии игры с первобытной эпохи, принципов ее бытования и особенностей игровых форм культуры позволяет доказать, что «игра старше культуры»[273].

Й. Хейзинга призывает отказаться от мнения, что поэтическое искусство выполняет только эстетические функции, и его можно постичь только с точки зрения эстетики, так как «во всякой живой, цветущей цивилизации, и прежде всего в архаических культурах, поэзия выполняет витальную, социальную и литургическую функцию»[274]. Поэзия как продукт ранней культуры возникает в игре и как игра – это и «культ, и праздничное увеселение, и совместная игра, проявление искусности, испытание или загадка, мудрое поучение, убеждение, колдовской заговор, предсказание, пророчество, состязание»[275]. Исследователь убедительно приводит в качестве примеры третью песнь «Калевалы», в которой повествуется о состязании в песнях между вещим песнопевцем Вяйнямейненом и юным Йоукахайненом, что является иллюстрацией всех архаических форм состязания – «поединок в хуле и похвальбе, мужское соперничество, соревнование в космологическом знании»[276].

Сама фигура древнего поэта воплощает в себе функции пророка, жреца, философа, оратора, а не только стихотворца. Поэты – хранители мифологических знаний и традиций, они своего рода духовные вожди народа, выполняющие не только литературные, но прежде всего сакральные

[271] Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 23.
[272] Там же. С. 19.
[273] Там же. С. 20.
[274] Там же. С. 165.
[275] Там же. С. 165.
[276] Там же. С. 164.

функции. А потому при разговоре о древней поэзии не может идти речь о сознательном стремлении к эстетическому, хотя оно и содержится в переживании священного акта, близкого к поэтической форме, однако тяга к прекрасному долгое время является неосознанной.

Все древнейшие формы общественной деятельности человека пронизаны игрою – из игры возникает сам язык, так как «всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть ни что иное как игра слов»[277]; в сфере игры зарождается и миф, как и поэзия; все культовые действия также являют собой игру в чистом виде. Более того, Й. Хейзинга приходит к выводу, что все движущие силы человеческой жизни и культуры – священнодействие, состязание, правосудие, ратное дело, мудрствование и философия, наука и искусство – корнями уходят в игровые действия и существуют в форме игры.

В рамках данного параграфа мы не ставим своей целью дать полный обзор теории Й. Хейзинга и перечислить все проявления игрового начала в культуре, которые он указывает в «Homo Ludens», нас в первую очередь интересует игровая основа литературы, однако прежде всего мы должны обозначить те признаки игры, которые усматривает исследователь.

Следуя традиции И. Канта и Ф. Шиллера, а также обнаруживая сходство с современниками – Х.-Г. Гадамером и Л. Витгенштейном – Й. Хейзинга отмечает, что игра – это прежде всего свободная деятельность.

Второй немаловажный признак игры заключается в том, что она способна вырвать человека из повседневности, вызвать чувство радости и воодушевления, так как игра «находит себе место в сфере праздника и культа, в сфере священного»[278]. К слову, взаимосвязанность и взаимообусловленность таких явлений, как праздник, символ и игра, были проанализированы Х.-Г. Гадамером, о чем будет сказано в следующем параграфе.

---

[277] Там же. С. 24.
[278] Там же. С. 26.

Третьим признаком игры является ее замкнутость и ограниченность: «Игра обособляется от “обыденной” жизни местом действия и продолжительностью. Она разыгрывается в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой»[279]. И. Кант определял эту особенность игры как «целесообразность без цели», подчеркивая самоценность игры, так как игра не должна иметь цель, лежащую вне границ игры.

Четвертый признак игры связан с понятием порядка и упорядоченности: игра «устанавливает порядок, она есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство»[280]. Игра стремится быть красивой, она описывается терминами, которые лежат в сфере эстетики, а два ее важных качества – это ритм и гармония.

Среди остальных признаков игры – наличие правил, элемент напряжения, обособленность и таинственность, создание играющими сообществ, а все перечисленные признаки Й. Хейзинга соединяет в определении игры: «Это некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла, зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, в зависимости от того, является ли игра священнодействием или забавой. Такое поведение сопровождается ощущением напряжения и подъема и приносит с собой снятие напряжения и радость»[281].

В заявленном определении Й. Хейзинга во многом пересекается с уже обозначенными исследователями, когда говорит о необходимом наличии правил игры, о добровольности игрового процесса, об ограниченности в

[279] Там же. С. 32.
[280] Там же. С. 32.
[281] Там же. С. 180.

пространстве и времени, что особенно важно в нашей работе, так как игровые принципы пространственно-временной организации английского фэнтези станут предметом нашего рассмотрения в четвертой главе. Однако применительно к поэзии на первое место выходит еще один важный признак игры – настроение отрешенности и восторга, сопровождающееся ощущением напряжения. Исследователь подчеркивает, что «взаимосвязь поэзии и игры затрагивает не только внешнюю форму речи. Столь же ощутимо проявляется она в отношении форм образного воплощения, мотивов и их выражения. Имеем ли мы дело с мифическими образами, с эпическими, драматическими или лирическими, с сагами былых времен или с современным романом, – всюду есть осознанная или неосознанная цель: посредством слова вызвать душевное напряжение, приковывающее внимание слушателя (или читателя)»[282].

В самом широком смысле Й. Хейзинга сводит это напряжение к ситуации борьбы, так как центральной темой литературного произведения чаще всего является некая задача, которую должен выполнить герой, или испытание, которое он должен успешно пройти, или же препятствие, что необходимо преодолеть. В литературе фэнтези данный аспект игры особенно актуализируется, так как фэнтезийные произведения почти всегда обладают так называемой «квестовой»[283] структурой, которая во многом заимствована из героических мифов и сводится к тому, что протагонист должен выполнить ряд заданий. Еще Дж. Кэмпбелл в «Герое с тысячью лицами» писал о мономифе, который можно свести к трем стадиям: сепаративная (уход или бегство героя с последующими странствиями и скитаниями), лиминальная (пересечение границ и пребывание в промежуточном или необычном состоянии), конечная (возвращение героя, которое может быть связано с его смертью и возведением в сонм богов).

---

[282] Там же. С. 181.
[283] От англ. *quest – задание*

Мотив борьбы и преодоления испытаний, что почти всегда связано с соперничеством, возвращает поэзию в сферы игры-состязания, агона, ведь даже стихосложение, понимаемое Й. Хейзинга как общественная игра, содержит элемент состязания, что проявляется «в поочередности пения, в поэтическом споре, поэтическом турнире, с одной стороны, с другой – в импровизации как способе освободиться от того или иного запрета»[284].

Однако Й. Хейзинга отмечает, что существует и второй ряд мотивов, связанных с напряжением, и он основан на сокрытии личности героя: «Он неузнаваем в качестве того, кем он является на самом деле, оттого ли что скрывает свою сущность, оттого ли что сам о ней не ведает или же способен меняться, преображая свой облик. Словом, герой выступает в маске, переодетым, под покровом тайны. И вновь мы оказываемся во владениях древней священной игры, сокровенная суть которой открывается лишь посвященным»[285]. Спектр художественного воплощения данного мотива в литературе фэнтези очень широк, так как мы сталкиваемся с героями, которые осознанно скрывают свою суть (например, ангел Ислингтон в «Никогде» Н. Геймана оказывается главным антагонистом, хотя сначала кажется другом и помощником), или с теми, кто вынужден надеть маску поневоле (в «Волшебниках из Капроны» Д.У. Джонс колдунья превращает детей в марионеток и вынуждает играть в пантомиме про Панча и Джуди), или же герои сами не знают, кем они являются, и в процессе развертывания сюжета узнают о своем прошлом и настоящем, срывают маски с других персонажей, да и с самих себя (в «Зачарованном лесу» Д.У. Джонс главные герои лишены не только памяти, но и своей личности, они играют по заданным им правилам, даже не подозревая, что все является игрой, смоделированной искусственным интеллектом Баннусом). Однако, помимо указанных воплощений игры с масками, мы можем говорить и о том, что процесс прочтения произведений фэнтези предполагает не только

[284] Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 170.
[285] Там же. С. 182.

эмоциональное напряжение из-за сопереживания героям, но и напряжение интеллектуальное, связанное с разгадыванием тех интертекстуальных отсылок и цитат, что явно или скрыто присутствуют в тексте. Применительно к стихосложению Й. Хейзинга сказал, что «стихи слагают, чтобы участвовать в совместной игре»[286], потому что только там слово обладает своей функцией и ценностью, которые утрачиваются со временем, когда совместная игра выходит из сферы культа и праздника, однако мы можем говорить о совместной игре и применительно к прозаическим текстам, а игра писателя с читателем и читателя с текстом стала важной особенностью литературы XX века и нашла отражение и в английском фэнтези, что станет предметом рассмотрения в третьей главе нашего исследования.

Итак, как мы видим, для Й. Хейзинга игра – это основа и первоисточник человеческой культуры и всех сфер человеческой деятельности, но наиболее тесной оказывается связь между игрой и поэзией, ведь «любая форма поэтического кажется настолько связанной со структурой игры, что их внутреннее взаимопроникновение следовало бы назвать почти неразрывным»[287].

1.5. Онтологическая концепция игры и ее коммуникативные особенности в философии Х.-Г. Гадамера

Творчество Х.-Г. Гадамера (1900–2002), основателя современной герменевтики, хронологически относится к неклассическому периоду развития философии, однако во многом он следует традициям античных классиков и, как и Платон, усматривает задачу философии в поиске общего в различном[288], а в отличие от Ф. Ницше философ не стремится отказаться от предшествующей традиции и любой идейной опоры, более того, Х.-Г. Гадамер нацелен на поиск неких констант и устойчивых форм бытия. Ориентация на традиции классической философии усматриваются и в

[286] Там же. С. 190.
[287] Там же. С. 110.
[288] Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного. М., 1991. С. 276.

подходе к исследованию игры, так как, во-первых, Х.-Г. Гадамер считает человеческую игру производной от игры природы и осмысляет ее через принцип подражания, заявляя, что «природа, в той степени, в какой она без цели и намерения, без напряжения выступает как постоянно обновляющаяся игра, может представать чем-то вроде образца для подражания со стороны искусства»[289], и апеллирует к Фридриху Шлегелю, отмечая его идею: «Все священные игры искусства – это только отдаленные подобия бесконечной игры мира, вечно творящего себя самого произведения искусства»[290]. А во-вторых, при анализе искусства немецкий философ вслед за И. Кантом рассматривает игру в рамках эстетики.

При этом своей основной задачей Х.-Г. Гадамер видит освобождение самого понятия игры от того субъективного значения, которое, по его мнению, «свойственно ему в трактовке Канта и Шиллера и к тому же подчинило себе всю новейшую эстетику и антропологию»[291]. Отталкиваясь от воззрений своих предшественников, которые исследовали игру с точки зрения антропологии, Х.-Г. Гадамер на первое место ставит онтологические проблемы игры, полагая, что игра «обладает своей собственной сущностью, независимой от сознания тех, кто играет»[292]. Именно в этом заключается новаторский подход к феномену игры, так как мыслитель стремится обнаружить ее сущностные особенности, не зависящие от участников, а определяя игру как саморепрезентацию, самопредставление или саморазыгрывание, Х.-Г. Гадамер на первый план выводит именно онтологический ее характер.

Предметом исследования Х.-Г. Гадамера, как подчеркивает он сам, становится «не эстетическое сознание, а художественный опыт и вместе с тем проблема способа бытия произведения искусства»[293], которое является не

[289] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 150.
[290] Цит. по Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 150.
[291] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 147.
[292] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 148.
[293] Там же. С. 147.

предметом, но опытом, способным преобразовать субъект, при этом «субъект» художественного опыта – это само произведение искусства, и именно здесь становится значимым способ бытия игры, независимой от сознания играющих.

Понимание игры как саморепрезентации позволяет прийти к выводу о самодостаточности самого игрового процесса, осознать ее как самоценную деятельность, которая имеет значение и значимость независимо от цели и результатов, а исследуя антропологические аспекты игры, Х.-Г. Гадамер отмечает, что человек обладает уникальной способностью преобразовывать себя и весь мир в игровом опыте искусства.

Немаловажным в воззрениях Х.-Г. Гадамера является включение игры в коммуникативную сферу, ведь «игр *в одиночку* вообще не бывает, <…> чтобы игра состоялась, *другой* не обязательно должен в ней действительно участвовать, но всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведет игру и что отвечает встречным ходом на ход игрока»[294]. По сути всякая игра – это «становление состояния игры»[295], а очарование игры и тот факт, что она покоряет людей, заключается в том, что игра захватывает играющих и завладевает их вниманием, а потому субъектом игры, как считает Х.-Г. Гадамер, является вовсе не игрок, а сама игра, что особенно очевидно в том случае, когда играющий только один. А в тех ситуациях, если играющих несколько, игра актуализирует доверительные связи между людьми и подчиняет игроков особому настроению объединения. Сама структура игры такова, что позволяет испытать чувство единения с другими без слов, лишь через участие в совместном игровом процессе.

Необходимость наличия зрителя или любого воспринимающего субъекта особенно явно сближает игру и искусство, потому что Х.-Г. Гадамер убежден в том, что «бытие произведения искусства – это игра, которая осуществляется только при восприятии ее зрителем, так о текстах

[294] Там же. С. 151.
[295] Там же. С. 151.

вообще справедливо утверждать, что только в процессе понимания происходит обратное преобразование мертвых следов смысла в живой смысл»[296]. Более того, сам способ бытия искусства в понимании Х.-Г. Гадамера связан с понятиями представления, игры, изображения, причастности и репрезентации, а когда «человеческая игра достигает своего завершения, <она> становится искусством»[297].

С точки зрения герменевтики Х.-Г. Гадамера игра, как и искусство, является событием подлинной коммуникации, что оставляет в человеке неизгладимый след, и, подобно прекрасному творению искусства, игровой опыт объединения способен изменить человека, открыв в его душе новые таланты. Однако коммуникативная составляющая игры вступает в некоторое противоречие с определением игры через понятия саморепрезентации, самопредставления или саморазыгрывания, так как игра, будучи самопредставлением, не должна быть ориентирована на зрителя, однако любое представление – это в любом случае представление для кого-то. Таким образом, мы видим, что, с одной стороны, игра обладает самодостаточностью и по отношению к игрокам, и к зрителям, но с другой, она не может существовать без участников игры или зрителей.

Еще один важный аспект игры, отмечаемый не только Х.-Г. Гадамером, но и другими исследователями[298], связан с ее внутренней упорядоченностью, не зависящей от играющего, и наличием системы правил, которые нельзя нарушать: «Игровое пространство, в котором протекает игра, соразмеряется с ее внутренними законами и ими же ограничивается, то есть устанавливается скорее изнутри, через порядок, определяющий игровое движение, нежели извне, через препоны, то есть границы свободного пространства, вне которых игровое движение не осуществляется»[299]. Мы видим, что наличие непреложных внутренних законов, установленных не через внешний

[296] Там же. С. 214.
[297] Там же. С. 156.
[298] Платон, Ж. Пиаже, Й. Хейзинга и др.
[299] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 153.

порядок, а изнутри, составляют сущностную особенность игры: «Правила и порядок, предписывающие определенное заполнение игрового пространства, составляют сущность игры»[300]. Игра, следовательно, принадлежит не столько человеку, сколько бытию, и в этом, прежде всего, раскрывается ее онтологический характер.

Х.-Г. Гадамер понимает игру предельно широко и приводит ряд переносных значений, в которых употребляется это слово: «мы говорим об игре света, волн, деталей шарикоподшипника, говорим “сила играет”, “движется играючи”, говорим об играх животных и даже об игре слов»[301], однако такой подход и тезис о первичности игры природы по отношению к игре человека был раскритикован Э. Финком (1905–1975) в работе «Основные феномены человеческого бытия», основная идея которой состоит в том, что «играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут»[302].

Важно подчеркнуть, что в рассуждениях Э. Финка подразумеваемым оппонентом является не только Х.-Г. Гадамер, для которого изначальная игра – это игра природы, а игра человека вторична и производна, но и Платон, который считал человека «выдуманной игрушкой богов», и Ф. Ницше, для которого весь мир – это «стол богов», о чем было сказано выше. Однако, если вернуться к гадамеровской концепции и его филологическим размышлениям о слове «игра», то мы увидим, что для немецкого мыслителя все случаи использования понятия «игра» подразумевают «движение туда и обратно, не связанное с определенной целью»[303], и таким образом ритмически повторяющееся и бесцельное движение и формирует игру. А.А. Королькова, анализируя такое понимание игры и подчеркивая различие между инстинктивной игрой животных и созидательной игрой человека,

---

[300] Там же, С. 152.
[301] Там же, С. 149.
[302] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С.360.
[303] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 149.

предлагает ввести термин «протоигра» для обозначения «различных проявлений игровой активности в природе»[304].

Э. Финк считает, что концепция Х.-Г. Гадамера уязвима потому, что «основанием анализа делается определенное эстетическое или даже эстетизирующее отношение, к природе, но это основание остается в тени и явно не признается»[305], а все перечисленные случаи употребления слова «игра» не более, чем «лирическое описание тех способов, какими даны нам вещи окружающего мира»[306]. В подобных описаниях игры природы Э. Финк усматривает лишь метафору, создаваемую человеком: «не сама природа играет, поскольку она есть непосредственный феномен, а мы сами, по существу своему игроки, усматриваем в природе игровые черты, мы используем понятие игры в переносном смысле, чтобы приветствовать вихрь прекрасного и кажущегося произвольным танца света на волнующейся водной поверхности»[307].

Принципиально настаивая на разграничении игры животных и игры людей, Э. Финк подчеркивает наличие у человека фантазии и воображения, которых у животных нет: «Животное не знает игры фантазии как общения с возможностями, оно не играет, относя себя к воображаемой видимости»[308], а потому способность человека играть требует серьезного изучения, ведь «человек нуждается в “антропологии”, в понятийном самопонимании»[309]. Э. Финк признает необходимость обновления антропологического учения, однако он подчеркивает, что Х.-Г. Гадамер смещает акцент с вопроса о сущности человека и того, *что* он из себя представляет, на осмысление того, *как* он существует. В философии Х.-Г. Гадамера человек – это уже не некий субъект, а скорее открытое незамкнутое событие, так как способом бытия

---

[304] Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс. на соискание степени кандидата наук по специальности 09.00.03 – История философии, 2010, С. 102.
[305] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 374.
[306] Там же. С. 374.
[307] Там же. С. 374.
[308] Там же. С. 371.
[309] Там же. С.371.

человека становится «понимание <…>, поскольку оно есть способность бытия и “возможность”, <…> изначальная бытийная характеристика самой человеческой жизни»[310].

Однако в современных условиях существования, как считает Х.-Г. Гадамер, человеческое поведение монологизировано, человек не стремится к общению, а потому задачей философии становится возрождение коммуникативной общности, что базируется не на внешних объединяющих факторах, а на сущностном субстанциальном единстве. И именно в этом аспекте заявляется важность искусства, которое носит объединяющий характер и позволяет преодолеть отчуждение. А как мы отмечали выше – такими же объединяющими функциями обладает и игра.

Как считает Х.-Г. Гадамер, искусство, в отличие от науки, не может оставить человека неизменным, оно обращено не только к уму и к сердцу, но прежде всего ко всей душе в единстве ее способностей. Искусство – это встреча человека с самим собой, а потому оно формирует целостного человека.

Анализируя искусство, эстетический опыт и природу художественного восприятия, немецкий философ приходит к мысли о тройственной сущности искусства, основанного на единстве игры, символа и праздника. Все три понятия, как считает Х.-Г. Гадамер, обладают объединяющей силой, они способны преодолевать отчуждение и разобщение, облегчают создание и поддерживание дружественных связей, а потому на первый план снова выходит коммуникативная роль.

Для нашей работы из обозначенных трех явлений наиболее важной оказывается игра, которая, как мы уже отмечали, в философии Х.-Г. Гадамера является событием единства, характеризующимся всеобщей вовлеченностью в игровой процесс. При этом единство игры проявляется также в размывании границ между объектом и субъектом игрового опыта,

[310] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 311.

ведь в игре может происходить своего рода инверсия ролей, когда игрок и зритель меняются ролями. К слову, подобный процесс наблюдается и в подлинном искусстве, так как зритель перестает ощущать дистанцию по отношению к представляемым событиям и чувствует себя полноправным участником действа, ведь «сущность зрителя обрисовывается тем, что он способен самозабвенно предаваться зрелищу»[311].

Связь между игрой и праздником Х.-Г. Гадамер выводит через наличие особого времени и пространства, которые существуют независимо от конкретных целей и обыденных жизненных установок, и в этом усматривается связь с воззрениями М.М. Бахтина (1895–1975) на карнавальную природу игры. И хотя мы не ставим перед собой задачу рассмотреть бахтинскую концепцию, мы не можем не отметить, что, по мнению М.М. Бахтина, карнавал является особым типом народного мироощущения и определенным родом бытия, укорененным в смехе, празднике и игре. Любопытно, что триада «игра – праздник – смех» практически совпадает с гадамеровской «игра – праздник – символ». Сближает мыслителей и понимание игры как объединяющего события с показательной для игрового действия инверсией ролей: «в карнавале сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью»[312].

В статье «Актуальность прекрасного» Х.-Г. Гадамер отмечает: «Особенность человеческой игры заключается в том, что, вбирая в себя разум, эту исключительно человеческую способность ставить цели и сознательно к ним стремиться, она в то же время в состоянии обуздать это стремление к целеполаганию»[313]. По сути, любая игра – это не законченное, внутренне непротиворечивое целое, а «становление состояния игры»[314]. Мир игры наполнен духом творчества и свободы: «Движение, которое и есть игра,

[311] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 171.
[312] Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М., 1990. С. 347.
[313] Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного. М., 1991. С. 288.
[314] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 152.

лишено конечной цели; оно обновляется в бесконечных повторениях»[315]. Игровая деятельность, в отличие от целевой, имеет центр тяжести в себе, так как ценность игры заключается в самой игре, в то время как ценность рациональной деятельности связана с ее результатами.

1.6. Феномен игры в философской парадигме постмодернизма

Последняя треть XX века ознаменовалась глобальными переменами в мировоззрении человека, что нашло отражение и в философии, и в культуре, и социально-политических институтах, а понятие игры особенно актуализировалось, было переосмыслено и приобрело всеобъемлющий характер, ведь не случайно Ихаб Хассан, перечисляя различия между модернизмом и постмодернизмом, противопоставляет «цели» «игру» и, как подчеркивает Н. Маньковская, «постмодернизм воспринимает самое жизнь как текст, игру знаков и цитат, требующую деконструкции»[316], а, по словам И.К. Жолобовой, «игра претерпевает странную трансмутацию: из свободной деятельности, приносящей разрядку и удовольствие, она превращается в единственно адекватный способ бытия»[317].

Ж. Делез, Ж. Деррида, Ж. Бодрийяр, Ж.-Ф. Лиотар, Р. Барт, М. Фуко и др. обращались к проблемам игры, рассматривая ее и с точки зрения онтологии, и через призму языковых игр, о которых писал еще Л. Витгенштейн, а вопрос о сущности игры был затронут прежде всего Ж. Деррида, Ж. Делезом и Ж. Бодрийяром.

Одной из ключевых фигур постструктурализма и деконструктивизма считается Ж. Деррида (1930–2004), в ранней своей работе «Структура, знак, и игра в дискурсе о гуманитарных науках» (1967) обозначивший практически все базовые принципы философской парадигмы, которые впоследствии стали

---

[315] Там же. С. 149.
[316] Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб., 2000. С. 151.
[317] Жолобова И.К. Игра как способ бытия в эпохе постмодернизма // «Научно-практический электронный журнал Аллея Науки». №10, 2017. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.alley-science.ru/domains_data/files/June17_/IGRA%20KAK%20SPOSOB%20BYTIYa%20V%20EPOHE%20POSTMODERNIZMA.pdf (дата обращения 20.01.2020)

основой теории постструктурализма: «идея децентрации структуры, идея «следа», критика многозначного понятия «наличие» и концепции «целостного человека», а также утверждение ницшеанского принципа «свободной игры мысли» и отрицание самой возможности существования какого-либо первоначала, первопричины»[318].

И. Ильин, обращаясь к исследованию философского наследия Ж. Деррида, отмечает, что помимо идейного ядра его концепции важна и «манера изложения, способ его аргументации, представляющей собой чисто интеллектуальную игру в буквальном смысле этого слова»[319], причем эта игра носит самодовлеющий характер, она направлена на себя и претендует на своего рода «интеллектуальный эстетизм мысли».

У Ж. Деррида нет однозначного и простого подхода к феномену игры, он достаточно часто оперирует этим понятием, однако чаще в контексте своих размышлений на иные темы, что, тем не менее, позволяет отметить ряд особенностей игры в понимании философа. Прежде всего, Ж. Деррида выводит игру за пределы оппозиции между расчетом и интуицией, философским рассуждением и обыденной речью, при этом в своем философском стиле Ж. Деррида сводит воедино игру мысли и игру языка, стирая границы между литературой и философией, что вообще является показательной особенностью авторов постмодернизма, «людей не просто играющих, но и людей деконструирующих»[320]. Одним из самых известных примеров языковой игры является намеренная ошибка в слове «differance» (‘*различия’*), а кроме этого он часто анализирует неологизмы, анаграммы, размышления об этимологии или многозначности слов, что в целом указывает на игровую природу не только языка, но и мышления, так как человек привыкает мыслить не отдельными понятиями, а семантическим полем, включающем множество единиц.

---

[318] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 15.
[319] Там же. С. 22.
[320] Гильмутдинова Н.А. Философские игры постмодернизма // Вестник УлГТУ. 2002. № 2 (17). С. 14.

Иллюстрацией игрового философского стиля является работа Ж. Деррида «Шпоры: стили Ницше» (1972), так как сам текст выстроен в виде двух колонок, между которыми возникают ассоциативные связи и продуцируются новые метафоры и идеи. Даже способ чтения колонок и движение взгляда читателя является игровым, так как челноковое движение «туда-сюда» представляет собой упрощенную модель игры, о чем, как мы уже отмечали, писал и Х-Г. Гадамер: игра подразумевает «движение туда и обратно, не связанное с определенной целью»[321]. Отсылка к Ф. Ницше в названии указанной работы не случайна, ведь Ж. Деррида нередко следует его традиции «веселой мудрости» и именно «вслед за Ницше деконструктивисты практически стирают границу между мышлением и шуткой, между интересной идеей и удачным каламбуром. Интеллектуальная игра нивелирует иерархию разных уровней сознания: и чистое созерцание, и критическая деятельность, и жанр изложения, и язык оказываются замкнутыми друг на друга в единой стихии играющих знаков»[322].

Для нашей последующей работы, особенно при анализе структурирования пространства фэнтези (см. Глава 2), наиболее важными становятся размышления Ж. Деррида о понятии центра и децентрализации структуры, так как, по мнению философа, центр как надежная опора интерпретации представляет собой фикцию, а «деконструкция исходит из того, что любой текст в силу природы текстуальности подрывает собственную претензию обладать неким определенным, заданным значением, и предлагает читателю включиться в свободную игру производства новых значений произведения»[323].

Центр в привычном понимании должен «ориентировать, уравновешивать и организовывать структуру, <…> обеспечить ограничительный, стабилизирующий характер организующего принципа

[321] Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988. С. 149.
[322] Гильмутдинова Н.А. Философские игры постмодернизма // Вестник УлГТУ. 2002. № 2 (17). С. 16-17.
[323] Современная литературная теория. Антология. // Сост. И.В. Кабанова. М.: Флинта: Наука, 2004. С. 46.

структуры в отношении того, что мы назовем игрой структуры»[324]. При этом сам центр структуры допускает игру элементов внутри целостности своей формы, однако, как считает Ж. Деррида, «центр сам же и ограничивает игру, которую начинает и делает возможной. Центр есть точка, в которой подмена содержания, элементов, терминов делается более невозможной. В центре запрещены перестановки и преобразования элементов, каждый из которых, разумеется, может быть самостоятельной структурой внутри более общей структуры»[325]. Для Ж Деррида концепция центрированной структуры превращается в концепцию «обоснованной игры», которая предполагает некую надежность, прочность и фундаментальность, которые обычно играм не свойственны, однако эта прочность позволяет «преодолеть тревожное беспокойство, возникающее у участника игры»[326].

Своеобразным итогом размышлений Ж. Деридда становится утверждение, что существует два способа истолкования интерпретации, структуры, знака и игры. Первый из них стремится расшифровать, исследовать упорядоченность знаков, постичь истину или основу, в которых нет игры. Второй способ, по словам философа, уже отчасти был заявлен в работах Ф. Ницше, и он не устремлен к истокам, а «утверждает игру и выходит за пределы человека и гуманизма; человек здесь понимается как существо, которое через всю историю метафизики и онтотеологии – иначе, на всем протяжении своей истории – мечтало о полном осуществлении, об утешительных основах, о начале и конце игры»[327]. Как отмечает И. Ильин, Ж. Деррида в противовес практике «наивного читателя» предлагает критику «отдаться “свободной игре активной интерпретации”, ограниченной лишь рамками конвенции общей текстуальности»[328].

---

[324] Деррида Ж. Структура, знак, и игра в дискурсе о гуманитарных науках // Современная литературная теория. Антология. // Сост. И.В. Кабанова. М.: Флинта: Наука, 2004. С. 47.
[325] Там же. С. 48.
[326] Там же. С. 48.
[327] Там же. С. 67.
[328] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 109.

Таким образом показательная для постмодернизма игра между смыслом, который обусловливает контекст исследуемого произведения, и бесконечным контекстом мировой литературы дает «возможность для провозглашения принципиальной неопределенности любого смысла»[329].

Авторами своеобразного манифеста постмодернизма, оформленного в форме граффити и лозунгов в мае и июне 1968 года во Франции, стали Ж. Делез (1925–1995) и Ф. Гваттари (1930–1992), заявившие: «Будьте корневищем, а не деревом, никогда не сажайте! Не сейте, срывайте! Будьте не едиными, но множественными! Рисуйте линии, а не точки!»[330]. Именно поэтому мы считаем необходимым в первую очередь обратиться к воззрениям Ж. Делеза, чтобы проследить изменения в понимании сущности игры в историко-философском контексте.

Первый принципиальный момент, который очевидно демонстрирует отличия постнеклассический философской парадигмы от предшествующей традиции – это актуализация понятия хаоса в противовес классической ориентации на порядок: «Если мир – хаос, то книга станет не космосом, а хаосмосом; не деревом, но корневищем. Книга-корневище реализует принципиально новый тип эстетических связей. Все ее точки будут связаны между собой, но связи эти бесструктурны, множественны, запутанны, они то и дело неожиданно обрываются. Книга эта будет не калькой, а картой мира, в ней исчезнет смысловой центр»[331].

Отсутствие смыслового центра, единой и незыблемой истины, да и просто переворачивание привычных оппозиций – это ключевые черты постмодернизма, о которых пишет и Ж. Делез, трансформируя представление о вечности и незыблемости первопричин: «Их Бытие, Единое и Целое всегда

[329] Там же. С. 21.
[330] Deleuze G., Guattari F. Rhizome. P. 73–74.
[331] Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб., 2000. С. 112.

поддельны и неестественны, всегда тленны и шатки, всегда сомнительны и хрупки»[332].

Одной из ключевых работ, в которых Ж. Делез размышляет о сущности игры, является «Логика смысла», где философ, используя тексты Л. Кэрролла, говорит о том, все его творчество – это «игра смысл и нонсенса, некий хаос-космос»[333], и писатель не только «изобретает игры и видоизменяет правила уж известных игр (теннис, крокет), вводит и некий вид идеальной игры, чей смысл и функцию трудно оценить с первого взгляда: например, бег по круг в Алисе, где каждый начинает, когда вздумается, и останавливается, когда захочет»[334]. Исследуя языковые особенности произведений Л. Кэрролла, Ж. Делез стремится создать концепцию «шизофренического языка», выделяя среди «шизофренических слов» «слова-страсти» и «слова-действия», которые являются своего рода знаками, лишенными смысла и сливающимися с действием или страстью тела. Основная же задача философа сводится к тому, чтобы «сломать, разрушить традиционную структуру знака, подвергнуть сомнению его способность репрезентировать обозначаемое им явление или предмет, доказать принципиальную недостоверность, ненадежность этой функции знака»[335], а потому оправданным выглядит обращение к стихам Л. Кэрролла, которые Ж. Делез стремится истолковать в духе теории абсурда А. Арто. Однако, как считает французский мыслитель, мы «имеем дело с типичным примером превращения чисто игрового принципа “детского языка” Кэрролла в теоретический принцип организации поэтического языка»[336], а задачей своего анализа Ж. Делез видит обнаружение «восхождения к поверхности,

[332] Делез Ж. Лукреций и натурализм. // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. Томск, 1998. С. 243.
[333] Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. С. 7.
[334] Там же. С. 82.
[335] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 81.
[336] Там же. С. 82.

открытие поверхностных сущностей и их игр со смыслом и бессмыслицей, с выражении этих игр в составных словах»[337].

Саму игру у Л. Кэрролла Ж. Делез осмысляет как противоречащую саму себе и, вступая в полемику с мыслителями предшествующей эпохи, говорит о том, что игра – это прежде всего игра без правил: «Такая игра – без правил, без победителей и побежденных, без ответственности, игра невинности, бег по кругу, где сноровка и случай больше не различимы – такая игра, по-видимому, не реальна»[338]. Мы должны подчеркнуть, что Делезовское утверждение игры без правил противопоставляет философа не только Платону, Ж. Пиаже и Й. Хейзинга, но вступает в полемику и с воззрениями современников-постмодернистов, ведь, например, Ж.Ф. Лиотар, рассуждая о языковых играх, не сомневается в том, что правила неотчуждаемы от природы самой игры: «если нет правил, то нет и игры»[339] и «даже небольшое изменение правила меняет природу игры»[340].

Игра в концепции Ж. Делеза характеризуется равноправием возможностей и равнозначностью всех вариантов, потому что «нет никакого распределения шансов среди различного числа бросков; совокупность бросков утверждает случай и бесконечно разветвляет его с каждым-новым броском»[341], что разрушает любую логическую детерминированность и во главу угла ставит случайность.

Полемизирует Ж. Делез и с уже устоявшимися, сформулированными еще Платоном, представлениям о божественной и человеческой игре, потому что, по мнению философа, «недостаточно противопоставлять некую “старшую” игру младшей игре человека или божественную игру человеческой игре, нужно вообразить другие принципы – пусть даже ни к

[337] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 82.
[338] Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. С. 82.
[339] Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. С. 32.
[340] Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. С. 27.
[341] Там же. С. 81.

чему не приложимые, но благодаря которым игра стала бы чистой игрой»[342]. Для Ж. Делеза чистая, идеальная игра – это не игра паскалевского авантюриста или лейбницевского Бога, она «не может быть сыграна ни человеком, ни Богом. Ее можно помыслить только как нонсенс»[343].

Такое понимание игры вступает и в очевидную конфронтацию с антропологическим подходом, суть которого обозначил Э. Финк тезисом о том, что «играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут»[344]. С другой стороны, Ж. Делез намечает, но не развивает мысль о том, что «Эон – идеальный игрок или игра. Привнесенный и разветвленный случай. Он – уникальный бросок, от которого качественно отличаются все другие броски»[345]. При этом сам Эон, о котором упоминал еще Гераклит (см. параграф 1.1.), противопоставляется Хроносу и определяется через ряд образов: ментальная Пустота; чистый инфинитив; время, которому не нужно быть бесконечным, а только «бесконечно делимым»; прямая линия, прочерченная случайной точкой, и пустая форма; время событий-эффектов; «Светозвуководонепроницаемость»; пустые небеса и т.д. – однако о том, как именно играет Эон или какую игру он воплощает, Ж. Делез не пишет.

Еще один важный аспект игровой концепции Ж. Делеза связан с тем, что стремление отказаться от смыслового центра и метафизической основы философии приводит к возрождению интереса к языку и языковым играм, а концепция Л. Витгенштейна (1889–1951), в рамках которой язык рассматривается как открытая система, основанная на множестве языковых игр, становится востребованной и актуальной. Влияние идей Л. Витгенштейна очевидно прослеживается в размышлениях Ж. Делеза: «Пишут всегда, чтобы дать жизнь, чтобы освободить жизнь там, где она находится в тюремном заключении, чтобы начертить схему побега. Для этого

[342] Там же. С. 83.
[343] Там же. С. 84.
[344] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 360.
[345] Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. С. 90.

требуется, чтобы язык был не гомогенной системой, но системой, лишенной равновесия, всецело гетерогенной»[346].

Во многом ориентируется на Л. Витгенштейна и Ж.-Ф. Лиотар (1924–1998), возводя языковую игру в ранг исследовательского метода и в работе «Состояние постмодерна» выделяя три типа игр: «денотативную игру, где релевантность принадлежит истинному/ложному; прескриптивную игру, которая исходит из справедливо/несправедливо; техническую игру, где критерий эффективно/неэффективно»[347]. Однако, несмотря на явную связь с идеями Л. Витгенштейна, создавшего философию обыденного языка, в постмодернизме конструируются игры совсем другого порядка, что связано с иным пониманием самой философии.

Как отмечает В.А. Аликин[348], в своих размышлениях о языковых играх Ж.-Ф. Лиотар противопоставляет их «кибернетическому» представлению о коммуникации, согласно которому общение и взаимодействие между людьми является средством организации совместной деятельности, но не более того. Ж.Ф. Лиотар же считает, что язык и процесс общения самоценны, они доставляют человеку «удовольствие», так как обладают «агонистическим» характером: «…говорить значит бороться – в смысле играть; языковые акты показывают общее противоборство (агонистику)»[349], но при этом же философ подчеркивает: «это совсем не значит, что играют только для того, чтобы выиграть»[350].

Язык, по мнению Ж.-Ф. Лиотара, может развиваться только как игра или соревнование и, как мы уже отмечали, философ, вступая в полемику с Ж. Делезом, считает неотъемлемым качеством игры (в частности, языковой) наличие правил, которые при этом «не содержат в самих себе свою

---

[346] Делез Ж. О философии // Делез Ж. Переговоры. С. 18.
[347] Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. С. 112.
[348] См.: Аликин В.А. Идеи игры в философии постмодернизма // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. № 11. Киров: Изд-во Вятского государственного университета, 2014. С. 19–26.
[349] Там же. С. 33.
[350] Там же. С. 33.

легитимацию»[351], т.е. являются произвольными и необоснованными, представляют собой предмет соглашения между игроками и ориентированы не на эффективность, а на увеличение степени привлекательности общения для участников. При этом Ж.-Ф. Лиотар акцентирует внимание на том, что язык – это не хаос, он упорядочен, обладает легитимацией, которая носит договорной, локальный характер и не обладает глобальностью, рациональностью и объективностью.

Проблема легитимации, как считает французский философ, возникла еще на заре самих языковых игр, которые он возводит к Платону: «диалог как игра со своими специфическими требованиями [включает] в себя две функции: исследования и преподавания. Тут обнаруживаются некоторые правила, приведенные нами выше: аргументация в целях одного только консенсуса (homologia), единственность референта как гарантия возможности добиться согласия, паритета между партнерами и даже непрямое признание в том, что речь идет об игре, а не о судьбе»[352].

В целом же, рассуждая о роли языковых игр в сфере науки, Ж.-Ф. Лиотар подчеркивает различие между двумя разновидностями «прогресса» в знании: «первый связан с новым “приемом” (новой аргументацией) в рамках установленных правил, а второй – с изобретением новых правил и, следовательно, с изменением игры»[353], а мы можем расширить эту мысль и сделать вывод, что любая игра всегда подчинена системе правил, она упорядочена, хоть и локально, а любое изменение правил и принципов влечет за собой трансформацию игры.

Французский социолог и философ Ж. Бодрийяр (1929–2007) в своей работе «Соблазн» охарактеризовал современную культуру фразой «Игровое везде и повсюду»[354], однако он не дает однозначного и непротиворечивого определения игры, да и чаще использует прилагательные, а не

[351] Там же. С. 32.
[352] Там же. С. 70.
[353] Там же. С. 76.
[354] Бодрийяр Ж. Соблазн. М., 2000. С. 274.

существительные, когда говорит об игре, и характеризует даже не сам феномен игры, а использует словосочетания с определением «игровой»: «игровой принцип», «игровая деятельность», «игровая ценность», «игровая мораль», «игровая абстракция конкуренции» и т.д., и даже в приведенной выше цитате он говорит, что везде и повсюду «игровое», а не «игра».

Современную культуру Ж. Бодрийяр тоже определяет как «игровую», потому что культура как символическая система смысла заменяется «игровой и комбинаторной практикой культуры как системы знаков»[355], причем такое сведение сути игры к случайному, неопределенному и комбинаторному является показателем кризиса игры и угасания самого духа игры. Общество потребления во многом строится на обладании гаджетами, которые представляют лишь «игру форм и технологии»[356], а отсюда Ж. Бодрийяр делает логичный вывод, что «в конечном счете нет больше различия между “культурным творчеством” (в кинетическом искусстве и т.д.) и игровой (технической) комбинаторикой»[357], как нет разницы и между элитарной культурой и массовой, просто последняя использует и комбинирует стереотипные темы, идеологическое, сентиментальное, моральное или историческое содержание, тогда как элитарная культура комбинирует формы и способы выражения.

Если понимать гаджет предельно широко, как его и представляет Ж. Бодрийяр, то данный «игральный автомат» пытается преодолеть «кризис целесообразности и полезности с помощью игрового поведения»[358], однако не может уподобиться детской игрушке, наделенной символической свободой, а потому становится лишь «социальным псевдособытием – игрой без игроков»[359]. Более того, как считает философ, гаджет не принадлежит ни к символической, ни к утилитарной сфере, он представляет собой лишь

[355] Бодрийяр Ж Общество потребления. М., 2006. С. 155.
[356] Там же. С. 132.
[357] Там же. С. 132.
[358] Там же. С. 148.
[359] Там же. С. 148.

игровую деятельность, которая все очевиднее управляет отношением человека ко всему окружающему независимо от того, вещи это или другие люди. Игровая деятельность определяет и повседневное поведение людей, а «все предметы, блага, отношения, услуги становятся гаджетами»[360], которые бесполезны с экономической точки зрения и не несут символического значения, потому что «объект-гаджет не имеет души». И вся игровая деятельность – это игра с комбинациями, с техническими вариантами, игра с правилами игры в инновацию, и, более того, «игра с жизнью и смертью как высшей комбинацией разрушения»[361].

Французский философ, как мы видим, в целом наделяет игру негативным смыслом и отказывается от ее понимания как свободной деятельности способностей и творческих сил личности. В работе «Общество потребления» он подчеркивает, что в современности произошла «игровая редукция личности к статусу носителя знаков и предметов»[362], да и само потребление осмысляется философом как игра знаков и утрата смыслов, как жизнь во Вселенной знаков. Как считает Ж. Бодрийяр, «игровая деятельность все более управляет нашими отношениями к вещам, к людям, к культуре, досугу, иногда к труду, а кроме того, к политике»[363]. По сути, игра и игровая деятельность предстают как формы манипуляции, программирования поведения и симуляции, особенно когда мыслитель рассуждает о социальной игре в человеческие отношения, которая описывается как «гигантская модель “симуляции” отсутствующей взаимности»[364].

В эссе «После оргии» Ж. Бодрийяр написал, что «Сегодня игра окончена»[365], и, действительно, агонистическая игра как «дуально-дуэльные отношения», как вызов и напряжение потеряла свою актуальность, а состязательные командные игры оказались вытеснены различными видами

[360] Там же. С. 149.
[361] Там же. С. 149.
[362] Там же. С. 241.
[363] Там же. С. 149.
[364] Там же. С. 208.
[365] Бодрийяр Ж. После оргии // Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М., 2006. С. 7.

компьютерных игр. Глубокая увлеченность и погружение в игру тоже ушли в прошлое, сменившись игровым дистанцированием от события, а «игровое любопытство означает только интерес – даже если он сильный, – интерес к игре элементов»[366]. Целостная захваченность событием игры сменилась «игровым дистанцированием от события», выражающемся в интересе лишь к игровому комбинированию отдельных элементов и деталей. Из культуры ушла символическая основа, культура превратилась в мир знаков и псевдообъектов, да и сама игра, имеющая смысл в себе и вместе с этим отсылающая к смыслу вне себя, стала строиться на принципе механического комбинирования знаков.

Воззрения философов, к которым мы обращаемся далее, объединяет подход к феномену игры с точки зрения текста и языка, и, хотя ни М. Фуко, ни Р. Барт не создают целостных игровых концепций, рассмотрение их взглядов необходимо для создания полной картины постмодернистского понимания игры.

В работах М. Фуко (1926–1984) игра не становится предметом детального исследования, однако философ нередко использует элементы языковой игры в своем философском стиле, он играет с читателем и обманывает его ожидания, причем в «Беседе с Франсуа Эвальдом» он подчеркивает, что прекрасно осознает и полностью отвечает за те расхождения между ожиданиями и действительностью, ведь «В этом-то и состоит игра»[367]. И, наконец, игра становится методологическим основанием при анализе западноевропейской культуры и знаний о человеке, которые предстают как чередование «игр истины» или «дискурсивных практик». Эти понятия вводятся, прежде всего, для того, чтобы показать – «правила, нормы, стандарты, цели, критерии познавательной деятельности, определение ею своего предмета и представления о субъекте познания в разные времена

[366] Бодрийяр Ж Общество потребления. М., 2006. С. 149.
[367] Фуко М. Забота об истине. Беседа с Франсуа Эвальдом. // Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М., 1996. С. 413.

являются разными, формируясь, по большому счету, произвольно»[368]. Подлинной же формой познания, как считает М. Фуко, является письмо, которое осмысляется как «игра знаков, упорядоченная не столько своим означаемым содержанием, сколько самой природой означающего»[369], да и само письмо разворачивается как игра, которая выходит за рамки своих правил и переходит вовне.

Даже философский дискурс понимается М. Фуко через понятие игры, причем независимо от того, идет речь о философии основополагающего субъекта, или же о философии изначального опыта, или же, наконец, о философии универсального посредничества, так как в первом случае мы сталкиваемся с игрой письма, во втором – с игрой чтения, а в третьем это игра обмена, но «и этот обмен, это чтение, это письмо всегда имеют дело только со знаками»[370].

М. Фуко исследует различные сферы жизни и деятельности человека, «игры истины», «игры истинного и ложного», игры, через которые «бытие исторически конституирует себя как опыт»[371] и через которые человек осознает свою сущность и свои желания. Практически во всех размышлениях французского философа присутствует слово «игра», но не игра как таковая, а только в контексте рассуждений о других проблемах: «игра внушений и вызовов», «игра власти и удовольствия», «игра жизни и смерти», «игра института семьи» и т.д. – во всех обозначенных примерах в центре внимания оказывается не сущность игры, а игра как способ обозначить сущностные характеристики иных явлений.

Для Р. Барта (1915–1980) понятие игры связано прежде всего с текстом, так как текст, построенный по постмодернистским принципам, – это игра означающих или означаемого и означающего, представляющий собой

---

[368] Аликин В.А. Идеи игры в философии постмодернизма // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. № 11. Киров: Изд-во Вятского государственного университета, 2014. С. 22.
[369] Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М., 1996. С. 10.
[370] Там же. С. 101.
[371] Там же. С. 362.

бесконечный творческий процесс создания новых смыслов, ведь, по мнению французского мыслителя, с точки зрения структуры «существование денотации и коннотации, двух систем, считающихся раздельными, позволяет тексту функционировать по игровым правилам, когда каждая из этих систем отсылает к другой в соответствии с требованиями той или иной иллюзии»[372].

Как отмечает И. Ильин, ссылаясь на В. Лейча, Р. Барт изначально «откровенно играл с кодами»[373], потому что, с одной стороны, активно их использовал, а с другой подвергал сомнению их смысловую приемлемость и аналитическую пригодность, дезавуировал их и отказывал им в «валидности».

Для Р. Барта, безусловно, характерен игровой подход к тексту, который связан в первую очередь с игровой природой письма, представляющего собой создание произведения, в коем переплетаются разные смыслы и проявляется многообразие знаков во всей своей полноте. Однако и чтение в понимании Р. Барта может стать игровым, если оно строится на принципе перечитывания. По сути, философ говорит о двух типах прочитывания текста: первый является однократным, потребительским и утилитарным, потому что в этом случае текст становится лишь способом передачи информации от одного человеку второму, а второй способ строится на принципе многократного перечитывания, так как подобное прочтение позволяет раскрывать разные оттенки смысла и становится игрой: «перечитывание – это вовсе не потребление текста, это игра (игра как повторение несходных комбинаций)»[374].

Перечитывание, как мы видим, показательно отражает идею игры в понимании Р. Барта – это многократное повторение отдельных элементов текста, но такое повторение каждый раз дает новый и непредсказуемый результат, так как строится на комбинировании знаков, которые обретают

[372] Барт Р. S/Z. Пер. с фр. 2-е изд., испр. Под ред. Г. К. Косикова. — М.: Эдиториал УРСС, 2001. С. 26.
[373] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 96.
[374] Барт Р. S/Z. Пер. с фр. 2-е изд., испр. Под ред. Г. К. Косикова. — М.: Эдиториал УРСС, 2001. С. 43.

дополнительные смыслы в новых комбинациях: «Если игра – это упорядоченная деятельность, основанная на принципе повтора, то в данном случае она заключается не в вербальном удовольствии, доставляемом скоплением слов (логорея), а в многократном модифицировании одной и той же языковой формы – так, словно задача состоит в том, чтобы исчерпать некий – заведомо неисчерпаемый – синонимический запас, повторяя и варьируя означающее и тем утверждая множественную сущность текста, принцип возвращения»[375].

Важно подчеркнуть, что при игровом восприятии текста функции автора принципиально меняются – теперь он уже не полноправный создатель, не творец, который единственный может донести до читателя некую идею, а лишь один из проводников смысла: «автор романа запечатлевается в нем как один из персонажей, фигура, вытканная на ковре; он не получает здесь более никаких родительских, алетических преимуществ»[376].

В работе «От произведения к тексту» Р. Барт акцентирует внимание на том, что само слово «играть» является предельно многозначным, а, следовательно, можно выделить несколько уровней игры текста и с текстом: «играет сам текст (как дверь, как аппарат, в котором имеется «игра»); играет и читатель, причем играет дважды: он играет в Текст (игровой смысл), доискивается до практики, которая его воспроизводит; однако, чтобы эта практика не сводилась к внутреннему, пассивному мимезису (Текст как раз является тем, что противится такой редукции), читатель еще и играет Текст – не надо забывать, что «играть» является также музыкальным термином»[377]. Мы же со своей стороны можем добавить, что играет и автор текста, хотя Р. Барту и принадлежит концепция «смерти автора», однако писатель в любом случае создает текст как игровое поле, как «пространство со

[375] Там же. С. 76.
[376] Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 420.
[377] Барт Р. От произведения к тексту // Вопросы литературы. 1988. № 11. С. 131.

множеством входов и выходов (ни один из которых не является “главным”), где встречаются для свободной “игры” гетерогенные культурные коды»[378].

Конечно, система отсылок к культурным кодам и текстам предшествующих эпох не является изобретением постмодернизма, однако только во второй половине XX века она становится показательно игровой, да и сам термин «интертекстуальность», которым обозначают взаимодействие текста с текстами предшествующих эпох, был введен лишь в 1967 году Ю. Кристевой, сформулировавшей свою концепцию через переосмысление работы М.М. Бахтина «Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве» (1924). Под очевидным влиянием структуралистов и постструктуралистов (Ж. Деррида, М. Фуко, Ж. Лакан, Р. Барт и др.) само сознание человека стало восприниматься подобно письменному тексту, а в итоге эта идея привела к тому, что «буквально все стало рассматриваться как текст: литература, культура, общество, история и, наконец, сам человек»[379].

Каноническое определение интертекста дал Р. Барт: «Каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры. Каждый текст представляет собой новую ткань, сотканную из старых цитат»[380], однако в рамках данного параграфа мы не будем давать обзор разных подходов к интертексту и интертекстуальности, так как к этому вопросу необходимо будет вернуться в рамках третьей главы нашего исследования.

Подводя итог нашим размышлениям о проблемах игры в постмодернизме, мы должны подчеркнуть, что единого подхода к этому феномену нет. И хотя практически все рассмотренные философы обращаются к проблемам текста, письма, языка и языковой игры как с точки

---

[378] Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 40.
[379] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 181.
[380] Barthes R. Texte. // Encyclopaedia universalis. P., 1973. Vol. 15. P. 78.

зрения теоретического осмысления, так и используют игровые принципы в своем философском стиле (Р. Барт, Ж.-Ф. Лиотар, Ж. Деррида, М. Фуко, Ж. Делез), мы не можем свести их воззрения к целостной и непротиворечивой концепции. Более того, указанные мыслители порою придерживаются прямо противоположных взглядов на ключевые признаки игры: например, Ж. Делез осмысляет игру прежде всего как игру без правил, вступая в полемику не только с предшествующей философской традицией, но и со своим современником Ж.-Ф. Лиотаром, который подчеркивал, что игра не может существовать без правил, а их изменение или нарушение приводит к возникновению новой игры.

Постмодернисты признают, что игровое начало неизбежно пронизывает все уровни человеческой культуры, однако отношение к этому факту неоднозначно и далеко не всегда позитивно. К примеру, Ж. Бодрийяр рассматривает современные игры в негативном ключе и пишет об угасании истинного игрового духа и о подмене агональности комбинаторной игрой, которая возможна посредством технических устройств и гаджетов. Вообще, как отмечает Н. Маньковская, «постмодернизм во многом обязан своим возникновением развитию новейших технических средств массовых коммуникаций – телевидению, видеотехнике, информатике, компьютерной технике»[381], постмодернизм ускорил процесс синтеза искусств и породил гибридные формы литературы – например, жанр книга-игра или текстовые игры, осуществляемые посредством компьютерных технологий. Да и современные компьютерные игры, несмотря на принадлежность к разным жанрам, нередко обладают существенной текстовой составляющей, которая позволяет прочитывать и перечитывать игру подобно тексту, проходить игровые задания (квесты) в произвольном порядке и усматривать интертекстуальные связи между сюжетами игр и текстами предшествующей культуры, что станет предметом рассмотрения в Главе 5.

[381] Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. С. 11.

Всеобъемлющий характер игры в современной культуре привел к тому, что ряд философов[382] заговорил об «играизации», под которой понимается широкое явление, «представляющее собой способ переживания реальности и предполагающее взаимопроникновение игровой деятельности и культуры»[383]. Само понятие «играизация» не является синонимом «игры», это новая составляющая культуры, инструментами реализации которой стали современные компьютерные технологии, Интернет и виртуальная реальность, это реакция социума на изменения в обществе постмодерна, приводящая к возникновению новых моделей деятельности, это самостоятельный вид социального и культурного производства, а играизированные практики имеют глобальный характер и широко распространяются в разных культурных контекстах.

Закономерно, что игровой характер культуры и общества XX и начала XXI века привел к тому, что игра актуализировалась в литературе и искусстве как на тематическом, так и на структурно-композиционном уровне, а наиболее явно игровые особенности проявляются в фэнтези, ведь даже сам жанр изначально был обозначен как «игровая фантастика».

1.7. Игровой характер фэнтези

Игровая основа фэнтези была подмечена как отечественными, так и зарубежными исследователями – еще У.Р. Ирвин в работе «The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy» писал о том, что фэнтези рождает стремление к удивительному, которое проявляется в жажде знаний, но также

[382] Кравченко С.А. Играизация российского общества // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–155.; Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Философские основы игры в аспекте смены культур и социальных практик // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 7 (102). С. 4–9.

[383] Кравченко С.А. Играизация российского общества // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 147.

и в «игре ума» (mental play[384]), а Т.А. Чернышева, следуя его рассуждениям, подчеркивает, что основная цель фэнтези – это «интеллектуальная игра»[385].

О.С. Мончаковская в статье «Фэнтези как разновидность игровой литературы» отталкивается от размышлений Х. Ортеги-и-Гассета, который отметил лежащее в основе творчества игровое начало, а также от воззрений Й. Хейзинга и Х.-Г. Гадамера, о которых мы писали в предшествующих параграфах, и пытается рассмотреть игровые особенности фэнтези в нескольких аспектах. Во-первых, О.С. Мончаковская делает акцент на эскапизме и отмечает, что «игра с действительностью, лежащая в основе фэнтезийных текстов, – это игра в иллюзорный мир, бегство от реальности»[386]. Во-вторых, она подчеркивает присутствующее в фэнтези агональное, состязательное начало, выраженное в битвах, поединках, глобальных конфликтах и рождающее «напряжение, которое будет являться одним из условий получения чувственного и эстетического удовольствия, которое читатель ищет в фэнтези»[387]. При этом исследовательница переносит агональность и в контекст постмодернистской эстетики и пишет об агональном диалоге читателя с текстом (автором), который «следует понимать не только как ожидание победы над партнером, но и как игру на образованности»[388]. Третий аспект игрового начала, который усматривает О.С. Мончаковская, связан с детально проработанным миром, так как «осуществление игры требует некой игровой зоны, времени и пространства, в границах которой осуществляется игровое действо»[389], а разговор о создании игровых сообществ и фан-клубов, которые позволяют сохранить коммуникативную общность даже после окончания игры, дают нам понять,

---

[384] Irwin W. R. The Game of the Impossible A Rhetoric of Fantasy. - Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. P. 3.
[385] Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. С. 52.
[386] Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 232.
[387] Там же. С. 232.
[388] Там же. С. 233.
[389] Там же. С. 233.

что О.С. Мончаковская ориентируется на признаки игры, сформулированные Й. Хейзинга (см. параграф 1.4).

Подобной логике следует И.Д. Винтерле в диссертации «Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези», отмечая, что «игровое начало как одна из основ жанра фэнтези реализуется на нескольких уровнях: как игра автора в построение возможного мира, как игра читателя в побег от реальности, своеобразная форма эскапизма, а также как выход игрового принципа за пределы текста – “ролевая игра” с воссозданием мира того или иного произведения»[390]. Наиболее подробно И.Д. Винтерле говорит о двух уровнях игры, которые обозначает как «автор – текст» и «читатель – текст», в первом случае подчеркивая, что автор создает игровое пространство фэнтези в соответствии с определенными правилами, и данное наблюдение кажется нам особенно важным, так как практически все философы, размышляющие об игре, пишут о необходимости системы правил. Также И.Д. Винтерле верно отмечает, что «правила могут охватывать как внешний аспект повествования (отсутствие несоответствий и алогичности в событиях и поступках героев по ходу сюжета), так и внутренний (мотивация поступков героев и ситуаций, в которых они оказываются, не случайна и также предполагает особую закономерность)[391]. Второй уровень игры, «читатель – текст», возвращает нас к понятию интертекстуальности и процессу перечитывания, так как само прочтение текста превращается в интеллектуальную игру с символами, значениями, литературно-мифологическими сюжетами и образами, которые чаще всего и составляют исходный текст (претекст) для фэнтези.

---

[390] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Автореф. дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. С. 14–15.

[391] Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. С. 65.

Важным в исследовании И.Д. Винтерле, на наш взгляд, является акцент на мультимедийности фэнтези, так как фэнтезийные произведения выходят за рамки литературы, становясь источником для кинематографических работ, музыки и компьютерных игр. Немалое внимание исследовательница уделяет и проблеме ролевых игр и субкультуре того же «толкинизма», которые демонстрируют гибкость границ фэнтези, его тяготение к незавершенности и, наконец, подтверждают, что квестовая структура фэнтезийных сюжетов становится прекрасным материалом для ролевых игр, да и само ролевое движение – «в определенной степени “игра в литературу”, вышедшая при этом за рамки только текстового пространства»[392].

Необходимо отметить, что И.Д. Винтерле вскользь упоминает тот факт, что «идея игры как процесса стала во многом сюжетообразующей для многих произведений фэнтези и фантастики в целом»[393], не акцентируя внимания на конкретных примерах и формах игры как процесса, однако данное наблюдение важно для нашего дальнейшего исследования.

Итак, как мы видим, современные исследователи, обращающиеся к вопросу об игровом начале фэнтези, подчеркивают, что практически всегда читатель сталкивается с текстом, построенным по принципам постмодернизма, с множеством интертекстуальных отсылок, которые превращают процесс прочтения фэнтези в интеллектуальную игру, причем сам фэнтезийный мир должен быть построен в соответствии с логичными и внутренне непротиворечивыми правилами, что так же является проявлением игрового начала. И, наконец, выход фэнтези за пределы литературы и сближение с компьютерными или ролевыми играми тоже подчеркивает игровую природу фэнтези.

В свою очередь мы хотим отметить, что данные особенности могут характеризовать не только фэнтези, но литературу в целом, хотя фантастические произведения (как научная фантастика, так и фэнтези)

[392] Там же. С. 76.
[393] Там же. С. 78.

обнаруживают бо́льший потенциал с точки зрения игрового начала. Под игрой в литературе мы понимаем *творческую деятельность художественного сознания, выражающуюся в конструировании или деконструкции элементов художественного целого и проявляющую себя на трех уровнях: 1). автор, создающий текст как игровое поле для читателя, 2). читатель, декодирующий текст или непосредственно играющий в него, если произведение построено по принципам текстового квеста, 3). персонажи, представленные играющими в различные игры (детские, психологические, социальные или по правилам, заданным высшими силами).*

В фэнтези игровое начало проявляется на разных уровнях: игровые принципы моделирования фэнтезийной вселенной, которая формируется согласно некой системе правил; проблемно-тематическое поле, в котором однозначно усматриваются темы играющих богов и играющих людей; интертекстуальная игра с исходными текстами. Все это подтверждает огромный игровой потенциал фэнтези и демонстрирует миромоделирующие функции игры в художественной системе фэнтези.

В заключение данной главы можно сделать ряд обобщающих выводов. Начало осмыслению феномена игры было положено еще в Античности, в первую очередь в работах Платона. Несмотря на неоднозначность представлений об игре в Античности, следует говорить о том, что уже в этот период сложились представления об игровом начале искусства, функциях игры, ее следовании системе правил, роли человека в пространстве игры.

Ключевым периодом для становления игры как философско-эстетической категории становится период XVIII – начала XIX века. Центром основных концепций, включающих в свое поле понятие игры становятся теории Канта и Шиллера, первый из которых полагал, что сама творческая активность человека исходит из игры воображения и рассудка, она переживается при созерцании прекрасного, а гений способен направить ее на создание произведения искусства. Ф. Шиллер значительно расширил

понимание и значение игры, представляя ее как особую эстетическую активность, в которой человек свободен от принуждения и творит эстетическую видимость.

Философия И. Канта повлияла и на воззрения С.Т. Кольриджа, выделившего первичное и вторичное воображения и противопоставившего их фантазии, однако при этом следует подчеркнуть, что еще раньше, в предромантизме (братья Уортоны, Р. Херд и др.), сложилась своя традиция понимания воображения и были предприняты попытки акцентировать в литературе интерес к необычному, сказочному, торжественному, т.е. ко всему, что пробуждает воображение.

В неклассической философии представление об игре меняется, и не без влияния идей А. Шопенгауэра складывается концепция Ф. Ницше, для которого игра – это первоисточник творчества и божественный дар, который могут раскрыть в себе лишь немногие люди. Первые фундаментальные концепции игры складываются лишь в первой половине XX века, и первой целостной теорией в данном контексте следует считать концепцию Й. Хейзинга, который обосновал неразрывную связь культуры и искусства с игрой. Поворот от антропологии к онтологии происходит в философии Х.-Г. Гадамера, который на первое место ставит онтологические проблемы игры, полагая, что она обладает своей собственной сущностью, независимой от сознания тех, кто играет.

Последняя треть XX века ознаменовалась глобальными переменами в мировоззрении человека, что нашло отражение и в философии, и в культуре, и социально-политических институтах, а игра была переосмыслена и приобрела всеобъемлющий характер. Ж. Делез, Ж. Деррида, Ж. Бодрийяр, Ж.-Ф. Лиотар, Р. Барт, М. Фуко и др. обращались к проблемам игры, рассматривая ее и с точки зрения онтологии, и через призму языковых игр, о которых писал еще Л. Витгенштейн, а вопрос о сущности игры был затронут прежде всего Ж. Деррида, Ж. Делезом и Ж. Бодрийяром. Важно подчеркнуть,

что в постмодернизме нет единого подхода к феномену игры, хотя практически все указанные философы обращаются к проблемам текста, письма, языка и языковой игры как с точки зрения теоретического осмысления, так и используют игровые принципы в своем философском стиле.

Взаимопроникновение культуры и игры в последнее время стали определять через понятие играизации, под которым подразумевается способ переживания реальности, проявляющийся в различных игровых практиках в самых разных областях культуры, а потому закономерно, что игровые тенденции проникли в литературу.

ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ В АНГЛИЙСКОМ ФЭНТЕЗИ

Миромоделирующая функция игрового начала в фэнтези в первую очередь актуализируется в специфике построения картины мира, которая в предполагает организацию пространства и времени вторичного мира. Для определения их взаимосвязи, как правило, используют термин хронотоп, первоначально введенный А.А. Ухтомским, который подразумевал под ним «закономерную связь пространственно-временных координат»[394]. Позднее это понятие вошло в литературоведение, и М.М. Бахтин вслед за А.А. Ухтомским определил хронотоп как «существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений»[395].

Особенности хронотопа фантастических произведений интересовали многих исследователей – например, О.А. Чигиринская в своем докладе «Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа»[396] подчеркивает, что фантастический хронотоп представляет собой образ времени и места, которого нет и не может быть, а потому можно выделить три разновидности фантастического хронотопа: утопия (невозможное место), ухрония (невозможное время) и ускэвия (невозможная вещь в подчеркнуто реальном хронотопе). О.А. Кострова, обращаясь к частному вопросу организации пространства и времени в произведениях Дж.К. Роулинг, отмечает, что «в зависимости от авторской интенции взаимодействие фантастического художественного мира с реальностью организуется по-разному: 1) если автор целиком ориентируется на мифологическую модель, то фантастический мир занимает все сюжетное пространство, а контраст с реальным миром лишь подразумевается; 2) в рамках сюжета могут сосуществовать фактуальная реальность и мир фантазии, переходящие друг в друга лишь в особых

[394] Ухтомский А.А. Доминанта. СПб.: Питер, 2002. С. 347.
[395] Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики: Сб. М.: Худ. лит., 1975. С. 234.
[396] Чигиринская, О.А. Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm (дата обращения 13.10.2018)

сюжетно значимых локусах, или «порталах»; 3) фантастическая часть сюжета локализуется во внутреннем мире персонажа и реализуется в виде сна или мечты, разрешаясь в итоге пробуждением или возвращением к действительности; 4) волшебный мир существует параллельно реальной действительности или в виде дискретных вкраплений в нее и открывается только “посвященным”»[397].

Отмечая существование неких «порталов», О.А. Кострова следует традиции зарубежного литературоведения, в котором существует термин portal fantasy, объединяющий произведения, предполагающие переходы между разными мирами: «In the portal fantasy a character moves from the mundane world into the fantastic otherworld and proceeds to describe what is witnessed»[398] (*В portal fantasy персонаж движется из обычного мира в фантастический иной мир и описывает то, чему является свидетелем.* – Перевод наш – О.Н.), а в качестве его подвида называется portal-quest fantasy, в котором к переходам между мирами добавляется мотив задания, которое необходимо выполнить. Одним из первых образцов подобного поджанра является «Волшебник страны Оз» (1900) Л.Ф. Баума, а в качестве продолжения традиции, как правило, указывается «Лев, колдунья и платяной шкаф» К.С. Льюиса. Однако предлагаемая нами классификация основана на выделении разного количества космологических центров, а не акцентировании внимания на мотиве перехода между мирами, также мы сознательно не используем термин «хронотоп», так как хотим подойти к заявленной проблеме прежде всего со стороны организации пространства, а проблемы времени будут нас интересовать в меньшей степени.

Предваряя наше обращение к анализу произведений фэнтези, мы должны обозначить, что под игрой с пространством и временем в литературе

---

[397] Кострова О.А. Пространственно-временная организация художественного мира в произведениях Дж. К. Роулинг. [Электронный ресурс]. – Режим доступа http://pglu.ru/upload/iblock/17a/uch_2009_ii_00006.pdf (дата обращения 14.10.2018)

[398] Mendlesohn, Farah Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition. New York London. 2009. P. 79.

мы подразумеваем две базовые модели: первая предполагает выстраивание целостного, внутренне непротиворечивого мира с одним космологическим центром, так как подобный мир создается по правилам игры, которые сформулировал Й. Хейзинга (см. параграф 1.4). Вторая модель формируется, с одной стороны, под влиянием мифологической традиции, выделяющей несколько миров, а с другой стороны, актуализируется параллельно научно-философским изысканиям середины XX века, обосновывающим существование параллельных измерений. Она предполагает отказ от изображения мира как единственно существующего и расширение границ Вселенной до Мультивселенной, деформацию пространства и времени, что обусловлено изменением самой картины мира и мировоззрения во второй половине XX века.

2.1. Конструирование мира с одним космологическим центром как игра по правилам

Творчество Дж.Р.Р. Толкина на многие десятилетия стало образцом для подражания в изображении единственно существующей фэнтезийной вселенной, которая является местом действия в так называемом «высоком» фэнтези, поэтому мы считаем обоснованным обратиться к материалу нашей кандидатской диссертации «Мифотворчество Дж.Р.Р. Толкина: «Сильмариллион» в контексте современной теории мифа», чтобы обозначить принципы создания пространства и времени в вымышленном мире Дж.Р.Р. Толкина.

Как известно, писатель пытался создать «мифологию для Англии», так как она не сложилась в этой стране в должном виде, а потому основой для конструирования мира становится мифологическая система противопоставлений, определяющая картину мира в традиционных культурах. Также мы должны подчеркнуть, что для творческого метода Дж.Р.Р. Толкина крайне важной оказывается лингвистическая составляющая, ведь писатель создавал не только фэнтезийный мир, но и вымышленные

языки, чтобы придать своему повествованию достоверность, тем самым наметив данную тенденцию и определив ориентиры в фэнтези в целом. Этот факт обусловливает то, что в нашем анализе мы привлекаем языковой материал, который позволяет лучше прояснить модель мира.

Мир, созданный фантазией Дж.Р.Р. Толкина, носит название Арда (*Arda*), что означает *королевство, государство, область* (англ. слово realm). Интересен тот факт, что в немецком языке существует слово *Erde* со значением *земля,* а в индоарийском праязыке со значением *середина, центр Вселенной* бытует слово *ardha*, но о символике Центра Мира речь пойдет позднее.

В первую очередь необходимо определить основные оппозиции, которые существуют в толкиновской вселенной, ключевой из которых становится *противопоставление центра и периферии*, существующее в нескольких вариациях:

1. *Валинору как центру по идее Толкина противопоставляется Средиземье*. Валинор (*Valinor*) – это обитель валаров на континенте Аман, название которой переводилось двояко: изначально это слово происходило от корней модельного эльфийского языка (квенийского) *nórë* (народ, племя) и *valar* (валар), и означало *Народ Валаров*; позднее же произошло смешение корня *nórë* с корнем *(n)dor* (земля), и Валинор стало означать *Земля Валаров*. В Валиноре «ничто не увядало и не сохло <…> цветы и листья были безупречны, и живущие не старели и не болели; ибо в самих камнях и водах жил благой дух»[399]. Средиземье в системе пространственных координат «Сильмариллиона» – место, где власть валаров не была абсолютной; место, где жизнь шла своим чередом – увядание, старость, смерть являлись обыденными вещами. Противопоставление очевидно – Валинор во всем превосходит Средиземье.

399 Толкин Дж. Сильмариллион: Сборник./ Дж. Толкин. М.:ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. С. 32.

2. *Средиземью как центральному месту действия противопоставляется Аман как Заокраинный Запад.* В данной оппозиции необходимо обратиться к этимологии слова Средиземье: в оригинальном тексте оно представляет собой *Middle-earth*, что, в свою очередь восходит к среднеанглийскому *middel-erde* (*erthe*) или староанглийскому *Middangeard* со значением Срединная Земля. В этом же ряду находится и германо-скандинавский Мидгард (что буквально означает «срединное огороженное пространство»). Во всех приведенных названиях присутствует значение *середины*, а, следовательно, и *центра*. Аман (*Aman*) – самый западный континент Арды; название его переводилось как *Благословенный*, но наряду с этим названием употреблялось столь же часто и другое – *Заокраинный Запад*. И очевидно, что с точки зрения эльфов и людей центром являлось именно Средиземье, а Аман находился где-то на периферии обжитого пространства и мыслился практически недостижимым. Эта оппозиция соотносится с картиной мира в кельтской мифологии, где Ирландии противопоставлялись Зачарованные острова на западе, достигнуть которых было практически невозможно.

3. *Средиземью противопоставляются владения Моргота и Саурона.* Если владения валаров находились где-то за морем, за цепью зачарованных островов, то владения Моргота и Саурона (Ангбанд, Мордор) были не в пример ближе, а потому являлись постоянной угрозой. Подобно тому, как Мидгарду противопоставлены Етунхейм и Утгард как место обитания извечных врагов, так и владениям эльфов и людей противопоставляются земли, находящиеся под властью антагонистов. Важен еще и тот факт, что место обитания врагов как в традиционной, так и толкиновской мифологии представляется отгороженным от остального мира горами и являет собой неплодородный и каменистый край.

4. *Нуменор как центр противопоставлен Средиземью как периферии. Нуменор как периферия противопоставлен Аману как центру.*

Пространственное положение Нуменора определяло неоднозначность его позиционирования, так как он обладал признаками как центра, так и периферии. С одной стороны, этот остров в системе пространственных координат мира Дж.Р.Р. Толкина находился западнее Средиземья и являлся оплотом человеческой цивилизации более высокого уровня, нежели на континенте, а поэтому может быть рассмотрен в качестве центра. С другой стороны, в «Сильмариллионе» Нуменор находился восточнее Амана и не обладал той благодатью, что обитель валаров и эльфов, а поэтому должен рассматриваться по отношению к Аману как периферия.

В соответствии с мифологической традицией противопоставляются и стороны света: запад как персонификация добра и света (Аман, Валинор, Нуменор до падения) находится в пространственной оппозиции по отношению к востоку и северу как месту обитания темных сил (Мордор, Ангбанд, Утумно). Причем восток и север во многих традиционных мифологиях выполняют ту же функцию – самый яркий пример мы находим в германо-скандинавской мифологии, где Етунхейм расположен на восточной и северной окраинах мира.

Еще одна оппозиция, которая обнаруживается в картине мира, созданной Дж.Р.Р. Толкином – это море (океан) как стихия неизвестного, а зачастую опасного, и земля – Нуменор, Средиземье. В мире Арды море является преградой для тех моряков, которые стремятся достичь Амана; в море находятся Зачарованные острова, на которых все погружаются в сон до Конца Мира, но вместе с тем море является и благим началом, любимым эльфами и людьми, хоть и опасным, таящим в себе неизвестность. Подобное отношение к морской стихии мы находим в кельтской мифологии – здесь в большом количестве присутствуют зачарованные острова. Кроме этого, море в кельтской традиции является местом обитания фоморов – демонов, противостоящих богам и людям; но, одновременно с этим, именно с моря

приходят и племена богини Дану, и сыновья Миля – подобно тому, как являются с моря в Средиземье нолдоры и нуменорцы.

Одним из ключевых моментов в рассмотрении модели мира Дж.Р.Р. Толкина является *Центр Мира* и его символика. В первую очередь необходимо ввести несколько положений, которые лежат в основе анализа данного вопроса и были обобщены в трудах М.Элиаде:

1. В центре мира расположена Священная гора;
2. Любой храм или дворец – и, следовательно, любой священный город или царская резиденция – есть Священная гора, а тем самым и некий Центр;
3. Центр есть область в высшей степени священного, область абсолютной реальности, следовательно, все прочие символы Абсолютной реальности (Древо Жизни и Бессмертия, Источник юности и т.д.) также находятся в некоем Центре;
4. Достижение Центра равносильно посвящению, инициации; существование, еще вчера мирское и иллюзорное, сменяется реальным и действенным существованием;
5. Все в окружающем нас мире имеет внеземные архетипы, понимаемые либо как план, форма, либо как обыкновенный двойник, существующий на более высоком уровне, следовательно, кроме истинного, космического Центра Мира могут существовать и его земные подобия.

В качестве Центра Мира в «Сильмариллионе» Толкина выступает обитель валаров на континенте Аман – Заокраинном Западе эльфийских легенд, и он обладает всеми признаками центра, о которых писал М. Элиаде: на зеленом холме Эзеллохар (*Ezellohar*) Йаванна пробудила к жизни Древа Валинора, тут же находится Маханаксар (*Máhanaxar*) – Кольцо Судьбы – место совета валаров. Кроме этого, необходимо упомянуть и о самой высокой горе мира в фэнтезийном мире Дж.Р.Р. Толкина – Таникветиль

(*Taniquetil*), что переводится как *Высокий Белый Пик*, и на вершине этой горы располагалось жилище Манвэ и Варды – верховных валаров.

Итак, мы имеем холм (или гору), два древа и место совета. Каждому элементу этой триады мы можем найти соответствия в традиционной мифологии (стоит особо подчеркнуть, что речь никоим образом не идет о заимствовании образов из какой-либо конкретной мифологии, мы видим использование мифологических универсалий). В иранской мифологии у подножия мировой горы Хары произрастает мировое древо Хаома; в мифах балийцев существует образ великой горы Гунунг Агунг (кстати, ее название так и переводится – «великая гора»), которая считается осью мироздания, центром земли; в мифах монгольских народов фигурирует дерево Джамбу (или Замбу), которое по дербетской легенде растет у подножия мировой горы Сумеру, а его плоды – причина вражды между богами и демонами (напомним, что падший валар Мелькор всеми силами пытался уничтожить древа Валинора, а после захватил драгоценные камни Сильмарилы, в которые был заключен свет чудесных деревьев, и именно эти камни на протяжении всего повествования являлись причиной большинства войн и раздоров). В индуистской мифологии рай Индры – Сварга (в переводе с др. инд. означает «небо») – расположен на вершине горы Меру, столица Сварги – Амаравати, где находится дворец Индры Пушкарамалини, окруженный парком Нанданой, где живет королева Сурабхи, растут «кальпаврикши» – деревья, исполняющие желания, а рядом с ними легендарное дерево с золотой корой – Париджата, добытое при пахтанье океана богами и асурами. В русских средневековых легендах и фольклоре существует образ камня, пупа земли, наделяемого сакральными и целебными свойствами; этот камень – Алатырь (белгорюч камень) – в стихе о Голубиной книге и русских заговорах ассоциируется с алтарем, расположенным в центре мира, посреди океана, на острове Буяне; на нем стоит мировое древо, или трон, сидит девица, исцеляющая раны (а в «Сильмариллионе» вала Ниенна своими

слезами вызывает к жизни последние цветок и плод деревьев, погубленных Мелькором), из-под него растекаются по всему миру целебные реки. Наконец, скандинавский ясень Иггдрасиль, соединяющий все миры, возле которого находится главное святилище, где боги вершат свой суд (напомню, что в Кольце Судьбы у подножия Эзеллохара валары собирались на совет, чтобы принять самые важные решения, от которых зависела судьба мира; там же был осужден Мелькор).

В соответствии с мифологической традицией Валинор труднодостижим и таинственен: после уничтожения древ валары сокрыли Аман и окружили его Зачарованными Островами, достигнув которых моряки погружались в сон, и лишь один мореход – Эарендил – сумел достичь Амана вместе со своей женой Эльвинг, так как их вел свет Сильмарила (похищенного Береном у Мелькора и доставшегося Эльвинг, внучке Берена, по наследству). Эарендил после достижения Благословенного Края вознесся вместе со своим челном и Сильмарилом на небо и стал звездой, знаком надежды для всех, кто борется с Тьмой.

М. Элиаде писал: «…окружающий нас мир, в котором ощущается присутствие и труд человека, – горы, на которые он взбирается, местности, заселенные и возделанные им, судоходные реки, города, святилища, – имеет внеземные архетипы, понимаемые либо как «план», как «форма», либо как обыкновенный «двойник», но существующий на более высоком, космическом уровне»[400]. В соответствии с этой моделью, некоторые города эльфов и людей в мире Толкина повторяли в своем строении признаки Центра Мира, основополагающими элементами которой являются образы горы (или холма) и дерева. Например, при возведении города эльфов Тириона (*Tirion*), чье название переводилось с квенийского как Дозорная Башня, Йаванна вырастила дерево, подобное Тельпериону, что находился в

400 Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское / М. Элиаде. М., 2000. С. 29.

Амане. Древо, названное Галатилион, не сияло собственным светом, однако именно от него произошло множество подобных деревьев в Арде. Основанный эльфом Тургоном город Гондолин также вписывается в эту модель: «…Тургон…вышел на зеленую равнину меж гор, и увидел посреди ее каменный холм, возвышающийся словно остров, – на месте этой долины в древности было великое озеро. <…> за кольцом гор народ Тургона рос и процветал, <…> а во дворах Тургона стояли изваяния Дерев древности, исполненные с эльфийским мастерством самим Тургоном; то Древо, что он сделал из золота, звалось Глингал, другое же, с цветами из серебра, – Бельтиль»[401].

Образы горы и дерева присутствуют и в главах «Сильмариллиона», посвященных описанию истории людей: «В древности столица и главная гавань Нуменора находилась на западном побережье и звалась Андуниэ, ибо была обращена к западу. Посреди же этого края высилась громадная и крутая гора, называемая Менельтарма, Небесный Столп, а на вершине ее было святилище Эру, открытое всем ветрам»[402]. Было в Нуменоре и древо, привезенное эльфами в дар дунаданам, и именно от него впоследствии произошло Белое Древо Гондора, да и сама столица Гондора была выстроена на горе, что соответствует рассматриваемой модели.

Итак, мы видим, что, как и во многих традиционных мифологиях, толкиновская модель Центра Мира строится в соответствии с определенными правилами, которые предполагают обязательное наличие универсальных образов горы и дерева, использование символики города, храма и места совета, а истинный Центр Мира является таинственным и практически недостижимым, поэтому возникают его эльфийские и человеческие двойники, которые основываются на тех же принципах, однако существующие на порядок ниже. При этом они повторяют судьбу своего

401 Толкин Дж. Сильмариллион: Сборник./ Дж. Толкин. М.:ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. С. 135–137.
402 Там же. С. 302.

прообраза: расцвет и гибель двух Древ Валинора находят свое отражение и в исходе нолдоров из Тириона, сопровождающемся битвой со своими сородичами, и в создании и падении Гондолина, Нуменора и Гондора. И только Тирион и Гондор в полной мере повторили судьбу Древ, так как возродились подобно тому, как два Древа возродились в своих последних плоде и цветке, ставших солнцем и луной, и подобно тому, как их свет никогда не умирал в сиянии Сильмарилов, так никогда не были повержены расы эльфов и людей.

Модель времени в произведении Дж.Р.Р. Толкина неоднозначна и представляет собой несколько систем координат: во-первых, по воле автора параллельно существуют хронология Арды и хронология Средиземья; а во-вторых, существует несколько хронологий Арды, которые накладываются друг на друга, в зависимости от фактора отсчета.

Хронология Арды предполагает выделение следующих эпох: *Предначальная* (Музыка Айнуров, сотворение Арды, приход валаров и майаров); *Эпоха Светильников* (создание и последующее разрушение Светильников Иллуина и Ормала); *Эпохи Древ* (основание Валинора, сотворение Древ, появление энтов, обнаружение эльфов, война Стихий и разрушение Утумно, пленение Мелькора, прибытие ваниаров и нолдоров в Эльдамар, основание Ангбанда, появление волколаков и гигантских пауков, пробуждение гномов).

На *Эпохи Древ* Дж.Р.Р. Толкин накладывает *Эпохи Звезд*, в первую эпоху этой хронологии пробуждаются эльфы, энты и гномы, происходит война Стихий и разрушение Утумно. Вторая эпоха определяется Великим походом эльфов, основанием Ногрода и Белегоста. В третью эпоху Звезд тэлери селятся на Тол Эрессеа, основывается Альквалондэ, в Белерианд приходят гномы и строится Менегрот. В четвертую эпоху изобретается тенгварское письмо и освобождается Мелькор. А в пятую, последнюю, эпоху

Звезд изготавливаются Сильмарилы, гибнут Древа, происходит мятеж нолдоров и уход эльфов в Средиземье.

Далее начинаются *Эпохи Солнца*, в первую из которых в мире Толкина создаются луна и солнце, пробуждаются люди, происходит Война Гнева и изгнание Мелькора. Во вторую эпоху Солнца основывается Нуменор и Мордор, изготавливается Единое Кольцо, гибнет Нуменор и происходит Великое Смещение. В третью эпоху происходит возвращение Саурона, разражается Война Кольца, в которой Саурон низвергается. А четвертая эпоха Солнца характеризуется отплытием эльфов на Запад.

Хронология Средиземья отличается от хронологии Арды тем, что в ней нет разделения на Эпохи Древ, Звезд и Солнца – дается единая периодизация истории. Здесь также выделяется *Предначальная Эпоха*, в которую создается Арда, сотворяются и уничтожаются Светильники, появляются Древа валаров, пробуждаются эльфы, происходит война Стихий и великий поход, создаются Сильмарилы, уничтожаются Древа и похищаются чудесные камни, вспыхивает мятеж нолдоров, который приводит к резне в Альквалондэ, создаются луна и солнце. В последующую далее *Первую эпоху* пробуждаются люди, происходят войны за Белерианд и его уничтожение. Во *Вторую Эпоху* заселяется Нуменор, выковываются Кольца Власти, происходит война с Сауроном, падение Нуменора, Великое Смещение и основание королевств людей Арнора и Гондора. В *Третью Эпоху* возвращается Саурон, обнаруживается Кольцо Всевластья, происходит Война Кольца, низвержение Саурона и уход эльфов (о Войне Кольца подробно рассказывается в самом известном произведении Толкина – «Властелине Колец»). А в *Четвертую Эпоху* основывается Воссоединенное королевство людей и наступает эпоха человечества.

Выделение эпох в развитии является общепринятым как в мифологии (практически в любой мифологии присутствует деление на эпохи, или века, что часто пересекается с мифологемой «золотого века»), так и в истории

(деление на каменный, медный, бронзовый, железный века). В мифологии Толкина «золотой век» – это так называемая Весна Арды, в которую впервые зазеленели деревья и распустились цветы, и которая завершилась разрушением Светильников; известна также и Вторая Весна Арды – время появления луны и солнца, а также пробуждение людей. Дж.Р.Р. Толкин использует общую структуру деления времени, более того, в «Сильмариллионе» можно выделить время мифическое и время историческое. Время мифическое – время первотворения, первопредметов и перводействий, отраженное прежде всего в космогонических, антропогонических и этиологических мифах. А время историческое охватывает историю народов, у Толкина – историю эльфов и людей. Кроме того, линейная модель времени (выделение исторических эпох) в мифологии Толкина дополнена циклической – в конце времен, когда зло будет побеждено окончательно, зазвучит Вторая Музыка Айнуров и развитие пойдет по новому витку.

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что Дж.Р.Р. Толкин выстраивает свою вселенную в соответствии с развернутыми правилами, тем самым позиционируя мир как игровое пространство, организованное через традиционную мифологическую систему противопоставлений. При этом комплекс логичных и непротиворечивых правил регулирует и принципы создания Центра Мира, и формирование нескольких хронологий, и мотив «внеземных архетипов», судьба которых повторяется в «двойниках». На протяжении последующих десятилетий подобный подход к созданию фэнтезийного мира стал непревзойденным образцом «высокого фэнтези» – «Цикл о Земноморье» У. Ле Гуин, «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина и многие другие произведения характеризуются подробно прописанной историей и географией мира, системой религий и магии, проработанной политической и культурной картиной мира.

2.2. Игровое расширение Вселенной до Мультивселенной и размывание границ между мирами

На пути своего развития фэнтези претерпело достаточно большие изменения, что проявилось в организации пространства и времени художественных вселенных. Если на этапе становления канон фэнтези был задан сказочно-мифологической оппозицией мира реального, обыденного и волшебного, что мы обнаруживаем в творчестве, например, лорда Дансени («Дочь короля Эльфландии», 1924), то в дальнейшем подобная оппозиция снимается и предметом изображения становится лишь фэнтезийный мир – как, например, в романе «Хоббит, или Туда и обратно» (1937) Дж.Р.Р. Толкина, а затем и во «Властелине колец» (1954–1955) и особенно в «Сильмариллионе» (1977). Как уже было сказано ранее, подобное фэнтези нередко обозначается термином «высокое», и тенденция изображать мир с одним космологическим центром до сих пор весьма востребована в фэнтезийной литературе. Однако в середине XX века формируются научные концепции, которые теоретически обосновывают возможность существования параллельных миров, что влияет и на литературный процесс.

В первую очередь подобные идеи получили развитие в научно-фантастической литературе, причем первое литературное воплощение идеи параллельных миров обычно возводят к рассказу Г. Уэллса «Дверь в стене» (*The Door in the Wall*, 1895), написанному задолго до оформления данной концепции в науке, однако фантаст лишь намечает эту проблему, а чудесный сад, находящийся за зеленой дверью, которую иногда видит главный герой рассказа, не позиционируется как самодостаточная, тщательно проработанная вселенная, а скорее противопоставляется обыденной реальности как идеальный мир, в котором можно обрести счастье, что отсылает нас к романтическому двоемирию. В традициях «Утопии» Т. Мора написано другое произведение Г. Уэллса – роман «Люди как боги» (*Men Like Gods*, 1923) – где несколько англичан попадают на планету под названием

«Утопия», которая осмысляется как параллельный, противопоставленный Англии начала XX века мир и становится иллюстрацией идей социализма и ноократии[403]. В 1948 была написана повесть Фредерика Брауна «Что за безумная вселенная» (*What Mad Universe*), где была воплощена идея о том, что число параллельных вселенных бесконечно, причем некоторые практически неотличимы от нашего мира, а другие, наоборот, абсолютно на него не похожи. В 1950–60-е годы идеи множественности миров были затронуты многими писателями-фантастами: «Улица одностороннего движения» Д. Биксби (*One Way Street*, 1954), «Глаз в небе» Ф.К. Дика (*Eye in the Sky*, 1957), «Человек, который убил Магомета» А. Бестера (*The Men Who Murdered Mohammed,* 1958), «Лавка миров» Р. Шекли (*The Store of the Worlds*, 1959), «Всякая плоть – трава» К. Саймака (*All Flesh is Grass*, 1965), «Доклад о вероятности Эй» Б. Олдиса (*Report on Probability A*, 1968) и многие другие, а в ряде случаев концепция существования параллельных миров затрагивалась и в жанре альтернативной истории – например, «Человек в высоком замке» Ф.К. Дика (*The Man in the High Castle*, 1962) и «Времена без числа» Д. Браннера (*Times Without Number*, 1962).

Однако в центре нашего внимания находится не научная фантастика, а фэнтези, в котором создание множественных миров и игра с пространством и временем позволяет лучше понять игровой характер жанра. Уже в мифах разных народов мы встречаем космологические представления о том, что мир людей далеко не единственный во Вселенной – в «Старшей Эдде» упоминаются девять миров (Мидгард, Асгард, Ванахейм, Йотунхейм и др.), в индуистских Пуранах мир именуется Яйцом Брахмы и является одним из неисчислимого множества подобных ему, да и сама система мифологических оппозиций предполагает выделение локаций, противопоставленных друг другу (мир людей, как правило, противопоставляется небесной обители богов

[403] Под ноократией обычно подразумевают вид социально-политического строя, который основан на власти интеллектуальной элиты, направляющей развитие общества к процветанию (В. Вернадский, П.Т. де Шарден).

и подземному загробному царству). Закономерно, что художественная природа фэнтези, во многом опирающегося на фольклорно-сказочную и мифологическую традиции, сохраняет мощный игровой потенциал и рождает некую множественность художественных конструкций, оцениваемых как некие альтернативы нашей реальности, однако любопытен тот факт, что наиболее востребованными эти идеи становятся с середины XX века, когда проблема многомирия актуализируется в науке. Именно потому в первую очередь мы хотим прояснить научно-философские предпосылки формирования концепции многомирия, а после обратиться к творчеству британских писателей второй половины XX века и проследить, как менялись принципы изображения параллельных миров от ранних произведений М. Муркока (середина и конец 1960-х годов), где термин Мультивселенная был заявлен в широком литературном контексте, к произведениям того же М. Муркока и Д.У. Джонс, написанным в 1970-80-х годы, когда эти идеи развивались параллельно философии постмодернизма и испытали его влияние; и, наконец, каким образом трансформируются эти идеи в позднем творчестве Д.У. Джонс и произведениях Н. Геймана на рубеже XX-XXI столетий.

2.2.1. Научно-философские предпосылки формирования концепции многомирия

Первые попытки научно обосновать существование множества миров были предприняты еще в эпоху Античности – Демокрит считал, что существует бесконечное количество атомов, создающих такое же бесконечное число миров, в которое входит и наш актуальный мир. В эпоху Возрождения Дж. Бруно, опиравшийся на воззрения Н. Кузанского и Н. Коперника, предположил, что не существует центра вселенной, она бесконечна и состоит из множества населенных планет, что было связано с тем, что на место геецентрической системы мира пришла гелиоцентрическая, окончательно разрушив представления человека о том, что Земля уникальна

и является единственно возможным миром. Позднее представления о космосе были расширены в трудах Г. Галилея и И. Ньютона, а вопрос о возможном существовании других миров еще более актуализировался. В XVII веке эти идеи были подхвачены Г.В. Лейбницем, который считал, что любой воображаемый мир, если принципы его устройства не противоречат законам логики, может воплотиться в реальности, а существование нашего мира объясняется лишь тем, что в нем присутствует оптимальное для воспитания и развития человечества сочетание добра и зла.

В первой половине XX века о существовании четвертого измерения и новой модели вселенной заговорил П. Успенский, отмечая, что обычно этот термин «используют как синоним таинственного, чудесного, “сверхъестественного”, непонятного, непостижимого, как общее определение явлений “сверхфизического” или “сверхчувственного” мира»[404], однако он призывал отказаться от понимания данного феномена как чего-то потустороннего и предложил математический подход, исходящий из того, что помимо трех измерений пространства (длина, ширина и высота), гипотетически может существовать некое четвертое измерение, нашему восприятию недоступное. А значит, легко предположить, что если это четвертое измерение существует, то рядом с нашим миром находится какое-то другое пространство, о котором мы не имеем представления и не можем в него попасть. Эти идеи во многом предвосхищают последующие теории параллельных миров, однако наибольшую актуальность вопрос онтологической природы возможных миров приобрел лишь в середине 1950-х гг., что было связано с возникновением реляционной семантики – Р. Карнап, С. Кангер, Р. Монтегю, Б. Джонсон, А. Тарский, Я. Хинтикка, К. Мередит, И. Томас, А. Прайор и С. Крипке[405] – анализируют отношения между мирами, а также альтернативность, информативность и др..

---

[404] Успенский П. Новая модель вселенной. М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. С. 95.

[405] Kripke S. Naming and Necessity. Cambridge: Harvard University Press, 1980. 172 p.; Kripke S. Completeness theorem in modal logic // Journal of Symbolic Logic. 1959. № 24. P. 3–14.

В 1970–1980-е гг. появился «умеренный модальный реализм», представленный исследованиями Р. Сталнейкера[406], А. Плантиги[407], Р. Адамса[408], а в конце XX в. к этой проблеме обратился Д. Льюис[409]. Концепцию множественности миров продолжил Н. Гудмен[410] в рамках эпистемологического конструктивизма, о «возможных мирах» художественных произведений писал У. Эко[411], а «возможные миры» в семантическом пространстве языка исследовались А.П. Бабушкиным[412].

Проблематика возможных миров исследовалась также и в социальной философии А. Шюца[413], социальном конструировании реальности Т. Лукмана и П. Бергера[414], теории социальных полей П. Бурдье[415], теории «моделей жизни» Т. Хойрупа[416].

В отечественной науке концепция множественности миров также нашла отражение. Монография В.В. Целищева «Философские проблемы семантики возможных миров»[417] (1977) посвящена философским вопросам модальной логики, понятия «возможных миров» для модальных логик исследуется в работах Е.Г. Дарагалиной-Черной[418], В.А. Смирнова[419], Е.Д. Смирновой[420], Е.А. Сидоренко[421], Н.И. Фатиева[422].

---

[406] Stalnaker R. Possible Worlds and Situations // Journal of Philosophical Logic. 1986. № 15. pp. 109–123.; Stalnaker R. Ways a World Might Be: Metaphysical and Anti-metaphysical Essays. – Oxford: Oxford University Press, 2003. 304 p.
[407] Plantinga A.C. Actualism and Possible Worlds // Theoria. 1976. Vol. 42. P. 139–160.
[408] Adams M. Theories of Actuality, 1974. Noûs, VIII, – pp. 211-231. Adams, M. (1982), Must God Create the Best? // Philosophical Review, LXXXI, pp. 317-332.
[409] Lewis D. On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell, 1986. 288 p.
[410] Гудмен Н. Способы создания миров. М.: Идея-пресс-Праксис, 2001. 376 с.
[411] Эко У. Роль читателя: исследования по семиотике текста. СПб.: Симпозиум, 2007. 510 с.
[412] Бабушкин А.П. «Возможные миры» в семантическом пространстве языка. Воронеж: Воронежский государственный университет, 2001. 86 с.
[413] Шюц А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / Сост. А. Я. Алхасов. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. 336 с.
[414] Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. 323 с.
[415] Бурдье П. Социология социального пространства. СПб.: Алетейя, 2007. 288 с.
[416] Хойруп Т. Модели жизни. СПб.: Всемирное слово, 1998. 303 с.
[417] Целищев В.В. Философские проблемы семантики возможных миров. Новосибирск: Наука, 1977. 191 с.
[418] Возможные миры. Семантика, онтология, метафизика / Рук.: Е. Г. Драгалина-Черная; отв. ред.: Е. Г. Драгалина-Черная. М.: Канон+, 2011. 402 с.
[419] Смирнов В.А. Семантика модальных и интенсивных логик. М.: Программ, 1981. 424 с.
[420] Смирнова Е.Д. Логическая семантика и философские основания логики. М.: МГУ, 1986. 260 с.
[421] Сидоренко Е.А. Логика. Парадоксы. Возможные миры. М.: Эдиториал УРСС, 2002. 312 с.
[422] Фатиев Н.И. «Возможные миры» в философии и логике. Иркутск: Издат-во Иркут. ун-та, 1993. 149 с.

Истории становления идеи множественности миров от Античности до XVII в. посвящена монография В.В. Визгина[423], статьи А.В. Солдатова[424], а философский анализ генезиса и онтологических оснований концепции множественности миров в современной космологии предпринят в статьях О.Л. Артеменко[425] и И.А. Карпенко[426]. Философскому осмыслению концепции множественности миров в контексте сверхреализма, присущего современности, посвящены работы А.С. Карпенко[427]. Проблемами, сопряженными с понятием «возможный мир», занимаются В.В. Горбатов, Ю.В. Горбатова[428], В.Э. Терехович[429].

В современной науке концепция многомирия сводится прежде всего к представлению о многовариантности вселенной при равнозначности всех вариантов. Для философии и космологии XX в. в целом характерен явный переход от субстанционального мышления к модальному[430], которое делает потенциальную вероятность существования чего-либо ключевым понятием современной системы взглядов на реальность. Постмодернистский релятивизм предполагает воплощение иных вселенных в реальность тем или иным способом, а современный подход к проблеме существования Мультивселенной можно охарактеризовать выражением А. Виленкина:

---

[423] Визгин В.В. Идея множественности миров: очерки истории. М.: Издательство ЛКИ, 2007. 336 с.

[424] Напр.: Солдатов А.В. Развитие идеи множественности миров в европейской философии и богословии XVII-XIX веков // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. 2012. № 146. С. 33–41.

[425] Артеменко О.Л. Мультиверсум – миры постнеклассической космологии // Философия и социальные науки. 2008. № 2. С. 51–54.

[426] Карпенко И.А. Проблема интерпретации понятия пространства в некоторых концепциях мультивселенных современной физики // Философский журнал. 2015. Т. 8. № 3. С. 24–44.; Карпенко И.А. Проблема связи квантовой механики и реальности: в поисках решения // Эпистемология и философия науки. 2014. Т. XL. № 2. С. 110–126.

[427] Карпенко А.С. Сверхреализм. Часть I: От мыслимого к возможному // Философский журнал. 2016. №2. С. 5–23.; Он же. Сверхреализм. Часть II: От возможного к реальности // Философский журнал. 2016. №3. С. 5–24.

[428] Горбатов В. В., Горбатова Ю. В. К вопросу о философских основаниях семантики возможных миров // В кн.: Социально-гуманитарное знание в современном мире. М.: МЭСИ, 2009. С. 146–163.; Горбатова Ю.В. Семантика возможных миров: уровни анализа и понятие существования // Известия Уральского Федерального университета. 2014. №1. С. 72−78.

[429] Терехович В.Э. Возможные миры и субстанции [электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.vtpapers.ru/Papers/PossibleWorlds-rus.pdf (дата обращения: 17.04.2019).

[430] Карпенко А.С. Основной вопрос метафизики // Философский журнал. 2014. № 2. С. 69.

«Кажущаяся невозможность часто отражает лишь ограниченность нашего воображения»[431].

Современные тенденции в философии, космологии и точных науках предполагают расширение сферы реальности, вследствие чего граница между возможным и существующим оказывается зыбкой, а потому и возникают различные концепции множественности миров, по сути представляющей собой способ включения в действительность максимального большого числа альтернатив и гипотетических вариантов развития событий.

Наука и философия в XX в. в целом характеризуются заменой однозначной системы знаний множественной и относительной парадигмой, что укладывается в концепцию постмодернизма как «недоверия к метарассказам»[432]. В большинстве наук – точных, естественных и даже гуманитарных – все сформировавшиеся к середине XX века концепции были пересмотрены, дополнены и выведены за границы единственно возможного суждения. Как следствие – формирование альтернативной картины мира привело к необходимости постоянного корректирования системы координат, в рамках которой происходит изучение событий или объектов.

Попытки описать вариативность реальности привели к возникновению и распространению таких понятий, как *параллельные, альтернативные миры или вселенные, метареальность, мегаверс, мультиверс и Мультивселенная* (производное от multiverse). Тезис о неисчерпаемости материи в качестве одного из базовых критериев Мультивселенной приводит к концепции неисчерпаемости, как неотъемлемого свойства материи и ее атрибутов, а логичным следствием этого принципа становится представление о многоплановости бытия, при этом «бесконечность пространства и времени понимается не как их метрическая бесконечность, а как бесконечное

[431] Виленкин А. Мир многих миров. Физики в поисках иных вселенных. М.: Астрель, 2011. С. 232.
[432] Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. С. 15.

разнообразие пространственно-временных структур, пространства времен»[433].

Исходной точкой для возникновения концепции многомирия можно считать «принцип изобилия» А. Лавджоя, предложенный в работе «Великая цепь бытия» (1936) и сводящийся к тому, что воплотиться в реальность может все, что мыслится как возможное – как следствие данное предположение влечет за собой возможность существования бесконечного множества параллельных реальностей.

Подобной позиции придерживался и Р. Нозик, считавший, что никакая возможность, в том числе и возможность не-существования, не имеет статуса более реальной или вероятной, они полностью равнозначны: «Все возможности существуют в независимо невзаимодействующих сферах, в “параллельных универсумах”. Мы можем назвать это допущением плодовитости»[434]. Как следствие – онтологическое равноправие наблюдаемой действительности и всех возможных действительностей, причем в основе концепции Мультивселенной по сути лежит тезис о том, что нет обоснований *неосуществимости* какого-либо события, равно как нет и основания для его *осуществления*.

Фактически принцип полноты (изобилия) соединяет в себе идею разнообразия элементов и идею бесконечности, а следствием бесконечного разнообразия элементов является появление рефлексирующего субъекта, способного осмыслить вселенную. Таким образом, концепция множественности миров существует на основе трех допущений: наличие мыслящего субъекта, идея бесконечности пространства и реализуемость всего мыслимого в действительное.

Все современные теории Мультивселенной можно разделить на три группы: в рамках первой предполагается реальное существование параллельных миров, которые обладают одинаковым онтологическим

[433] Кармин А.С. Познание бесконечного. М.: Мысль, 1981. С. 227.
[434] Nozick R. Philosophical Explanations. Cambridge, MA: Belknap Press, 1981. P. 129.

статусом; теории второй группы представляют Мультивселенную как реализацию всех возможных логических структур с субъективной точки зрения; третья группа концепций вводит понятие мыслимых универсов.

Приверженцы существования физически реальных мультиверсов обычно говорят о существовании квантового, ландшафтного, «лоскутного», инфляционного и мультиверса на бранах (А. Гут, А. Линде, П. Стейнхарт и др). Основы теории существования логически возможных мультиверсов были заложены еще Г.В. Лейбницем, а в середине XX века эти идеи были подхвачены С. Крипке и Я. Хинтикка, для которых реальный мир – лишь один из множества возможных или «вероятностное развитие событий»[435]. Позднее эти идеи были развиты и дополнены другими учеными, среди которых Э. Андерсон, Н. Гудмен, Д. Армстронг, Р. Сталнейкер и др.

И, наконец, приверженцами существования мыслимых мультиверсов являются прежде всего Х. Эверетт, М. Тегмарк и Д. Льюис.

В качестве научных предпосылок этого комплекса теорий можно обозначить возникновение квантовой механики в первой четверти XX в. и постановку вопросов совместимости ее принципов с математическими законами и взаимосвязи с реальностью, которые остаются неразрешенными до сих пор. В настоящее время существует целый ряд интерпретаций квантовой механики, которые стремятся теоретически объяснить это соотношение. Один из наиболее важных вопросов в этой области – проблема коллапса вектора состояния, происходящая в процессе измерения[436]. В 1957 году решение этой проблемы попытался найти Х. Эверетт, в результате чего предложил новую интерпретацию квантовой механики, получившую название «многомировая интерпретация». Физик выдвинул предположение, что коллапс отсутствует, а волновая функция является базовой физической сущностью. Каждое квантово-механическое измерение «расслаивает»

[435] Хинтикка Я. Логико-эпистемологические исследования. М.: Прогресс, 1980. С. 45

[436] Власова С. В. Многомировая интерпретация квантовой механики и множество миров Н. Гудмена // Российский гуманитарный журнал. 2012. №1. С. 23.

универс на копии уровня микромира, которые при этом настолько же реальны, как и оригинал, а новая копия представляет собой особый вектор состояния, который включает в себя и наблюдателя с измерительным прибором. Создается единая квантовая система, в которой универсальная волновая функция связывает наблюдателя и наблюдаемые объекты, а в процессе измерения реализуются все возможные состояния, актуальным из которых является наблюдаемое. Этот процесс получил название «ветвление», и, согласно теории Х. Эверетта, в момент измерения не происходит выбора одного из множества потенциальных исходов, а осуществляется расслоение состояния квантового мира на многие реальности. В многомировой интерпретации это обозначает возможные истории, все из которых реализуются[437].

В 1998 году М. Тегмарк предложил гипотезу «математической вселенной», согласно которой «любой логически непротиворечивой математической структуре соответствует независимая и реально существующая вселенная, в которой эта структура физически реализована»[438].

Идеи М. Тегмарка перекликаются с концепцией модального реализма, отголоски которой обнаруживаются еще у Демокрита, а в современной науке основным ее представителем является Дэвид Льюис, согласно воззрениям которого есть бесконечное множество способов существования вещей, и для каждого из них имеется отдельная реальность[439]. «Фактически, – пишет он, – существует столько других миров, что абсолютно всякий способ, каким мир мог бы существовать в возможности, есть способ, каким некий мир существует»[440]. Для каждого мира соотношение реальности и возможности уникально, число разнообразных комбинаций не ограничено ничем, а

[437] Карпенко А. С. Сверхреализм. Часть II: от возможности к реальности // Философский журнал. 2016. №3. С.10.
[438] Тегмарк М. Параллельные вселенные // Космос: альманах / Под рук. Капицы С.П. М.: В мире науки, 2006. С. 21–32.
[439] Lewis D. On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell, 2001. 288 p.
[440] Lewis D. On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell, 2001. P. 69.

понятие «возможный мир» в модальном реализме обозначает некий комплекс событий и объектов, который, не впадая в логическое противоречие, можно помыслить как существующий[441].

Прежде, чем обратиться к непосредственному анализу произведений, необходимо указать, что идеи множественности миров и игровой организации пространства и времени были затронуты и философией, прежде всего постмодернистской. Осознание децентрированной структуры мира, о которой писал Ж. Деррида (см. параграф 1.6), приводит теоретиков постмодерна к созданию так называемой ризоматической модели мира, причем в постмодернизме нередко используется и другой символ – лабиринт, который «представляется геометрической моделью всякой сложноорганизованной игры, в которой каждый поворот таит риск попасть не туда и являет собой всегда до конца не просчитанную возможность»[442].

В последние десятилетия по отношению к картине мира, предполагающей существование иных миров, иногда стали применять термин «гетеротопия», который М. Николаева определяет как «множество диссонирующих миров»[443], однако его первоначальное значение достаточно сильно отличается от подобных представлений. В литературоведческий и философский контекст этот термин был введен М. Фуко в работе «Слова и вещи» (1966) в противоположность утопии: «Утопии утешают: ибо, не имея реального места, они тем не менее расцветают на чудесном и ровном пространстве, они распахивают перед нами города с широкими проспектами, хорошо возделанные сады, страны благополучия, хотя пути к ним существуют только в фантазии. Гетеротопии тревожат, видимо потому, что незаметно они подрывают язык; потому что они мешают называть то и то;

---

[441] Веретенников А.А. Философия Дэвида Льюиса: сознание и возможные миры. Автореферат дис. кандидата философских наук. М., 2007. С. 24–25.

[442] Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н. Онтологические и антропологические проблемы игры в постмодернистском дискурсе // Вестник ТГПУ. 2001. Выпуск 3 (28). Серия: Философия, культурология, история. С. 5.

[443] Nikolajeva M. Heterotopia as a Reflection of Postmodern Consiousness in the Works of Diana Wynne Jones // Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom / ed. by Rosenberg, Teya [et al.]. New York, 2002. P. 25.

потому что они «разбивают» нарицательные имена или создают путаницу между ними; потому что они заранее разрушают «синтаксис», и не только тот, который строит предложения, но и тот, менее явный, который «сцепляет» слова и вещи (по смежности или противостоянию друг другу)»[444], однако системного истолкования данного феномена мы не находим, хотя термин обнаруживает, как пишет Э.Г. Шестакова, «востребованные, сильные, хотя обозначенные пунктирно и по большей части лишь подразумеваемые, потенциальные, в том числе для самого М. Фуко, смыслы»[445].

Концепция гетеротопии М. Фуко, как мы видим, возникает из размышлений об утопии, при этом для философа утопия – это местоположение без реального места, а гетеротопия представляет собой реальное пространство, находящееся в особых отношениях с другими пространствами. По сути гетеротопия – это место, которое одновременно является реализованной утопией, «где реальные местоположения <…> одновременно и представлены, и опровергнуты, и перевернуты»[446]. Музеи, театры, библиотеки, ярмарки и т.д. – все это является гетеротопиями, структура которых может быть описана как «полисемантическое образование, движение которого зависит от культурной парадигмы»[447]. Мысль о существовании иных пространств, их выделения, протяженности и концептуализации в рамках обычного мира оказалась созвучна философии постмодернизма, который в целом обращается к проблемам пространства и даже время осмысляет через пространственные категории. Более того, М.Н. Липовецкий, анализируя постмодернистский дискурс с опорой на

---

[444] Фуко М. Слова и вещи / Пер. с фр. В.П. Визгина, Н.С. Автономовой. СПб.: A-cad, 1994. С. 30–31.

[445] Шестакова Э.Г. Гетеротопия – рабочее понятие современной гуманитаристики: литературоведческий аспект // КРИТИКА И СЕМИОТИКА. Издательство: Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Институт филологии Сибирского отделения Российской академии наук (Новосибирск). № 1, 2014. С. 58–72.

[446] Фуко М. Другие пространства. Гетеротопии. Пер. с франц. А. Муратова. Текст, написанный в Тунисе в 1967г., впервые опубликован в журнале «Architecture, Mouvement, Contimite». 1984. № 5. pp. 46–49. Цит. по: Проект International. 2008. № 19. С. 174.

[447] Кулькина В.М. Гетеротопия как как способ анализа пространства // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 7: Литературоведение. Реферативный журнал. № 2. 2018. С. 23.

С. Коннора, отмечает, что «многоголосие в постмодернизме трансформируется в “многомирие”»[448].

Итак, как было продемонстрировано в данном параграфе, существует большое количество концепций многомирия, первые из которых восходят еще к античной философии, но наиболее актуализируется данная проблема в середине XX века. Представленные концепции подразумевают различное видение структуры вселенной и имеющих разные теоретические обоснования, но все они являются лишь гипотезами, относящимися к логике, философии и космологии, а потому не могут быть подтверждены или опровергнуты эмпирически. Однако, что важно, научные концепции многомирия оказались созвучны идеям, высказанным в рамках философско-эстетической парадигмы постмодернизма, предлагающего ризоматическую, децентрированную модель мира, которая отвергает четкую структурированность и теперь осмысляется через образы корневища или лабиринта. Искусство же оказалось гораздо более свободным в представлении Мультивселенной, нежели наука и философия, причем не только научная фантастика, но и фэнтези, принципы организации мира в котором ограничены лишь воображением писателя, а значит, не ограничены практически ничем.

2.2.2. Концепция Мультивселенной М. Муркока в контексте литературных исканий второй половины XX-начала XXI века

Считается, что термин Мультивселенная (Multiverse) был введен философом У. Джеймсом в работе «The Will to Believe» (1895), однако в литературном контексте его впервые использовал английский писатель Джон Купер Пауис (John Cowper Powys, 1872–1963)[449], а в широкий обиход ввел Майкл Муркок, уже в повести «Вечный воитель» (*The Eternal Champion*,

[448] Липовецкий М.Н. Паралогии [Трансформации (пост)модернистского дискурса в русской культуре 1920-2000 годов]. Новое литературное обозрение, 2008. 840 с.
[449] Fawkner Harald William The Ecstatic World of John Cowper Powys Associated University Presse, 1986. 256 p.

1962), в 1970-м году расширенной до романа, представивший свою концепцию многомирия.

Однако мы не можем не отметить, что концепции существования иных измерений были зафиксированы в литературе и прежде: еще в 1955-м вышел роман К.С. Льюиса «Племянник чародея», где писатель расширил свою концепцию многомирия, заявленную еще в произведении «Лев, Колдунья и платяной шкаф» (1950). Правда, в первом романе «Хроник Нарнии» читатель видел лишь два мира – Землю и Нарнию, а взаимодействие между ними осуществлялось посредством шкафа, чудесные свойства которого еще не были прояснены. А «В племяннике чародея» К.С. Льюис ввел образ Леса-между-мирами (Wood between the Worlds), который представляется космологическим центром, через который и возможны переходы из одного мира в другой, и хотя герои цикла попадают лишь в три из них – Чарн, Нарния и Земля, сама концепция К.С. Льюиса предполагает бесконечное число миров, путешествие между которыми возможно только для обладателей особых желтых и зеленых колец. Важно отметить, что уже в первом романе «Хроник Нарнии» вводится представление о том, что в разных мирах время течет с разной скоростью, так как Люси провела в Нарнии несколько часов, а на Земле за это время не прошло и минуты. Концепция различной скорости течения времени встречается практически во всех фантастических произведениях, посвященных путешествиям между мирами, и опирается прежде всего на мифологические представления, ведь, например, в кельтских мифах мы часто встречаем сюжет, в основе которого лежит путешествие человека на Зачарованные острова, на которых он проводит несколько месяцев, а в реальном мире за это время проходят столетия (самым известным является сюжет об Ойсине и его возлюбленной Ниамх).

В творчестве М. Муркока концепция Мультивселенной проработана гораздо более детально, причем в ранних своих произведениях он нередко

стремится обосновать путешествия во времени и пространстве с точки зрения науки, однако еще не вводит параллельные измерения. В «Хрониках Кейна с древнего Марса» (*Michael Kane*, 1965), написанных во многом в подражание Э. Берроузу и его циклу о Джоне Картере, перемещение на древний Марс объясняется через свойства некоего «транслятора вещества»: «Очевидно, при создании транслятора вещества был допущен просчет. Вместо того, чтобы отправить меня в лабораторию в другом конце здания, он перенес меня через пространство – да наверное, и через время тоже – в другой мир»[450]. Правда, этот «другой мир» оказывается лишь другой планетой, на которой и разворачиваются основные события. Однако уже в тетралогии «Рунный посох» (*The History of the Runestaff*, 1967–1969 гг.), входящей в «Хроники Хокмуна» (*Hawkmoon*, 1967–1975), М. Муркок расширяет границы вселенной и усиливает игровой элемент – во-первых, основным местом событий становится альтернативная Земля и названия стран – Гранбретания, Амарека, Московия и даже загадочная восточная Коммуназия – являются отсылками к существующим в реальности государствам; а во-вторых, с помощью магии (или технологии, так как они почти сливаются в этом мире) можно переносить из мира в мир большие объекты, даже города, а особые волшебные кольца позволяют героям путешествовать между измерениями.

Важно подчеркнуть, что Мультивселенная М. Муркока существует не изолированно от земного мира, писатель включает Землю в систему множества измерений и вводит в повествование реальных исторических лиц. Например, в романе «Орден тьмы» (в ориг. *The Dragon in the Sword*, «Дракон в мече», 1986), входящем в «Хроники Эрикозе» (*Chronicles of Erekosë*, 1962–1986), появляется Эрих фон Бек, представитель семьи фон Бек, действительно существовавшей в Германии и известной с эпохи Средневековья, и в этом же произведении героям предстоит отправиться в нацистскую Германию, чтобы похитить Святой Грааль у Геббельса. Семье

[450] Муркок М. Город зверя. М.: Северо-Запад, 1993. С. 340.

фон Бек М. Муркок посвятил отдельный цикл романов – «Хроники семьи фон Бек» (*Von Bek Family*), написанный в период с 1965 по 2001 год, тем самым еще более очевидно намечая связи между миром Земли и иными вселенными. На ту же задачу работают и романы трилогии «Серебряная рука» (*The Prince with the Silver Hand*, 1973–1974), главный герой которой, Корум, попадает в Ирландию мифологических времен, так как сюжет романов имеет большое количество отсылок к кельтской мифологии.

В своей классической форме игровая концепция Мультивселенной М. Муркока оформляется в 1970-80-е годы, когда была написана большая часть произведений о Вечном Воителе («Хроники Эрикозе», трилогия «Замок Брасс» (*The Chronicles of Castle Brass,* 1973–1975) из «Хроник Хокмуна», «Хроники Корума» (*The Chronicles of Corum*, 1971–1974), многие романы из «Саги об Элрике из Мелнибонэ» (*Elric of Melnibone*, 1962–2010) и др.), однако герои, являющиеся инкарнациями Воителя, не всегда достоверно представляют себе устройство мира. Например, Корум, относящийся к расе вадхагов, способных некогда перемещаться между мирами, но почти утративших этот дар, первоначально считает, что в Мультивселенной всего пять плоскостей: «Земля в своем астральном цикле непременно проходит через все пять плоскостей»[451], позднее говорится уже о пятнадцати, причем предполагается, что могут быть и другие измерения: «Некоторые считают, что есть и другие пятнадцать плоскостей мироздания, не похожие на наши и напоминающие их отражение в кривом зеркале»[452]. Однако на самом деле миров (или сфер) миллион, о чем говорится в романе «Орден тьмы» из «Хроник Эрикозе»: «Миллион Сфер суть аспекты одной планеты <…> Некоторые называют эту структуру мультивселенной <…> Сферы внутри сфер, поверхности скользят внутри поверхностей, миры – внутри миров.

[451] Муркок М. Повелители Мечей. // М. Муркок Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 7.
[452] Там же. С. 81.

Иногда они встречаются друг с другом, образуют проходы один внутри другого. Иногда – не встречаются»[453].

Во многих своих произведениях М. Муркок не пытается научно обосновать способность героев путешествовать между мирами, что обусловлено особенностями фэнтези – в уже упомянутом романе «Вечный Воитель» центральный персонаж – Джон Дэйкер, живший в середине XX века на Земле – обнаруживает в себе врожденное умение перемещаться между вселенными, однако он не контролирует его и кочует из мира в мир, следуя зову тех, кто нуждается в защитнике и воителе. При этом сам Джон Дэйкер/Эрикозе вовсе не стремится быть героем, он самокритичен и воспринимает свою героическую сущность как навязанную ему роль: «Я уже согласился играть эту роль и должен доиграть спектакль до конца»[454]. Впрочем, в творчестве М. Муркока образ спектакля и осмысление героев как актеров, играющих по некоему заданному им сценарию, встречается достаточно часто. Важно подчеркнуть, что в «Вечном Воителе», написанном от первого лица, Джон Дэйкер, оказавшись в другом мире, постепенно все более абстрагируется от своей первой личности, он начинает говорить о Дэйкере в третьем лице, как об ином человеке, и подчеркивает различия в их мышлении, когда пытается осмыслить структуру вселенной: «Сама природа Времени, казалось, была поставлена под сомнение. Я более не мог воспринимать Время линейно, подобно Джону Дэйкеру. И с соотношением Времени и Пространства тоже что-то ничего не получалось»[455].

В целом проблемы времени интересуют писателя не меньше, чем пространственная структура вселенной, причем осмысление времени через категорию пространства укладывается в концепцию постмодернизма: «Время – это одновременно агония Настоящего, длительное страдание Прошлого и ужасные перспективы неисчислимых Будущих. Время – это сочетание мягко

[453] Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. С. 197.
[454] Муркок М. Вечный Воитель. М. Фантастика Книжный Клуб, 2015 С. 33.
[455] Там же. С. 37.

пересекающихся реальностей, непредсказуемых последствий и неопознанных причин, огромных напряжений и взаимозависимостей»[456]. М. Муркок ставит вопрос и об относительности и непознаваемости времени и пространства, что опять же характерно для постмодернизма, а также изнутри разрушает категорию героического и создает тип «антигероя», и, хотя творчество писателя традиционно стремятся отнести к героическому фэнтези, Муркок выходит за рамки этой жанровой разновидности. Джон Дэйкер не так силен и не очень доблестен, все его могущество обусловлено лишь тем, что он может использовать волшебный меч и поневоле перемещаться между измерениями, он не слишком предан человеческой расе, хоть и является ее представителем, и в итоге обращает свое оружие против людей, которые его призвали в свой мир, и защищает «элдренов», которые являются аналогами сидов кельтской мифологии или вадхагов из «Хроник Корума».

При этом мы не можем не отметить, что и другие персонажи М. Муркока не являются типичными носителями героического начала – Корум, как и Эрекозе, является героем поневоле – музыкант и мыслитель, он становится свидетелем гибели своей семьи, да и сам оказывается изувеченным, потеряв руку и глаз. Ведомый жаждой мести и осознанием того, что раса мабденов несет лишь разрушения, а также чувствами к своей возлюбленной Ралине, он решается выступить против Повелителей Мечей[457], воплощающих Хаос. К слову, наиболее ярким воплощением типа антигероя является Элрик из Мелнибонэ – слабый и болезненный альбинос, поддерживающий свое существование только за счет лекарств и магии, а потом с помощью рунного меча, который выпивает души противников, при всей своей негероичности является одним из любимых персонажей писателя. М. Муркок отмечал, что Элрик был создан под влиянием образа Куллерво из

[456] Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. С. 189.
[457] К слову, сами Повелители Мечей – Рыцарь (или Валет), Королева и Король – являются аллюзией на карты Таро.

«Калевалы» и творчества П. Андерсона, при этом отрицал воздействие Дж.Р.Р. Толкина, хотя многие поклонники творчества обоих писателей указывали на то, что образы Элрика и Турина Турамбара во многом сходны[458], что, впрочем, можно объяснить тем, что и М. Муркок, и Дж.Р.Р. Толкин ориентировались на образ Куллерво.

Вообще М. Муркок достаточно часто наделяет своих персонажей некими магическими атрибутами, которые обусловливают их могущество – мечи Эрекозе и Элрика, рунный посох Хокмуна, рука Квилла (Кулла) и глаз Ринна у Корума, причем именно глаз Ринна наиболее любопытен с точки зрения игры с пространством и временем, потому что «может заглянуть в такие дали времени и пространства, куда не удавалось заглянуть ни одному смертному»[459].

Также мы должны отметить, что в первых романах о Вечном Воителе строение вселенной было обозначено схематично – говорилось о восьми измерениях и неких Призрачных Мирах, которые расположены за пределами Земли, да и вообще за пределами Времени и Пространства[460], и раса элдренов открыла способ путешествовать между ними около миллиона лет назад, а Эрекозе не понимает устройства вселенной, возмущенно восклицая: «Я не понимаю строения вселенной, через просторы которой меня швыряет! И швыряет, кажется, совершенно наобум!»[461], на что его возлюбленная отвечает ему: «Такая уж это вселенная. У нее нет постоянного строения»[462]. А вот в романе «Феникс в обсидиане» (*Phoenix in Obsidian*, 1970) устройство Мультивселенной прописано достаточно конкретно, потому что оформилась концепция центра мира, обозначенного как мифический город Танелорн, достигнуть которого стремятся герои и который находится «…в самом центре того, что мы именуем Мультивселенной, в центре бесчисленного

---

[458] Elric/Turambar // Moorcock's Miscellany [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://web.archive.org/web/20110717054716/ http://www.multiverse.org/fora/showthread.php?t=1102
[459] Муркок М. Повелители Мечей. // М. Муркок Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 78.
[460] Муркок М. Вечный воитель. М.: Фантастика Книжный Клуб, 2015. С. 56.
[461] Муркок М. Феникс в обсидиане. М.: Змей Горыныч. 1992. С. 133.
[462] Там же. С. 133.

множества миров, неисчислимых вселенных, отделенных друг от друга. Считается, что существует некий центр, вокруг которого все эти вселенные вращаются, его еще называют Ступицей Вселенной. Некоторые полагают, что этот центр Вселенной – на самом деле некая планета, и отражения этой планеты существуют во многих других мирах. Наша Земля – лишь одно из таких отражений. Земля, с которой прибыл ты, – другое такое отражение. Танелорн имеет отражения везде, но между ними и его отражениями есть одна разница: сам он никогда не меняется. Он не стареет и не умирает, как стареют и умирают другие миры»[463].

Важно отметить, что представление о Ступице Вселенной соотносится с мифологической символикой центра мира, который часто графически представлялся в виде колеса с шестью или восемью спицами, причем это не только солярный символ, как его нередко истолковывают, но прежде всего «символ мироздания»[464]. Образ колеса для описания структуры Мультивселенной используется М. Муркоком неоднократно – в романе «Орден тьмы» говорится о том, что «Мультивселенная пересекается плоскостями, *как зубчатые колеса в часовом механизме*»[465], а в произведении «Месть Розы» (*The Revenge of the Rose*, 1991) вводится образ Колеса Времени, которое «со скрежетом вращает миллионы зубцов, которые цепляют другие миллионы, и так до бесконечности... или почти до бесконечности»[466].

Правда, в том же романе сам факт бесконечности вселенной подвергается сомнению, а старая госпожа Пфатт, семья которой обладает способностью путешествовать между мирами, восклицает: «Конечно, множественная вселенная конечна. У нее есть границы и измерения, хотя только боги порой способны их увидеть – но границы и измерения

---

[463] Там же. С. 184.
[464] Рене Г. Символы священной науки, глава 8. С. 41 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://litresp.ru/chitat/ru/%D0%93/genon-rene/simvoli-svyaschennoj-nauki/2 (Дата обращения 12.11.2019)
[465] Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. С. 240.
[466] Муркок М. Месть Розы. М.: Домино, Эксмо. 2006. С. 44.

существуют! Иначе во всем этом не было бы смысла!»[467]. Любопытен тот факт, что в более поздних своих произведениях М. Муркок противопоставляет два разных восприятия Мультивселенной – с одной стороны, большая часть персонажей осознает мир как нечто хаотичное, постоянно меняющееся, безграничное и бесконечное, где один мир перетекает в другой, сон смешивается с реальностью, а уловить какие-либо закономерности невозможно, и хотя они вынужденно подчиняются ее правилам, эти герои не знают, как по-настоящему устроен мир. С другой стороны, некоторые персонажи уверены в том, что Вселенная выстроена согласно великой и нерушимой логике, «но в то же время она столь необъятна, столь разнообразна и многолика, что порой кажется, будто правит ею слепой Случай»[468]. Более того, в романе «Месть Розы» устройство Мультивселенной представляется чуть ли не математически высчитанным – Элрик из Мелнибонэ оказывается в «Девятимиллионном Кольце», в так называемых «Срединных Мирах Особой Значимости», а господин Пфатт объясняет ему, что они находятся в некоем «квазицентре» Вселенной[469].

Представление о Танелорне как о сакральном центре вселенной, который находится вне времени и пространства, существует вечно и имеет множество отражений, укладывается в мифологические представления о центре мира и соотносится с концепцией М. Элиаде, который писал: «…окружающий нас мир, в котором ощущается присутствие и труд человека, – горы, на которые он взбирается, местности, заселенные и возделанные им, судоходные реки, города, святилища, – имеет внеземные архетипы, понимаемые либо как «план», как «форма», либо как обыкновенный «двойник», но существующий на более высоком, космическом уровне»[470].

---

[467] Там же. С. 41.
[468] Там же. С. 59.
[469] Там же. С. 17.
470 Элиаде, М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское / М. Элиаде. М., 2000. С. 29.

Само представление о некоем идеальном городе опирается как на мифологическую, так и на религиозную традицию. В качестве наиболее ярких примеров мы можем привести описание Асгарда из «Старшей Эдды»: «Чертог она видит/ солнца чудесней,/ на Гимле стоит он, /сияя золотом»[471] и «Младшей Эдды»: «Было это в поле, что зовется Идавелль, в середине города. Первым их делом было воздвигнуть святилище с двенадцатью тронами и престолом для Всеотца. Нет на земле дома больше и лучше построенного. Все там внутри и снаружи как из чистого золота. Люди называют тот дом Чертогом Радости»[472], а также описание Небесного Града из «Откровения Иоанна Богослова»: «Основания стены города украшены всякими драгоценными камнями: основание первое яспис, второе сапфир, третье халкидон, четвертое смарагд, пятое сардоникс, шестое сердолик, седьмое хризолит, восьмое вирилл, девятое топаз, десятое хризопрас, одиннадцатое гиацинт, двенадцатое аметист. А двенадцать ворот - двенадцать жемчужин: каждые ворота были из одной жемчужины. Улица города - чистое золото, как прозрачное стекло»[473].

В романе «В поисках Танелорна» (*The Quest for Tanelorn*, 1975) из «Хроник Хокмуна» мы встречаем классическое описание этого идеального города, который ищут практически все ключевые персонажи – сияющие небеса, изящные здания, высокие башни, ажурные мосты, атмосфера мира, покоя, счастья и гармонии, причем «город <…> наполнен сиянием, источник которого <…> невозможно установить»[474], что снова отсылает нас к «Откровению Иоанна Богослова», Небесный Град которого «не имеет нужды ни в солнце, ни в луне для освещения своего, ибо слава Божия осветила его»[475]. Однако Хокмун, отыскав Танелорн, освободив его от сил Хаоса, вернув себе детей и жену, не остается в мифическом городе, а предпочитает

[471] Прорицание вельвы // Старшая Эдда: Эпос / Пер. с др.исл. А.Корсуна. СПб.: Азбука, 2000. С. 64.
[472] Видение Гюльви // Младшая Эдда. Спб.: Наука, 2006. С. 21.
[473] Апокалипсис. Откровение Иоанна Богослова. М.: Белый город, 2012. С. 117.
[474] Муркок М. В поисках Танелорна. // Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. С. 476–477.
[475] Апокалипсис. Откровение Иоанна Богослова. М.: Белый город, 2012. С. 117.

вернуться в замок Брасс, который считает своим истинным домом, и говорит, что ему лишь достаточно знать, что Танелорн существует.

Важно отметить, что образ Танелорна в творчестве М. Муркока многозначен и не всегда представляется как город: «Танелорну не обязательно быть городом. Он может быть каким-то предметом. Он может быть даже идеей»[476], а в своих более поздних произведениях (например, «Город в осенних звездах» (*The City in the Autumn Stars*, 1986)) писатель меняет концепцию вечного города, который оказывается не таким и вечным, и изображает его упадок: «центр города выстроился вдоль спирального спуска в громадную пропасть – в долину, дна которой было не разглядеть. <…> Дома буквально громоздились друг на друга, ветхие, полуразрушенные строения, некоторые — высотой в десять, а то и пятнадцать этажей. Казалось, все они кренятся под неустойчивыми углами»[477]. И хотя на первый взгляд кажется, что это совсем другой город, который и называется иначе, вместе с этим он осмысляется как центр Мультивселенной, а, следовательно, является Танелорном: «Амалорм заключал в себе все города, а все города были суммой амбиций всего человечества, его мудрости и ошибок. Амалорм <…> нельзя уничтожить; даже если последний камень его обратиться в пыль, город этот пребудет всегда. Амалорм не может погибнуть»[478]. Таким образом сама идея Танелорна как вечного города и центра мироздания подвергается сомнению, происходит постмодернистская децентрализация мира, в нем все подвергается сомнению, а вечность превращается в вечный упадок.

Еще один аспект, который мы должны упомянуть, связан со стремлением захватить Танелорн как силами Хаоса[479], так и силами Порядка[480], а также с концепцией Совмещения миллионов плоскостей мироздания (англ. Conjunction of the Million Spheres), так как в этот момент

---

[476] Муркок М. Серебряная рука. М.: Северо-Запад, 1992. С. 138.
[477] Муркок М. Город в осенних звездах. М.: Северо-Запад, 1997. С. 158.
[478] Там же. С. 189.
[479] Муркок М. В поисках Танелорна. // Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. С. 707–826.
[480] Муркок М. Дочь похитительницы снов. М., 2002. 480 с.

высвобождается огромное количество энергии, способное нарушить равновесие и даровать «Высшим Владыкам» достаточно сил, чтобы обеспечить победу Порядка или Хаоса или же захватить новую вселенную, рожденную «Великим пересечением»[481].

Разработанная М. Муркоком концепция потусторонних миров также представляет интерес с точки зрения игрового пространства, так как писатель, например, вводит Ад, в котором властвует Люцифер, как отдельное измерение[482], а в романе «Жемчужная крепость» (*The Fortress of the Pearl*, 1989), входящем в «Сагу об Элрике из Мелнибонэ», описываются бессолнечные потусторонние миры, которые существуют как спутники реальных миров, а поэтому порядок в них зависит не от солнца или луны, а от духовных или философских потребностей, при этом миры «могут быть плоскими, иметь форму полусферы, овала, круга, даже куба»[483] и упоминается теория, что на самом деле реальные миры являются спутниками, а в потусторонних мирах рождается реальность.

В качестве самостоятельного измерения может позиционироваться и мир сновидений – в том же романе «Жемчужная крепость» героям предстоит отправиться в сознание спящей девушки, чтобы вернуть ее, причем сама граница между сном и реальностью оказывается размытой, ведь, как говорит похитительница снов, «то, что является сном в одном мире, в другом может быть самой что ни на есть реальной реальностью»[484], а единственный способ не заплутать в мире сновидений – попытаться упорядочить его: «Мы определили, что каждый мир Снов должен иметь семь сторон, которым мы дали названия. <Так> мы надеемся придать ему форму и научиться его контролировать»[485]. Оуне, похитительница снов, объясняет Элрику, что первая из земель в мире снов называется Саданор, или земля Общих Снов,

[481] Муркок М. Месть Розы. М.: Домино, Эксмо. 2006. С. 41.
[482] Муркок М. Пес войны и боль мира. М.: АСТ, Северо-Запад, 1999. 496 с.
[483] Муркок М. Жемчужная крепость. М.: Эксмо, Terra Fantastica. 2002. С. 60.
[484] Муркок М. Жемчужная крепость. М.: Эксмо, Terra Fantastica. 2002. С. 51.
[485] Там же. С. 51.

вторая – Марадор (земля Старых Желаний), третья – Паранор (земля Утраченной Веры), четвертая именуется Селадор (земля Забытой Любви), а затем следуют Имадор (земля Новых Амбиций) и Фаладор (земля Безумия)[486], седьмая же область сна не имеет названия, но именно туда и предстоит отправиться героям.

Роман «Жемчужная крепость» является самым показательным с точки зрения идей относительности реальности, потому что сон оказывается не менее достоверным, чем настоящий мир, в нем можно получить ранения или даже погибнуть, а в вымышленном трактате под названием «Лепечущая сфера», который цитирует один из персонажей, написано: «Разве кто-нибудь может сказать, что есть внешний мир, а что внутренний? То, что мы считаем реальностью, на самом деле может быть лишь порождением фантазии, а то, что мы определяем как сон, может оказаться величайшей истиной»[487].

Мотив сновидения появляется в литературе очень рано – сон как часть сюжета присутствует и в «Эпосе о Гильгамеше», и в Ветхом Завете, и в гомеровском эпосе, однако долгое время он оставался вспомогательным элементом, позволяющим, например, прозреть будущее, и не осмыслялся как самостоятельная реальность. Однако уже У. Шекспир в «Укрощении строптивой» демонстрировал, как легко убедить человека в том, что его прежняя жизнь – всего лишь сон[488], а Педро Кальдерон подхватил и развил эту идею в своей пьесе «Жизнь есть сон», которая является программным произведением барокко, а в литературе романтизма сон получает практически самодостаточное существование и противопоставляется обыденной действительности через принцип двоемирия. В XX веке онтологический статус сновидений становится одной из ключевых проблем в философии и приводит к полемике между философами-аналитиками Б. Расселом, Дж. Э. Муром и А. Айером, но особый статус сны приобретают в

[486] Тем же. С. 51.
[487] Тем же. С. 55.
[488] Имеется в виду интродукция о пьянице Слае, которого после пробуждения убеждают в том, что он на самом деле дворянин.

литературе постмодернизма, потому что сон уже не осмысляется как аналог потустороннего мира или противопоставленная обычному миру иная реальность, он становится одним из многих возможных миров, которые являются равнозначными. Только в рамках концепции многомирия стало возможным наделить сон самостоятельным существованием, причем Оуне, отвечая на вопрос о том, как из сна образуется реальность, сравнивает этот процесс с образованием жемчужины в раковине устрицы: «Устрица, когда ей угрожает вторжение, изолирует чужеродное вещество, образуя вокруг него то, что в конечном счете и становится жемчужиной. <…> Иногда воля человека настолько сильна, что может порождать вещи, раньше считавшиеся невозможными»[489]. Эта метафора дополняет и название романа, потому что Элрика отправляют отыскать некую чудесную жемчужину, которой на самом деле не существует в реальном мире, но в мире сна этот образ становится лейтмотивом и в конце концов обретает реальное воплощение.

Последний игровой аспект пространства Мультивселенной М. Муркока касается деформации, искажения привычных форм, которые являются показателем того, что мир (или его часть) находится во власти сил Хаоса – в «Повелителях мечей» (*The Swords Trilogy*, 1971) Корум сталкивается с тем, что Мабелод, Король Мечей, превращает свое царство в «некую постоянно меняющуюся субстанцию, которая произвольно утрачивает формы и очертания и вновь их обретает, причем делает это быстрее мысли»[490], в «Саге о рунном посохе» Хокмуну приходится отправиться в Замок безумного бога, чтобы спасти свою возлюбленную, и пропорции этого строения действительно являются порождением безумца: «Кое-где потолок спускался почти до пола, в других местах поднимался футов на пятьдесят. Окна отсутствовали»[491], а в романе «В поисках Танелорна» герои, достигнув вечного города, захваченного колдунами Агаком и Гагак, обнаруживают, что

[489] Муркок М. Жемчужная крепость. М.: Эксмо, Terra Fantastica. 2002. С. 119.
[490] Муркок М. Повелители Мечей. // Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 177.
[491] Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. С. 115.

он превратился в эклектичное скопление развалин, «представляющее собой какое-то невообразимое разнообразие архитектурных стилей, словно некое божество для развлечения взяло образчики из каждого мира множественной Вселенной, чтобы затем перемешать их между собой в неописуемом хаосе причудливых форм. <…> Но самым поразительным опять были тени. Они не имели никакого зримого источника и ускользали от взгляда»[492]. Подобное пространственное решение одновременно напоминает и живопись сюрреализма, и графические эксперименты М. Эшера, созданные в русле имп-арта (импоссибилизма), но прежде всего работает на идею относительности и нелогичности пространства-времени в тех мирах, где доминирует Хаос.

Безусловно концепция Мультивселенной М. Муркока развивалась в русле идей Новой волны фантастической литературы, и если М. Муркок был центральным ее представителем в английской литературе, то в американской те же вопросы затрагивал Р. Желязны, а потому мы должны обратиться к его «Хроникам Амбера» (*The Chronicles of Amber*, 1970–1991), структура мира которых в ряде моментов сходна с Мультивселенной М. Муркока. Сам образ Амбера, позиционирующегося изначально как центр вселенной, очень похож на Танелорн: «Амбер был самым величественным городом, который когда-либо существовал или будет существовать. Амбер был всегда и пребудет вовеки; любой другой город в любой точке времени и пространства – лишь отражение, бледная тень одного из мгновений жизни Амбера»[493]. Правда, как выясняется в других романах, Амбер – лишь один из полюсов в биполярной системе мира, ведь ему противостоят Владения Хаоса, которые были до возникновения Амбера, и сюжет цикла романов разворачивается вокруг противостояния Хаоса и Порядка, которые стремятся подчинить себе как можно больше измерений, названных Тенями или Отражениями. Концепция противостояния сил порядка и хаоса, а также необходимости соблюдения

[492] Муркок М. В поисках Танелорна. // Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. С. 785.
[493] Желязны Р. «Карты Судьбы», Эксмо, 2002. С. 287.

равновесия между ними, сближает «Хроники Амбера» и произведения М. Муркока, особенно его «Хроники Корума», где прослеживается сходная мысль о том, что «ни Порядок, ни Хаос не должны доминировать, воздействуя на миры смертных. Должно сохраняться полное равновесие»[494].

Концепция параллельных измерений проработана Р. Желязны достаточно логично и целостно: «О царстве Теней я могу сказать только одно: есть реальность и есть ее Тень; в этом – суть всего. В реальном Мире существует лишь Амбер, реальный город на реальной Земле, в котором собрано все. А царство Теней – лишь бесконечность ирреальности»[495], и чем дальше находятся Тени от Амбера, тем менее они материальны, а во Владениях Хаоса они «…будто истертые занавески – часто можно просто смотреть сквозь них в другую реальность даже без особого напряжения. А иногда оказывается, что нечто из другой реальности разглядывает вас»[496]. Заслуживает отдельного внимания представление о том, что Тени населены двойниками главных героев, которые принадлежат к королевской семье Амбера, а сами принцы с легкостью могут путешествовать по Отражениям, однако вопрос о том, перемещаются они по уже имеющимся мирам или же создают их с помощью своей фантазии, остается не решенным.

В середине 1990-х годов концепция Мультивселенной не теряет своей актуальности, однако далеко не всегда сохраняет внутреннюю логику и структурированность, как это было парой десятилетий ранее. Если мы обратимся к трилогии Ф. Пулмана «Темные начала» (*His Dark Materials*, 1995–2000), то увидим, что множество измерений не связано в систему ни космологическими центрами, ни цепочками двойников или повторяющимися в разных мирах событиями – они существуют самостоятельно и независимо друг от друга, а единственное, что их объединяет – это наличие загадочной Пыли, от которой зависит существование Мультивселенной, а попытки

[494] Муркок М. Повелители Мечей. // М. Муркок Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 121.
[495] Желязны Р. «Девять принцев Амбера», Эксмо, 2002. С. 149.
[496] Желязны Р. «Рука Оберона», Эксмо, 2002. С. 306–307.

сохранить или уничтожить ее и определяют движение сюжета. Большая часть событий трилогии разворачивается в четырех мирах: исходной точкой является мир Лиры Белаквы, изображенный в традициях стимпанка, однако в финале первого романа («Северное сияние» или «Золотой компас» (*Northern Lights*, 1995)) становится очевидно, что он не является единственным, а потому повествование следующих романов переносится в мир Уилла Парри, похожий на нашу реальность, мир Читтагацце, где могут жить только дети, мир животных под названием «мулефа» и даже в Страну Смерти, населенную душами умерших. Эти и другие миры связаны порталами, которые позволяют перемещаться между измерениями, а в название второго романа («Чудесный нож» (*The Subtle Knife*, 1997)) выведен предмет, который позволяет эти порталы создавать. Джакомо Парадизи перед смертью учит Уилла обращаться с ним и прорезать ткань мироздания: «Вытяни нож перед собой – вот так. Резать надо не только ножом, но и твоим собственным сознанием. Ты должен думать об этом. Теперь сделай вот что: сконцентрируй свои мысли на самом кончике ножа. Сосредоточься, мальчик. Соберись. <…> Думай о кончике ножа. Представь себе, что ты весь – там. Теперь поводи им, очень мягко. Ты ищешь такую маленькую щелочку, что глазами ее никогда не увидеть, но кончик ножа найдет ее, если ты переместишь туда свое сознание. Води им по воздуху, пока не почувствуешь, что наткнулся на самую крохотную дырочку в мире»[497].

В цикле А. Сапковского «Ведьмак» (*Saga o wiedźminie*, 1986–2013) концепция Мультивселенной также не имеет четкой структуры. Согласно мифологии Ведьмилэнда мир, в котором происходят основные события, лишь один из многих, и в далеком прошлом народ эльфов обладал возможностью путешествовать между ними: «…Ибо в те времена, – тебя удивит то, что я скажу, – можно было достаточно свободно перемещаться между мирами. При толике дара и ловкости, разумеется… Пузырек при

[497] Пулман Ф. Чудесный нож. М.: АСТ, 2017. С. 211.

пузырьке, при пузырьке пузыречек…»[498]. Так первые эльфы попали в Ведьмилэнд, а позднее часть народа отделилась, заняв «иной, более любопытный универсум»[499].

Однако примерно за полторы тысячи лет до времени основных событий произошел некий катаклизм, названный Сопряжением сфер (польск. Koniunkcja Sfer), в результате которого миры опасно сблизились, а границы, разделявшие их, истончились – как следствие, в мир Ведьмилэнда проникло множество существ из других миров, в числе которых были и люди. Стоит отметить, что сам катаклизм – «Сопряжение Сфер» – вероятно, является аллюзией на «Пересечение миллиона сфер» во вселенной М. Муркока, хотя в отличие от последнего, являлся единичным случаем, а не цикличным событием. Помимо прочего, Сопряжение привело к закрытию границ между мирами и эльфы, разделенные на два народа, оказались заперты, утратив возможность межпространственных путешествий.

Согласно пророчеству эльфской ведуньи Итлины, в будущем мир Ведьмилэнда ожидает климатическая катострофа, в результате которой большая часть живых существ погибнет, и лишь потомок древнего эльфского рода – Дитя Старшей Крови – сможет вывести народ эльфов из гибнущего мира. Таким образом перемещение между мирами для целых народов связывается с созданием неких межпространственных порталов, «врат», а силой, что сможет их создать, будет обладать потомок Цири, одной из главных героинь цикла. Сама же Цирилла обладает лишь зачатками подобных способностей, которые, однако, позволяют ей перемещаться не только в пространстве, но и во времени. Иными словами, способность к перемещению между мирами у героини А. Сапковского связана с наличием у нее особого гена, Королевской Крови. Схожую картину мы наблюдаем в «Хрониках Амбера» Р. Желязны, где «избранность» персонажа так же во многом определялась его наследием.

---

[498] Сапковский А. Владычица озера. М.: АСТ, 2017. С. 143.
[499] Там же. С. 143.

Стоит отметить, что одним из миров, в который попадает Цири, спасаясь от погони, является и наш реальный мир, ведь свидетелем появления и исчезновения Цири становится некий Генрих фон Швельборн – рыцарь Ордена Немецких Госпитальеров. Включение реального мира в Мультивселенную позволяет Сапковскому объяснить и органично вплести в нить повествования схожие культурные элементы двух миров: использование в качестве языка науки латыни, заимствование фольклорных и мифологических элементов. Этот же прием дает возможность предположить, что именно из реального мира люди прибыли в Ведьмилэнд.

Концепция Мультивселенной М. Муркока прошла путь от схематического изображения отдельных миров к детально проработанной картине мира, которая складывалась параллельно с идеями постмодернизма и трансформировалась под их влиянием. Актуальность сформированной М. Муркоком картины мира подтверждает то, что сходные идеи разрабатывал Р. Желязны, а позднее концепция М. Муркока повлияла на творчество Ф. Пулмана и А. Сапковского, хотя писатели 1990–2000-х годов часто отказываются от внутренней логики, структурированности и идеи центра мира.

2.2.3. Игра с пространством и временем в творчестве Д.У. Джонс

В творчестве Д.У. Джонс представление о существовании нескольких измерений является одним из ключевых, да и сама писательница говорила, что «никогда не теряла чувства, что мир по своей сути очень неустойчивый. Я думаю, именно поэтому я стараюсь писать о нескольких параллельных мирах, где может случиться все и везде»[500]. В своей работе «Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition» Фарах Мендельсон отмечает, что для произведений писательницы в большей степени характерна игра с категорией времени, исследователь даже называет одну из глав «Time

[500] Цит. по: Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс. … канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. С. 196

Game», а вот черты жанра portal fantasy (и portal-quest fantasy) в романах Д.У. Джонс присутствует, как считает Ф. Мендельсон, не так часто: «Jones uses the portal-quest fantasy genre very little, and in fact has only one true portal fantasy, The Crown of Dalemark (a time travel fantasy set in another world), and this functions as the only clear-cut quest fantasy as well (although one or two novels, such as The Magicians of Caprona and Castle in the Air»[501] (*Джонс использует жанр portal-quest fantasy нечасто, и по факту у нее есть только одно такое произведение – «Корона Дейлмарка» (фэнтези о путешествиях во времени в другом мире), и этот роман является единственным последовательным примером квестового фэнтези (хотя черты его присутствуют также в одном или двух романах – «Волшебники из Капроны» и «Воздушный замок»).* – Перевод наш – О.Н.*)*.

К проблеме организации пространства и времени в произведениях Д.У. Джонс обращались многие зарубежные и отечественные исследователи (М. Николаева, Т. Розенберг, К. Хилл, К.Г. Артамонова и др.), по-разному осмысляя феномен многомирия и возможность путешествия между реальностями, однако мы хотим отметить концепцию М. Николаевой, которая исследует творчество Д.У. Джонс в контексте эстетики постмодернизма и даже отмечает, что в творчестве писательницы «the magic metaphor can further be interpreted in a variety of ways; however, as a postmodern feature, it reflect the instability and unpredictability of Jones's world» [502] (*Магия может быть интерпретирована различными способами; однако в русле особенностей постмодернизма она отражает нестабильность и непредсказуемость мира Джонс.* – Перевод наш – О.Н.). Как уже было отмечено, М. Николаева обозначает концепцию множественности миров у Д.У. Джонс термином «гетеротопия» (heterotopia), который был введен Мишелем Фуко, однако исследовательница отходит от теории Фуко и

[501] Mendlesohn, Farah Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition. New York London. 2009. P. 79.
[502] Nikolajeva M. Heterotopia as a Reflection of Postmodern Consiousness in the Works of Diana Wynne Jones // Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom / ed. by Rosenberg, Teya [et al.]. New York, 2002. P. 27.

использует это понятие в ином значении: «Heterotopia, or a multitude of discordant universes, is a concept used in postmodern literary criticism to denote the ambivalent and unstable spatial and temporal conditions in fiction»[503] (*Гетеротопия, или множество диссонирующих вселенных, является концепцией, используемой в постмодернистской литературной критике для обозначения амбивалентных и нестабильных пространственных и временных условий в художественной литературе.* – Перевод наш – О.Н.). Такой подход к термину гетеротопия отчасти оспаривает К.Г. Артамонова в своей статье «Образ дома волшебника как “другого места”, аккумулирующего пространства и время, и его значение в творчестве Дианы Уинн Джонс» и пытается вернуться к изначальной трактовке М. Фуко, отмечая гетеротопность дома волшебника и делая вывод, что «герои Джонс живут в мире, включающем в себя множество параллельных реальностей, и гетеротопии, имеющие у Фуко символическое значение, находят в творчестве писательницы буквальное воплощение» [504].

Отечественному читателю имя Д.У. Джонс прежде всего знакомо по роману «Ходячий замок» (*Howl's Moving Castle*, 1986), входящему в цикл «Замок» (*The Castle*, 1986–2008) и получившему широкую известность после одноименного аниме Хаяо Миядзаки (2004). Как следствие, в отечественном литературоведении всплеск интереса к творчеству английской писательницы наблюдается только в последнее десятилетие (К.Г. Артамонова, Н.А. Викторова, И.С. Разина и др.), хотя зарубежные исследователи (N. Tucker, T. Rosenberg, S. Rahn, F. Mendelson, M. Nikolajeva и др.) обратились к тщательному анализу произведений Д.У. Джонс в середине 1990-х и в начале 2000-х, называя ее «the most consistently creative author writing fantasy stories for children during the past 30 years»[505] (*самым*

[503] Там же, P. 25.
[504] К.Г. Артамонова Образ дома волшебника как «другого места», аккумулирующего пространство и время, и его значение в творчестве Дианы Уинн Джонс // Вестник МГОУ. Серия «Русская филология». № 3. 2012. С. 121.
[505] Nicholas Tucker, “The Child in Time,” Independent Magazine, April 5, 2003, 16.

последовательным автором, пишущим фэнтези для детей на протяжении последних тридцати лет – перевод наш – О.Н.).

Мы считаем уместным отойти от хронологического принципа анализа и сначала обратиться к циклу «Замок», который является, пожалуй, самым известным, хоть и не самым показательным с точки зрения игры с пространством и временем. Уже в первом романе цикла – «Ходячий замок» (1986) – мы сталкиваемся с усложненной игровой организацией пространства, потому что замок волшебника, во-первых, обладает способностью перемещаться, что обусловлено договором между Хоулом и демоном Кальцифером. При этом замок описывается как «ужасно высокий, тонкий, тяжелый, уродливый и зловещий»[506], построенный из «больших камней, черных, вроде угля, и, как и уголь, все эти камни были разного размера и формы»[507]. К слову, мотив движущихся домов или даже городов является сквозным в английской литературе – в романе М. Муркока «Месть Розы» подобным же образом перемещаются платформы цыганского народа, в «Ордене тьмы» того же М. Муркока люди живут на передвигающихся по суше кораблях-городах, «Хроники хищных городов» (*The Hungry City Chronicles*, 2001) Ф. Рива также показывают нам, что жизнь сосредоточена в похожих кочующих городах, а одним из первых писателей, использовавших этот мотив, был К. Прист, в «Опрокинутом мире» (*The Inverted World*, 1974) которого город тоже движется, причем не только в пространстве, но и во времени.

Во-вторых, дверь замка Хоула может вести в разные города и даже разные измерения, и если сначала Софи, оказавшись в замке, с трудом верит своим глазам, увидев за окнами портовый город, и списывает все на то, что оказалась «не где-нибудь, а в замке чародея»[508], а значит, возможно все, то позднее в этой пространственной магии начинает прослеживаться

[506] Джонс Д.У. Ходячий замок. М.: Азбука, 2019. С. 18.
[507] Там же. С. 19.
[508] Там же. С. 25.

внутренняя логика – на двери есть цветные отметки, которые и указывают на то, в какой город откроется дверь. Подмастерье Хоула, Майкл, объясняет ей, что замок был изобретен Хоулом и Кальцифером, держится благодаря магии демона, и только старый домик волшебника в Портхавене является настоящим. При этом в описании ходячего замка прослеживается явная ирония, потому что внутреннее пространство замка захламлено и замусорено, так как ни Хоул, ни Майкл не обращают на грязь внимания, и Софи стоит немалых трудов навести порядок.

Важно отметить, что, на первый взгляд, мир, в котором разворачиваются события, существует как самодостаточная фэнтезийная вселенная, а магические перемещения возможны только из города в город, однако уже в первом романе цикла мы понимаем, что на самом деле это измерение существует параллельно привычной нам вселенной, а сам Хоул родился именно в нашем обычном мире, но обнаружил в себе способность путешествовать между измерениями. Этот факт становится очевиден, когда Хоул навещает свою сестру и племянника, и даже дарит мальчику диск с компьютерной игрой, описание которой повторяет принципы организации его ходячего замка: «Вы находитесь в зачарованном замке с четырьмя выходами. Каждый из них ведет в разные измерения. В первом измерении замок находится в постоянном движении и может оказаться где и когда угодно…»[509].

Второй роман цикла – «Воздушный замок» (*Castle in the Air*, 1990) – представляет собой искусную стилизацию под восточные сказки, атмосфера которых очевидна и в сюжете о бедном торговце Абдулле, мечтающем о принцессе и спасающем свою возлюбленную, названную «Цветок-в-ночи» (*Flower-in-the-Night*), от ифрита, и в ироничном воспроизведении восточных витиеватых обращений (*король пустыни, владыка склада циновок, великий*

[509] Там же. С. 80.

продавец напольных покрытий и даже «*о, лилия среди скумбрий*»[510]), и особенно в образе ковра-самолета, который, как выясняется в финале романа, является демоном Кальцифером. Русский перевод названия этого романа является не совсем точным и вводит читателя в некоторое заблуждение, потому что изначально кажется, что «Воздушный замок» не имеет никакого отношения к ходячему замку Хоула, и лишь к середине произведения становится понятно, что речь идет о том же замке, который оказался похищенным ифритом. Поэтому дословный перевод «Замок в воздухе» нам представляется более уместным, так как позволяет с самого начала наметить сюжетную связь между двумя романами. Игра с пространством в романе «Воздушный замок» заявлена в меньшей степени и сводится к тому, что замок оказывается способным не только перемещаться по земле, но и летать, а также существенно менять свои размеры, ведь когда внутри него оказывается Софи, она восклицает: «Вот ведь раздули замок, как воздушный шар!»[511]. При этом сам облик замка постоянно сравнивается с плывущими и меняющимися облаками: «облако было совсем как замок. Замок высился на скале над небесной лагуной – диво дивное из стройных золотых, рубиновых и темно-синих башен. Золотое солнце проблескивало сквозь самую высокую башню, и получалось окно»[512], что вступает в противоречие с описанием замка в первом романе цикла и демонстрирует, что замок может изменяться по воле своего хозяина. Еще одну любопытную деталь существования замка проясняет Софи, когда описывает его похищение: «Замок находится в четырех местах сразу»[513], и тем самым становится понятно, каким образом возможны перемещения из город в город, однако в цикле «Замок» нет попыток научно объяснить подобный феномен, все списывается на магию и силы демона Кальцифера.

---

[510] Джонс Д.У. Воздушный замок. М.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. С. 4.
[511] Там же. С. 110.
[512] Там же. С. 62.
[513] Там же. С. 98.

Наиболее сложно выстроено пространство и время в романе, завершающем цикл, – «Дом с характером[514]» (*House of Many Ways,* 2008), где перемещение по дому зависит от многих факторов: «Один раз повернитесь по часовой стрелке. Затем, продолжая поворачиваться по часовой стрелке, откройте дверь, непременно левой рукой. Выйдите и подождите, пока дверь за вами закроется. Затем сделайте два больших шага влево. Тогда вы снова окажетесь подле ванной»[515]. Когда о чудесных свойствах дома узнает Питер Регис, он не удивляется, но восхищается тому, что старый волшебник «искривил пространство», однако, когда юные герои находят карту-схема дома, они обнаруживают, что в нем есть «Неисследованные области», и делают закономерный вывод, что дедушка Вильям не сконструировал дом с искривленным пространством, а нашел его. Да и сам чародей в ответ на вопрос о доме говорит, что нашел его случайно, когда был совсем молодым, только из-за того, что дом маленький и дешевый, однако позднее обнаружил, что это «дом с характером, целый лабиринт»[516]. К слову, в русском переводе эту фразу переводят не совсем точно, потому что в оригинале мы читаем «Then I found it was a labyrinth of many ways»[517], а неточность перевода объясняется тем, что название романа обозначено как «Дом с характером» (перевод А. Бродоцкой). Сам образ лабиринта, с которым сравнивается дом, показателен для эстетики постмодернизма, который отказывается от линейности и однозначности, а лабиринт как метафора становится одним из центральных образов в творчестве Х.Л. Борхеса («Сад расходящихся тропок», «Абенхакан эль Бохари, погибший в своем лабиринте», «Дом Астерия» и др.) и У. Эко («Имя розы», «Заметки на полях “Имени розы”» и др.).

---

[514] В переводе А. Бродоцкой название романа было изменено, хотя дословный перевод будет звучать как «Дом многих дорог», а фанатский перевод обозначает название как «Дом ста дорог».
[515] Джонс Д.У. Дом с характером. М.: Азбука, 2014. С. 16.
[516] Там же. С. 89.
[517] Jones D.W. House of Many Ways. Greenwillow Books, 2008. P. 234.

Важно отметить, что этот роман – единственный из цикла «Замок», где возможны путешествия во времени, ведь перемещаясь по Дому, можно попасть в прошлое, поговорить с людьми, которые жили десятилетия назад и даже повлиять на некоторые события: Питер Регис, блуждая по дому с букетом гортензий, попадает на 40 лет назад, беседует с хозяином и оставляет ему цветы, тем самым провоцируя последующее увлечение «дедушки Вильяма» садоводством. Эпизод с гортензиями любопытен, потому что дает представление о том, каких воззрений на изменение прошлого придерживается Д.У. Джонс, ведь в фантастической традиции существует две противоположные концепции – согласно первой, заявленной еще в «Машине времени» Г. Уэллса, прошлое изменить невозможно (сколько бы герой ни пытался спасти свою возлюбленную, ему это не удается), вторая теория была представлена, например, Р. Брэдбери в рассказе «И грянул гром» и сводится к тому, что малейшее изменение прошлого приводит к необратимым изменениям в будущем, и даже случайно убитая бабочка может обернуться сменой политического режима.

Проблеме путешествий во времени Д.У. Джонс посвятила роман «Сказки города времени» (*A Tale of Time City*, 1987), в котором за пределы цикличного исторического времени или Истории, как называют его в романе, выносится Город Времени, основная задача жителей которого – следить за тем, чтобы ход времени не отклонялся от нужного направления и история не изменила течение. Из Города Времени можно попасть в любую историческую эпоху с помощью «временн*ы*х шлюзов» или же портативных устройств, и таким образом для жителей города все события, происходящие в Истории, мыслятся как одновременные, и подобный подход соответствует эстетике постмодернизма, в котором вводится идея «вечного настоящего, где прошлое, настоящее и будущее сосуществуют в едином временном акте»[518]. Данную особенность концепции времени в творчестве Д.У. Джонс отмечают

[518] Двинина С.Ю. Категории времени и пространства в художественном дискурсе постмодернизма // Автореф. Дисс. по филологии, специальность 10.02.19. Челябинск, 2014. С. 11.

и исследователи – например, Н.А. Викторова в своей диссертации «Литературная сказка эпохи постмодернизма» говорит, что «Джонс поддерживает идею структуралистов о том, что история – это открытое пространство бесконечных трансформаций, где смешиваются все времена»[519].

Д.У. Джонс пытается синтезировать два противоположных подхода к изменениям прошлого (прошлое неизменно / прошлое изменяемо) и вводит концепцию Нестабильных эпох (*Unstable Era*), «ход истории в <которых> способны изменить даже сущие пустяки»[520] – среди таких эпох оказывается XX век, насыщенный историческими потрясениями, а главная героиня романа – девочка Вивиан – приходит в Город Времени из периода Второй мировой войны. В противоположность Нестабильными эпохам существуют эпохи устойчивые (*Fixed Eras*), события в которых практически не изменяются при воздействии на них, и любопытным парадоксом является тот факт, что и Город Времени нестабилен, а многочисленные церемонии, которые проводятся в нем, призваны поддерживать иллюзию того, что город стабилен, вечен и не подвержен изменениям. Тем самым праздники и церемонии выполняют те же функции, что и обряды в древности – закрепить ход истории и сделать мироздание незыблемым, предотвратить вселенскую катастрофу. Тем не менее, город как раз оказывается на грани уничтожения из-за того, что амбициозные представители семьи Ли решают завладеть «ковчегами» и подчинить Город Времени своей власти.

Поиски ковчегов – железного, серебряного, золотого и свинцового – становятся основой сюжета и причиной путешествий по разным эпохам, причем названия первых трех явно соотносятся с мифологемой о железном и золотом веках: «Ковчег из железа он поместил в Железный век. Второй ковчег, из серебра, он скрыл в Серебряном веке, а третий, из чистого золота,

---

[519] Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс. … канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. С. 106.
[520] Джонс Д.У. Сказки города времени. М.: Азбука, 2019. С. 210.

– в Золотом веке. Четвертый ковчег был из свинца, и спрятал он его точно так же. В эти четыре ковчега заключил он большую часть своей силы и приставил к каждому особого стража. Так он обеспечил, что Город Времени простоит целый платонический год[521]»[522]. Железным веком, к слову, оказывается XX столетие, а золотым, как это ни странно, 95-е, в котором от Лондона остались только руины, и данная эпоха абсолютно не соответствует классическим представлениям о золотом веке как идеальном времени.

Историческое время в романе визуально представлено в виде подковы, которая почти превратилась в круг, так как цикл времени подходит к концу, а андроид Элио, объясняя структуру мироздания и принципы существования Города Времени, использует образ часов, в которых город, подобно часовой стрелке, движется справа налево, в направлении, противоположном ходу истории. В «Сказках города времени» Д.У. Джонс отходит от канона «высокого» фэнтези и создает произведение на стыке научной фантастики и фэнтези, что в целом соответствует творческим принципам писательницы, которая считала неоправданным разделять эти две разновидности фантастической литературы, более того – она отрицала саму необходимость жанровой системы и любила размывать границы жанров: «It doesn’t seem to me that genres are, per se, necessary. There’s no reason why you shouldn’t mix them up a bit and change them around and make something new. This is what I like to do»[523] (*Мне не кажется, что жанры необходимы сами по себе. Нет никаких причин, почему вы не должны их смешивать, изменять и создавать что-то новое. Это то, что нравится делать мне.* – Перевод наш).

Образ андроида, как и то, что Свинцовый ковчег – это мотор, который обеспечивает движение Города Времени, больше соответствует традициям научно-фантастической литературы, а не фэнтезийной или сказочной,

[521] Платонический год – единица времени, названная в честь Платона и используемая в астрономии, насчитывает приблизительно 25800 лет.
[522] Джонс Д.У. Сказки города времени. М.: Азбука, 2019. С. 201.
[523] Там же. С. 201.

однако, в отличие от чистой научной фантастики, в романе отсутствует научно обоснованное объяснение заявленных фактов.

В одном из эпизодов романа «Сказки города времени» мы сталкиваемся с любопытным парадоксом – персонажа по имени Леон, который родился в 66-м веке, но получал образование в Городе Времени, в наказание отправляют в XV век, а Джон Фабер, правитель города, говорит: «Мне сразу вспомнился один итальянец из пятнадцатого века по имени Леонардо да Винчи. Считается, что он далеко опережал свое время, и мне пришло в голову, что я знаю причину. Мастер Леон будет чувствовать себя там несколько чужим, но я вас уверяю, свой след в истории он оставит»[524]. В этом эпизоде мы видим, что человек, рожденный в 66-м веке, уже оставил след в истории, потому что большая часть его жизни прошла в эпоху Возрождения, и для Леона его будущее является прошлым в Истории, но вместе с этим события происходят одновременно для Города Времени.

Возможность изменения прошлого и причинно-следственных связей вообще оказалась весьма востребована в фантастической литературе – «Патруль времени» П. Андерсона, «Конец вечности» А. Азимова, «Все вы зомби» Р. Хайнлайна и многие другие произведения описывают то, что в науке обозначается термином «Парадокс путешествия во времени»[525]. Интересен тот факт, что определяющим фактором путешествий во времени может стать уже не время, а пространство, и выделение самостоятельных локусов связывается с путешествиями во времени или временными петлями. Наиболее показательным примером является цикл «Мисс Перегрин» (*Miss Peregrine's Children*, 2011–2020) Р. Риггза, в котором наделенные уникальной магией имбрины обладают способностью создавать и поддерживать временные петли, в которых время зацикливается, а герои проживают один и тот же день бесконечное число раз. Временная петля перестает быть частью основного потока времени, обретает условную самодостаточность и может

[524] Джонс Д.У. Сказки города времени. М.: Азбука, 2019. С. 288.
[525] Krasnikov S. The time travel paradox // Physical Review D. 2002. Т. 65, вып. 6.

быть приравнена к независимому от реального мира параллельному измерению. По сути, данная концепция является обратной по отношению к «Сказкам города времени» Д.У. Джонс, так как в цикле Р. Риггза временные петли статичны, они не влияют на ход истории, зациклены и изолированы, а проникнуть в них можно из реального мира, в котором история движется линейно. В романе Д.У. Джонс, в свою очередь, исходной точкой для перемещения в разные временные потоки является замкнутый и циклично развивающийся Город времени.

Современная наука предлагает несколько гипотетических способов перемещения как в прошлое (например, через так называемые «кротовые норы» в теории К. Торна и М. Морриса или же посредством некой «замкнутой времениподобной кривой вне горизонта событий черной дыры»[526], заявленной Б. Типпетом и Д. Цангом), так и в будущее (например, при движении объекта со скоростью выше скорости света)[527], а К.С. Шаров в статье «Путешествия во времени: научная фантастика или наука?»[528] пытается систематизировать как научные, так и художественные подходы к заявленной проблеме и предлагает четыре варианта решения вопроса о возможности или невозможности перемещений в прошлое:

1. Путешествие обосновано в теории, но невозможно на практике.

2. Путешествие в прошлое является возможным, но изменения ключевых его моментов невозможны в силу неких «временн*ы*х запретов».

3. Путешествие в прошлое возможно, при этом Вселенная не разветвляется в настоящем/будущем, а поэтому нет параллельных измерений, и как следствие путешествия во времени приведут к полному хаосу, если будут осуществлены на практике.

---

[526] Benjamin K. Tippett, David Tsang. Traversable Achronal Retrograde Domains In Spacetime. 2017. 31 March.
[527] Дубнищева Т.Я. О принципиальной возможности путешествий во времени // Идеи и идеалы. 2018. № 2, т. 1. С. 182–200.
[528] Шаров К.С. Путешествия во времени: научная фантастика или наука? // Идеи и идеалы. 2018. Т. 1. № 2 (36). С. 164–181.

4. Путешествие в прошлое возможно, и при любом воздействии на ключевые моменты истории Вселенная будет ветвиться в настоящем/будущем и станет возможным путешествие между параллельными мирами.

Иллюстрацией четвертого варианта, сформулированного под влиянием идей Х. Эверетта о «ветвлении» истории, является цикл «Крестоманси» (*The Chrestomanci*, 1977–2006), наиболее последовательно и логично воплощающий идеи о существовании параллельных миров и причинах их возникновения. В названии этого цикла обозначен титул могущественного мага – Chrestomanci, который может быть возведен к греческим словам khrestos (полезный) и manteía (гадание, пророчество), при этом данное слово может быть не только титулом, но и заклинанием.

События первого романа цикла – «Заколдованная жизнь» (*Charmed Life*, 1977) – начинаются в мире, на первый взгляд не отличающемся от нашего: страна похожа на Великобританию второй половины XIX века, упоминаются принц Уэлльский, герцог Бекингемский, война Алой и Белой розы, которые являются узнаваемыми маркерами английской действительности, да и дети-сироты, находящиеся в центре повествования, в английской литературе встречаются нередко[529]. Однако вопрос учителя о том, «какую роль сыграло колдовство в войнах Алой и Белой розы»[530], дает читателю понять, что изображаемый мир, пусть и похож на наш реальный, на самом деле им не является, а позднее обозначается его место в системе миров – Двенадцатый А.

Так как главным героем является мальчик Эрик Чант (по прозвищу Мур из-за того, что у него девять жизней, как у кошки), ничего не знающий о других измерениях, информация о том, что они существуют, вводится постепенно и отрывочно – сначала старшая сестра Мура, Гвендолен,

[529]Начиная от хрестоматийных «Приключений Оливера Твиста» Ч. Диккенса и заканчивая циклом о Гарри Поттере Дж. Роулинг.
[530] Джонс Д.У. Заколдованная жизнь. М.: Азбука, 2013. С. 27.

отправляется в другой мир, а ее место занимает двойник[531], которому Гвендолен адресует письмо, в котором объясняет, что «есть сотни миров просто некоторые из них лучше а некоторые хуже, они возникают когда случается какое-то Великое Историческое Событие вроде сражения или землетресения[532] и в результате появляются две разные вещи. Эти две вещи появились но не могут сущиствовать вместе поэтому мир распадается на два мира которые начинают сущиствовать отдельно»[533]. Позднее из беседы взрослых Мур узнает, что о других мирах известно достаточно много, их посещают и исследуют, лучше всего изученные измерения разделены на группы «в зависимости от того, насколько схожи исторические события, происходившие в этих мирах»[534], а в романе «Девять жизней Кристофера Чанта» (*The Lives of Christopher Chant*, 1988) говорится о том, что миры считаются «родственными», если в них говорят на одном языке. Эти группы миров связаны системой двойников, что и обусловливает тот факт, что Дженет занимает место Гвендолен, а сама сестра Мура оказывается королевой в ином измерении и в финале романа запечатывает себя там, чтобы Крестоманси до нее не добрался. Двойников нет только у тех, кто обладает 9 жизнями, что и делает этих людей могущественными волшебниками и дает возможность свободно путешествовать по параллельным Вселенным, так как «те жизни, что должны были распространиться по нескольким мирам, сосредоточиваются в одном человеке. То же происходит со всеми талантами, которые должны были достаться восьми другим людям»[535].

Первый роман цикла так до конца и не проясняет структуру миров, она намечена очень приблизительно и не выстроена в логичную и непротиворечивую систему, так и оставаясь лишь фоном для событий,

---

[531] Причем Дженет с большой вероятностью пришла именно из нашей Вселенной, на что указывает и ее одежда, и привычки, и то, что материк, который называют Атлантидой, она обозначает как Америку.
[532] Орфография и пунктуация намеренно ошибочны.
[533] Джонс Д.У. Заколдованная жизнь. М.: Азбука, 2013. С. 65.
[534] Там же. С. 85.
[535] Там же. С. 108.

однако роман «Девять жизней Кристофера Чанта», который Д.У. Джонс рекомендует читать вторым несмотря на то, что с 1977 по 1988 год писательницей были созданы еще два произведения из этого цикла («Волшебники из Капроны» – *The Magicians of Caprona*, 1980, «Ведьмина неделя» – *Witch Week*, 1982), является наиболее интересным с точки зрения репрезентации строения Мультивселенной.

В этом романе Д.У. Джонс рассказывает историю Кристофера Чанта, Крестоманси из «Заколдованной жизни», показывая его юность и раскрытие магического дара, а также подробно прописывает принципы путешествий между мирами и структуру множественной вселенной. Будучи подростком, Кристофер Чант обнаруживает, что его сны, в которых он попадает в иные измерения, – это не просто сновидения, а реальные путешествия, потому что он обладает способностью приносить из своих «снов» материальные объекты. Принцип перемещения между мирами на первый взгляд подобен тому, что предлагает К.С. Льюис в «Племяннике чародея» – существует некий мир между мирами, который Кристофер называет *The Place Between* (в рус. переводе А. Погодиной – Междумирье) и в котором «все казалось недоделанным, словно осталось с тех времен, когда создатель еще не взялся толком за обустройство мира»[536]. Д.У. Джонс описывает Междумирье как мир, погруженный в туман, который размывает очертания скал, небо из-за тумана не видно (а может, его и нет вовсе, как думает иногда главный герой), а главной особенностью Междумирья является большое количество бесформенных скал – гладких, островерхих, приземистых или шероховатых, неопределенного серо-коричневого цвета, и если карабкаться по этим скалам, то можно было попасть в долины, которых было великое множество, как и тропинок, что вели в другие миры, обозначенные Кристофером словом *Anywheres* (в рус. переводе А. Погодиной – Везделки).

[536] Джонс Д.У. Девять жизней Кристофера Чанта. М.: Азбука, 2005. С. 2.

Когда о способности Кристофера Чанта путешествовать между мирами узнает его дядя, он начинает использовать подростка для того, чтобы доставлять контрабанду, а спутником Кристофера в его путешествиях становится некий Такрой, который является медиумом и может попадать в иные миры только посредством транса. В сравнении с Такроем Кристофер и осознает свою уникальность – он может свободно ходить между мирами, приносить из них вещи и даже более того – он способен «укреплять» ментальную проекцию медиума через прикосновение.

Именно Такрой объясняет Кристоферу, что существует двенадцать групп родственных миров, чему главный герой удивляется, ведь «он видел бессчетное множество долин, да и расположены они были в полнейшем беспорядке, а вовсе не аккуратными группками по двенадцать»[537]. От Такроя Кристофер узнает и то, что от всех других миров отличается Одиннадцатый, ведь он является единственным в своей группе, так как его правитель, Драйт, «не дает развиться своему миру во множественные миры, чтобы не возникло соперников»[538], и, как следствие, в мире Драйта нет людей с девятью жизнями. В своем рассказе об Одиннадцатом мире Такрой, родившийся в этом измерении, акцентирует внимание на том, как сильно его обитатели отличаются от обычных людей, он описывает их, как «холодный, неземной народ, живущий по каким-то своим, непонятным правилам»[539], и говорит о том, что именно от них пошли все сказки про эльфов. Этот момент любопытен тем, что Д.У. Джонс не населяет свои миры классическими фэнтезийными расами (эльфы, гномы, орки, гоблины и т.д.), почти все ее герои – простые люди, хоть и наделенные магическими способностями, иногда – боги (как в «Тирском мудреце»), но не эльфы, а потому сравнение населения Одиннадцатого мира с этой расой особенно подчеркивает его отличие от других вселенных.

---

[537] Там же. С. 17.
[538] Там же. С. 137.
[539] Там же. С. 138.

Процесс возникновения параллельных миров объясняется, как и в «Заколдованной жизни», через катастрофы и потрясения, раскалывающие вселенную на части, которые не могут одновременно находиться в одном измерении: «Не исключено, что изначально вообще был только один мир, но потом что-то произошло, и появились две противоречащие друг другу части. Скажем, континент развалился. А может, и нет. В любом случае эти две части не могли находиться одновременно в одном мире – и мир сам разделился. Потом произошло то же самое еще раз, и еще раз, и так пока их не стало двенадцать»[540]. К слову, из рассказа «Тирский мудрец» (*The Sage of Theare*, 1982), входящий в тот же цикл, мы узнаем, что помимо Одиннадцатого мира, неизменным и единственным миром является и Тира, которая благодаря управлению богов была «слишком хорошо организована, чтобы расколоться на два альтернативных мира»[541], но именно эта хорошая организация едва не привела к уничтожению Тиры, когда боги попытались изменить предсказание о мудреце, который проповедовал Низвержение, и отправили его в иное измерение.

Как уже было отмечено прежде, родственные миры связаны системой двойников, и если в романе «Заколдованная жизнь» Д.У. Джонс демонстрирует, что переход человека из одного мира в другой влечет за собой перемещение цепочки двойников, то в произведении «Девять жизней Кристофера Чанта» мы видим, что события, происходящие с Крестоманси в иных измерениях, а особенно его гибель, приводят к смерти и в его родном мире. Например, при попытке похитить священного кота Кристофер Чант получает смертельное ранение копьем, а в его родном мире его пронзает якобы случайно упавшая гардина, которую он неправильно закрепил, и этим фактом Д.У. Джонс убедительно доказывает, что изображаемые ей миры объединены в систему причинно-следственными связями, которые на первый взгляд неочевидны для того же Кристофера Чанта.

[540] Там же. С. 72.
[541] Джонс Д.У. Тирский мудрец // Джонс Д.У. Вихри волшебства. М.: Азбука-классика, 2005. С. 221.

Заканчивая разговор о цикле «Крестоманси», мы хотим отметить, что в нем Д.У. Джонс играет прежде всего с пространством, выстраивая концепцию родственных миров, ведь время в них движется примерно с одной скоростью. Единственным произведением, в котором вводится факт изменения прошлого, является «Ведьмина неделя» (*Witch Week,* 1982), где описываемый мир производит впечатление неестественно развивающегося, и Крестоманси находит исторический момент, после которого и начинаются эти изменения – это заговор Гая Фокса, которому удалось поджечь парламент именно в данном мире. С помощью магически одаренных детей чародею удается изменить этот факт прошлого из настоящего, в котором они находятся, и два родственных мира сливаются в один.

Последним произведением, к которому мы хотим обратиться, является «Зачарованный лес»[542] или «Колдолесье»[543] (*Hexwood*, 1993), посвященный Нилу Гейману, ведь идея этого романа родилась в одном из разговоров с ним. «Зачарованный лес» написан на стыке фэнтези и научной фантастики, однако из-за того, что события развиваются не линейно, а композиция романа усложнена, создается впечатление, что Д.У. Джонс первую половину романа намеренно вводит читателя в заблуждение, заставляя поверить в то, что данный роман – не более, чем детское фэнтези о приключениях девочки-подростка по имени Энн в заколдованном лесу. Сам образ леса, в котором искажается восприятие пространства и времени, соответствует сказочно-мифологической традиции, согласно которой лес всегда представляет собой опасное, загадочное, иное пространство, противопоставленное безопасному и обыденному миру людей, однако по мере развития событий становится понятно, что волшебные свойства леса обусловлены паратипическим (*paratypical*) полем, созданным неким Баннусом, а в самом конце романа

[542] В переводе А. Шульгат.
[543] В переводе А. Курлаевой.

выясняется, что помимо поля Баннуса есть и тэта-пространство[544] (*theta-space*) Великого Леса, который объединяет все леса планеты.

Вероятно, замысел этого романа сложился не без влияния произведения Р. Холдстока «Лес Мифаго[545]» (*Mythago Wood*, 1984), так как этот лес, населенный фольклорно-мифологическими персоналиями, представляет собой часть Изначального леса, который когда-то покрывал всю территорию Англии. В нем, как на зачарованных островах кельтской мифологии, иначе течет время, а пространство, на первый взгляд ограниченное пределами леса, на самом деле расширяется практически до бесконечности, ведь небольшой лес становится способом перехода в другой мир. Лес Мифаго обладает многомерным временем и пространством, в нем независимо друг от друга обитают охотники неолита, кельты, норманны, саксы, прибывшие с континента рыцари и Урскумуг – первый герой из ранних мифов, который представляет собой не человека-вепря, но архетипический первообраз, от которого произошли все остальные образы.

Хронотоп леса Мифаго намеренно усложнен и представлен не только через время, текущее с различной скоростью в разных уголках леса и за его пределами, но и наличием временной петли. Безусловно, роман «Лес Мифаго» оказал огромное влияние на облик фэнтези в последующие десятилетия, однако, если сравнивать миромоделирующие принципы с «Зачарованным лесом» Д.У. Джонс, то мы увидим, что британская писательница, хоть и играет с читателем более половины романа, в итоге все равно дает логичное и условно научное объяснение происходящим событиям, так как Баннус, от которого зависят пространство, время, да и сам разыгрываемый сюжет, является, по его же словам, тем, что «земляне

---

[544] В саентологии Тета Вселенная понимается как материя мысли (идеи), энергия мысли, пространство мысли и время мысли, скомбинированные в независимую вселенную, аналогичную материальной вселенной. // https://web-processing.org/texnicheskij-slovar/saentologicheskij-slovar-slova-na-bukvu-t

[545] Слово «мифаго» составлено из двух корней – «миф» и «имаго» – и представляет собой осмысляемые в традиции К.Г. Юнга архетипические образы легендарных существ, сформировавшиеся в сфере коллективного бессознательного.

назвали бы киборгом»[546]. Он был сконструирован четыре тысячи лет назад из разумов пяти давно умерших правителей, и его основная задача – испытывать кандидатов в правители, помещая их в тэта-пространство и реалистично разыгрывать сценарии, основанные на конкретных людях и ситуациях. Узнав об этом, Энн делает вывод, что Баннус играет со временем, однако ее собеседник, Мордион, поправляет девочку: «Не совсем. Но не думаю, что его заботит, в каком порядке разыгрываются сценарии»[547].

Непоследовательность разыгрываемых сценариев вводит в заблуждение и Энн, и читателя, потому что героиня, посещая лес, попадает в разные временные потоки и видит Чела (*Hume*), созданного из смешанной крови ее и Мордиона, то маленьким мальчиком, то своим ровесником, то юношей, а из его поведения становится очевидно, что некоторые события, которые уже произошли в его временном потоке, с Энн еще не случились. Более того, в какой-то момент граница между зачарованным лесом и городом, в котором живет Энн, размывается – из леса приходят люди, одетые в средневековые доспехи, и грабят продуктовые лавки, а ближе к финалу романа это событие объясняется тем, что в замке в тэта-пространстве закончились запасы.

Параллельно событиям в Зачарованном лесу Д.У. Джонс вводит вторую сюжетную линию о Властителях, которые пытаются разобраться с кризисом, возникшим не только на Земле, но во всей Вселенной, состоящей из множества населенных планет, из-за действий Баннуса. Один за другим пять Властителей отправляются на Землю, и все они попадают в паратипическое поле Баннуса, после чего вынуждены играть, не давая себе в этом отчета, по его сценарию, имеющему много отсылок к артуровскому циклу сказаний.

Не единожды Энн начинает сомневаться в истинности происходящего, однако Мордион ее убеждает в том, что «тэта-пространство обладает

[546] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 385.
[547] Там же. С. 108.

истинным бытием, даже если никто точно не знает, что оно из себя представляет»[548], а разоблачение замысла Баннуса и прояснение принципов его игры демонстрирует и персонажам, и читателям, что даже то, что казалось реальным бытием – например, город, в котором живет Энн – является частью сценария и включено в тэта-пространство, да и сама Энн – вовсе не девочка-подросток, а девушка по имени Вайеррэн, которая прибыла на Землю с Властителем Первым и Властительницей Второй.

В романе «Зачарованный лес» при его первоначальной простоте и сказочности выделяются три уровня пространства-времени:

1. Вселенная, состоящая из множества планет, которой правят Властители и в которой Мордион и Вайеррэн являются их слугами, но вместе с этим – носителями генов Властителей. Именно этот мир является истинным, ради избрания новых его правителей и затевает свою игру Баннус.

2. Мир, в котором начинаются события, построенный на сказочно-мифологической оппозиции Лес – Город, где Город кажется реальным, а Лес – нереальным пространством, и где действуют девочка Энн, старик Мордион и его воспитанник Чел.

3. Мир Леса, выстроенный в соответствии со сценарием Баннуса, основанном на артуровском цикле сказаний, в котором Вайеррэн становится одной из придворных дам, а Мордион сначала волшебником, а потом драконом.

Подобное усложненное и запутанное мироустройство, в котором реальность и ирреальность переплетаются таким образом, что разграничить их практически невозможно, не вполне характерно для творчества Д.У. Джонс, хоть и соответствует постмодернистским принципам неопределенности, однако в таком подходе к организации пространства и времени очевидно влияние Нила Геймана, которому и был посвящен роман.

[548] Там же. С. 114.

Как мы видим, Д.У. Джонс достаточно часто обращается к проблемам организации пространства и времени, причем практически всегда мы обнаруживаем либо представление о разных измерениях, которые появились в момент «ветвления» истории («Крестоманси»), либо осмысление как самостоятельных локусов разных временных потоков («Сказки города времени»), а порою размывание границ между реальностью и игровым тэта-пространством («Зачарованный лес») или помещение объекта сразу в четыре измерения («Замок»). Сама писательница отмечала, что считает мироздание неустойчивым, потому и пишет о нескольких параллельных мирах, где может случиться все и везде, что в принципе соответствует идеям постмодернизма.

2.2.4. Постмодернистская игра с пространством в творчестве Н. Геймана

Из анализируемых представителей английского фэнтези Нил Гейман является наиболее поздним, так как пик его творческой активности приходится на 1990–2000-е годы, а потому он, с одной стороны, учитывает художественные особенности произведений своих предшественников, а с другой, испытывает наибольшее влияние эстетики постмодернизма, и, следовательно, отказ от упорядоченного логичного пространства и игра с категориями пространства и времени является частым приемом в его творчестве.

Произведения английского писателя и сценариста находятся в фокусе внимания как отечественных, так и зарубежных литературоведов, однако наиболее часто исследователи обращаются к его нашумевшему роману «Американские боги» (*American Gods*, 2001) или к комиксам и графическим романам, особенно к «Песочному человеку», который Стивен Раух, например, рассматривает в контексте концепции мифа Дж. Кэмпбелла[549].

[549] Rauch S. Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: in search of the modern myth. Holicong, PA: Wildside Press, 2003. 152 p.

В данном параграфе мы хотим подойти к творчеству Нила Геймана прежде всего с точки зрения организации пространства, так как он практически отказывается от изображения множественных параллельных измерений, но нередко использует мотив двух однозначно противопоставленных или хаотично взаимодействующих и переплетающихся миров. Предметом нашего рассмотрения в первую очередь станут романы английского писателя («Никогде», «Звездная пыль», «Океан в конце дороги»), повесть «Коралина» и иллюстрированный сценарий (*The Illustrated Film Script*)[550] для фильма «Зеркальная маска».

Итак, частым мотивом творчества Нила Геймана является представление о двух мирах, которые не противопоставляются, как, например, в романтическом двоемирии или в платоновской концепции Мира идей и Мира вещей, а переплетаются, образуя неразрывное целое, в котором смешиваются сон и реальность, обыденность и безумие, что является не только влиянием эстетики постмодернизма на произведения Нила Геймана, но и отчасти отголосками сюрреализма. Однако мы должны подчеркнуть, что абсурдность и сюрреалистичность пространства в произведениях писателя – это не более, чем постмодернистская игра.

В первую очередь мы должны обратиться к первому сольному роману, написанному Н. Гейманом в 1996-м году – «Никогде[551]» (*Neverwhere*) или, в другом переводе, «Задверье[552]», в завязке сюжета которого главный герой, Ричард Мэйхью, спасая раненую девушку с необычным именем Д'Верь (Door), волей случая (или вследствие своей доброты и отзывчивости) оказывается в Под-Лондоне (London Below), существующем параллельно обычному Лондону или Над-Лондону (London Above). На первый взгляд кажется, что эти два мира существуют независимо друг от друга и человек,

[550] По своим особенностям данное произведение похоже на жанр графической новеллы, однако мы предпочитаем использовать обозначение, предложенное Н. Гейманом и Д. Маккином, авторами «Заркальной маски» (N. Gaiman Mirrormask: The Illustrated Film Script of the Motion Picture From the Jim Henson Company. Publisher: William Morrow, 2005. 336 p.)
[551] Перевод Марии Мельниченко.
[552] Перевод Анны Комаринец.

отторгнутый обычным миром и принятый в фантасмагоричный мир, пролегающий под улицами Лондона, попадает в другую реальность, но это впечатление оказывается ошибочным. Даже географические названия Под-Лондона повторяют названия станций метро в Лондоне обычном – BlackFriars («Черные монахи»), Earls Court («Эрлов двор»), Knightsbridge («Рыцарский мост» или «Черномост» в вольном переводе).

В целом игра с пространством и временем является едва ли не визитной карточкой творческой манеры Нила Геймана, он искажает расстояния и сознательно отказывается от логичности и линейности времени. В романе «Никогде» мы читаем: «Был ясный день («Как это может быть день?» – спросил у него в голове слабый разумный голосишко. Была же почти ночь, когда он свернул в проулок. А ведь прошло… сколько?.. около часа?), и он цеплялся за перекладину железной лестницы, которая шла вдоль стены очень высокого здания (но всего несколько секунд назад он карабкался по этой самой лестнице, и она шла внутри!), а под собой видел…Лондон»[553]. Причем искаженными оказываются не только связи между мирами, но и некоторые локусы в мире Под-Лондона. Пространство дома[554] героини по имени Д'Верь устроено так, что из центрального зала в другие помещения можно было попасть через картины, переходы способны были открывать только члены ее семьи, а комнаты могли находиться за несколько миль от центрального зала. Когда Д'Верь объясняет своему спутнику маркизу Карабасу устройство дома, то он отвечает: «Quite remarkable. An *associative* house, every room of which is located somewhere else»[555]. В русском переводе Марии Мельниченко эта фраза звучит немного иначе: «Занятно. Этакий *сложносочиненный* дом, комнаты со всех уголков Лондона»[556], и таким образом «associative» переводится как «сложносочиненный», хотя точнее было бы «ассоциативный». Лабиринт перед обителью ангела Ислингтона

[553] Гейман Н. Никогде. М.: АСТ, 2009. С. 52.
[554] К слову, он называется House Without Doors (Дом без дверей).
[555] Gaiman N. Neverwhere. Headline, 2000. P. 43.
[556] Гейман Н. Никогде. М.: АСТ, 2009. С. 46.

напоминает картины М. Эшера: «Он был построен из утраченных фрагментов Над-Лондона: закоулков и дорог, коридоров и канализационных каналов, которые за тысячелетия проваливались в щели, попадая в мир затерянных и забытых. <…> сам лабиринт как будто изменялся и мутировал: каждая дорожка ветвилась, петляла и вливалась в себя саму»[557]. Прежде мы уже говорили о том, что для эстетики постмодернизма характерен образ лабиринта, а подобное неупорядоченное и постоянно изменяющееся пространство оказывается близко к еще одному постмодернистскому понятию – хаосмосу – как результату контаминации космоса, хаоса и осмоса, связанному с представлением о нестабильности бытия.

В меньшей степени Нил Гейман искажает время, хотя в «Никогде» мы и находим ряд любопытных примеров – некоторые явления прошлого по-прежнему существуют в мире Под-Лондона, и герои романа сталкиваются с туманом 1952-го года, который в реальном Лондоне унес жизни четырех тысяч человек. Объяснение, которое предлагает Д'Верь, кажется на первый взгляд нелепым: «В Лондоне много таких мелких осколков былых времен, они – как пузырьки воздуха в янтаре, в них предметы и места навсегда остаются неизменными <…> в Лондоне времени много, должно же оно куда-то уходить, ведь оно не используется все разом»[558], однако слова Д'Вери почти устраивают героя: «Наверное, у меня еще похмелье не прошло, – вздохнул Ричард, – твое объяснение почти логично»[559]. Антагонисты Вандермар и Круп с легкостью перемещаются из XVI века в XX, хотя это чуть ли не единственный пример путешествий во времени и парадоксы этих перемещений, проблемы неизменности прошлого и будущего писатель не ставит.

Следующим произведением, к которому необходимо обратиться, является роман «Звездная пыль» (*Stardust*, 1998), многим знакомый по

[557] Там же. С. 315.
[558] Там же. С. 157.
[559] Там же. С. 157.

одноименной экранизации 2007-го года. Замысел этого романа вырос из желания создать продолжение еще не написанного произведения о городке Застенье, однако Н. Гейман, по его собственному признанию, был вдохновлен падающей звездой, которую однажды увидел[560], и в тот же момент понял, о чем будет «Звездная пыль», которая стала сказкой для взрослых, ведь британский писатель считал, что «взрослые тоже заслуживают хороших сказок»[561]. Этим утверждением писатель продолжил традиции эстетической программы Дж.Р.Р. Толкина, сформулированной в «Волшебных историях»: «Если волшебные сказки вообще стоят того, чтобы их читали, так значит, стоит их писать и для взрослых тоже»[562], а в своем интервью Н. Гейман говорил, что «Звездная пыль» призвана возродить у взрослых людей то ощущение чуда и магии, что они испытывали в детстве: «I hope what I was doing is giving 30-year-olds and 40-year-olds and 25-year-olds and 60-year-olds a chance to get the same sense of wonder, the same feeling, the same magic, that they got in reading the classic fairy tales as children»[563] (*Я надеюсь, что то, что я делал, давало 30-летним, 40-летним, 25-летним и 60-летним шанс испытать то же чувство удивления, то же волшебство, которое они переживали, читая классические волшебные истории в детстве* – Перевод наш – О.Н.).

Пространство этого романа построено в соответствии со сказочным противопоставлением обыденного мира людей и Волшебной страны, которая одновременно и близко, находится на востоке от деревни Застенье (в оригинале – Wall), но вместе с этим и условно недосягаема, потому что проход через стену охраняется жителями деревни днем и ночью, и лишь раз в девять лет во время весеннего праздника устраивается ярмарка, во время

---

[560] Гейман Н. Послесловие // Гейман Н. Звездная пыль. М.: АСТ, 2014. С. 251.

[561] Austin J. D. Neil Gaiman: Adults deserve good fairy tales, too [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://edition.cnn.com/books/news/9902/25/gaiman.neil/ (Дата обращения 03.12.2019)

[562] Толкин, Дж. О волшебных историях. // Толкин Дж. Сильмариллион.: Сборник./ Дж. Толкин. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. С. 490.

[563] Austin J. D. Neil Gaiman: Adults deserve good fairy tales, too [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://edition.cnn.com/books/news/9902/25/gaiman.neil/ (Дата обращения 03.12.2019)

которой возможно взаимодействие между миром людей и пространством сказки.

Описывая время действия, Н. Гейман не называет ни точный год, ни даже век, в котором живут его герои, в совершенно сказочной манере указывая, что события «произошли много лет назад»[564], однако в самом начале романа он перечисляет факты, которые позволяют разгадать этот исторический шифр: королева Виктория была юна и влюблена, но еще не вышла замуж (1840), по частям начали печатать «Оливера Твиста» Ч. Диккенса (1837–1839), Д.У. Дрейпер сделал первый снимок луны (1840), а С. Морзе объявил о своем изобретении, с помощью которого можно было передавать сообщения по металлическим проводам (1837), и читатель, знакомый с историей XIX века, понимает, что речь идет о конце 1830-х или самом начале 1840-х годов. Сам факт соотнесения сказочного и исторического времени является игровым и противоречит канонам сказки, ведь «в фольклоре действие совершается прежде всего в пространстве, времени же, как реальной формы мышления, как будто совсем нет»[565], однако разрушение канона соответствует эстетическим принципам постмодернизма, а из рассматриваемых писателей Нил Гейман испытал наибольшее его влияние.

Сюжет романа разворачивается, на первый взгляд, в соответствии с линейной квестовой структурой сказки или героического мифа: Тристран Торн должен принести девушке, в которую он влюблен, упавшую с неба звезду и отправляется за стену, которая отделяет Волшебную страну от Застенья, однако его подстерегают разные опасности и ждут испытания, пройдя которые он обретет истинную любовь и свое наследие, так как является внуком только что скончавшегося короля Штормхолда. Однако Нил Гейман играет с читателем, разрушая его ожидания: звезда оказывается не камнем, а девушкой по имени Ивейн, и именно любовь к ней является

[564] Гейман Н. Звездная пыль. М.: АСТ, 2014. С. 4.
[565] Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1986. С. 47.

истинной, а вовсе не к Виктории, которая отправила его добывать звезду. Не происходит и ожидаемого триумфального возвращения в Застенье, которое читатель, привыкший к тому, что сюжет фэнтези часто укладывается в схему мономифа Дж. Кэмпбелла, ожидает от героя – Тристран появляется в Застенье ненадолго и лишь для того, чтобы избавить Викторию от обязательств, которые она взяла на себя, пообещав быть с Тристраном, если он добудет звезду. А сам герой обретает свое место именно в Волшебной стране, хоть и не сразу соглашается стать правителем Штормхолда.

Время и пространство Волшебной страны нелинейно и неопределенно, Тристан удивляется тому, что в ней царит весна, хотя должна быть осень, а в своем путешествии он узнает, что Волшебная страна – вовсе не конкретное государство с определенными границами, да и все карты ее недостоверны, ведь «испокон веков земли, которые первооткрыватели стирали с карты мира, доказав, что их не существует, тут же становились Волшебной страной»[566]. Локусы, который изображает Н. Гейман соответствуют сказочной традиции – Мертвый лес, по которому можно пройти только по единственной тропе, а если сойти с нее, то легко заблудиться; замок на высокой горе или домик ведьм; даже небеса становятся местом обитания звезд, дочерей Луны, а магическая свеча может перенести за многие мили или даже отправить на облака.

Следуя литературно-мифологической традиции, писатель намечает, но не раскрывает концепцию зазеркального мира – три ведьмы Лилим в Волшебной стране живут в бедном убогом доме и выглядят безобразными старухами, но зеркало, которым они владеют, отражает трех молодых красавиц, и «никто, кроме, пожалуй, самих старух, не мог бы сказать наверняка, кто они, – их наследницы или отражения, а также существует ли вообще убогая хижина в лесу или на самом деле колдуньи живут в

[566] Гейман Н. Звездная пыль. М.: АСТ, 2014. С. 38.

роскошном чертоге с фонтаном»[567], а когда старшая из них, называющая себя Моруаннег (Morwanneg), съедает сердце звезды, она вновь становится молодой, а ее двойник в зеркале исчезает. Образ зеркала вообще весьма импонирует Нилу Гейману из-за своей многозначности: оно способно множить отражения и творить иллюзии, может быть порталом между мирами или же показывать истину – не случайно писатель один из своих сборников рассказов называет «Дым и зеркала»[568].

Однако для осмысления игровых принципов организации пространства и времени в романе «Звездная пыль» важно обратиться к образу стены, которая разделяет два мира, что соответствует как традиции волшебной сказки, так и мифологической картине мира, в которых «свое» и «чужое» находятся в оппозиции, причем эта граница чаще всего является очевидной и однозначной (река, гора, опушка леса или иной разделяющий образ). Но в романе «Звездная пыль» мы видим, что стена, отделяющая миры, одновременно является и частью обыденной жизни обитателей «Застенья» – они несут регулярную стражу возле прохода в ней, причем основная их задача – не пускать людей за стену, а вовсе не предотвращать проникновение в мир людей чего-то чудесного; жители с периодичностью в 9 лет торгуют на Ярмарке, хоть и знают, что в Волшебной стране нельзя ничего есть или пить из местной еды; стена стала настолько привычной, что даже упоминается в поговорках: «the wall would be more likely to walk than for Bridget Forester to change her mind»[569] (*скорее Стена сдвинется с места, чем Бриджит Форестер уступит в споре*[570]).

При этом важно подчеркнуть, что привычка жить рядом со стеной, за которой находится Волшебная страна, притупляет способность жителей разграничивать обыденное и чудесное – их не удивляет, что раз в девять лет

---

[567] Там же. С. 39.
[568] См. Наумчик О.С. Образ зеркала как смысловой центр сборника рассказов Нила Геймана «Дым и зеркала» // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2020. № 1. С. 80–87.
[569] Gaiman N. Stardust. New York: HarperTeen, 2009. P. 13.
[570] Перевод А. Дубининой, М. Мельниченко.

собираются люди со всех уголков мира, чтобы поучаствовать в Ярмарке, как не удивляет и то, что кошка Тристрана Торна, главного героя романа, обладает чудесной способностью изменять цвет глаз от золотисто-зеленого до ярко-алого. В романе «Звездная пыль» чудесное, сказочное исподволь проникает в мир простых людей, которые живут рядом со стеной, волшебное осмысляется в качестве привычного, хоть и чуждого, а граница между чудесным и обыденным становится размытой.

Еще один показательный пример игры с пространством мы находим в детской повести «Коралина» (*Coraline*, 2002), которая оказалась настолько популярной, что не только получила ряд престижных премий (Хьюго, Небьюла, Локус и др.), но и была экранизирована в формате мультипликационного фильма, стала основой для компьютерной игры и мюзикла. Подобная востребованность «Коралины» объясняется тем, что это произведение обладает признаками нескольких жанров – с одной стороны, как отмечают исследователи, «жанровая доминанта произведения обладает классическими признаками волшебной сказки (соприкосновение противопоставляемых реального и волшебного миров, волшебный помощник и волшебный антагонист, волшебный артефакт, мотив поиска, испытание героя и его воспитательный эффект), однако с ними соседствуют черты постмодернистской игры»[571], о чем пишет и В.Ю. Хартунг, однозначно относя «Коралину» к постмодернистской литературной сказке и подчеркивая ее «открытость», предполагающую «бесконечное множество взаимообусловленных интерпретаций и активную роль читателя в порождении текста»[572]. С другой, это «gothic horror for little girls», страшная история для девочек, потому что Нил Гейман не смог найти ничего подходящего для своих дочерей и написал сам, о чем мы узнаем из

[571] Дещенко М.Г. Литературные аллюзии в повести Нила Геймана «Коралина» // Иностранная филология. Социальная и национальная вариативность языка и литературы. Сб. трудов конференции. Симферополь, 2017. С. 246.
[572] Хартунг В.Ю. Англоязычная постмодернистская литературная сказка как пример «открытого» текста (на материале сказки Н. Геймана «Коралина») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Изд-во «Грамота», 2016. С. 46.

посвящения: «I started this for Holly / I finished it for Maddy»[573], плюс к этому противопоставление двух миров выстроено в традициях Л. Кэрролла, творчество которого не потеряло своей актуальности, система двойников сформировалась не без влияния эстетики романтизма[574], а дверь, соединяющая два мира, соответствует шаблону *portal-fantasy*.

На первый взгляд, организация пространства «Коралины» проста и укладывается в модель пространства с двумя противопоставленными мирами – есть обычный реальный мир, где со своими родителями живет девочка по имени Коралина, которую постоянно называют неправильно, и есть измерение «другой мамы», куда можно попасть через чудесную дверь и пугающий коридор. Правда, у «другой мамы» вместо глаз пуговицы, но она заботлива и ласкова, опять же на первый взгляд, что выгодно отличает ее от мамы настоящей, которая часто не находит время для своей дочери. Однако Нил Гейман не просто дублирует обычную реальность, он искажает ее в духе «Алисы в Стране Чудес» или «Алисы в Зазеркалье» Л. Кэрролла, ведь Коралина, выйдя из дома «другой мамы», возвращается к его же дверям, а волшебный кот, образ которого является отсылкой к Чеширскому Коту, находит вполне логичное объяснение происходящему:

«– Разве можно прийти к тому, от чего уходил?

– Запросто, – хмыкнул кот. – Вспомни о кругосветных путешествиях. Уходишь откуда-нибудь, а возвращаешься туда, откуда начал.

– Какой маленький мир...

– Ей хватает, – сказал кот. – Паутине не нужно быть большой, чтобы поймать муху»[575].

Пространство, предполагающее существование двух противопоставленных миров, осложняется введением образа Зазеркалья, куда

---

[573] Gaiman N. Coraline & Other Stories. Bloomsbury, 2009.
[574] Ефименко Д.Д., Чебанная Е.А. Повесть Нила Геймана «Коралина» в контексте романтической литературной традиции // Наука и творчество молодых исследователей: итоги и перспективы. Кубань, 2017. С. 171–175.
[575] Гейман Н. Коралина. М.: АСТ, 2014. С. 39.

«другая мама» отправляет родителей Коралины, чтобы заставить ее слушаться: «Зеркало отразило комнату за ее спиной; чего и следовало ожидать. Но еще в нем отражались папа с мамой, неловко стоящие посреди коридора»[576]. Как почти самостоятельная реальность осмысляется и мир сновидений Коралины – она видит во сне детей, которых до нее похитила «другая мама», и последовательно проходит три стадии осознания сна: сначала происходит полное погружения в сон, когда он осмысляется как реальность, затем героиня начинает в этом сомневаться, потому что «никто из них не уставал от беготни и не задыхался»[577], и, наконец, уже проснувшись, Коралина понимает, что это был не просто сон.

Нил Гейман достаточно часто использует мотив сна, причем задачи сна в структуре произведения различны: в «Коралине» сны позволяют героине разобраться в происходящем, а в «Никогде» Д'Верь видит во сне отца, который «показывает ей, как открывать. Взяв апельсин, он делает жест рукой – и одним плавным движением апельсин выгибается, выворачивается наизнанку. Теперь вся его мякоть снаружи, а кожура – в середине, на внутренней стороне»[578], и читатель таким образом узнает о самой важной особенности ее семьи, связанной с выворачиваем пространства. В соответствии с литературно-мифологической традицией герои видят сны, которые являются либо отголосками прошлого (ангел Ислингтон из «Никогде» видит сон о падении Атлантиды), либо предугадыванием будущего (Ричард из этого же романа предвидит свой поединок с великим лондонским Зверем), либо отражением мечтаний (Охотник видит сон о том, как она убивает уже указанного Зверя, но когда дело дойдет до сражения, она гибнет), либо же сон вообще превращается в полноценную реальность, которую творит уснувший («Зеркальная маска»), причем мы помним, что

[576] Там же. С. 49.
[577] Там же. С. 43.
[578] Гейман Н. Никогде. М.: АСТ, 2009. С. 214.

подобным образом был представлен сон в романе М. Муркока «Жемчужная крепость».

В 2005 году вышел один из самых визуально необычных фильмов – «Звездная маска» (*MirrorMask*), созданный Нилом Гейманом в сотрудничестве с Дэйвом Маккином, иллюстратором, режиссером и автором комиксов, и в том же году авторы выпустили иллюстрированный сценарий к фильму. Как писал Н. Гейман в предисловии к «Звездной маске», у них с Д. Маккином была установка создать фильм в духе «Лабиринта» (*Labyrinth*, реж. Джим Хенсон, 1986), и первоначальный набросок Н. Геймана действительно был очень похож на сюжет прославленного «Лабиринта»: «Девушку из бродячего театра крадет королева фей и утаскивает во что-то типа страны фей. Есть совершенно ненадежный проводник помощник в духе Шекспировского Пака. Героиню заставляют стать (или, по крайней мере, притвориться) принцессой фей, пока настоящая принцесса вынуждена притворяться человеком»[579]. Однако позднее эта концепция была расширена по инициативе Д. Маккина, который предложил систему двойников (больная мать главной героини соответствует спящей белой королеве в мире фантазии) и нарушенное равновесие между миром света и миром тьмы. Окончательная концепция «Звездной маски» сложилась не без влияния Терри Гиллиама[580], потому что его высказывание о том, что из «Бандитов времени» он «хотел сделать фильм, достаточно умный для детей и при этом достаточно динамичный для взрослых»[581], определило развитие сюжета «Зеркальной маски», да и именно Терри Гиллиам, ознакомившись с набросками сценария этого фильма, заявил, что все это «выглядит чертовски похоже на кино»[582].

---

[579] Н. Гейман «Зеркальная маска»: предисловие. // Гейман Н. Вид с дешевых мест. Сборник. М: АСТ, 2017. С. 105.
[580] Терри Гиллиам (р. 1940) – знаменитый британский режиссер и сценарист, создатель фильмов «Король-рыбак», «12 обезьян», «Братья Гримм», «Воображариум доктора Парнаса» и многих других.
[581] Н. Гейман «Зеркальная маска»: предисловие. // Гейман Н. Вид с дешевых мест. Сборник. М: АСТ, 2017. С. 106.
[582] Там же. С. 106.

Завязка сюжета «Зеркальной маски» похожа на «Лабиринт» – в обоих случаях мы сталкиваемся с героинями, которые недовольны своей нынешней жизнью и мечтают ее изменить, только Елена («Зеркальная маска») стремится оставить цирк[583] своих родителей, в котором она вынуждена работать жонглером, и хочет обычной жизни, а Сара («Лабиринт») зачитывается сказками и желает вырваться из реального мира, где родители заставляют ее присматривать за капризным младшим братом. В обоих произведениях исходной точкой является конфликт с семьей, только в «Зеркальной маске» он приводит к тяжелой болезни матери Елены, а в «Лабиринте» к похищению младшего брата королем гоблинов. Сходство с «Лабиринтом» будет прослеживаться и в образах проводников (Валентайн и Хогл), которые предадут Елену и Сару, и в дидактическом значении произведений, так как обе героини осознают важность семейных ценностей, однако моделирование мира в «Зеркальной маске» выходит за рамки элементарного противопоставления реального и фантастического.

Как уже было продемонстрировано в анализе «Никогде», Н. Гейман нередко размывает границы между мирами, которые, хоть и противопоставлены, но вместе с этим влияют друг на друга. В «Зеркальной маске» Елена просыпается ночью и, как ей кажется, идет по обычному коридору, однако люди, встречающиеся ей и похожие на работников цирка, на самом деле принадлежат иной реальности – реальности ее сна. Мотив материализованного сна является сквозным в «Зеркальной маске», ведь на границе противопоставленных Города Света и Города Тьмы лежит призрачная страна снов, да и существование мироздания, как узнают Елена и Валентайн в библиотеке, связано со сном Создательницы, потому что сначала она сотворила мир, отразив его в «талисмане»[584], а затем уснула, и ей стало сниться бытие мира и жизни населяющих его существ. По сути, в этом

[583] К слову, пространство цирка может быть осмыслено как случай гетеротопии в традиционном понимании М. Фуко.
[584] Как мы узнаем позднее, талисманом является Зеркальная маска, на одной стороне которой был создан Город Света, а на другой Город Тьмы.

рассказе библиотекаря зеркально отражается реальная жизнь Елены – она создала этот мир, нарисовав его на множестве листов бумаги и даже на стенах дома, и позднее она будет видеть происходящее с ее двойником в реальном мире, заглядывая в окна домов, как и сбежавшая из мира сна принцесса будет видеть Елену через рисунки.

О том, что реальный мир является первичным по отношению к фантастическому, свидетельствует эпизод, когда принцесса начинает срывать со стен рисунки Елены, и из-за этого начинается землетрясение, угрожающее разрушить вторичную реальность, равновесие в которой уже было нарушено подменой двойников. Однако найденная в мире сна зеркальная маска способна не только восстановить гармонию, вернуть принцессу на ее место и пробудить Белую королеву, но и обусловливает факт выздоровления матери Елены в реальном мире.

Важно отметить, что в «Зеркальной маске» противопоставление первичной и вторичной реальности усложняется тем, что в каждой из них существуют дополнительные оппозиции: в реальном мире противопоставлены мир цирка и обычная жизнь, в фантастическом мире в литературно-мифологической традиции сталкиваются Город Света и Город Тьмы, причем в противопоставлении Белой и Черной королев прослеживается очевидное влияние традиции Л. Кэрролла и его «Алисы в Зазеркалье», где также присутствует подобная оппозиция[585]. Любопытно, что из всех рассмотренных произведений Нила Геймана в «Зеркальной маске» наиболее активно используется система двойников (Елена – Принцесса, Белая Королева – мать Елены, премьер-министр Города Света – отец Елены и др.), хотя и в «Коралине» мы сталкивались с двойником настоящей мамы – «другой мамой». В «Зеркальной маске» эта система, конечно, работает на принцип дублирования реальностей, причем концепция перехода двойников

[585] Хотя в оригинальном тексте Л. Кэррола мы видим Red Quenn, то есть Красную Королеву, на русский язык ее традиционно переводят как Черную, так как цвет соответствует цвету шахматных фигур, которые в XIX веке в Англии были красными и белыми, а сейчас красные заменены на черные.

из мира в мир, как нам кажется, сформирована не без влияния цикла «Крестоманси» Д.У. Джонс, учитывая, что писатели были дружны.

Несмотря на столь схожие приемы в построении сюжета и частое противопоставление двух миров, Нил Гейман, тем не менее, подводит своих героев (и читателя, соответственно), к разным выводам. В романе «Никогде» Ричард Мэйхью, пройдя испытания и не раз побывав на грани между жизнью и смертью в Под-Лондоне, после возвращения в Над-Лондон не может продолжать привычное и скучное существование и в финале бежит от рациональной и логичной реальности в мир фантастичный. Подобный же путь проходит и Тристран Торн в «Звездной пыли», находя свое истинное место в Волшебной стране. В «Зеркальной маске» Елена, опять же пройдя ряд испытаний в мире своего сна (или мире своих рисунков, потому что мир ее сна в буквальном смысле создан, нарисован ее рукой), спасает свою тяжело больную мать, образ которой проецируется в сон, и возвращается к осознанию важности семейных ценностей. Точно такой же путь проходит и героиня повести «Коралина» – в начале она не понимает и даже обижается на своих родителей, которые чрезмерно заняты работой, но когда их жизни оказываются в опасности из-за козней «другой мамы», живущей в «Стране кошмаров», Коралина делает все возможное ради того, чтобы спасти и своих настоящих маму и папу, и души тех детей, которые были заключены в мире кошмаров. Тем самым Нил Гейман вводит дидактическое начало, особенно в произведения, адресованные детской и подростковой аудитории, и мы видим, что подход писателя к самоценности фантасмагоричных миров меняется – если в «Никогде» мир Под-Лондона осмысляется как альтернатива реальному миру (не противопоставленная, но исключающая существование в двух мирах одновременно), в «Звездной пыли» Волшебная страна так же оказывается более привлекательной для главного героя, то в романе «Коралина» и особенно в иллюстрированном сценарии к «Зеркальной маске»

пребывание в других мирах учит героев лучше понимать мир реальный и искать в нем то, что наполняет его смыслом (а чаще всего это семья).

Последним произведением Н. Геймана, к которому мы хотим обратиться, является роман «Океан в конце дороги» (*The Ocean at the End of the Lane*, 2013), который по данным British Book Awards был признан лучшей книгой 2013 года. Как отмечают критики, это произведение представляет собой «mythical view of childhood's fears»[586] (*мифологический взгляд на детские страхи* – перевод наш – О.Н.), однако это и поиски главным героем своей идентичности в детстве и событиях, произошедших три десятилетия назад. Когда читатель только обращается к «Океану в конце дороги», ему кажется, что это роман-воспоминание, в котором поток времени сорокалетнего безымянного героя переплетается с событиями детства, данными в ретроспективе через осмысление уже взрослым человеком, однако вскоре на первый план выходит прошлое, которое было забыто, и сам главный герой не может разобраться, было ли все на самом деле или является плодом детского воображения.

В центре нашего внимания находится модель мира, которую выстраивает Нил Гейман и которая, как отмечает О.Н. Пушкина[587], строится на принципе проникновения сверхъестественного начала в «естественное» мироустройство, а пространство романа выстраивается вокруг трех символов: *дом*, в котором живет семья мальчика, *ферма* Хэмпстоков, которые являются древними богами, притворяющимися людьми, и, наконец, некое *странное место*, куда Лэтти Хэмпсток ведет с собой главного героя и откуда он случайно приносит в реальный мир чуждое ему существо, которое Хэмпстоки уничижительно называют Блохой.

---

[586] Lotufo Tina With *The Ocean at the End of the Lane*, fantasy master Neil Gaiman presents a mythical view of childhood's fears. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.nashvillescene.com/arts-culture/article/13048965/with-the-ocean-at-the-end-of-the-lane-fantasy-master-neil-gaiman-presents-a-mythical-view-of-childhoods-fears (дата обращения 10.12.2019)

[587] Пушкина О.Н. Тайны океана Н. Геймана (урок по роману «Океан в конце дороги» // Филологический класс. 2018. №4 (54). С. 111–116.

Игровое начало, пронизывающее этот роман, проявляется прежде всего на уровне пространно-временной организации мира, так как категории, которые для безымянного мальчика кажутся незыблемыми, для Хэмстоков представляют собой поле для игры. Первое столкновение главного героя с относительностью времени происходит в тот момент, когда он после ссоры с родителями сбегает на ферму Хэмпстоков, и средняя из них, Джинни, предлагает изменить временной поток: «Может, нас не будет, когда они явятся? Они приедут в прошлый вторник, а дома никого»[588], однако старшая из семьи предупреждает: «Будешь играть со временем, хлопот не оберешься»[589], а возникшая ситуация в итоге разрешается благополучно лишь потому, что Хэмпстоки меняют воспоминания родителей главного героя. Для богинь изменение времени и воспоминаний подобно кройке и шитью, что отмечается в том же эпизоде, а в дальнейшем читатель узнает, что Хэмстокам, да и не только им, подвластно и пространство – хотя изначально в романе не акцентируется внимание на том, что Вселенная состоит из множества миров, Лэтти призывает чудовищных птиц из иного измерения, чтобы изгнать Блоху, а когда та вынужденно соглашается уйти, оказывается, что «прозрачная штуковина», «бывшая дырка в ноге» мальчика – это тоннель в мир Блохи: «Урсула Монктон пошла ко входу в тоннель. (Как эта штука могла быть тоннелем? Я не понимал этого. В траве по-прежнему поблескивал прозрачный серебряно-черный лаз, проточенный червяком, – не больше фута в длину. Я думаю, это как с фотоувеличением, когда перед тобой крупный план чего-то маленького. В то же время это был тоннель, и через него можно было протащить дом)»[590]. При этом тоннель в мир Блохи оказывается нарушенным, ведь последним пролетом, через который пролегает путь, является сам мальчик.

---

[588] Гейман Н. Океан в конце дороги. М.: АСТ, 2013. С. 72.
[589] Там же. С. 72.
[590] Там же. С. 95.

Чем дальше развивается сюжет романа, тем больше искажаются границы пространства, а ближе к финалу мальчик узнает, почему банальный пруд за фермой называют Океаном – единственным способом спастись от хищных птиц, стремящихся уничтожить и мальчика, в котором осталась частичка Блохи, становится путь через Океан, который Летти Хэмпсток приносит в ведре и требует, чтобы главный герой в него залез. И когда он это делает, то оказывается, что у ведра нет дна: «Сунув в ведро вторую ногу, я пошел вниз, как мраморная статуя, и океан Лэтти Хэмпсток сомкнулся над моей головой»[591].

Именно путь через Океан дает представление о происхождении вселенной и устройстве мироздания, которое сравнивается с Розой: «Потом я подумал, что знаю все на свете. Океан Лэтти Хэмпсток протекал через меня, заполняя собой вселенную – от Яйца до Розы. Я знал это. Знал, что представляет собой Яйцо – где зачинался мир под пение предвечных голосов в пустоте, – знал, как цветет Роза – пространство странным образом искривляется и идет гигантскими складками, они сворачиваются, как оригами, превращаясь в причудливые орхидеи, которые зацветут <…> перед следующим Большим Взрывом. <…> Я увидел этот мир сверху и снизу. За пределами нашей реальности, точно пчелиные соты, множились другие миры, открывались другие врата и пути»[592]. Данный отрывок романа является наиболее насыщенным игровыми отсылками к литературно-мифологической традиции и научным теориям, ведь Мировое яйцо как символ зарождения вселенной присутствует во многих мифологиях: в китайской традиции из яйца, в котором зародился великан Пань-гу, возникает мужское небесное начало Ян и женское земное начало Инь; в индийской из яйца рождается Праджапати, бог-творец; в египетских мифах солнце возникает из мирового яйца, снесенного птицей «великий Гоготун»[593],

[591] Там же. С. 109.
[592] Там же. С. 109.
[593] Топоров В.Н. Яйцо мировое. // Мифы народов мира: Энциклопедия. М., 1980. Т. 2. С. 681.

в финской «Калевале» мир тоже возникает из яиц, которые разбила дева воздуха Ильматар, и ряд примеров может быть продолжен. Не менее важным оказывается и символ Розы, ведь мистической розой католики называют Деву Марию, «Небесная Роза» как символ устройства Рая появляется в «Божественной комедии» Данте Алигьери (XXX-XXXI песни «Рая»), а Роза Мира, как символ многослойности вселенной, становится центральным образом в концепции Д.Л. Андреева[594], хоть мы и не можем утверждать, что Нил Гейман был знаком с ней. И, наконец, упоминание Большого Взрыва отсылает нас к одной из теорий происхождения Вселенной, которая сейчас считается учеными основной[595].

Мы должны подчеркнуть, что для произведений Нила Геймана представление о многомирии не является характерным, чаще он выстраивает картину мира через противопоставление обыденного и волшебного, реального и ирреального, бодрствования и сна, нередко размывая их границы и в духе постмодернизма ставя под сомнение само существование реальности. Безусловно, из представленных в данной главе писателей Н. Гейман испытал наибольшее влияние эстетики постмодернизма – у него практически нет структурированного, детально проработанного и стремящегося к упорядочиванию через символы центра или колеса пространства. Наоборот, писатель подчеркнуто размывает границы между мирами, и даже если показательно их противопоставляет, как в «Звездной пыли» или «Коралине», все равно демонстрирует их хаотичную переплетенность.

Пространство произведений Н. Геймана – это лабиринт, причем и лабиринт смыслов и интертекстуальных отсылок, а примеров игры с пространством и в меньшей степени временем в творчестве писателя более, чем достаточно: взбираясь по лестнице из канализации, можно оказаться на

[594] Андреев Д.Л. Роза мира. М.: АСТ, 2018. 896 с.
[595] Головачева Е.В. Большой взрыв – основная теория происхождения и эволюции Вселенной. // Развитие жизни в процессе абиотических изменений на Земле. Иркутск: Изд-во Байкальского музея Иркутского научного центра СО РАН, 2011. С. 63–68.

крыше, дом Д'Вери устроен таким образом, что все его комнаты находятся в разных местах и перемещаться между ними может только «Открывающий двери» («Никогде»), ведьма Лилим из зеркала попадает в реальность Волшебной страны («Звездная пыль»), удаляясь от дома, можно вернуться к его дверям («Коралина»), заглянув в окно в мире сна, можно увидеть самого себя спящим («Зеркальная маска»), а через ведро возможно оказаться в Океане («Океан в конце дороги»).

Систематизируя принципы игры с пространством и временем в фэнтези, мы хотим выделить несколько пространственно-временных моделей, принцип классификации которых строится на количестве космологических центров, заявленных в картине мира.

Модель, представленная прежде всего в так называемом «высоком фэнтези», предполагает выстраивание целостного, внутренне непротиворечивого мира с одним космологическим центром. Такой мир мыслится как единственно реальный, развивающийся по своим внутренне непротиворечивым законам. Подобную модель мы видим в произведениях Дж.Р.Р. Толкина, который создал непревзойденный с точки зрения детализации и структурированности фэнтезийный мир. На протяжении последующих десятилетий подобный подход к созданию фэнтезийного мира стал непревзойденным образцом «высокого фэнтези» – «Цикл о Земноморье» У. Ле Гуин, «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина и многие другие произведения характеризуются подробно прописанной историей и географией мира, системой религий и магии, проработанной политической и культурной картиной мира. В данной модели само создание мироздания представляется игрой по правилам, а игровая вселенная конечна во времени и пространстве, гармонична, упорядоченна и эстетична, что укладывается в признаки игры, сформулированные Й. Хейзинга.

В середине XX века актуализируется модель, предполагающая включение в себя большое (нередко неопределенное) количество миров,

между которыми возможны случайные или закономерные переходы. Уже в 1950-е годы К.С. Льюис в «Хрониках Нарнии» вводит представление о месте под названием Лес-между-мирами, из которого через пруды-порталы можно перемещаться в другие измерения. В 1960-е годы эти идеи подхватывает и развивает М. Муркок, сюжеты произведений которого практически всегда разворачиваются в Мультивселенной, состоящей из бесчисленного множества миров, одним из которых становится и реальная Земля, а структура мироздания предполагает существование космологического центра – легендарного города под названием Танелорн. Правда, в 1970–80-е годы в творчестве М. Муркока все чаще появляются постмодернистские идеи относительности и неопределенности пространства, размытости границ между сном и явью, происходит деформация и искажение пейзажей и архитектурных форм. Подобный подход к строению вселенной мы видим в творчестве другого представителя Новой волны фантастики – американского писателя Р. Желязны («Хроники Амбера»).

Концепция К.С. Льюиса оказала влияние и на картину мира в цикле «Крестоманси» Д.У. Джонс, для которой представление о существовании нескольких измерений является одним из ключевых. И, помимо того, что в «Крестоманси» миры в соответствии с концепцией Х. Эверетта о «ветвлении» в базовые моменты истории разделяются на несколько новых в зависимости от исхода события, мы обнаруживаем и представление о некоем «Междумирье», из которого можно попасть к любое измерение.

Важно подчеркнуть, что с середины 1990-х годов концепция Мультивселенной, не утратив своей актуальности, далеко не всегда сохраняет внутреннюю логику и структурированность. В трилогии Ф. Пулмана «Темные начала» множество измерений не тяготеют к некому центру, не имеет четкой структуры Мультивселенная и в цикле А. Сапковского «Ведьмак».

Распространенным оказывается моделирование мира через противопоставление двух миров – реального и ирреального, первичного и вторичного. При том, что данная модель ближе всего к фольклорно-мифологическим представлениям о картине мира, в английском фэнтези она оказывается востребованной прежде всего в 1990-е годы. В качестве примеров подобной организации художественного пространства и времени в фэнтези мы можем указать на несколько произведений Н. Геймана. В романе «Звездная пыль» мы сталкиваемся с классическим противопоставлением обыденного мира и мира сказочного. «Коралина» является примером противопоставления реального мира и фантасмагоричного в лучших в традициях Л. Кэрролла. Пространство «Зеркальной маски» выстраивается через противопоставление реального мира и условного мира сновидения.

В русле сказочно-мифологической традиции, на первый взгляд, противопоставляются два мира в романе Д.У. Джонс «Зачарованный лес», где существует обыденное пространство города, населенного простыми людьми, и Зачарованный лес, в котором искажаются границы пространства и смешиваются временные потоки, однако подобная сказочность – не более, чем игра писательницы с читателем. В этом произведении, по сути, смешиваются границы фэнтези и научной фантастики, затрагиваются социальные и политические проблемы, сказочная история приобретает все больше черт антиутопии, а некоторые сюжетные повороты изнутри разрушают традиции детской фантастической литературы.

В ряде произведений организация пространства и времени обусловлена размытой или неявной границей между обыденным и фантастическим мирами. В качестве примера можно обозначить произведения о Гарри Поттере Дж.К. Роулинг, где мир магов и маглов противопоставлены друг другу, но система пространственно-временных координат не распадается на два центра с независимой географией и историей – с точки зрения пространства и времени мир является единым, но в обыденную реальность

проникают фантастические элементы. Интересным частным примером такой переходной модели может быть «Никогде» Н. Геймана, где в рамках единого пространственно-временного континуума Лондона выделяется два центра – обыденный реалистичный Над-Лондон и противопоставленный ему Под-Лондон, где нарушена логика пространства и времени.

С конца 1980-х годов под влиянием философии постмодернизма, одной из идей которого стало понимание времени как пространства, актуализируется модель мира, в которой выделение самостоятельных локусов связано с путешествиями во времени или временными петлями. В качестве примера подобной модели можно обозначить «Сказки города времени» Д.У. Джонс, где вводится образ Города Времени, который существует вне исторического потока времени, а герои могут перемещаться с помощью особых шлюзов в любую точку истории, которая развивается циклически. Что важно, принцип организации пространства через временные петли заявлен не только в английской литературе – показательным примером подобной игры со временем является и цикл американского писателя Р. Риггза «Мисс Перегрин» (2011–2020).

ГЛАВА 3. ФЕНОМЕН ИГРЫ В АНГЛИЙСКОМ ФЭНТЕЗИ

Игра является одной из основных форм человеческой деятельности – самозабвенно играют дети, получая первичные социальные навыки и тренируя силу, ловкость, внимательность или интеллект; осознанно или неосознанно играют взрослые, подстраиваясь под определенные социальные роли или же пытаясь найти в игре вдохновение и способ самовыражения; игра проходит красной нитью через все этапы человеческой истории и культурного развития; поведение животных и природные явления человек тоже нередко осмысляет через понятие игры, да и боги, как и вселенная, осознаются играющими.

Неудивительно, что феномен игры проявляет себя в ранних обрядовых формах, присутствует в мифологии (игра в тавлеи в «Старшей Эдде», игра Тота и Луны в египетской мифологии, игра Финна и Ойсина в «Преследовании Диармайнда и Грайне», состязание Вейнемейнена и Юкагайнена в «Калевале» и т.д.) и в литературе, проявляясь как на тематическом, так и структурно-композиционном уровнях. Вся античная культура, да и образ жизни эллинов предполагал агональность, состязательность, а потому и античная литература имеет ярко выраженный игровой, агональный характер, что наиболее явно прослеживается в жанре комедии и в парадоксах софистов. В средневековой традиции показательными являются и куртуазная литература, выстроенная по игровым правилам, и драматургия, а в эпоху Возрождения игра проникает в сферу воспитания и образования, отголоски концепции игрового образования мы находим у Рабле в его «Гаргантюа и Пантагрюэле», но особенно актуализируется театральная игровая составляющая, человеческая жизнь осмысляется как некий спектакль, о чем писал и Э. Роттердамский в

«Похвале глупости»[596], и У. Шекспир, фраза которого «Весь мир театр, в нем женщины, мужчины – все актеры»[597] наиболее ярко характеризует игровую основу позднего Возрождения и зарождающегося барокко, тяготение которого к вычурности, декоративности и театральности является проявлением игрового начала. Классицизм с его нормативностью может быть осмыслен как игра по заданными правилам, в эпоху Просвещения ярким примером игрового начала в иносказательной литературе становится «Путешествие Гулливера» Д. Свифта, а в конце XVIII–первой трети XIX века реализацию игровых особенностей можно увидеть в романтизме, который не только наделяет персонажей особой «театральной масочностью, открывающей вторую, актерскую сущность личности»[598], но и реализует игровое начало в принципе романтического двоемирия. Литература реализма, которая, на первый взгляд, не слишком тяготеет к игре, тем не менее, дает немало примеров литературных мистификаций, которые представляют собой не что иное, как игру писателя с читателем («Театр Клары Гасуль» и «Гусли» П. Мериме, дендистский роман «Трэмен» Р.П. Уорда, «Преступление Сильвестра Бонара» А. Франса), а на рубеже XIX–XX веков игровое начало актуализируется в нереалистической литературе (эстетизм, символизм, неоромантизм), начинаются активные эксперименты с формой произведения (например, «партитуры» С. Малларме). В литературе XX века игровые особенности литературы проявлены наиболее очевидно – как в модернизме, так и в постмодернизме, однако если модернистская игра – это игра по новым правилам, то в постмодернизме мы чаще видим игру, правила разрушающую.

Игровой характер фэнтези, проявляется на разных уровнях (тема игры, игра с исходными текстами, игра с пространством и временем), он

---

[596] «Вся жизнь человеческая есть не иное что, как некая комедия, в которой все люди, нацепив личины, играют каждый свою роль, пока хорег не уведет их с просцениума» (Роттердамский Э. Похвала глупости. М.: Художественная литература, 1983. С. 192–193.)

[597] Шекспир У. Как вам это понравится. М.: Кристалл, 2002. С. 63.

[598] Стрельникова Л.Ю. Феномен игры в литературе немецкого романтизма: искажение фундаментальной реальности // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева, № 1 (1), 2016. С. 87.

демонстрирует глубокую связь фэнтези с мироощущением второй половины XX века, ведь идеи игры актуализируются в переломные, кризисные периоды, когда происходит разрушение прежней системы ценностей, вследствие чего существование человечества в целом представляется зависимым от некой игры богов или случая, оно непредсказуемо, дисгармонично и хаотично. Поэтому мы считаем оправданным выделить в данной главе два параграфа, в первом из которых будет проанализирована тема игры богов в английском фэнтези, а во втором будут рассмотрены те формы, которые принимает игра людей безотносительно игры высших сил.

3.1. Deus Ludens: тема игры богов в английском фэнтези

В первой главе мы отмечали, что ранние попытки осмыслить феномен игры были предприняты еще в эпоху Античности, и именно тогда философы заговорили о том, что существование человека зависит от игры богов, а сам он является игрушкой или фигурой на игровом поле. Подобные идеи обнаруживаются у Гераклита, Платона, Плавта, у Лукиана, а особенно у Плотина, который в трактате «О промысле» представляет жизнь людей и само мироздание подобным театральному действию, спланированному космическим драматургом, а потому актер (человек) не может выйти за пределы авторского текста и уготованной ему роли.

Анализируя античную культуру, А.А. Тахо-Годи говорила о том, что «игра мировых сил – естественное состояние универсума»[599], а по словам А.Ф. Лосева, «злой мировой хаос, сам себя порождающий и сам себя поглощающий, есть в сущности только милые и невинные забавы ребенка, не имеющего представления о том, что такое хаос, зло и смерть»[600]. Попытка осмыслить понятие игры в античной философии выявила двойственность самого мироздания, ведь оно обнаруживает в себе как беззаботную,

[599] Тахо-Годи А.А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков // Тахо-Годи А.А., Лосев А.Ф. Греческая культура в мифах, символах и терминах. СПб., 1999. С. 434.
[600] Лосев А.Ф. История античной эстетики. Ранняя классика / Вступ. ст. А.А. Тахо-Годи. М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: Фолио, 2000. С. 393.

подобную детской забаве игру мировых стихий, так и продуманную, тщательно спланированную и скрытую от людей игру богов, вершащих судьбы человечества.

С развитием комплекса библейских сюжетов идеи игры богов не утратили своей актуальности, хоть и были переосмыслены в русле противостояния Бога и Дьявола, которые соперничали между собой за человеческие души, что является реализацией агонального, игрового характера. В этом контексте мы можем вспомнить притчу об Иове, которая повлияла на концепцию спора Бога и Мефистофеля в «Фаусте» И.-В. Гете, но в большей степени средневековые фаблио, в которых изобретение игры в кости приписывается дьяволу (например, в фаблио XIII-го века «Об игре в кости»), а сами кости истолковываются через христианскую символику – грань с единицей становится символом выступления «против Бога», грань с двумя насечками означает «против Бога и Богородицы», три засечки – «против Троицы» и т.д. Подобные сюжеты создавались прежде всего для того, чтобы отвратить людей от пагубной привычки играть в кости, которые пытались запрещать, однако в фаблио «О святом Петре и жонглере» показано, что азартная игра, хоть и является изобретением Дьявола, может быть обращена против него же, так как св. Петр отправляется в ад, чтобы выиграть человеческие души в кости у жадного жонглера, охраняющего их[601].

Тема игры в кости могла разворачиваться и в другой плоскости – например, Б. Паскаль (1623–1662) не только одним из первых попытался рассчитать вероятность проигрыша и выигрыша при броске кости, но и перенес этот образ на саму идею о существовании Бога. Знаменитое «пари Паскаля» исходит из того, что человеческая жизнь – игра, а вопрос о существовании Бога или его небытии – это своего рода пари, которое заключает человек, и в котором ставкой становится возможность выиграть

[601] Фаблио: Старофранцузские новеллы. М.: Русский путь, 2001. 344 с.

или проиграть вечную жизнь. В своих «Мыслях о религии и других предметах» (*Pensées sur la religion et sur quelques autres sujets,* 1657–1658) Б. Паскаль размышлял: «Бог есть или Бога нет. Но на которую сторону мы склонимся? Разум тут ничего решить не может. Нас разделяет бесконечный хаос. На краю этого бесконечного расстояния разыгрывается игра, исход которой неизвестен»[602]. Более того, Паскаль подчеркивает, что самое верное в этой игре – не играть вовсе, однако это не в воле человека, потому что он лишен выбора и свободы: «меня заставляют играть и я лишен свободы»[603], однако, признавая, что исход игры неизвестен, что с помощью разума дилемму о существовании или небытии Бога решить невозможно, да и свободы у человека нет, Паскаль делает фаталистический вывод: «Взвесим выигрыш и проигрыш, ставя на то, что Бог есть. Возьмем два случая: если выиграете, вы выиграете все; если проиграете, то не потеряете ничего. Поэтому, не колеблясь, ставьте на то, что Он есть»[604].

Несколькими десятилетиями позднее Г.В. Лейбниц (1646–1716) упоминает в своих трудах о «пари Паскаля», да и в целом немецкий философ пишет о логических и интеллектуальных играх немало, отмечая, что «ни в чем другом ум человеческий не раскрывается с таким блеском, как в играх»[605]. Однако для Лейбница центральным образом при разговоре о вселенской или божественной игре становится не игра в кости, а игра в шахматы как высшее проявление игры ума, наиболее рационально заполняющего пустоту мира: «Это большая игра архитектуры или мощения территории: как заполнить пространство по возможности наибольшим количеством фигур, оставив в нем по возможности наименьшее количество пустот»[606]. При этом понятие Бога в философии Г.В. Лейбница занимает немаловажное значение, ведь по его словам «Бог, *играющий* по отношению к

---

[602] Паскаль Б. Мысли о религии. М.: Типография И. Д. Сытина и Ко, 1892. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.reformed.org.ua/2/222/ (Дата обращения 16.03.2020)
[603] Там же.
[604] Там же.
[605] Лейбниц Г.В. Сочинения в 4-х томах. Том 1. М.: Мысль, 1982. С. 539.
[606] Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1998. С. 117.

механизмам и творениям природы *роль* изобретателя и строителя, является царем и отцом по отношению к субстанциям, которые одарены разумом и душа которых есть дух, сотворенный по его образу»[607] (курсив наш – О.Н.). Мыслитель задумывается о месте и роли божественного промысла в человеческой жизни, осмысляя его в духе деизма, как отмечает, например, К. Фишер, говоря, что «естественная теология Лейбница была тем, чем и должна была быть по всему своему направлению, – деизмом»[608]. Однако в нашем разговоре о теме игры богов любопытен тот факт, что Г.В. Лейбниц неоднократно говорит о том, что Бог играет некую роль в мире, что было нехарактерно для предшествующей философской традиции, так как божества осмыслялись в качестве тех, кто роли задает, но не исполняет их. И хотя для Г.В. Лейбница такая формулировка является, прежде всего, фигурой речи, мы не можем не отметить переосмысление места Бога в мире: «было бы неправильно отсюда заключать, что Бог *играет* теперь в мире лишь ту *роль*, которая – по обычному представлению – подобает душе в теле, а именно что он управляет миром просто своим присутствием, не оказывая никакого воздействия, необходимого для продолжения его бытия»[609] (курсив наш – О.Н.).

Что важно, размышления об игре богов не потеряли своей актуальности и в дальнейшем, ведь, следуя мысли Гераклита об играющей Вечности (или Эоне), Ф. Ницше весь мир понимает как игровое поле богов: «земля есть стол богов, дрожащий от новых творческих слов и от шума игральных костей»[610], а в XX веке Ж. Делез намечает, но не развивает подробно мысль о том, что «Эон – идеальный игрок или игра»[611], хотя, как мы уже подчеркивали, тот же Э. Финк был убежден в том, что игра – это

[607] Лейбниц Г.В. Сочинения в 4-х томах. Том 1. М.: Мысль, 1982. С. 376.
[608] Фишер К. История новой философии: Готфрид Вильгельм Лейбниц: Его жизнь, сочинения и учение. М: АСТ: Транзит-книга, 2005. С. 582.
[609] Лейбниц Г.В. Сочинения в 4-х томах. Том 1. М.: Мысль, 1982. С. 491–492.
[610] Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2019. С. 216.
[611] Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. С. 90.

часть лишь человеческого существования, а бог играть не может, как не может играть и животное[612].

Тем не менее, метафора про играющего в кости Бога закрепилась как в научно-философской традиции, так и в литературе. А. Эйнштейн (1879–1955), например, использовал ее по разным поводам и в разном контексте, утверждая, что Бог не играет в кости со Вселенной. Чаще всего данное высказывание относят к спору о квантовой механике и принципу неопределенности Гейзенберга, в котором А. Эйнштейн высказался, что «Эта теория говорит о многом, но все же не приближает нас к разгадке тайны Всевышнего. По крайней мере, я уверен, что Он не бросает кости»[613]. Эйнштейн вообще нередко повторял эту мысль, присутствует она и в письме Нильсу Бору, датированному 7 ноября 1947: «Ты веришь в играющего в кости Бога, а я – в полную закономерность в мире объективно сущего»[614]. Бору же приписывается ответная реплика: «Эйнштейн, не указывайте Богу, что ему делать»[615], да и сам Н. Бор в этой дискуссии подчеркивал, что «уже мыслители древности указывали на необходимость величайшей осторожности в присвоении провидению атрибутов, выраженных в понятиях повседневной жизни»[616].

К середине XX века в философии сложилось несколько подходов к пониманию играющих богов. Первый из них уподобляет высшие силы всесильному автору театрального представления, в котором человеку отведена роль актера, не влияющего на ход событий, и мы видим максимальное противопоставление человека и бога, так как человек – всего лишь игрушка, пешка на игральной доске, а бог – всемогущий творец, разыгрывающий спектакль по ведомым лишь ему правилам. Второй подход,

---

[612] См.: Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С.360.
[613] Словарь современных цитат. М.: Эксмо, 2006. С. 798.
[614] Там же. С. 798.
[615] Дискуссии с Эйнштейном о проблемах теории познания в атомной физике, 1949 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://phys-i.narod.ru/physics/books/bohr1/ar09.html (Дата обращения 17.03.2020)
[616] Там же.

сформировавшийся позднее, предполагает агональное противостояние Бога и Дьявола в борьбе за души людей, и тем самым дистанция между божественными силами и человеком сокращается, так как для Бога (или Дьявола) человеческая душа, хоть и по-прежнему представляется игровой фигурой, но становится гораздо более значимой, да и азартная игра принижает божественные фигуры. Третий подход, на наш взгляд, подразумевает максимальное сближение, а порою и уподобление человека и Бога, так как и Бог теперь играет некую роль, как в философии Г.В. Лейбница (точнее, осмысляется через призму человеческих представлений об игровой деятельности и ролях), или же Богу отказывается в игре, так как мир закономерен и детерминирован, а потому играющий в кости Бог более не нужен (А. Эйнштейн).

В английском фэнтези представлены все три подхода, причем первый и второй нередко пересекаются, так как для фэнтези в принципе характерна тема противостояния сил добра и зла, а их борьба нередко осмысляется как игровое состязание. Выбранный нами подход предполагает хронологический принцип – от произведений М. Муркока, в которых в 1970-х годах оформляется тема играющих божественных сил, а в 1980-х она развивается и не утрачивает своей актуальности, к произведениям Т. Праттчетта и Н. Геймана, написанным в середине 1980-х и начале 1990-х, где тема игры богов приобретает ироничный и юмористический характер, и, наконец, в завершение мы рассмотрим романы Д.У. Джонс, написанные в середине 1990-х и 2000-х годах, чтобы проследить, каким образом менялось представление об игре высших сил.

Уже на ранних этапах становления фэнтези складывается представление о глобальном противостоянии сил Добра и Зла, Света и Тьмы, что испытывает влияние как мифологической традиции (например, борьба Ахримана и Ормазда в иранской мифологии), так и христианской (борьба Бога и Дьявола). Однако ни у Дж.Р.Р. Толкина (столкновение валаров и

Моргота), ни у К.С. Льюиса (противостояние Аслана и Джадис в разных ипостасях) данная оппозиция не была реализована в форме явной игры, так как представляла собой предельно серьезную, подчас трагическую борьбу, от исхода которой зависит существование всего мироздания. В этом противостоянии симпатии и автора, и читателя всегда оставались на стороне сил добра и света, а потому само агональное начало, которое априори подразумевает игровую основу, было если и не условным, то проявленным в недостаточной степени, что оставляло тему игры высших сил в зачаточном состоянии и не давало ей возможность раскрыться во всех аспектах.

Однако в 1960–70-е годы меняются ориентиры и в философии, и в мировоззрении в целом, единая система ценностей распадается на частные вариации, что позволяет уравновесить чаши весов, в которых прежде однозначно перевешивало Добро. И в литературе фэнтези все чаще появляется мысль о том, что суть мироздания не в победе одной из сторон, а в вечной борьбе и равновесии противоположных начал, которые теперь уже осмысляются не как глобальное Добро и Зло, а в большей степени как Порядок и Хаос[617] – и именно в этой равнозначности показательно проявляется агональное игровое начало. Более того, актуализируется представление о том, что люди не более, чем фигуры на игровом поле высших сил, их переставляют и сталкивают во имя некой цели, о которой сами представители человечества имеют лишь смутное представление, а иногда единственной целью является лишь развлечение богов или демонов.

Фантастическая литература 1960–70-х годов обычно ассоциируется с Новой волной (*New Wave*), которая формируется в Великобритании и США и характеризуется отступлением от исключительно научной проблематики, что была характерна для Золотого века научной фантастики (1930–50-е годы), а также размыванием жанровых границ между научной фантастикой и

[617] Один из самых показательных примеров такого противостояния мы видим в «Хрониках Амбера» Р. Желязны, где существование всего мироздания зависит от равновесия между Владениями Хаоса и Амбером, воплощением сил Порядка, и любое колебание чаш весов может привести к катастрофе.

фэнтези, изменением тематического поля, активным использованием и переосмыслением литературно-мифологического наследия предшествующих эпох, что является визитной карточкой фэнтези, а не научной фантастики.

В английской литературе центральным представителем Новой волны являлся Майкл Муркок, в период с 1964-го до 1971-го года редактировавший журнал «Новые миры» (*New Worlds*), в котором и была опубликована большая часть произведений британской Новой волны. Именно в творчестве М. Муркока мы видим показательное обращение к теме игры не только божественных сил, но игры вообще, а его Вечный Воитель во всех своих инкарнациях в той или иной степени становится игрушкой высших сил, о чем автор пишет в «Хронике черного меча», отрывки из которой включает в свои романы:

«Защитник и Герой,

В руках Судьбы – Игрушка.

Ты – Вечности Солдат,

Ты – Времени Орудье»[618].

Образ Вечного Воителя, принесший М. Муркоку славу, появляется в ранней повести 1962 года, позднее переработанной в одноименный роман (*The Eternal Champion*, 1970), ставший отправной точкой для цикла «Хроники Эрекозе» (*Chronicles of Erekosë*). Уже в этом произведении Эрикозе, волей судеб перенесенный из своего мира, где он носил имя Джона Дейкера, в совершенно чуждую ему вселенную, понимает, что вынужден играть некую роль, определенную людьми, призвавшими его в другое измерение, и говорит: «Я уже согласился играть эту роль и должен доиграть спектакль до конца»[619]. В этом романе М. Муркок не выходит за пределы осознания человеческой жизни как некоего спектакля, в котором люди зависят от навязанных им социальных ролей, и не говорит об игре богов или иных высших сил. Эрекозе понимает, что у него нет выбора, он обязан

[618] Муркок М. Феникс в обсидиане. М.: Змей Горыныч. 1992. С. 151–152.
[619] Муркок М. Вечный воитель. М.: Фантастика Книжный Клуб, 2015. С. 33.

«играть роль Великого Героя, Защитника Человечества»[620] в войне с элдренами, раса которых отчасти напоминает фэнтезийных эльфов, каноничные образы которых были созданы Дж.Р.Р. Толкином, однако эта роль обусловлена межрасовой войной, которая, кстати, тоже осмысляется через категорию игры. Любопытно, что Иолинда, первая возлюбленная Эрекозе, как раз и навязавшая ему роль «Защитника Человечества», не способна думать о герое иначе, нежели об игрушке. И хотя сам Эрекозе, предав людей и переметнувшись к элдренам, обретает свободу, Иолинда все равно называет его игрушкой, только уже не своей: «Здравствуйте, элдрены! Здравствуй и ты, их любимец, их игрушка в человечьем обличье!»[621]

Во втором романе цикла – «Феникс в обсидиане» (*Phoenix in Obsidian*, 1970) – концепции игры претерпевает незначительные изменения, так как Эрекозе, вновь перенесенный в другой мир, сетует, что «навечно обречен быть игрушкой случая и совершать жалкие поступки»[622]. Мы подчеркиваем, что сам герой понимает, что теперь он не игрушка в руках Иолинды или подобных ей, он *игрушка случая*, он не осознает, зачем его переносит из одного измерения Мультивселенной в другое, лишая самого дорогого, что есть в его жизни. Вся история человечества в этом романе осмысляется как «непрекращающаяся трагедия»[623], разделенная на акты, а любая трагедия требует актеров. И Эрекозе, размышляя о своей судьбе в диалоге с возлюбленной Эрмизад, боится, что его вновь призовут играть некую роль, а его спокойная и счастливая жизнь – «лишь антракт между двумя сценами»[624].

Мы отмечали выше, что подобное представление о человеческой жизни сформировалось еще в эпоху Античности, а рассматривая романы М. Муркока хронологически, мы видим, что его представление о ролях, которые вынужден играть человек, эволюционировало. Если в романе

[620] Там же. С. 61.
[621] Там же. С. 103.
[622] Муркок М. Феникс в обсидиане. М.: Змей Горыныч. 1992. С. 109.
[623] Там же. С. 111.
[624] Там же. С. 111.

«Вечный Воитель» эта игра отчасти понятна, потому что навязана людьми, то в «Фениксе в обсидиане» Эрекозе не знает, кто является драматургом и определяет ход трагедии человеческого существования – это некий случай, который не может быть осмыслен, и лишь в романе, завершающем цикл, «Орден тьмы» (или «Дракон в мече», англ. *The Dragon in the Sword*, 1986) М. Муркок раскрывает фигуру драматурга. И это не просто абстрактный случай или судьба, хотя Эрекозе по-прежнему считает, что он «раб своего предназначения, игрушка в руках судьбы»[625], это вполне конкретные Владыки Хаоса и Порядка, представленные как почти всесильные боги, разыгрывающие некую вечную космическую игру, в которой Эрекозе становится пешкой на игровом поле: «Все бесформенно и аморфно, все мгновенно меняется. Ничто не остается постоянным по замыслу Человека или Бога. Но ты все равно прорываешься сквозь зоны, сквозь плоскости существования в параллельные миры, допуская, чтобы тебя использовали как пешку в бесцельной космической игре»[626].

Концепция противостояния Владык Хаоса и Порядка гораздо более подробно проработана в цикле «Хроники Корума» (*The Chronicles of Corum*), шесть романов которого были написаны с 1971-го по 1974-й год, и если вторая трилогия цикла – «Серебряная рука» (*The Prince with the Silver Hand*) – представляет собой прекрасный образчик мифологизирования, о чем будет сказано в следующей главе, то сюжет первой трилогии – «Повелители мечей» (*The Swords Trilogy*) – разворачивается вокруг борьбы Хаоса и Порядка за «плоскости» (англ. *Plane*) мироздания, под которыми подразумеваются отдельные измерения.

Наиболее важны для нашего анализа второй и третий романы трилогии – «Королева мечей» (*The Queen of the Swords*) и «Король мечей» (*The King of the Swords*), так как в них затрагивается не только проблема противостояния между высшими силами, но и ставится вопрос о природе богов и о причинах

[625] Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. С. 311.
[626] Там же. С. 310.

их возникновения. На вопрос Корума о богах следует ответ: «Думаю, мы сами создаем их. <…> Если примитивные расы изобретают себе богов, чтобы объяснить происхождение грома, то более развитые народы создают более сложных богов, чтобы объяснить те абстрактные понятия, которые сами пока осмыслить не в состоянии. *Ведь частенько говорят, что боги не могут существовать без людей, а люди – без богов*»[627] (курсив наш – О.Н.). Мы выделяем последнее предложение в этом высказывании, потому что оно намечает сквозную для английского фэнтези мысль о том, что боги существуют лишь благодаря вере в них, однако, для того чтобы человек верил в бога, бог тоже должен верить человека. Подобное понимание места богов в мире вполне укладывается в научное обоснование возникновения феномена духовности, ведь «согласно науке не боги создали людей, а как раз наоборот»[628], «Бог существует, живет, а затем умирает только вместе со своим создателем. А создатель этот – сам человек»[629]. Эта же мысль ложится в основу романа «Мелкие боги» (*Small Gods*, 1992) Т. Пратчетта и присутствует в «Американских богах» (*American Gods*, 2001) Н. Геймана.

Игра высших сил в «Повелителях мечей» проявляется в двух аспектах: во-первых, королева Ксиомбарг, обращаясь к Коруму, прямо говорит: «ДО СИХ ПОР Я ТОЛЬКО ИГРАЛА С ВАМИ! И МНЕ НРАВИЛАСЬ ТАКАЯ ИГРА!»[630]. К слову, выделение речи королевы прописными буквами присутствует и в оригинальном тексте («BEFORE I MERELY TOYED WITH THEM BECAUSE I ENJOYED THE GAME!»[631]), а впоследствии данный прием будет использоваться и другими писателями, чтобы подчеркнуть отличие голосов богов или иных высших сил от голоса простых людей[632]. Во-

[627] Муркок М. Повелители Мечей. // Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 135.
[628] Минаков Г.М. О возникновении феномена духовности с точки зрения единой науки. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.chestisvet.ru/?id=71#r1 (дата обращения 03.04.2015)
[629] Захаров А. Возникновение бога. Как это было или как могло бы быть иначе. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.atheism.ru/library/Zakharov_6.phtml (дата обращения 03.04.2015)
[630] Муркок М. Повелители Мечей. // Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо, 2002.С. 198.
[631] Moorcock M. The queen of the swords. New York: Berkley Pub. 1971. P. 45.
[632] Например, слова персонажа Смерть из серии книг «Плоский мир» Т. Пратчетта всегда выделяются прописными буквами.

вторых, в цикле «Повелители мечей», а особенно в третьем романе – «Король мечей», говорится о том, что с людьми играют прежде всего Владыки Хаоса: «на благо смертным только Порядок, ибо он подразумевает их свободу; для Хаоса мы просто игрушки, которыми можно поиграть – и бросить, когда надоест»[633], однако, как понимает позднее Корум, та свобода, которую якобы предоставляет Порядок, не более чем иллюзия. Он осознает себя игрушкой богов, сначала заложником Хаоса, а потом точно таким же заложником Порядка, и единственное отличие между ними лишь в том, что «Порядок, по крайней мере, признает, что власть налагает ответственность»[634].

Однако помимо сил Хаоса и Порядка, вступающих в игру, М. Муркок пишет и о третьей стороне, которая считает эти игры глупыми – Кулл (или Квилл, в оригинале *Kwll*) и Ринн (*Rhynn*) – древние боги, некогда соперничавшие и потерявшие в этой борьбе руку и глаз, которые потом получает Корум. Кулл, обращаясь к главному герою, указывает на то, что люди сами становятся игрушками богов, потому что это снимает с них ответственность за собственные действия: «Что за удовольствие играть в эти глупые игры Порядка и Хаоса, вершить судьбы смертных и богов? Вами пользуются, потому что вы сами желаете этого, потому что так легче – возлагать ответственность за свои собственные деяния на богов»[635].

Таким образом мы видим двойственное отношение М. Муркока к месту человека[636] в мире богов – с одной стороны, он игрушка, пешка на шахматной доске, фигура в космической игре сил Хаоса и Порядка, ничего не решающая и зависимая от игр высших сил. Но с другой, писатель подчеркивает, что такая ситуация – выбор самого человека, который снимает с себя ответственность за свои решения и поступки, а тот факт, что Корум

---

[633] Муркок М. Повелители Мечей. // Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 239.
[634] Там же. С. 309.
[635] Там же. С. 309.
[636] Хотя Корум и не принадлежит к расе людей, являясь представителем вадхагов (Vadhagh), которые напоминают эльфов и имеют, по словам М. Муркока, параллели с Туатха Де Данаан, мы используем слово «человек» в широком, обобщающем смысле для обозначения совокупности всех разумных рас, населяющих Мультивселенную.

оказывается достаточно силен, чтобы победить Повелителей мечей, подтверждает, что всемогущество Владык Хаоса – фикция, тщательно взращиваемая ими ложь, необходимая для манипулирования людьми. И в данном контексте писатель одновременно и возвышает человека, наделяя его способностью убивать богов, но вместе с этим и принижает, показывая косность и ограниченность человеческого мышления, неспособного вырваться за пределы понимания мира как поля для игры богов.

Тем не менее, среди персонажей М. Муркока есть и те, кто осознанно отказывается играть по правилам игры, установленным высшими силами, и среди них самый известный герой (или, точнее, антигерой) писателя – Элрик из Мелнибонэ (*Elric of Melnibone*), которому посвящено более трех десятков романов и рассказов М. Муркока. Слабый и болезненный альбинос, зависимый от лекарств и зелий, но обладающий магической силой, а в начале цикла и властью, так как является 428-м императором Мелнибонэ, прекрасно понимает, что и он, и его кузен-соперник Йиркун (*Yyrkoon*) – «жертвы заговора, <…> игры, разыгранной богами, демонами и одушевленными мечами»[637]. Нередко повторяя, что все они жертвы игры Владык Хаоса, Элрик, тем не менее, не желает участвовать в ней, а потому оставляет жизнь своему поверженному брату не столько из милосердия, сколько из упрямства, заявляя: «Я не хочу убивать его только за то, что какие-то потусторонние силы сделали его в своей игре пешкой, которую я должен убить, если одержу победу. Я еще не полностью принадлежу Владыкам Высших Миров, и никогда не буду принадлежать, пока во мне остается хоть капля воли, чтобы противиться им»[638].

Еще более явно бунт Элрика против богов прописан в романе «Месть Розы» (*The Revenge of the Rose*, 1991), в котором Элрик, состояние которого М. Муркок характеризует как «ледяное безумие», приходит к мысли, что с него «довольно быть жертвой обстоятельств, игрушкой слепых сил, он

[637] Муркок М. Элрик из Мелнибонэ. М.: Фантастика Книжный клуб. 2017. С. 73.
[638] Там же. С. 74.

решает вступить в игру между богами и сыграть с ними на равных»[639]. Писатель однозначно противопоставляет стремление Элрика к свободе покорности его отца, принявшего условия игры, в которой «ставкой сделалась его жизнь и душа»[640], ведь Элрик готов презреть волю божеств, играющих его судьбой, однако его поведение может быть объяснено через одиночество – он потерял возлюбленную и стал скитальцем, которого либо боятся, либо ненавидят, он готов поставить на кон даже душу своего отца, потому что социальные и семейные связи Элрика предельно ослаблены, ему нечего терять, а потому он и бросает вызов богам.

Хотя борьба между силами Хаоса и Порядка, облеченная в форму игры, является сюжетообразующей практически во всех произведениях М. Муркока, один из персонажей писателя – Джерри Корнелиус (*Jerry Cornelius*) – намекает на то, каким образом эта игра может быть завершена. Образ Джерри изначально задумывался в качестве пародии на Элрика, он противоположен ему и во внешнем облике, и в своем поведении, которое является поведением трикстера, шута и плута, однако именно Джерри, принимая правила игры и заявляя, что его роль – вовсе не роль пешки, так как лично он считает себя «по меньшей мере ладьей»[641], на слова Хоукмуна (*Hawkmoon*) о том, что ему противна мысль о своем месте на шахматной доске, отвечает: «В таком случае, вам самому надлежит отыскать способ, как с нее сойти. <…> Пусть даже это закончится уничтожением самого игрового поля»[642]. В своих произведениях М. Муркок абсолютизирует игру богов и делает намек на то, что недостаточно просто победить богов – сойти с игрового поля без его уничтожения невозможно, а разрушение шахматной доски в данном контексте практически равно уничтожению Мультивселенной.

---

[639] Муркок М. Месть Розы. М.: Домино, Эксмо. 2006. С. 56.
[640] Там же. С. 57.
[641] Муркок М. В поисках Танелорна // Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. С. 435.
[642] Там же. С. 435.

Подавляющая часть романов, о которых шла речь выше, была написана в 1970-х годах, однако и в более позднем творчестве М. Муркок не отступает от представлений о том, что человек – фигура в некой глобальной космической игре. В цикле «Семья фон Бек» (*Von Bek Family*), большая часть произведений которого были созданы в 1980–90-е годы, игровым объектом и ставкой в игре становится Грааль: «Грааль, возможно, объект обмена в игре, правила которой неизвестны, так что оба ее участника не вполне представляют, как играть»[643]. Однако при том, что большей части персонажей не нравится, что они становятся пешками в «некоей замысловатой игре богов-олимпийцев»[644], в романе «Пес войны и боль мира» (*The War Hound and the World's Pain*, 1981) М. Муркок представляет другой аспект игры: «Я не имею ничего против этой игры и всего остального. <…> Ваш мир, Клостерхайм, – это мир сражений и разочарований, но эта игра придает жизни вкус»[645]. Таким образом мы видим, что игра – это не только навязанная людям партия, в которой они являются пешками и смогут выйти из игры только в том случае, если будет уничтожено игровое поле; игра, если ее принять осознанно и добровольно, придает жизни вкус и возвышает игровую фигуру до игрока, который получает удовольствие от игрового процесса.

В те же 1980-е годы в фэнтези набирает популярность юмористическая тематика, что связано с пиком развития постмодернизма, для которого в целом характерно ироничное отношение к действительности. Мы должны подчеркнуть, что юмор всегда выходит на первый план в кризисные этапы развития человеческого общества, он является своеобразной защитой в момент крушения традиционных представлений о мире и смены мировоззренческих ориентиров. Восприятие мира как хаоса, в котором размыты все ценностные критерии и смыслы, кризис веры и отсутствие

[643] Муркок М. Пес войны и боль мира. М.: АСТ, Северо-Запад, 1999. С. 95.
[644] Муркок М. Город в осенних звездах. М.: Северо-Запад, 1997. С. 160.
[645] Муркок М. Пес войны и боль мира. М.: АСТ, Северо-Запад, 1999. С. 81.

понимания своего места в мире закономерно приводит к юмористическому переосмыслению происходящего. Именно ирония становится типологическим критерием этой эпохи и рождает стремление включить в современное искусство весь прежний художественный опыт посредством ироничного цитирования, дает возможность свободно манипулировать любыми готовыми формами и стилями в ироническом ключе, характеризуется обращением к вневременным сюжетам и вечным темам, позволяющим акцентировать внимание на их аномальном состоянии в современном мире. Как следствие – характерным приемом становится ироничная игра со старыми штампами и образами, вера в которые уже утрачена, а в фэнтези это приводит к тому, что фэнтезийные штампы начинают подвергаться сомнению, высмеиваются, превращаются в свою противоположность, что приводит к существенной трансформации фэнтези и появлению фэнтези юмористического, в английской литературе представленного прежде всего творчеством Т. Пратчетта.

Тема игры богов в юмористическом фэнтези сохраняется, однако переосмысляется и изображается с явной иронией. Например, в романе Т. Пратчетта «Цвет волшебства» (*The Colour of Magic*, 1983) сам мир представляет собой огромное игровое поле, по которому боги двигают свои фигуры, определяя их судьбы броском кубиков, как в настольных играх: «Игральная доска представляла собой тщательно вырезанную и разделенную на квадраты карту Плоского мира. Сейчас несколько клеточек было занято прекрасно вылепленными игральными фигурами. Если бы какой-нибудь человек взглянул на фигурки со стороны, то сразу узнал бы в двух из них Бравда и Хорька. Остальные изображали еще каких-то героев и воителей, которых на Диске было более чем достаточно»[646]. Мы должны подчеркнуть, что настольная игра – это прежде всего развлечение, и введение этого образа полностью исключает идею божественного промысла или глобального, пусть

[646] Пратчетт Т. Цвет Волшебства. М.: Эксмо, 2010. С. 89.

и игрового, противостояния высших сил, как это было, к примеру, у М. Муркока. И даже если в юмористическом фэнтези появляется тема борьбы Добра и Зла, Бога и Дьявола, эта оппозиция становится условной, так как справедливость божественных сил, как и жестокость и приверженность злу сил дьявольских, подвергается сомнению: «По мнению Кроули, преисподняя никогда не была средоточием порока, а небеса – оплотом добродетели; и те и другие – лишь игроки в великой космической шахматной партии»[647].

Переосмысление борьбы высших сил в юмористическом ключе показательно представлено в романе «Благие знамения» (*Good Omens*, 1990), написанном Т. Пратчеттом в соавторстве с Н. Гейманом, а само название произведения уже представляет собой ироничную отсылку к фильму ужасов «Омен» (*The Omen*), первая часть которого вышла в 1976 году, а впоследствии картина получила несколько продолжений.

В сюжете романа «Благие знамения» Т. Пратчетт и Н. Гейман юмористически обыгрывают ситуацию с подменой детей и ставят вопрос о том, захочет ли сын Сатаны устроить конец света, если его воспитают в обычной семье, как и других детей вполне человеческого происхождения. Однако нас интересует другой аспект заявленного произведения – каким образом трансформируется тема игрового противостояния ангелов и демонов.

Активно используя отсылки к текстам предшествующей культуры, авторы романа уже в начале «Благих знамений» делают отсылку к знаменитому высказыванию А. Эйнштейна о том, что Бог не играет в кости со Вселенной, и пишут, что «Бог играет со Вселенной вовсе не в кости; нет, Он ведет непостижимую игру собственного изобретения, с точки зрения остальных игроков, больше всего похожую на очень сложный и запутанный вариант покера, причем партия разыгрывается в совершенно темной комнате,

[647] Пратчетт Т., Гейман Н. Благие знамения. М.: Эксмо, 2002. С. 71.

на картах нет ни одной картинки, ставки бесконечно велики, а правила известны только Раздающему, который все время улыбается»[648]. В данном описании мы хотим обратить внимание на несколько важных моментов: во-первых, это уже игра не в кости, где все зависит от случайности, а игра, подобная сложному запутанному покеру, в котором исход зависит не только от выпавших карт, но и от умения блефовать, что делает результат игры еще более непредсказуемым; во-вторых, это игра в темной комнате с картами без изображений, что изнутри разрушает саму идею игры, как и третий момент – правила игры известны только Раздающему. Мы неоднократно отмечали, что необходимость, обязательность и непреложность правил – это важнейшее условие игры, и, хотя в постмодернистской философии начинают говорить об играх без правил (Ж. Делез), в романе «Благие знамения» эта идея доведена до абсурда – игра становится не просто игрой без правил, а игрой в карты, которые не отличаются друг от друга. С другой стороны, еще в античной философии сформировалось представление о том, что человек не знает о своей роли в космической игре и не имеет представления об ее правилах, а потому игра, правила которой известны только Раздающему, пускай авторы романа и не называют его Богом, отчасти возвращает нас к самому раннему осмыслению игры богов.

Возвращаясь к теме противостояния Бога и Дьявола, Рая и Ада, мы хотим отметить, что для демона Кроули[649], который, к слову, весьма гордился тем, что изобрел игровые шоу, «Великая война» высших сил и «Последняя битва» – досадная неприятность, так как любой исход борьбы его не слишком устраивает: «Рай против Ада, три раунда, одно Падение, апелляции не принимаются. И все, приехали. Конец света. Иначе говоря, конец мира.

[648] Там же. С. 15.
[649] Имя Кроули является однозначной отсылкой к фигуре Алистера Кроули (Aleister Crowley, 1875–1947), оккультиста, сатаниста и «черного мага».

Мир закончится, и останутся лишь вечные Небеса или, если выиграет другая сторона, вечный Ад. Еще неизвестно, что хуже»[650].

В «Благих знамениях» подвергается сомнению и сама идея игрового состязания Рая и Ада, так как демоны и ангелы могут быть дружны, как дружат между собой Кроули и Азирафаэль (*Aziraphale*), да и сами демоны – не исчадия ада, а скорее «выполняют в великой космической игре обязанности налоговых инспекторов, – и хотя их работа не пользуется популярностью, она жизненно необходима, чтобы вертелись все шестеренки»[651].

Что любопытно, тогда же, в начале 1990-х годов американскими писателями Р. Шекли и Р. Желязны была написана трилогия «История рыжего демона» (дословный перевод «Конкурс тысячелетия», в оригинале *The Millennial Contest*, 1991–1995), сюжет которой выстроен вокруг состязания сил Света и Тьмы, проходящего раз в тысячу лет, и исход его решает, какая сила будет определять судьбу человечества на следующее тысячелетие. Сюжет этой трилогии развивается по тем же принципам, что были сформированы в «Благих знамениях»: условность противостояния оппозиционных сил, возможность дружеских или приятельских отношений между соперниками, пародийные отсылки к произведениям предшествующих эпох. Однако, если в «Благих знамениях» ставкой в борьбе был конец света, то в «Истории рыжего демона» вся борьба между Светом и Тьмой сведена к регулярному конкурсу, состязанию, исход которого не влечет никаких катастрофических фатальных последствий, а тема игрового противостояния Добра и Зла окончательно теряет свою глобальность.

В заключение этого параграфа мы хотим обратиться к очень разным с точки зрения осмысления игры богов произведениям Д.У. Джонс. Первое из них – роман «Зачарованный лес»[652] или «Колдолесье»[653] (*Hexwood*, 1993),

---

[650] Пратчетт Т., Гейман Н. Благие знамения. М.: Эксмо, 2002. С. 23.
[651] Там же. С. 201.
[652] В переводе А. Шульгат

написанный на стыке научной фантастики и фэнтези, ведь писательница считала неоправданным разделять эти две разновидности фантастической литературы: «I don't see that much difference between science fiction and fantasy»[654] (*Я не вижу большой разницы между научной фантастикой и фэнтези.* – Перевод наш – О.Н.). А второе – роман «Игра» (*The Game*, 2007), сюжет которого разворачивается вокруг игры, которую ведут боги, живущие среди людей и уже не всегда осознающие себя божествами. В обоих романах Д.У. Джонс активно использует мотивы настольных и компьютерных ролевых игр, что в целом соответствует игровому духу 1990-2000-х годов.

Идея романа «Зачарованный лес», как отмечала Д.У. Джонс, возникла во время разговора с Н. Гейманом, а потому произведение посвящено ему и является не вполне характерным для писательницы как с точки зрения сюжета и обрисовки персонажей, так и в плане организации пространства и времени (см. Глава 2). Д.У. Джонс, которая в основном пишет для детской аудитории, вступает в осознанную игру с читателем и создает роман с усложненной композицией и совсем не детским сюжетом, так как в произведении затрагиваются проблемы власти, вводится тема евгеники, образы отрицательных персонажей реалистичны, а не гротескны, в отличие от других романов писательницы, да и положительные герои неоднозначны, психологически достоверны и обладают трагической виной.

Первую половину романа Д.У. Джонс разыгрывает сюжет по правилам детского фэнтези, во многом опирающегося на сказочную традицию, и повествует о приключениях девочки-подростка Энн, которая сталкивается с проявлениями чудесного, когда оказывается в заколдованном лесу, однако к середине произведения выясняется, что все сказочное, что происходит в лесу, обусловлено паратипическим (paratypical) полем, созданным неким Баннусом. Именно Баннус смешивает временные потоки, играет с воспоминаниями, тасует сюжеты, выступая в роли всемогущего божества,

---

[653] В переводе А. Курлаевой

[654] Diana Wynne Jones, "Diana Wynne Jones: Writing for Children," Locus (April 1989): 5, 62.

которое управляет жизнями людей с некой целью, самим людям неизвестной, и таким образом, на первый взгляд, Баннус изображается в соответствии с той традицией, что сложилась еще в эпоху Античности.

Тем не менее, мы должны подчеркнуть, что Баннус – не божество, он был создан людьми и представляет собой киборга, сконструированного «четыре тысячи лет назад из полуживых мозгов почившей Десницы[655] Властителей»[656] и предназначенного «выбирать Властителей – отобрать подходящую Десницу, а потом назначить их»[657]. И хотя назначение Баннуса становится понятным лишь ближе к финалу романа, его цель предельно утилитарна – отобрать лучших правителей – и направлена на то, чтобы обеспечить справедливое общественное устройство. По мере погружения читателя в сюжет он проходит три этапа в осознании сущности Баннуса:

1. Некий кукловод, природа которого неизвестна, разыгрывающий сценарии в произвольном порядке с непонятной целью. Именно на этом этапе Баннус ближе всего к чему-то божественному, так как суть его действий неизвестна.

2. Создатель паратипического поля, которое, как считает Мордион должно «помогать людям принимать решения»[658], так как «Баннус берет любую ситуацию и людей, данных ему, вводит их в поле тэта-пространства, а затем с почти полным реализмом разыгрывает сценарии, основанные на этих людях и этой ситуации. Он делает это снова и снова, изображая, что случится, если люди в ситуации примут то или иное решение»[659]. По сути делается предположение о том, что цели Баннуса могут быть осмыслены, паратипическое поле – не просто игровая площадка, а нечто большее.

---

[655] В переводе используется слово «Десница» для более поэтического обозначения руки, так как правителей всегда пятеро, как пальцев на руке, однако в оригинальном тексте это просто Hand (рука).
[656] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 385.
[657] Там же. С. 309.
[658] Там же. С. 108.
[659] Там же. С. 108.

3. Киборг, призванный испытать кандидатов и выбрать новых правителей посредством разыгрывания определенных сценариев, которые демонстрируют качества претендентов.

Фактически мы видим, что в игровой форме, избранной Баннусом, присутствуют ряд признаков игры, сформулированные еще Й. Хейзинга: ограниченная во времени и пространстве игровая площадка, состязательность, напряженность и испытание, наличие определенных правил, однако игра, которую организует Баннус, не добровольна для ее участников, что противоречит признакам игры, сформулированным нидерландским исследователем, да и цель Баннуса утилитарна и лежит вне игры, что снова вступает в противоречие с уже сложившейся традицией понимания феномена игры.

Сюжет романа «Зачарованный лес», что важно, испытывает явное влияние индустрии компьютерных ролевых игр, так как в финале произведения выясняется, что Баннус был запущен неким Харрисоуном, который хотел поиграть: «Я всего лишь попросил тебя о ролевой игре. Ты не предупреждал, что я буду заброшен в нее по-настоящему! И я просил тебя о хоббитах на Поисках Грааля, а я еще не видел ни одного хоббита!»[660]. Напомним, что роман был написан в 1993 году, а ролевые компьютерные игры обретают популярность именно в 1990-е годы благодаря развитию технологий, причем в данном фрагменте мы видим эклектичное соединение образов хоббитов, вошедших в фэнтези с легкой руки Дж.Р.Р. Толкина, и образа Грааля, являющегося основной целью поиска в рыцарских романах бретонского цикла. Действительно, в «Зачарованном лесу» множество интертекстуальных отсылок к сюжетам рыцарских романов о короле Артуре и рыцарях Круглого стола, о чем пойдет речь в следующей главе, но важно подчеркнуть, что Грааль в романе становится игровым предметом, получение

[660] Там же. С. 400.

которого завершает игру: «Обычно баннус[661] принимает форму кубка, оружия, трофея или подобного предмета. Как только оператор возьмет предмет в руки, баннус обычно становится достаточно покорным, чтобы склониться перед волей оператора»[662]. А завершение игры при получении некоего предмета – обычная практика в компьютерных играх, выстроенных по квестовому принципу.

Влияние компьютерных игр очевидно и в том, что Баннус подводит персонажей к правильному решению различными путями: «мои инсценировки перестали быть множественными, когда ты наконец принял решение отправиться в замок»[663], так как наличие не линейного, а разветвленного сюжета в принципе характерно как для компьютерных игр, так и постмодернистской литературы, тяготеющей к экспериментам с формой. Однако в романе «Зачарованный лес» мы видим, как эта разветвленность выходит на новый уровень – вовсе не у читателя есть несколько вариантов прочтения текста, и даже не у персонажей романа разные варианты поведения, а лишь у Баннуса, который разыгрывает эту партию, есть «шестьсот девяносто семь планов действия»[664], каждый из которых должен закончиться смертью Властителя Первого, и таким образом нелинейность сюжета игры Баннуса условна, так как финал ее просчитан и определен заранее.

Если в основу романа «Зачарованный лес» лег принцип компьютерной игры, то в повести «Игра» (*The Game*, 2007) однозначно прослеживается влияние настольных игр, пик популярности которых пришелся на 1980-е годы. Сюжет «Игры» представляет собой несложный ребус, который должен разгадать юный читатель и определить, какие именно мифологические

---

[661] В данном контексте «баннус» пишется со строчной буквы, так как правители, рассуждая о нем, считают его не более, чем машиной, программой, которая должна подчиниться оператору. В романе прослеживается определенная закономерность: Баннус пишется то с прописной буквы, как имя собственное, когда о нем говорят Мордион, Энн или пишет сама Д.У. Джонс, а со строчной, когда его упоминают пятеро правителей.
[662] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 171.
[663] Там же. С. 380.
[664] Там же. С. 432.

персонажи скрываются под именами Гэлли, Толли, Юлиан и т.д., а сама писательница в приложении к повести раскрывает мифологическую сущность своих героев.

Д.У. Джонс описывает гипотетическую ситуацию, в которой Зевс (Юпитер), испугавшись предсказания об очередном младенце, заключает всех богов и их потомков в ловушку: «уже две тысячи лет мы в ловушке. А все из-за того, что он испугался младенца!»[665], и боги вынуждены жить почти как обычные люди, утратив свое могущество, но все еще сохранив бессмертие. Правда, сам Юпитер, выступающий под именем Юлион, в этой ситуации ничего не потерял, так как, по словам Гармони, в современном мире «его могущество заключается в деньгах не меньше, чем в мифосфере. Дедушке приходится поддерживать для него мировую экономику, и Юлион бдительно следит, чтобы мы все были у него в долгу»[666].

Центральным образом данной повести становится мифосфера, которая является не только основой могущества Юлиона, но и игровым полем для других персонажей, а сама она описывается, как состоящая «из всех историй, теорий и верований, легенд, мифов и надежд, возникших здесь, на Земле <…> она постоянно растет и двигается, когда люди придумывают новые сказки или находят новые предметы для веры»[667]. Термин «мифосфера» (*mythospheric*) хоть и является достаточно новым, образованным по аналогии с «биосферой» и «ноосферой», в науке уже используется и приписывается А. Элиоту, который понимал под мифосферой древнейшую часть сознания, которая существовала до появления человечества и жизни на земле[668]. Безусловно, мы можем усмотреть сходство с коллективным бессознательным К.Г. Юнга, однако Д.У. Джонс включает в мифосферу не только древние сказания разных народов, но и образы, претендующие на то, чтобы стать

---

[665] Джонс Д.У. Игра // Любительский перевод А.В. Курлаевой, 2018. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://readli.net/igra-lp-4/ (Дата обращения 20.10.2019)
[666] Там же.
[667] Там же.
[668] См.: Eliot A. The Timeless Myths: How Ancient Legends Influence the World Around Us. Continuum, 1996. 154 p.

новыми мифами XX века – Кольцо Всевластья, позаимствованное из произведений Дж.Р.Р. Толкина, или Доктор Кто из одноименного сериала (*Doctor Who*, 1963–настоящее время), в мифосфере есть и нити научной фантастики, ведь одному из персонажей игры однажды пришлось отправиться на Меркурий за сумасшедшим роботом. При этом уже существующие элементы мифосферы представлены не статичными декорациями, а динамичными образованиями – например, рассказывая о своем задании вытащить из камня меч Артура, Трой сетует: «Мало того, что я не смог его вытянуть, так еще пришел Артур и ударил меня за то, что я пытался его украсть»[669].

Игра, которая выведена в название повести, представляет собой игровые партии между детьми и подростками, каждый из которых является мифологическим персонажем, вырванным из мифосферы. Как и в настольных играх, они вынимают случайные карточки с заданиями, которые необходимо выполнить в мифосфере, причем и сама игра, и путешествия туда находятся под запретом. Для Гэлли знаковым заданием становится «Добыть золотое яблоко из сада Гесперид», и девочка, отправляясь в мифосферу, не только получает искомое, но и узнает тайну своего происхождения, ведь она – дочь Сизифа и Меропы, внучка Атланта и тот самый «младенец», которого так боялся Юпитер, а обретение яблока раскрывает и ее личность тоже: «Гэлли сжала золотое яблоко в обеих руках и стала кометой»[670] – кометой Галлея.

На первый взгляд кажется, что Д.У. Джонс облекает в игровую форму сюжеты и образы античной мифологии, предлагая читателям вспомнить миф о Сизифе и посмотреть на него с позиции рубежа XX–XXI веков, ведь наказание мифологического героя переосмыслено с точки зрения современных реалий – он представлен не только как катящий камень на гору

---

[669] Джонс Д.У. Игра // Любительский перевод А.В. Курлаевой, 2018. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://readli.net/igra-lp-4/ (Дата обращения 20.10.2019)
[670] Там же.

человек, но и как водитель трактора или экскаватора: «С экскаватором – или трактором – похоже, что-то было не в порядке. Он немного поднялся по холму, а потом его мотор заглох, и он скатился обратно вниз»[671], а затем и как работник офиса, перебирающий нескончаемый поток бумаг и говорящий: «Знаешь, на что это похоже? Как будто я толкаю громадный камень наверх холма, и каждый раз, стоит мне приблизиться к вершине, он скатывается обратно вниз»[672].

Однако в название повести неслучайно выведено слово «Игра», потому что именно игра богов и их потомков становится сюжетообразующей. И пускай в этой игре уже не остается места простым людям, да и сами боги уподобляются детям, играющим в настольную игру, мы не можем не провести аналогию и с Гераклитом, высказывание которого мы уже отмечали в первой главе: «Эон – ребенок, играющий в пессейю»[673], а также напомнить значение образа играющего ребенка у Ф. Ницше, так как именно дитя – это «новое начинание и игра»[674] (См. параграф 1.3).

Подводя итог нашим размышлениям о теме игры богов в английском фэнтези, мы хотим подчеркнуть, что представления об играющих богах заметно эволюционировало от 1950-х до 2000-х годов. В 1950-е, на наш взгляд, эта тема проявлена не слишком явно и сводится к агональному и подчеркнуто глобальному противостоянию высших сил, которые не осознаются играющими. В 1960-70-х годах при сохранении идеи борьбы сил Добра и Зла или Порядка и Хаоса начинает отчетливо проявляться тема космической игры противоборствующих начал, причем играют они не только между собой, но и с людьми (или иными расами), которые осмысляются как фигуры на игровой доске. В 1980–нач. 90-х годов на пике популярности юмористического фэнтези тема игры богов снова претерпевает изменения –

---

[671] Там же.
[672] Там же.
[673] Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в рус. пер.: крат. изд. / подгот. С.Н. Муравьев. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2012, С. 259.
[674] Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М., 1990, С. 132.

фэнтезийный штамп о борьбе Добра и Зла высмеивается и переосмысляется, различия между противоборствующими началами практически нивелируются, а литературные сюжеты начинают испытывать влияние настольных, а позднее и компьютерных игр, что наиболее показательно проявится уже в середине 1990-х и 2000-х годах.

Тем не менее, при столь различных подходах к месту играющих богов в мире, мы должны подчеркнуть, что тема игры высших сил проявляется в трех аспектах, в разной степени присутствующих в английском фэнтези:

- Высшие силы уподобляются драматургу, автору театрального представления, в котором человеку уготована роль бесправного актера, пешки на шахматной доске или персонажа в ролевой игре (прежде всего в произведениях М. Муркока, отчасти в «Зачарованном лесу» Д.У. Джонс).
- Игровое противостояние сил Порядка и Хаоса, Рая и Ада, Добра и Зла, а ставкой в этой борьбе являются души людей или власть над мирозданием (М. Муркок, Т. Пратчетт, Н. Гейман).
- Боги играют не людьми и не мирозданием, они играют между собой, безотносительно человечества и его судеб («Игра» Д.У. Джонс).

3.2. Homo Ludens: человек играющий в английском фэнтези

Игра, осознанная или неосознанная, занимает немалое место в жизни человека любого возраста – дети учатся взаимодействовать именно в коллективных играх, игра является средством воспитания и образования, служит самореализации личности и общению, ролевые и деловые игры позволяют скорректировать психологический опыт и социальные роли. Игра многогранна и является не столько формой досуга, сколько жизненным принципом и показателем культурного и цивилизационного развития.

Игра, как считал Й. Хейзинга, – основа культуры и искусства, в ранних общественных образованиях она выполняла ключевые задачи и в обрядах инициации, и в общественных праздниках, и в самой жизни людей. В

современном обществе человек не стал играть меньше, хотя, казалось бы, все механизмы игры и игрового сознания уже обозначены, но, несмотря на изученность игрового поведения, игровых инстинктов, форм и функций игры, значение игровых ситуаций лишь увеличивается.

Т.А. Апинян, обобщая теории, исследующие феномен игры, выделяет четыре научных подхода[675]:

1. Осмысление игры с точки зрения биологических и биопсихологических факторов.

2. Психологические концепции.

3. Социологические и социально-психологические интерпретации игры.

4. Синтетические теории, учитывающие различные факторы.

Мы, в свою очередь, не ставим своей целью сделать обзор всех биологических, биопсихологических, социально-психологических и иных теорий, наша задача – попытаться ответить на вопрос, *почему* человек играет, так как это позволит понять, почему в литературе, даже в фэнтези, далеком от естественных наук, появляется тема играющего человека.

В свое время Г. Спенсер (*Herbert Spencer*, 1820–1903) отметил, что человек по мере эволюционного развития начинает обладать некой избыточной энергией, которая не тратится на поддержание физического существования, а потому избыток сил направляется на игровую деятельность, которая приносит удовольствие и схожа с тренировкой. Спенсер же указал на агональные свойства игры, так как в ней проявляются человеческие инстинкты, а победа в игре «равносильна успеху в борьбе за существование и находит себе удовлетворение в победе в шахматной игре, за неимением побед более грубого свойства»[676]. Англо-канадский писатель

---

[675] Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие; С.-Петерб. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. С. 23.

[676] Спенсер Г. Основания психологии. СПб., 1897. Цит. по: Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие; С.-Петерб. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. С. 23.

Ч.Г. Аллен (*Charles Grant Allen*, 1848–1899), бывший убежденным последователем идей Г. Спенсера, идею игры-тренировки доводит до логического завершения и утверждает, что если часть игр являются упражнением активных функций (охота, бег, физические игры), то можно говорить и о тренировке воспринимающих функций (созерцание, слушание), которая происходит в искусстве[677]. А Дж. Патрик (*George Thomas White Patrick,* 1857–1949) в работе «The psychology of relaxation» (1916) верно подметил, что человеку для гармоничного развития требуется игровое упражнение тех функций организма, которые не задействованы в обычной жизни – людям интеллектуального труда нужны физические игры, а работникам физического труда – интеллектуальные.

Итак, как мы видим, приверженцы биологических теорий исходят из того, что человеческая игра обусловлена избытком жизненной энергии или недостатком физической/интеллектуальной активности, однако этот простой ответ на вопрос, *почему* человек играет, не выдерживает критики уже в конце XIX века, так как М. Лацарус (*Moritz Lazarus*, 1824–1903), например, утверждает, что человек играет более активно не тогда, когда он обладает избытком сил, а, наоборот, когда он устал. Осмысление игры как действенного способа отдохнуть и получить психологическую разрядку вообще оказалось достаточно популярным, и до сих пор одной из важнейших функций игры является рекреативная, однако биологический, да и биопсихологический подходы к игре являются односторонними.

Одна из первых синтетических теорий игры принадлежит немецкому психологу К. Гроосу (*Karl Groos*, 1861–1946), который указал на то, что игра устремлена в будущее[678], в игре происходит самовоспитание детей, формирование и тренировка как социальных, так и физических навыков, которые потребуются ребенку в будущем. Как следствие – важность детских

---

[677] Allen G. Physiological Aesthetics. Garland Pub., 1977. 283 p.

[678] Этим он вступил в полемику с теорией рекапитуляции Г.С. Холла, считающим игру атавизмом, в котором проявляется история человечества как вида.

игр в процессе развития личности, да и в целом о важности игр в жизни детей писали многие – их исследовал даже З. Фрейд (1856–1939), полагая, что детская игра выполняет компенсаторную функцию, позволяет преодолеть социальные барьеры и представляет собой средство борьбы человека с обществом.

Немаловажной проблемой в исследовании игр стали также причины и принципы, определяющие выбор той или иной игры. А. Сапора и Е. Митчелл в работе «Теория игр и отдыха» (*The theory of play and recreation*, 1961) пишут о том, что определяющих факторов очень много: привычки человека, его физиологические потребности, социальное окружение, географические и климатические условия, универсальные мотивы и желания, а также базовые стремления человека, среди которых – к новому, безопасности, реагированию, признанию, участию и эстетическому. И в зависимости от комбинирования всех этих элементов и складываются конкретные виды игровой деятельности.

В литературе, и в фэнтези тоже, тема детской игры появляется нередко и в разных аспектах. При этом до сих пор бытует стереотип, что игра – прежде всего детское развлечение, однако такой подход представляется нам ограниченным, ведь взрослые не только с упоением готовы играть в развлекательные, интеллектуальные или эстетические игры, но также часто бывают заложниками социальных или психологических ролей.

О том, что человек не может преодолеть некую роль, сформированную в детстве, а затем всю свою жизнь играет в соответствии с определенным жизненным сценарием, писал Э. Берн (*Eric Lennard Berne*, 1910–1970) в книгах «Игры, в которые играют люди» (*Games People Play*, 1964) и «Люди, которые играют в игры» (дословный перевод названия «Что ты скажешь после того, как поздороваешься?», 1972, в ориг. *What Do You Say After You Say Hello?*).

Концепция Э. Берна, относящаяся к психоаналитическому структурализму, принципиально отличается от того понимания игры, которое сложилось к середине XX века, так как для психолога игра – это не частный вид деятельности, не упражнение и не эксперимент, не защитный механизм, а прежде всего структура поведения человека, основа коммуникации и способ самореализации личности, сам образ жизни, присутствующий во всех формах жизнедеятельности человека. Человек, как убежден Э. Берн, играет постоянно, чаще всего неосознанно, тем самым реализуя свое представление о себе, об окружающих, о целях и смысле существования. Активнее всего, как он считает, играют те, кто утратил душевное равновесие, однако в этом случае игра является не проявлением неискренних эмоций, чувств и мыслей, а способом ими управлять.

Однако с точки зрения психоанализа игра по-прежнему остается ответом на некую травматическую ситуацию, способом ее преодоления, а, следовательно, формой социального действия. И главная цель как игровой теории Э. Берна, так и его игровой психоаналитической практики – научить человека меньше играть, показать ему, что причиной депрессии или стресса, да и всей загубленной жизни, может оказаться неправильно избранный сценарий игры.

Эти идеи оказываются не только созвучны мировоззрению современного человека, но имеют под собой основу в виде опыта всей предшествующей человеческой культуры, заявлены в литературе на всех этапах ее развития, а в английском фэнтези тема человека, играющего в соответствии с некой социальной или психологической ролью, особенно актуализируется в Новой волне фантастики, так как в это время в целом усиливается интерес к психологии человека.

Переходя к анализу произведений, мы хотим обозначить, что усматриваем три проявления темы играющего человека в английском фэнтези. Во-первых, это тема разнообразных детских игр, что является

способом охарактеризовать персонажей детского и подросткового возраста, а также обозначить уровень культурного и цивилизационного развития. Во-вторых, тема социальных или навязанных ролей, а также осознание поведения персонажей как игрового или театрализованного. В-третьих, тема игровых предметов, которые являются яркой деталью художественного пространства и демонстрируют, что игровая деятельность в целом присуща человечеству.

Начиная разговор о детских играх, закономерно обратиться к произведениям, которые традиционно относят к детской литературе, а порою причисляют к жанру литературной сказки эпохи постмодернизма. Граница между детским фэнтези и литературной сказкой очень зыбкая и размытая, да и вопрос об их разграничении стоит лишь в отечественном литературоведении, так как в английской традиции не используется термин «literary fairytale», а для тех произведений, которые в отечественной науке относят к литературной сказке, применяются понятия «fantasy story» и «fantasy novel». Тем не менее, попытки развести фэнтези и литературную сказку предпринимались – Н.А. Викторова в диссертации «Английская литературная сказка эпохи постмодернизма» пишет о трех группах признаков, указывающих на сходства и различия жанров. Типологическое сходство литературной сказки и фэнтези связано с использованием традиционных волшебных рас, языковым и стилевым разнообразием произведений фэнтези. В качестве переходных признаков Н.А. Викторова отмечает образы детей и характер конфликта, так как «в фэнтези протагонист имеет черты романтического героя и является представителем человечества, противостояние сил “света” и “тьмы” выражено на абстрактном уровне. В литературной сказке главный герой становится реалистическим образом, а силы, олицетворяющие зло, приобретают резкую социальную окраску»[679]. Различие же указанных жанров, по мнению исследовательницы, состоит в

[679] Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Автореф. дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. С. 11

том, что по-разному представлена категория волшебства (в фэнтези волшебство подобно естественным законам природы, а в литературной сказке героям приходится обучаться магии), а также различно сконструировано пространство и время произведений (в фэнтези они строятся на основе мифологических принципов и обращены в прошлое, а в литературной сказке хронотоп современен, отражает исторические реалии и развитие технического прогресса). На наш взгляд, даже те различия, на которые указывает Н.А. Викторова, являются условными, так как фэнтези претерпело достаточно большие изменения за почти столетие своего развития и породило множество разновидностей, в которых может и не быть борьбы «света» и «тьмы» (темное фэнтези), может присутствовать современный хронотоп (городское фэнтези), а герои прописаны с психологической достоверностью, а потому ряд произведений Д.У. Джонс, о которых пойдет речь ниже, мы относим к детскому и подростковому фэнтези.

В цикле «Миры Крестоманси» (*The Chrestomanci*, 1977–2006) центральными персонажами чаще всего становятся дети и подростки, а потому игровая деятельность является неотъемлемой частью их жизни. Например, в романе «Заколдованная жизнь» (*Charmed Life*, 1977), в котором события происходят в мире, очень похожем на викторианскую Англию, детские игры иллюстрируют эпоху и особенности детского досуга – в особняке Крестоманси есть игровая комната, в которой дети играют в солдатиков, однако эта обычная для XIX века игра немного изменена, так как в мире существует магия: «Крошечные оловянные гренадеры маршировали. Другие солдатики выкатывали пушку. Третьи лежали в засаде, стреляя из ружей со звуком не громче комариного писка»[680]. Другие детские игры, упоминаемые в этом романе, не изменены – строительство «дома» из предметов мебели, игры в домике на дереве или игра в каштаны – все эти

[680] Джонс Д.У. Заколдованная жизнь. М.: Азбука, 2013. С. 42.

детские забавы свидетельствуют о том, что мир, в котором происходят основные события, технологически не развит. Еще один важный момент заключается в том, что в произведении лейтмотивом проходит попытка Роджера и Джулии, детей Крестоманси, пригласить Мура в свои детские игры, однако он чаще всего отказывается, потому что дети не ладят с его сестрой Гвендолен, а для Мура родная сестра, хоть и капризная, избалованная и паразитирующая на его магическом даре, гораздо ближе, чем Роджер и Джули. Сами же попытки пригласить мальчика в детские игры являются способом завязать дружеские отношения и социализировать Мура, ведь игра должна выполнять объединяющую функцию.

В романе Д.У. Джонс «Девять жизней Кристофера Чанта» (*The Lives of Christopher Chant*, 1988) тема детских игр также представлена достаточно широко: во-первых, центральный персонаж мечтает стать профессиональным игроком в крикет, и в произведении немалое место уделено описанию этой игры и игроков. Что важно, происхождение крикета (англ. *cricket*) связано с Англией, а к концу XVIII века игра стала одним из национальных видов спорта, поэтому увлеченность Кристофера крикетом однозначно указывает на то, что события происходят в альтернативной Англии. Во-вторых, упоминается настольная игра «Змейки и лесенки», которая считается древней индийской игрой, а ее правила подробно были прописаны в 1980-м году Харишем Джохари (1934–1999). Появление настольной игры в романе, написанном в 1988 году, кажется нам неслучайным, так как именно в 1980-е настольные игры переживают пик популярности. В-третьих, игровая деятельность заявлена даже в названиях книг, которые приносит Кристофер своей подруге в другом измерении: «“Милли идет в школу”, – прочитал Кристофер. “Милли из Ловудской школы”, “*Милли играет в игру*”, “Звездный час Милли”»[681] (курсив наш – О.Н.), что подчеркивает неразрывную связь игры и детства. И, в-четвертых, Д.У. Джонс

[681] Джонс Д.У. Девять жизней Кристофера Чанта. М.: Азбука, 2005. С. 36.

демонстрирует, что искусственно навязанные взрослыми правила практически уничтожают удовольствие от игры, так как гувернантка Кристофера ставит жесткое условие игр: «вы можете брать только одну игрушку зараз и должны положить ее на место, прежде чем взять другую. Это наше правило. <…> Кристоферу пришлось привыкнуть к этому скучному правилу, сводившему на нет большую часть веселья»[682], а когда гувернантка еще и сидела рядом во время игр, «играть становилось совсем скучно»[683].

Интересным образом заявлена тема детской игры в романе Д.У. Джонс «Ходячий замок» (*Howl's Moving Castle*, 1986), где мы сталкиваемся со следующим эпизодом: Хоул навещает свою сестру и племянника, которые живут в привычном нам мире, и приносит в подарок «какую-то плоскую штучку», назначение которой становится ясно из текста, который читает Нил, племянник Хоула: «Вы находитесь в зачарованном замке с четырьмя выходами. Каждый из них ведет в разные измерения. В первом измерении замок находится в постоянном движении и может оказаться где и когда угодно»[684]. «Плоская штучка» оказывается диском с компьютерной игрой, сюжет которой связан с Ходячим замком, и то, что является реальностью в одном измерении, в другом становится основой компьютерной игры и показателем цивилизационного развития и высокого уровня техники, что соответствует середине 1980-х годов, когда был написан роман.

В романе Т. Пратчетта и Н. Геймана «Благие знамения», написанном в 1990-м году, детские игры тоже являются маркерами эпохи: «Их любимая игра велась по мотивам чрезвычайно успешной серии фильмов с лазерами, роботами и принцессой, чья прическа напоминала пару стереонаушников»[685]. Безусловно, это прозрачная отсылка к «Звездным войнам», IV–VI эпизоды которых вышли в период с 1977 по 1983 год и тут же стали культовыми, а

[682] Там же. С. 8.
[683] Там же. С. 8.
[684] Джонс Д.У. Ходячий замок. М.: Азбука, 2019. С. 219.
[685] Пратчетт Т., Гейман Н. Благие знамения. М.: Эксмо, 2002. С. 127.

финал игры по мотивам фильма иронично переосмысляет каноничный сюжет, потому что победитель получал «право носить на голове ведерко с углем и взрывать планеты»[686], что однозначно указывает на образ Дарта Вейдера, и дети мечтают играть роль злодея, а вовсе не кого-то из джедаев, так как все четверо из-за своего темперамента выступают за планетные разрушения, правда, при условии, что «они одновременно будут спасать принцессу»[687].

Интересными в этом романе, на наш взгляд, представляются и рассуждения детей о месте игр в жизни взрослых, ведь по мнению персонажей, «Взрослые не нуждаются ни в каких играх. <…> Они живут себе тихо-спокойно, а мы только мешаем им, гоняя повсюду на велосипедах или скейтбордах и создавая слишком много шума и суеты»[688]. Это субъективное детское мнение основано на стереотипе, относящем игры только в сферу детства, однако, как мы уже отмечали выше, взрослые играют не меньше детей, просто играют в другие игры. Любопытной оказывается и попытка одного из всадников Апокалипсиса – Войны – завоевать расположение детей обещанием разнообразных игрушек: «Подумайте, какие потрясающие игрушки я могу предоставить вам… подумайте о всевозможных играх. <…> У вас, детки, появятся маленькие ружья»[689]. И в этом эпизоде важно не только то, что Война стремится подкупить детей новыми игрушками, в качестве которых предлагает ружья, но сам факт того, что с помощью игр Война пытается манипулировать детьми, которые, к их чести, не поддаются соблазну.

Обратную попытку манипулировать взрослыми через игру мы видим в повести Н. Геймана «Коралина» (*Coraline*, 2002), где главная героиня предлагает своей «ненастоящей маме» игру, ставкой в которой становится

[686] Там же. С. 127.
[687] Там же. С. 127.
[688] Там же. С. 253.
[689] Там же. С. 287.

свобода ее истинных родителей, и в итоге Коралина одерживает победу над антагонистом:

«– Да, думаю, мне понравится эта игра. Так какой она будет? Игра в загадки? Состязание в смекалке? Или в мастерстве?

– Разведывательная игра, – предложила Коралина. – Игра в поиск вещей.

– И что ты собираешься искать в этой игре “спрячь-найди”, Коралина Джонс?

Коралина растерялась. Но вдруг выпалила:

– Моих родителей. И души всех детей за зеркалом»[690].

В заключение разговора о детских играх мы хотим подчеркнуть, что эта тема присутствует чаще всего в детском и подростковом фэнтези в силу его направленности на детскую аудиторию и изображении детей и подростков, а в фэнтези героическом или эпическом детская игра может быть синонимом инфантильности и показателем непредусмотрительности. Например, в «Хрониках Корума» М. Муркока протагонист, уже прошедший множество испытаний, искалеченный не только внешне, но и внутренне, вспоминает свое счастливое прошлое, танцующих сестер и дядю, наигрывающего для них мелодию собственного сочинения, и отмечает, что «эти взрослые люди были похожи на заигравшихся детей, которые не подозревают, что страшный зверь подкрался к ним совсем близко и вот-вот нападет»[691].

Переходя к разговору о социальных ролях, добровольных или навязанных, мы должны подчеркнуть, что провести четкую границу между темами играющего человека и играющего бога не всегда возможно. У М. Муркока, например, они сливаются в практически неразрывное единство, и мы уже говорили о той роли Великого Героя и Защитника Человечества, которую вынужден играть Эрекозе в названных в его честь хрониках. При

[690] Гейман Н. Коралина. М.: АСТ, 2014. С. 128.
[691] Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо. 2002. С. 42.

этом мы повторяем, что герой прекрасно осознает, что роль ему навязывают – в случае с Иолиндой в романе «Вечный воитель» он даже определяет, что должен стать «заменителем ее собственного отца и играть роль “мудрого старца”»[692], а использование в данном контексте архетипа «мудрого старца» особенно иронично подчеркивает несоответствие Эрекозе той роли, что ему уготована, ведь по своему типу он больше похож на воплощение архетипа «искателя», который описывается через интровертную интуицию, а не интровертную логику, как «мудрец». И если для «мудреца» характерна объективность и способность структурировать информацию, то для «искателя» – поиск себя, развитие, открытие тайн и индивидуализм, что больше соответствует Эрекозе, который ищет себя и свое предназначение в Мультивселенной, но так и не находит, потому что в финале «Хроник» М. Муркок возвращает героя к отправной точке – на Землю.

В предыдущем параграфе мы отмечали, что в Мультивселенной М. Муркока Владыки Хаоса и Порядка относятся к людям как к игрушкам, но такое же отношение мы видим и со стороны тех, кто в целом наделен властью. Иолинда в «Хрониках Эрикозе» называет героя игрушкой, «любимой игрушкой владык Гранбретании»[693] назван и Хоукмун в «Хрониках Хоукмуна».

В произведениях М. Муркока есть и более редкие, контекстуальные упоминания игры, которые используются уже как устойчивые фигуры речи. Например, в романе «Город в осенних звездах» (*The City in the Autumn Stars,* 1986) уставший Сент-Одран описывается как человек, имеющий «вид утомленного актера, который только что отыграл, – и успешно, – трудную роль перед чуткою и благодарною публикой»[694], в этом же романе мы видим и сращение значений слова «игра» и «интрига», так как по мнению

[692] Муркок М. Вечный воитель. М.: Фантастика Книжный Клуб, 2015. С. 22.
[693] Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. С. 20.
[694] Муркок М. Город в осенних звездах. М.: Северо-Запад, 1997. С. 84.

протагониста участники событий ведут «двойную игру, так что теперь невозможно уже догадаться, кто – друг, а кто – враг»[695].

В творчестве Д.У. Джонс заявленная тема представлена в меньшей степени, нежели тема детской игры, но отдельные игровые эпизоды показательно демонстрируют, что игра стала не только формой поведения, но уже формой мышления персонажей, однако писательница осмысляет игру взрослых преимущественно в негативном ключе. Мы можем отметить и переходные формы – от детской игры к игре театрализованной, имеющей важный социальный подтекст. Например, в романе «Волшебники из Капроны» (*The Magicians of Caprona*, 1980), входящем в цикл «Миры Крестоманси», герцогиня Лукреция превращает детей в марионеток и заставляет их участвовать в пантомиме про Панча и Джуди[696], однако превращенный в куклу Тонино меняет ход представления и побеждает колдунью, после чего ей становится нехорошо в реальном мире. Сама идея превращения людей в кукол оказалась достаточно востребованной в литературе, причем это не только проявление желания управлять и манипулировать, но и, например, способ наказания, как в повести В. Витковича и Г. Ягдфельда «Кукольная комедия» (1961). В широкий же контекст тема детей-кукол или кукол-детей была введена К. Коллоди сказкой «Приключения Пиноккио. История деревянной куклы» (*Le avventure di Pinocchio. Storia d'un burattino*, 1881).

Через игру осмысляет свои поступки и Вайеррэн (Энн), персонаж романа «Зачарованный лес», о котором уже шла речь выше – вернув себе память и осознав, кто она, а также поняв и приняв правила игры Баннуса, девушка признается сама себе, что «Баннус не единственный, кто играл. И Баннус, по крайней мере, играл всерьез. Вайеррэн играла с чувствами Слуги

---

[695] Там же. С. 210.

[696] Панч и Джуди – уличный кукольный театр, который возник в Италии в XVII веке, а к концу XVII столетия распространившийся и в Великобритании.

и своими собственными»[697]. Любовь как форма игры заявлена и в романе «Ходячий замок», в котором Хоул считает, что дать девице приворотное зелье – это «игра не по правилам. Все удовольствие насмарку»[698], и этот факт возмущает Софи, которая считает, что с чувствами играть нельзя. Еще больше ее возмущает игра, которую ведет Ведьма Пустоши, пытаясь создать совершенное человеческое существо из частей тел волшебника Салимана, принца Джастина и Хоула, голову которого ей так и не удается раздобыть: «Совсем спятили! – возмутилась Софи. – Еще чего придумали – играть в людей, будто в кубики!»[699]. Помимо прозрачной отсылки к прославленному роману М. Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей» (*Frankenstein or The Modern Prometheus*, 1818) и сравнения процесса создания идеального человека с детской игрой в кубики, в которой один кубик ставится на другой, мы должны подчеркнуть, что с точки зрения искренней и во многом наивной Софи подобные игры с другими людьми недопустимы.

В произведениях Н. Геймана игровые формы поведения и мышления тоже приписываются по преимуществу антагонистам. В романе «Никогде» (*Neverwhere*, 1996) Вандермар и Круп, которые охотятся за девушкой по имени Д'Верь, называют этот процесс «игрой в прятки»[700], а когда им становится скучно, собираются «немного усложнить игру»[701], временно отпуская маркиза Карабаса, чтобы устроить игровое преследование, а после того, как они все же настигают жертву, и Вандермар убивает ее, Круп сетует: «Я же предупреждал: осторожнее. Вечно ты ломаешь свои игрушки»[702]. Однако Вандермар и Круп, которые осознают себя теми, кто играет и устанавливает правила этой игры, в какой-то момент понимают, что они являются игрушками в руках ангела Ислингтона: «Сэр, я начинаю испытывать некоторый дискомфорт от той роли, которую мы с моим

[697] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 321.
[698] Джонс Д.У. Ходячий замок. М.: Азбука, 2019. С. 47.
[699] Там же. С. 152.
[700] Гейман Н. Никогде. М.: АСТ, 2009. С. 76.
[701] Там же. С. 95.
[702] Там же. С. 123.

коллегой играем во всем этом деле»[703]. И именно Ислингтон, который изначально кажется положительным персонажем, на самом деле является основным игроком, просчитавшим практически все мелочи для исполнения своего плана по освобождению из темницы. Через игру представляется и поведение антагониста в романе Н. Геймана «Океан в конце дороги» (*The Ocean at the End of the Lane*, 2013), потому что центральный персонаж, вступая в противостояние с Урсулой, которую случайно принес из иного мира, сравнивает себя с потешной игрушкой, с которой играет кот: «Она играла так же, как Монстр, толстый рыжий котяра, играл с мышью – отпуская ее, и когда та побежит, подцепляя ее когтем и подминая под лапу. Но мышь все бежала и бежала, и у меня не было выбора, и я бежал»[704].

Во всех рассмотренных произведениях, как мы видим, человеческая игра осмысляется с негативной точки зрения – игровое поведение и мышление либо приписывается отрицательным персонажам, либо является синонимом манипулирования, потому что многие герои осознают себя игрушками или вообще становятся марионетками, как дети в романе «Волшебники Капроны». И если детская игра является маркером цивилизационного развития и средством социализации, то игра взрослых людей – проявление неискренности или способ управлять другими.

В завершение параграфа мы хотим обратиться к теме игровых предметов, которые крайне редко выполняют сюжетообразующую роль, однако становятся показателем того, что игра проникает во все сферы человеческой жизни, она может быть развлечением, досугом, интеллектуальной тренировкой, а иногда способом самовыражения через игровые предметы.

М. Муркок неоднократно представляет центральных или второстепенных персонажей в процессе игры. В «Ордене тьмы» они играют в

[703] Там же. С. 79.
[704] Гейман Н. Океан в конце дороги. М.: АСТ, 2013. С. 64.

«какую-то игру при помощи пестрых фишек»[705], а в романе «Бык и копье» описывается, что Корум много времени отдает «той разновидности шахмат, в которую играли вадхаги»[706], причем играет он сам с собой, а игровые фигуры являются «доводами в споре одной логики против другой»[707]. И если в первом случае игра – не более, чем развлечение, то во втором она становится сложным интеллектуальный инструментом, помогающим структурировать и упорядочить мыслительный процесс, ведь Корум не ищет партнера по игре в шахматы, он включает их в логический инструментарий.

В произведениях Д.У. Джонс мы тоже находим несколько ярких примеров: в романе «Девять жизней Кристофера Чанта» юный Чант из своих путешествий по другим измерениями приносит «странные игрушки», среди которых «заводной дракон, лошадь-флейта, ожерелье Глупышек, которое, если присмотреться, состояло из крошечных жемчужных черепов»[708], и для мальчика важна даже не материальная ценность этих предметов, а их игровой потенциал. Любопытный эпизод, отсылающий нас к «Приключениям Алисы в Стране чудес» Л. Кэрролла (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865), мы встречаем в романе «Заколдованная жизнь» – Гвендолен перемещается в параллельный мир, в котором «на многие акры простирался красно-сине-желтый ковер с довольно уродливым рисунком, похожим на рубашку *игральных карт*. В зале находилось множество людей, также напомнивших Муру *игральные карты*, поскольку все они были одеты в неуклюжие, жесткие костюмы крикливой расцветки»[709] (курсив наш – О.Н.). Таким образом весь мир становится игровым полем не в метафорическом смысле, а в буквальном, точно так же и его жители представляют собой не абстрактные фигуры на космической шахматной доске, они вполне конкретные «люди-карты», которые считают Гвендолен

[705] Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. С. 223.
[706] Муркок М. Бык и копье // Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 325.
[707] Там же. С. 325.
[708] Джонс Д.У. Девять жизней Кристофера Чанта. М.: Азбука, 2005. С. 2.
[709] Джонс Д.У. Заколдованная жизнь. М.: Азбука, 2013. С. 119.

своей правительницей, а она получает ту власть, о которой мечтала – власть, визуализированную в образах игральных карт.

И, наконец, обилие игровых предметов мы обнаруживаем в романе Н. Геймана «Никогде»: маркиз Карабас развлекается «игрой в бабки с помощью монеток и костей»[710]; на столе лорда Портико, отца Д'Вери, помимо чернильницы, перьев, золотых карманных часов и других мелких предметов находятся шахматная фигурка и игральная кость; а в библиотеке в Под-Лондоне Ричард и Д'Верь видят не только книги, но и обилие разнообразных вещей, перечисление которых занимает десяток строчек, и среди них – теннисные ракетки, хоккейные клюшки, игрушечные автомобильчики, шесть кукол, что надеваются на палец, и опять же игральные кости. Все эти игровые объекты, независимо от того, для спортивных, интеллектуальных, детских или азартных игр они предназначены, соседствуют с утилитарными предметами, начиная от ноутбука и заканчивая деревянной ногой, и перечисление их всех в одном ряду показательно демонстрирует позицию писателя – игра во всех ее проявлениях и формах естественным образом присутствует в жизни людей.

В другом эпизоде этого же романа игровые предметы, а именно игрушечные фигурки троллей, являются способом продемонстрировать отличие Ричарда от среднестатистического англичанина конца XX века, когда страсть к коллекционированию становится массовой. У Ричарда есть коллекция игрушечных троллей, однако он коллекционер поневоле, просто однажды он «подобрал на улице забавную игрушку, а затем, в неосознанной и, разумеется, тщетной попытке привнести что-то свое в обезличенный мир офиса, поставил тролля себе на монитор»[711], после чего все сослуживцы Ричарда стали дарить ему троллей, полагая, что он их собирает. На первый взгляд, эпизод совершенно незначительный, однако эти тролли становятся действенным средством показать, как сильно Ричард отличается даже от

[710] Гейман Н. Никогде. М.: АСТ, 2009. С. 50.
[711] Там же. С. 8.

своей невесты, которая не понимает поведение мужчины и считает его инфантильным, однако именно эта детскость поступков, незамутненный взгляд на мир, доброта и некоторая наивность открывают Ричарду путь в Под-Лондон.

Подводя итоги исследования в этой главе, мы должны подчеркнуть, что в силу древности и универсального значения самого феномена игры тема игры проявляется уже в мифологии, а затем и на ранних этапах литературного развития. Первые попытки осмыслить игру предпринимались в эпоху Античности и именно там сложилось представление о двух взаимосвязанных аспектах игры – игра богов и игра людей.

В творчестве М. Муркока мы усматриваем показательное обращение не только к теме игры божественных сил, но игры вообще, а его Вечный Воитель во всех своих инкарнациях в той или иной степени является игрушкой Владык Хаоса или Порядка.

В юмористическом фэнтези тема игры богов сохраняется, однако переосмысляется в ироничном ключе, что демонстрирует анализ романа Т. Пратчетта и Н. Геймана «Благие знамения».

Тема игры богов не утрачивает актуальности и в 1990–2000-е годы, что демонстрируют произведения Д.У. Джонс, и хотя в романе «Зачарованный лес» писательница размывает границы между фэнтези и научной фантастикой, уподобляя всемогущему божеству киборга Баннуса. А в романе «Игра», сюжет которого разворачивается вокруг богов, живущих среди людей и уже не всегда осознающих себя божествами, но играющих в мифосфере, отчетливо проявляются элементы настольных игр, что в целом соответствует игровому духу 1990–2000-х годов.

Тема человеческой игры в английском фэнтези тоже заявлена, хотя, на наш взгляд, не так очевидно, как тема игры богов. Можно выделить три проявления темы играющего человека: во-первых, это изображение разнообразных детских игр (Д.У. Джонс, Т. Пратчетт, Н. Гейман); во-вторых,

социальные или навязанные роли, игровое или театрализованное поведение персонажей (М. Муркок); в-третьих, игровые предметы (Д.У. Джонс, Н. Гейман).

Детская игра многогранна, а потому и ее воплощения в произведениях различны, а вот игра взрослых, связанная с социальными ролями или театрализованным поведением, чаще осмысляется с негативной точки зрения – игровое поведение и мышление либо приписывается отрицательным персонажам, либо является синонимом манипулирования. И если детская игра является маркером цивилизационного развития и средством социализации, то игра взрослых людей – проявление неискренности или способ управлять другими.

Важной художественной деталью в фэнтези становятся игровые предметы, которые хоть и крайне редко выполняют сюжетообразующую функцию, однако становятся показателем того, что игра проникает во все сферы человеческой жизни, она может быть развлечением, досугом, интеллектуальной тренировкой, а иногда способом самовыражения через игровые предметы и путем неосознанной борьбы с обезличенностью.

ГЛАВА 4. ИГРА С ЛИТЕРАТУРНО-МИФОЛОГИЧЕСКИМИ ОБРАЗАМИ И СЮЖЕТАМИ КАК ОСНОВА АНГЛИЙСКОГО ФЭНТЕЗИ

Литература XX века, а особенно второй его половины, приобрела характер интеллектуальной игры цитатами и аллюзиями, ведь «постмодернизм воспринимает самое жизнь как текст, игру знаков и цитат, требующую деконструкции»[712]. И хотя принцип отсылок к культурным кодам и текстам не является изобретением постмодернизма, лишь во второй половине XX века цитатность становится показательно игровой, да и сам термин «интертекстуальность», которым обозначают взаимодействие текста с претекстами, был введен только в 1967 году Ю. Кристевой, сформулировавшей свою концепцию через переосмысление работы М.М. Бахтина «Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве» (1924).

Истоки теории интертекстуальности можно возвести к размышлениям русских формалистов, которые уже в начале XX века задумались о межтекстовых связях. Например, В. Шкловский и Б. Томашевский указывали на необходимость различения типов и функций текстовых «схождений» (сознательная цитация, намек, ссылка на творчество писателя, неосознанное воспроизведение литературного шаблона, случайное совпадение). Однако на первое место интертекстуальность выходит в поэтике постмодернизма, ведь каждое слово и даже каждая буква – это цитата, текст уже не отображает реальность, а создает новую реальность, даже много реальностей, часто независимых друг от друга, да и реальности никакой нет, есть только текст. В итоге, по словам И. Ильина, само «сознание человека было отождествлено с письменным текстом как якобы единственным возможным средством его фиксации более или менее достоверным способом. В конечном счете эта

[712] Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. С. 151.

идея свелась к тому, что буквально все стало рассматриваться как текст: литература, культура, общество, история и, наконец, сам человек»[713].

Определение интертекста, на которое мы опираемся в нашей работе, было дано Р. Бартом: «Каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры. Каждый текст представляет собой новую ткань, сотканную из старых цитат»[714]. Понятие интертекстуальности у Р. Барта во многом было связано с динамикой процесса письма, с множественными интерпретациями текста, процессом перечитывания, игрой читателя с текстом, а сам текст наделялся автономным существованием в связи с концепцией «смерти автора», которая приводила к пониманию интертекстуальности как бессознательного процесса. Мы, тем не менее, вслед за западными и российскими исследователями (Н. Пьеге-Гро, М. Пфистер, У. Бройх, Б. Шульте-Мидделих Н.А. Фатеева, И.В. Арнольд, Г.И. Лушникова, Н.А. Николина, и др.) полагаем, что писатель осознанно создает текст как игровое поле, где «встречаются для свободной “игры” гетерогенные культурные коды»[715].

Даже через несколько десятилетий после введения термина «интертекстуальность» дискуссии вокруг него не утихают – его рассматривают и с лингвокультурологической (Ю.П. Солодуб, Н.А. Фатеева и др.), и с литературоведческой точек зрения (И.П. Смирнов, Ю.С. Степанова, Н.А. Кузьмина и др.), а Т.Ю. Аветова, разграничивая лингвистический и литературоведческий подходы, под первым понимает изучение литературных влияний текстов разных авторов друг на друга, а под вторым – анализ интертекста с позиции читателя и процесс узнавания[716].

---

[713] Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. С. 181.
[714] Barthes R. Texte. // Encyclopaedia universalis. P., 1973. Vol. 15. P.78 (Перевод И. Ильина)
[715] Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 40.
[716] Аветова Т.Ю. Роль интертекстуальности в создании художественного образа на материале романа Ч. Диккенса «Наш общий друг» // Интертекстуальные связи в художественном тексте. СПб.: Образование, 1993. С. 67.

Одним из ключевых вопросов до сих пор остается принцип разграничения понятий «интертекстуальность» и «интертекст», так как ряд исследователей (Ю.С. Степанов, И.К. Сидоренко, С.А. Стройков и др.) понимают их как синонимы, а Н. Пьеге-Гро предлагает их различать: «Интертекстуальность – это устройство, с помощью которого один текст перезаписывается на другой текст, а интертекст – это совокупность текстов, отразившихся в данном произведении»[717], таким образом понимая интертекстуальность и как инструмент, с помощью которого создается и прочитывается интертекст, и как способ организации связи между исходными текстами.

Вслед за Ж. Женеттом, предложившим разделять интертекстуальность, паратекстуальность, гипертекстуальность, метатекстуальность и архитекстуальность[718], Н. Пьеге-Гро выделяет два основных типа межтекстовых отношений – имплицитные, «основанные на отношении производности»[719] (плагиат, аллюзия), и эксплицитные, «основанные на отношении соприсутствия двух или нескольких текстов»[720] (цитата, ссылка-референция). Такую же задачу поставили перед собой и немецкие исследователи У. Бройх, М. Пфистер и Б. Шульте-Мидделих в сборнике «Интертекстуальность: Формы и функции» (1985) и попытались выявить различия между отдельными формами интертекстуальности (заимствование и трансформация сюжетов, явные и скрытые цитаты, аллюзии, перевод, плагиат, подражание, пародия, использование эпиграфов и др.).

Игровой характер интертекстуальности проявляется на двух уровнях, первый из которых связан с фигурой автора, создающего текст как игровое поле для читателя, а второй на первое место ставит фигуру читателя, который в процессе чтения и перечитывания включается в интеллектуальную игру с цитатами, аллюзиями, отсылками, переработанными сюжетами и образами. В фэнтези в качестве исходных текстов чаще всего используются мифы и

[717] Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. С. 48.
[718] См.: Женетт Ж. Палимпсесты: литература во второй степени. М.: Научный мир, 1982. 76 с.
[719] Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. С. 84.
[720] Там же. С. 84.

легенды разных народов, сказки, эпические произведения, рыцарские романы, приключенческая и иносказательная литература, что связано с мифотворческими тенденциями фэнтези, которые закономерно вытекают из эскапистского характера этого метажанра, в той или иной степени противопоставляющего фэнтезийный мир серой обыденности мира реального.

Как мы уже отмечали, игра с претекстом различается по степени трансформирования первоисточника – это может быть незначительное изменение литературно-мифологической основы («Король былого и грядущего» Т.Х. Уайт, «Полые холмы» М. Стюарт), постмодернистское переписывание знакомого текста и подмена смысловых или этических ориентиров («Снег, зеркало, яблоки» и «Проблема Сьюзен» Н. Геймана), использование узнаваемых образов, мифологических деталей и включение их в оригинальный сюжет («Американские боги» Н. Геймана, «Игра» и «Зачарованный лес» Д.У. Джонс, «Хроники Корума» и «Хроники семьи фон Бек» М. Муркока), создание авторского мифа на основе архетипических образов и мифологических моделей («Сильмариллион» Дж.Р.Р. Толкина).

Так как в качестве исходного текста в английском фэнтези достаточно часто используются элементы британского национального кода, мы структурируем материал для анализа по тематическому принципу, выделяя в самостоятельные параграфы игру с образами кельтской мифологии, сюжетные трансформации артуровского цикла сказаний и, наконец, отдельно пишем о произведениях, в которых исходный литературно-мифологический материал мозаичен и эклектичен.

4.1. Игра с образами кельтской мифологии в английском фэнтези

Кельтская мифология, дошедшая до нас преимущественно в устной традиции, не столь детально проработана в плане космогонии и космологии, как, например, античная или германо-скандинавская, однако она перенасыщена волшебными легендами и преданиями, которые, как правило,

сохранились в нескольких вариантах, как и сами кельтские названия и имена, которые отличались у ирландских и валлийских кельтов.

В наиболее полной и законченной форме мы находим кельтскую мифологию в ирландской традиции, так как культура Ирландии, заселенной кельтами предположительно в VI веке до н.э., вплоть до скандинавских набегов в конце VIII века развивалась самостоятельно и обрела явную самобытность. Христианизация Ирландии, которая была проведена в V веке св. Патриком, военнопленным из Уэльса, была неагрессивной и неглубокой, так как Ирландия в целом сохраняла некоторую независимость от Рима, а потому духовенство было местным и относилось к народным легендам и преданиям лояльно. Нередко в ирландские саги дописывалась концовка в соответствии с христианской моралью, однако все упоминания о колдовстве, заклятиях и чудесных существах сохранялись, а потому кельтская мифология по сравнению с мифологической традицией иных народов характеризуется большей степенью волшебности, что и обусловило ее востребованность в литературе фэнтези.

Если мы обратимся ко времени становления фэнтези, то не сможем пройти мимо фигуры Дж.Р.Р. Толкина, который, по его же словам, намеревался «сочинить цикл более или менее связанных между собой легенд, от космогонических до сказочно-романтических»[721], и посвятить их Англии, что не обладала самостоятельной мифологической традицией. И он же отмечал, что тексты должны обладать «неким неизъяснимым очарованием, которое кое-кто именует “кельтским”»[722]. Как следствие, писатель и профессор, создавая обширный свод сказаний, который на долгие годы стал примером для подражания в фэнтези, использовал многие элементы кельтской мифологии – противопоставление моря и суши, размещение мира валаров на западе, представления о его недостижимости простыми людьми и

[721] Избранные письма. Пер. с англ. К.Королева // Толкин, Дж. Сильмариллион: Сборник. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. С. 534.
[722] Там же. С. 535.

мотив чудесного плавания Эаренделя – все это опирается на кельтские мифы. Образы толкиновских эльфов, которые стали хрестоматийными, тоже отсылают нас к кельтской традиции и напоминают ирландских сидов, как и сквозной мотив отрубания руки, заявленный в сюжетах о Маэдросе, а потом о Берене, и опирающийся на миф об отрубленной руке Нуаду.

В дальнейшем традиция обращения к кельтской мифологии не потеряла своей актуальности, хотя принципы мифологизирования и его цель претерпели изменения – если Дж.Р.Р. Толкин однозначно использовал узнаваемые образы и детали, но трансформировал имена и названия, а потому кельтская мифологическая составляющая сводится к тому самому «кельтскому очарованию» и ряду не всегда очевидных отсылок, то, например, М. Муркок в «Хрониках Корума» с помощью элементов кельтского мифологического кода достоверно вписывает в структуру Мультивселенной реальный мир.

О принципах устройства Мультивселенной и особенностях игры с пространством и временем шла речь во второй главе, но мы должны подчеркнуть, что М. Муркок стремился соотнести земной мир и систему иных вселенных с самых первых своих произведениях. В романе «Вечный Воитель» (*The Eternal Champion*, 1970) из цикла «Хроники Эрикозе» (*Chronicles of Erekosë*) центральный персонаж существует в нескольких ипостасях: «Кто я – Джон Дэйкер или Эрекозе? Или одновременно и тот, и другой? Множество иных имен уносила прочь призрачная река моих воспоминаний – Корум Джайлин Ирси, Хокмун, Элрик, Обек, Рэкгир, Саймон, Корнелиус, Аскинол… Я как бы висел в темноте, лишенный плоти»[723], однако в произведениях, посвященных судьбе Эрикозе, единственного из героев, который помнит свои иные инкарнации, события происходят в разных мирах Мультивселенной, а земная реальность представляет собой точку отсчета, но не более того. Написанные же в начале

[723] Муркок М. Вечный воитель. М. Фантастика Книжный Клуб, 2015. С. 2.

1970-х годов «Хроники Корума» (*The Chronicles of Corum*) начинаются в фэнтезийном мире, который на первый взгляд кажется существующим независимо от реальности Земли, однако уже в первом романе трилогии «Повелители Мечей» (*The Swords Trilogy*, 1971) «Рыцарь Мечей» (*The Knight of the Swords*) название страны Ливм-ан-Эш (*Lywm-an-Esh*) вызывает ассоциации с Лайонессом (*Lyonesse*), сказочным островом, который согласно Артуровскому циклу сказаний, опирающемуся на кельтскую мифологию, ушел под воду. В том же романе М. Муркока говорится о том, что последним осколком затонувшего государства является Ги Брасайл (*Hy Breasail*), который в средневековой литературе упоминался, например, в «Плавании Святого Брендана» и стал источником для названия Бразилии, потому что моряки посчитали, что нашли тот самый легендарный остров. В романе «Король Мечей» (*The King of the Swords*), завершающем первую трилогию, отсылка к кельтской мифологии является более очевидной – Корум попадает в иную реальность, где героиня по имени Джейн Пенталлион пересказывает ему истории о короле Артуре и Джиневре, Тристане и Изольде, а самого Корума называет эльфом, однако этот эпизод является слишком незначительным в сюжете и служит только для того, чтобы наметить связи между мирами.

Вторая трилогия о Коруме – «Серебряная рука» (*The Prince with the Silver Hand*, 1973) – одним своим названием указывает на образ Нуаду (древнеирл. *Nuada, Nuadu*) из мифологии ирландских кельтов и напоминает о первой битве при Маг Туиред (ирл. *Cath Maige Tuired*), где верховный бог потерял руку в сражениях с фоморами, а впоследствии использовал серебряную руку, изготовленную богом-врачевателем Диан-Кехтом (древнеирл. *Dían Cécht*). Сами увечья Корума были описаны еще в первой трилогии, ведь он, как вадхаг (*vadhagh*), не принадлежащий к расе людей, был лишен руки и глаза человеческими завоевателями, однако впоследствии использовал руку Кулла (Квилла, в оригинале *Kwll*) и глаз Ринна (*Rhynn*),

божественных братьев из другого мира. Роман «Бык и копье» (*The Bull and the Spear*, 1973), первый в трилогии «Серебряная рука», начинается именно с описания искусственной руки, которую изготавливает Корум: «Много лет Корум отдал производству искусственных рук, используя то, что он видел в доме доктора в мире леди Джейн Пенталлион. Теперь у него был большой выбор конечностей, все наилучшего качества и служили ему не хуже, чем рука из плоти. Его любимая искусственная рука, которой он пользовался чаще всего, напоминала гибкую боевую рукавицу из серебра с филигранью – она была просто копией той руки, которую граф Гландит-а-Крэ отрезал около ста лет назад»[724].

Важно подчеркнуть, что мотив утраты руки является сквозным и в мифологии (в германо-скандинавской традиции руку Тюра откусывает волк, а в кельтской, как уже было сказано, руки лишается Нуаду), и в литературе фэнтези (в «Сильмариллионе» Дж.Р.Р. Толкина без руки остается Маэдрос, в «Хрониках Амбера» Р. Желязны руку отрубают Бенедикту, причем в последнем случае утраченная рука заменяется серебряной – кстати, в творчестве М. Муркока и Р. Желязны вообще наблюдаются сходные мотивы). А утраченный глаз является отсылкой к германо-скандинавской мифологии, где Один обменял свой глаз на глоток из источника мудрости, а также к образу одноглазого фомора Балора в кельтской мифологической традиции.

Названия первого и второго романов трилогии «Серебряная рука» («Бык и копье», «Дуб и баран» (*The Oak and the Ram*, 1973)) тоже являются элементом игры с кельтской мифологией, так как в культурной и мифологической традиции кельтов быки и бараны занимали весьма важное место – существовал ряд обрядов, связанных с быками, белый и бурый быки являются героями «Похищение быка из Куальнге» (*Táin Bó Cúailnge*), а баран в качестве символа агрессии ассоциируется с богами войны, которые нередко

[724] Муркок М. Серебряная рука. // М. Муркок Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 327.

изображались с бараньими рогами на голове. Дуб в культуре кельтов считался священным деревом друидов, причем есть версия, что само слово «друид» (древнеирл. *druí*) этимологически связано с корнем «дуб»[725], а по своему культовому значению дуб фактически является воплощением образа Мирового древа, связывающего мир людей, небеса и загробный мир. Выведенное в названии первого романа копье Брийонак (*Bryionak*), с помощью которого можно вызвать Черного Быка, является однозначной отсылкой к копью бога Луга (ирл. *Lugh*), так как оно тоже возвращалось в руку своего хозяина и было выковано кузнецом племени сидов Гоффаноном (*Goffanon*), имя которого заимствовано из кельтских легенд практически без изменений.

М. Муркок вообще очень тщательно работает с лингвистической составляющей своих произведений, что укладывается в принципы лингвистической игры в фэнтези. Для писателя слово – это не просто набор случайных звуков, но значимая характеристика образа, а поэтому так важно проанализировать отсылки к кельтской мифологии на уровне имен и названий. В сюжете трилогии «Серебряная рука» воплощением темных сил, которые хотят уничтожить мир, являются «фой миоре» (*Fhoi Myore*), наименование которых почти повторяет кельтских фоморов (древнеирл. *Fomoire*), морских демонов, с которыми приходилось сражаться и людям, и богам. В романе «Бык и копье» мы читаем их описание: «Говорят, что <они пришли> из-за моря, с огромного загадочного континента, о котором мы почти ничего не знаем. Сейчас он лежит безжизненный, полностью покрытый снегом. Другие рассказывают, фой миоре вышли со дна моря, из страны, где только они и могут жить. Обе эти страны наши предки называли Анвайн, но я думаю, что и фой миоре употребляют это слово»[726]. Из кельтской мифологии заимствовано практически без изменений и слово

[725] Предположительно на пракельтском языке слово это звучало как *dru-wid-s (мн. ч. *druwides), что означало «тот, кто знает дуб».
[726] Муркок М. Серебряная рука. // М. Муркок Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 343.

Анвайн (*Anwyn*), так как опирается на наименование Аннун (или Аннвн, в валл. языке *Annwn*), которым обозначался Потусторонний мир в мифологии валлийских кельтов, а страх того, что фой миоре принесут вечную зиму, Самайн (ирл. *Samhain*), тоже опирается на кельтскую мифологическую традицию. В романе М. Муркока подчеркивается, что фой миоре – «адские создания, проникшие сквозь провал в стене между плоскостями и появившиеся в этом измерении, где и обосновались после завоевания <…> мира, собираясь превратить его в еще одну преисподнюю, в которой они смогут выжить»[727], и тем самым существование некоего потустороннего мира, в котором обитают хтонические существа, становится элементом концепции Мультивселенной. Главный из фой миоре, Балар (*Balahr*), конечно, вызывает ассоциации с кельтским Балором (древнеирл. *Balor*), да и описывается он одноглазым, как и в мифологической традиции: «Через мгновение из тумана показалось какое-то лицо. Оно напоминало скорее рану, чем лицо, было багровым, с висящими клочьями плоти, разорванный рот съехал на левую щеку, над ней был единственный глаз, прикрытый веками из мертвого мяса. От верхнего века тянулся шнур, вокруг головы он шел под мышку; чтобы открыть глаз, шнур дергала рука с двумя пальцами»[728].

Имена других фой миоре изменены в большей степени, но все равно остаются узнаваемыми – Раннон (Rannon) представляет собой интертекстуальную отсылку к Рианнон (вал. *Rhiannon*), богине лошадей и супруге владыки потустороннего мира Пуйла (валл. *Pwyll*); Керенос (*Kerenos*) – аналог кельтского Кернунна (галльск.-лат. *Cernunnos*), рогатого бога-охотника; Сренг (Sreng) – тот самый Сренг (древнеирл. *Sreng*), который, согласно ирландской мифологии, изувечил бога Нуаду, а в романе М. Муркока Корум узнает в нем инкарнацию человека, отрубившему ему руку.

[727] Там же. С. 382.
[728] Там же. С. 408.

Практически все имена действующих лиц и географические названия являются маркерами кельтского кода, и любой читатель, знакомый с кельтской мифологической традицией, легко их узнает: брат Гоффанона, сид Илбрек (*Ilbrec*), повторяет образ Илбрека, сына Мананнана (ирл. *Manannán mac Lir*), бога моря, в мифологии ирландских кельтов; Калатин (*Calatin*) и его 27 сыновей и внуков – отсылка к «Похищению быка из Куальгне», где Кухулину (ирл. *Cú Chulainn*) пришлось сражаться с друидом Калатином (ирл. *Calatin*) и его отпрысками; возлюбленная Корума Медбх (*Medhbh*) заимствована из того же произведения, где она была королевой Коннахта (ирл. *Connacht*) и развязала войну ради бурого быка; верховный друид Амергин (*Amergin*), потерявший рассудок из-за колдовства, спасение которого становится главной сюжетной линией в романе «Дуб и баран», является отсылкой к образу ирландского поэта Амергина (древнеирл. *Amargen, Amairgin*). Название города Каэр Ллуд (*Caer Llud*) построено из валлийских корней, где *caer* означало «крепость, замок»[729], а Ллуд (валл. *Lludd*) – в мифологии валлийских кельтов сын Бели (валл. *Beli*) и брат Ллефелиса (валл. *Llefelys*), правитель Британии, к имени которого Гальфрид Монмутский возводил название Лондона, переименованного римлянами в Лондиниум (лат. *Londinium*).

М. Муркок осознанно опирался на валлийский и древнеирландский язык при создании образов, однако он не пытался переписать сюжеты кельтской мифологии, но, наделяя своих героев знакомыми именами или очевидными аллюзиями, стремился вписать сюжет своих произведений в комплекс мифологических преданий, сложившихся на Британских островах и в Ирландии, тем самым подчеркивая, что описанные им события могли иметь место в реальности Земли, которая тоже является частью Мультивселенной. В этом плане творческий метод М. Муркока отличается от подхода некоторых других писателей, в те же 1970-е годы обращавшихся к мифам

[729] Храпов Д. Валлийско-русский словарь [Электронный ресурс.] – Режим доступа: http://www.cymraeg.ru/geiriadur (дата обращения 03.10.2019)

или мифологизированным преданиям и стремившихся именно переписать или осовременить миф («Сага о Хрольфе Жердинке» П. Андерсона, «Полые холмы» М. Стюарт, «Зеркало Мерлина» А. Нортон и др.).

Помимо знаковых имен и названий, которые однозначно указывают на кельтскую мифологию, М. Муркок использует и узнаваемые мифологический образы и детали. Например, псы Кереноса описываются следующим образом: «Корум не ожидал, что собака окажется белой. В этой белизне было что-то отталкивающее. Только уши пса были темнее, чем туловище, и блестели, отливая цветом свежей крови»[730]. В валлийском фольклоре подобных псов называли Cŵn Annwn (гончие Аннуна), они считались участниками Дикой Охоты, которая проносилась по небесам зимой, осенью и ранней весной, а сами цвета – белый и красный – в кельтской традиции ассоциировались с потусторонним миром. Лейтмотивом романа «Дуб и баран» становится арфа Дагды (древнеирл. *Dagda*), музыка которой предвещает Коруму гибель и в финале трилогии действительно приводит его к смерти, причем сам герой знает об уготованной ему судьбе: «Я не раз слышал арфу, оказавшись в этой плоскости, Джери. И мне сказали, чтобы я опасался арфы»[731]. В кельтской мифологии Дагда считался обладателем трех волшебных вещей – огромной дубинки, котла «Неиссякающий» и арфы из дуба, которая звучала лишь в руках своего хозяина, а игра на ней определяла установленный порядок времен года и гармонию мира. Традиционным для ирландских саг является и мотив изменения скорости течения времени в мире живых и на зачарованных островах, ассоциирующихся с Потусторонним миром – например, сын Финна Мак Кумала (ирл. *Fionn mac Cumhaill*) Ойсин (ирл. *Oisin*), увековеченный Дж. Макферсоном (*James Macpherson*, 1736–1796) под именем Оссиана, провел на островах со своей возлюбленной сидой Ниамх (ирл. *Niamh*) лишь около года, однако в Ирландии за это время минуло 300 лет, а потому

[730] Муркок М. Серебряная рука. // М. Муркок Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. С. 352.
[731] Там же, С. 416.

ступивший на ее землю герой превращается в слепого дряхлого старца. В завершающем «Хроники Корума» романе «Меч и конь» (*The Sword and the Stallion*, 1974) герой тоже отправляется на один из зачарованных островов, чтобы найти союзников, однако попадает в ловушку пространства и времени: «…время на Инис Скэйте и время в вашем мире имеют разную скорость. На самом деле, Корум Серебряная Рука, вы пробыли тут самое малое два месяца»[732]. К слову, название острова Ynys Scaith переводится как Остров теней и является соединением общекельтского *Ynys* (остров) с ирландским *Scath* (тень)[733], тем самым становясь очередным элементом игры с кельтским культурным наследием. И, наконец, упоминаемые в трилогии «сокровища мабденов» (Копье Брийонак, Чудесный Котел, Серебряный Овен, Золотой Дуб и др.) тоже укладываются в кельтскую мифологическую традицию, как и само наименование людей – мабдены (*mabden*), так как в переводе с валлийского языка слово *mab* означает сын, а корнское *den* переводится человек[734].

Таким образом мы можем сделать вывод, что «Хроники Корума» М. Муркока являются наиболее показательными в творчестве писателя с точки зрения интертекстуальной игры с мифологическими образами и сюжетами и позволяют не просто воспроизвести узнаваемые элементы кельтской мифологии, но и помогают вписать сюжет в концепцию Мультивселенной. Кельтская составляющая в проанализированных романах проявляется на двух взаимосвязанных уровнях: во-первых, это лингвистический аспект, использование мифологических имен и названий, которые в романах могут незначительно варьироваться или же оставаться в исконной форме, зафиксированной в кельтской мифологии. Во-вторых, это уровень образных и сюжетных аллюзий, которые позволяют М. Муркоку

[732] Там же, С. 552.
[733] Храпов Д. Валлийско-русский словарь [Электронный ресурс.] – Режим доступа: http://www.cymraeg.ru/geiriadur (дата обращения 03.10.2019)
[734] Фаворин К. Глоссарий к трилогии «Серебряная рука» [Электронный ресурс.] – Режим доступа: http://moorcock.narod.ru/Worlds/Main/Glossary/ Corum2.htm (дата обращения 03.10.2019)

сделать художественный мир узнаваемым и подчеркнуть, что земной мир тоже является частью Мультивселенной.

Если у М. Муркока протагонист попадает в мир кельтских мифов и сказаний, то в следующих романах Д.У. Джонс и Н. Геймана мы увидим обратную ситуацию – отдельные персонажи кельтской мифологии переносятся в условную современность, сохраняя свои характеристики и функции, однако выходя за пределы традиционно-мифологического комплекса сюжетов.

Повествование романа Д.У. Джонс «Заговор Мерлина» (*The Merlin Conspiracy*, 2003) разворачивается в пространстве альтернативной Англии, которая включена в комплекс иных измерений, о структуре которых пойдет речь в пятой главе, а движущей силой сюжета становится выведенный в заглавие заговор против действующего волшебника, который назван «мерлин» – именно так, со строчной буквы, потому что это не имя собственное, а должность главного чародея. Центральными действующими персонажами являются подростки – Родди и Ник – и, хотя Родди (Roddy) в подавляющем случае называют сокращенным детским именем, полное ее имя – Арианрод (*Arianrhod*), что является отсылкой к валлийской Аррианрод (валл. *Arrianrhod*), дочери Дон (или Дану, валл. *Danu*), а история ее прописана в Четвертой ветви Мабиноги. При однозначном соответствии имени героини с мифологическим прототипом явных сюжетных аналогий Д.У. Джонс не вносит, более того, писательница искажает родственные связи между Арианрод и Гвин ап Нуддом (*Gwyn ap Nud*), который первую половину романа называется не иначе, как «дедушка Гвин» (*grandfather Gwyn*) и является осовремененным властителем потустороннего мира, проводником душ в загробное царство и лидером Дикой Охоты. Если мы проследим генеалогию мифологического образа, то увидим, что кельтский Гвинн ап Нудд (валл. *Gwynn ap Nudd*) назван сыном небесного бога Нудда (валл. *Nudd*), а тот, в свою очередь, является супругом богини Дон, а значит,

мифологические Арианрод и Гвинн ап Нудд – брат и сестра, а вовсе не дед и внучка.

Образ Гвин ап Нудда представляет наибольший интерес с точки зрения игры с кельтской мифологией, так как, с одной стороны, он любящий дедушка, живущий почти как простой человек[735], а с другой – он описывается как «великая Сила, а великие подчиняются странным правилам»[736]. Когда Ник называет «дедушку Гвина» хорошим и добрым, Родди этому определению очень удивляется, ведь в ее понимании это вовсе не синонимы: «дедушка Гвин, конечно, хороший, но – добрый?!»[737], а все «хорошее и доброе осталось бы неполным, не имей оно другой стороны, не такой приятной»[738]. И другая сторона Гвин ап Нудда как раз отсылает нас к мифологической основе – он собирает души людей, причем на момент развития сюжета романа делает это не по своей воле, а потому что заговорщики нашли способ призвать его и подчинить, не задумываясь о последствиях и о том, что после третьего призыва Гвин ап Нудд получит право забрать и их души. Мотив утроения действия в целом характерен и для мифологии, и для сказочной традиции, а потому властитель потустороннего мира получает свободу лишь после того, как трижды исполняет волю участников заговора, а затем наказывает их и уводит с собой.

Несмотря на переосмысление родства Арианрод и Гвин ап Нудда, внешняя характеристика образа властителя смерти в романе в целом соответствует мифологическим сказаниям: он носит плащ с белой подкладкой и перемещается верхом на белой лошади, ведь само его имя в переводе с валлийского означает «блистательный, прекрасный, белый». Да и его функция предводителя Дикой Охоты соответствует мифологической и фольклорно-сказочной традиции, ведь миф о призрачных всадниках со сворой потусторонних собак был распространен не только в Ирландии и

[735] К слову, принцип очеловечивания богов мы наблюдаем и в другом романе Д.У. Джонс – «Игра».
[736] Джонс Д.У. Заговор Мерлина. М.: Азбука, 2013. С. 181.
[737] Там же. С. 182.
[738] Там же. С. 182.

Британии, но и в Германии, Швеции, Дании и Норвегии, а лидерами охоты на разной национальной почве назывались и Один, и датский король Вальдемар Аттертаг, и Каин, и даже Дьявол.

Еще один любопытный момент, который мы хотим отметить в данном романе – это включение образа «лорда-хранителя Британии» или «лорда-хранителя Островов Блаженных», который появляется в самом финале уже после разоблачения и наказания заговорщиков. Даже без озвученных мыслей Ника о том, что «когда-то он был королем Артуром»[739], очевидна отсылка к легендарному Артуру, который после полученных ран был увезен на остров Авалон, а британцами до сих пор считается покровителем и хранителем страны.

Роман Н. Геймана «Американские боги» (*American Gods*, 2001) представляет собой причудливую интертекстуальную мозаику из отсылок к разным мифологиям и, хотя подробный анализ его будет сделан позднее, один из образов представляется логичным разобрать в рамках данного параграфа. Второстепенным, однако очень ярким персонажем романа является лепрекон Бешеный Суини (*Mad Sweeney*), по ошибке подаривший протагонисту золотую монету, приносящую удачу, и после стремящийся вернуть ее всеми возможными способами. Само слово «лепрекон» (ирл. *Leipreachán*) предположительно восходит к ирландскому *leithbrágan*, что означало «левый башмак» и было связано с распространенным изображением лепрекона, починяющего один из своих башмаков. Как правило, лепреконы изображаются невысокими, одетыми в зеленое, а их неизменный атрибут – золотой горшок. Насчет невысокого роста мифологических лепреконов Н. Гейман однозначно иронизирует, называя ирландцев шутниками, ведь Бешеный Суини очень высок и говорит, что «лепреконы в свое время были самыми высокими обитателями холмов»[740], а искаженное представление о

[739] Там же. С. 620.
[740] Гейман Н. Американские боги. // Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 149.

внешнем облике лепреконов связано с христианизацией Ирландии, так как значение фольклорно-мифологических образов осознанно принижается, что приводит к буквальному уменьшению их роста. Об этом факте Суини, который часто представлен пьяным, нелепым и похожим на наркомана, рассуждает, тем не менее, здраво, логично объясняя историю ирландских богов, которые «волна за волной прибывали из Галлии и Испании, и откуда их только не заносило, и всякий раз новоприбывшие боги превращали старых богов в троллей и фейри, и во всякую нечисть, пока наконец сама Святая Церковь не пожаловала на остров и, никого не спросив, всех богов не превратила в фейри, или святых, или в мертвых королей»[741].

Н. Гейман вообще в постмодернистском духе иронизирует над человеческой верой в богов и верой богов в человека, а потому пишет об исторически сложившейся в Ирландии ситуации с синтетическим соединением языческих и христианских религиозно-мифологических представлений, в один ряд ставя и банши, и Святую Невесту, «которая раньше была Бригиттой, одной из трех сестер (каждую звали Бригид, и все они были одной и той же женщиной)»[742], и легенды о Финне, Ойсине и Конане Лысом. В этом же эклектичном ряду оказывается и Бешеный Суини, который по факту является не вполне мифологической фигурой, так как его образ восходит к поэтическому произведению «Безумие Суини» (*Buile Shuibhne*), самая ранняя письменная версия которого датируется второй половиной XVII века, хотя сам Суини или Дал н'Арядя (*Dál n'Araidi*), король Ульстера, согласно этому тексту жил в VII веке и был проклят епископом за то, что пытался убить этого епископа и поразил копьем одного из его певчих, а также разбил колокол. Однако этом сюжете присутствует связь с образом кельтского бога Луга, оружием которого было копье, а Н. Гейман эту ассоциацию усиливает, так как в романе намечается противопоставление Суини и Одина, а так как Один в соответствии с мифологической традицией

[741] Там же. С. 151.
[742] Там же. С. 149.

одноглазый, то возникает еще одна отсылка – к одноглазому Балору, связанному со смертью, как и скандинавский Один.

Еще один эпизодический образ романа «Американские боги», отсылающий нас к кельтской мифологии – богиня войны Морриган, которая также называет себя Маха. В ирландской мифологической традиции в качестве богини войны упоминается не только Морриган (ирл. *Mór-ríoghain,* «Великая Госпожа Воронов»), но и три другие ее ипостаси: Бадб (ирл. *Badhbh*), Нимэйн (ирл. *Neamhan, Neamhain*) и Маха (ирл. *Macha*), а потому и Н. Гейман, проявляя чуткое внимание к мифологическим деталям, описывает ее как трех женщин, которые «все вместе составляли Морриган и стояли так тесно, что в сумерках и бликах от костра казались единым конгломератом покрытых татуировкой рук и ног и болтающихся тут и там вороньих крыльев»[743].

Конечно, писатели по-разному и с разными целями трансформируют мифологический материал: для М. Муркока детальное и подробное прописывание мифологической картины мира Ирландии – способ вписать Землю с ее сказаниями и преданиями в структуру Мультивселенной, а Д.У. Джонс и Н. Гейман переносят отдельных мифологических персонажей в условную современность, сохраняя узнаваемые мифологические детали, однако вынося героев за пределы традиционно-мифологического комплекса сюжетов.

При этом у всех трех рассмотренных писателей игра с кельтской мифологией проявляется на двух уровнях: во-первых, это использование узнаваемых мифологических имен и названий, которые могут незначительно варьироваться или же оставаться в исконной ирландской или валлийской форме. Во-вторых, это уровень образных и сюжетных аллюзий, художественных деталей, которые позволяют прочитывать текст как

[743] Там же. С. 521.

интертекст и рассматривать его как поле для интеллектуальной игры читателя.

4.2. Трансформация артуровского цикла сказаний в английском фэнтези

В мировой культуре есть образы, легко узнаваемые, но истолковываемые неоднозначно; неразрывно связанные с национальной культурой, но вместе с этим выходящие за ее пределы, и среди них, безусловно, образы, составляющую основу артуровского цикла сказаний – Артур, Мерлин, Моргана, Персеваль, Святой Грааль и т.д. Неоднократные обращения к сюжету бретонского цикла рыцарских сказаний как в литературе, так и в кинематографе явно демонстрируют неизменную востребованность архетипических образов мудрого волшебника и справедливого правителя, а поиски Святого Грааля уже не просто поиски легендарной чаши, но вечный поиск истины и даже более – «для христианина поиск Грааля – это поиск собственного Я»[744].

Мы считаем оправданным выделить в данном параграфе два тематических блока: во-первых, проанализировать современные интерпретации образов Артура и Мерлина в контексте сложившейся литературно-мифологической традиции, а во-вторых, обратиться к образу Святого Грааля, так как в литературе в определенный момент фигуры Артура и Мерлина отходят на второй план, а центральным образом становится мотив поиска Грааля.

4.2.1. Образы Артура и Мерлина в контексте литературно-мифологической традиции

Происхождение образа Артура и его появление в мифологизированной истории Британии до сих является предметом споров и истолковывается по-разному, так как в разных источниках называются разные даты его жизни,

[744] Мифология Британских островов: энциклопедия. М.: Изд-во Эксмо; СПб.: Terra Fantastica, 2004. С. 107.

по-разному осмысляется происхождение (кельт, брит или римлянин), да и имя Артура то возводится к римскому родовому имени Artorius, то к валлийскому *arth* (медведь), то к ирландскому *art* (камень). Такая ситуация связана, вероятно, с тем фактом, что в образе мифологического Артура произошла контаминация деяний двух различных героев: первый из них, скорее всего, представляет собой божественную фигуру, почитаемую в землях кельтов под именем Меркуриус Артайус (Mercurius Artaius), второй – военачальник, который защищал Британию и фактически выполнял функции правителя.

Древнейшим источником артуровского свода сказаний считаются «Триады острова Британия» (валл. *Trioedd Ynys Prydain*), цикл из 96 трехстиший, некоторые из которых относятся к периоду до англосаксонских завоеваний (V–XI вв.) – уже там упоминаются 24 рыцаря короля Артура. Другой ранний источник сказаний об Артуре – «Мабиногион» (или Мабиноги, валл. *Mabinogi*) и, хотя исследователи спорят о времени его создания[745], «Килух и Ольвен» однозначно относят к литературной традиции до Гальфрида Монмутского, и уже здесь упоминается двор Артура, который выступает в качестве мудрого и благородного правителя Британии.

Первое последовательное изложение жизни короля Артура, тем не менее, появляется лишь в датируемой XII веком «Истории королей Британии» (лат. *Historia Regum Britanniae*) Гальфрида Монмутского (*Galfridus Monemutensis*, ок. 1100–1154/1155), объединившего работы валлийского историка Ненния (*Nennius*, VIII–IX вв.) с фольклорными элементами и добавлениями из более поздних произведений. Именно здесь Артура впервые назвали королем и появились хрестоматийные сюжеты о зачатии Артура Утером Пендрагоном при помощи Мерлина, об измене Джиневры и о гибели Артура от рук его племянника Мордреда. Гальфрид Монмутский,

[745] Ивор Уильямс предложил дату до 1100 года, Сондерс Льюис отстаивал конец XII века, Т.М. Чарлз-Эдвардз относил «Мабиногион» к XI веку, Патрик Симс-Уильямс датировал его временем между 1060 и 1200 годом, а Эндрю Бриз указывал на период с 1090 до 1137.

несомненно, писал об Артуре как об историческом лице, однако в «Истории королей Британии» немало фантастического вымысла, что заставляет исследователей сомневаться в исторической достоверности «Истории», но делает ее важным литературным источником сведений о короле Артуре.

Немного позднее «Истории королей Британии» Гальфрида нормандский поэт Вас (фр. *Wace*[746], ок. 1115–ок. 1183) закончил стихотворный «Роман о Бруте» (англо-норм. *Roman de Brut*), где была усилена куртуазность поведения героев и усложнились их взаимоотношения, а также, что важно, появился образ Круглого Стола, должный символизировать равенство всех рыцарей короля Артура. В этом же произведении меч Артура получил привычное название Экскалибур (англ. *Excálibur*), так как у Гальфрида использовалась сокращенная форма Калибурн (*Caliburn*), а в «Килух и Ольвен» он назван Каледвулх (валл. *Caledfwlch*).

В последующие века к образу Артура обращались авторы куртуазных романов – Кретьен де Труа (фр. *Chrétien de Troyes*, ок. 1135–между 1180 и 1190), Вольфрам фон Эшенбах (нем. *Wolfram von Eschenbach*, ок. 1170–ок. 1220) и др., а в их произведениях становилось все больше вымысла и фантастических элементов, да и большинство из них отодвигали короля Артура на второй план, а его королевство использовали как место для подвигов рыцарей (Ланселота, Гавейна, Галахада, Персиваля и др.). Окончательно закрепился литературный образ Артура благодаря сэру Томасу Мэлори (*Sir Thomas Malory,* ок. 1405–1471), скомпилировавшему в «Смерти Артура» (среднефранц. *Le Morte d'Arthur*) все предшествующие произведения артуровского цикла с привнесением некоторых вымышленных эпизодов.

Похожая ситуация сложилась и с образом Мерлина, волшебника и провидца сказаний артуровского цикла. Вероятно, прообразом Мерлина был

[746] Иные варианты имени Vace, Vaice, Gace, Gasse, Uiotace, а так как имя ошибочно истолковывалось в качестве фамилии, поэта часто называют Роберт Вас.

реально существовавший валлийский бард Мирддин Дикий (валл. *Mirddin Wyllt*), живший в VI веке и упоминающийся, например, в сочинении «Могилы воинов» (*Englynnion Y Bedeu*), которое приписывается Талиесину (валл. *Taliesin*, ок. 534–ок. 599) сразу под тремя именами Анн ап Ллейан (валл. *Ann ap Lleian*), Амвросий (валл. *Emmrys*) и Мерлин Амвросий (валл. *Merddin Emmrys*). Однако ситуация с прототипом Мерлина осложнена тем, что, вероятно, существовал не один человек по имени Мирддин, а два: уже упомянутый Мирддин Дикий, живший в Шотландии, а второй – Мирддин Эмрис, житель Уэльса, который тоже повлиял на становление образа Мерлина в сказаниях Артуровского цикла.

Достаточно часто образ Мерлина-Мирддина соотносят с кельтским богом солнца и света Лугом, так как в сюжете о пленении Мерлина прослеживается аналогия с моделью солярного мифа, в соответствии с которым солнце движется в сторону запада и исчезает в волнах моря (или в пещере, или на острове). А.Н. Веселовский же в работе «Славянские сказания о Соломоне и Китоврасе и западные легенды о Морольфе и Мерлине» усматривает родство между образами Мерлина и Морольфа, а в качестве их прототипов называет Асмодея и Китовраса.

Литературный образ Мерлина складывается в «Истории бриттов» (*Historia Britonum*) Ненния и «Истории королей Британии», «Пророчествах Мерлина» (*Prophetiae Merlini*) и «Жизни Мерлина» (*Vita Merlini*) Гальфрида Монмутского, в которых не только представлен Мерлин в привычном образе старого мудрого волшебника, но также описана история его рождения от смертной женщины, соблазненной инкубом, и освещены некоторые факты мифологизированной истории Британии до короля Артура (история Вортигерна и предсказание о белом и красном драконах, которые символизировали англосаксов и бриттов соответственно). И, наконец, итоговый вариант жизни и деяний Мерлина мы находим в «Смерти Артура» Томаса Мэлори, где он является воплощением образа мудрого старца,

обладающего магическими способностями и помогающего Артуру, зачатие которого состоялось также не без участия волшебника.

Закономерно, что писатели середины XX века, обращаясь к артуровскому циклу сказаний, опираются на средневековые источники, оставляя сюжетную составляющую практически без изменений (например, Т.Х. Уайт, М. Стюарт), но к концу XX столетия литературно-мифологическая основа артурианы подвергается гораздо более значительной трансформации и содержит больше игровых интертекстуальных элементов (например, у Д.У. Джонс).

Тетралогия английского писателя Теренса Хэнбери Уайта (*Terence Hanbury White*, 1906–1964) «Король былого и грядущего» (*The Once and Future King*) представляет собой удивительный сплав фэнтези и исторического повествования, наполненный как юмористическими, так и трагическими эпизодами. Цикл Т.Х. Уайта состоит из романов «Меч в камне» (*The Sword in the Stone*, 1938), «Царица воздуха и тьмы» (*The Queen of Air and Dakness*, 1939), «Рыцарь, совершивший проступок» (*The Ill-Made Knight*, 1940) и «Свеча на ветру» (*The Candle in the Wind*, 1958), позднее был написан роман «Книга Мерлина» (*The Book of Merlyn*, изд. в 1977), сюжетно примыкающий к предыдущим четырем. Важно подчеркнуть, что Т.Х. Уайт прямо основывается на работе Т. Мэлори, образно называет себя его учеником и постоянно отсылает читателя к первоисточнику, подчеркивая, что подробные описания пиров или рыцарских турниров можно прочитать в «Смерти Артура».

Несмотря на явное следование образцу, произведение Т.Х. Уайта самобытно и оригинально, особенно же значимо то, что автор постоянно колеблется на грани между комическим и трагическим. Если первое произведение тетралогии можно назвать самым оптимистичным (что неудивительно, ведь главным героем является ребенок, вся жизнь которого впереди), то уже начиная со второй книги в повествовательную ткань

вплетаются трагические нотки – от убийства детьми Моргаузы единорога ведет прямой путь к убийству матери, что подчеркивает сам автор, а затем закономерно следуют предательство и гибель Артура.

Англия Т.Х. Уайта – это страна волшебства, где юный Артур превращается в муравья и гуся, учится у рыб и барсуков, где Мерлин, живущий не как все люди, а «спереди назад», является олицетворением всего чудесного. Хронология событий не поддается точному определению – автор говорит, что все происходящее имело место семь или пятнадцать веков назад, Артур отправляется в Римскую империю, а это не могло быть позднее V века по причине гибели оной; юному будущему королю помогает Робин Гуд, который в артуровских сказаниях нигде не фигурирует, потому что жил во второй половине XIII века. И вместе со всей этой хронологической неразберихой – подробное объяснение причин формирования государства короля Артура, описание его политического новаторства, попытка рационально обосновать поиски Святого Грааля и изложение причин краха государственной идеи Артура.

Подобно тому, как у Т. Мэлори девять десятых произведения посвящено битвам рыцарей на турнирах и поискам Святого Грааля, а не личности самого Артура, Т.Х. Уайт все более отодвигает образ короля на периферию, выдвигая вперед Гавейна, Галахада, Персеваля и, конечно же, Ланселота. Образ Ланселота к третьей и четвертой книге становится едва ли не центральным, а большая часть повествования посвящена его любви к Джиневре. Правда, достаточно большое место уделено и сыновьям Моргаузы, сводной сестры Артура, среди которых сначала наиболее важным является Гавейн, а затем все большее влияние приобретает Мордред – плод кровосмесительной связи Артура со своей сестрой.

Т.Х. Уайт практически полностью повторяет сюжетную канву «Смерти Артура» Т. Мэлори – Артур пытается уничтожить новорожденного Мордреда, но тот чудом спасается, затем Мордред становится одним из

рыцарей Круглого стола и начинает тайно подтачивать основы величия Артура. Разоблачение Ланселота и Джиневры было осуществлено опять же с помощью Мордреда, а затем, когда Артур сражался во Франции с Ланселотом, Мордред пытался вынудить королеву выйти за него замуж и таким образом формально обосновать свою власть над Англией. Финал борьбы отца и сына также повторяет «Смерть Артура» Т. Мэлори – гибель обоих.

В отличие от Т.Х. Уайта, Мэри Стюарт (Mary Stewart, 1916–2014) в цикле о короле Артуре[747] не пытается осовременить древний сюжет и намеренно дает авторский комментарий, подчеркивающий ориентацию на исторические источники Ненния и Гальфрида Монмутского. С художественной точки зрения эта опора на первоисточники призвана увести читателя от любых исторических параллелей с современностью, с одной стороны, а с другой – дать собственную интерпретацию средневекового сказания: «Увлекательное занятие – осмысливать эти подчас дикие и нелогичные сюжеты, придавать им характер более или менее связанных и правдоподобных рассказов о человеческих поступках и мире воображения»[748].

Не ставя перед собой задачу подробно проанализировать весь цикл, мы хотим продемонстрировать сам принцип игры с литературно-мифологической основой и для примера возьмем роман «Полые холмы», сюжет которого покрывает неосвещенный промежуток между приблизительной датой рождения Артура (около 470 г.) и тем временем, когда юный Артур предстает уже как военный предводитель, или, в соответствии с более чем тысячелетним преданием, король надо всей Британией.

---

[747] Цикл состоит из пяти романов: «Хрустальный грот» (*The Crystal Cave*, 1970), «Полые холмы» (*The Hollow Hills*, 1973), «Последнее волшебство» (*The Last Enchantment*, 1979), «День гнева» (*The Wicked Day*, 1983) и «Принц и паломница (*The Prince and the Pilgrim*, 1991).
[748] Стюарт М. Полые холмы. М., 2001. С. 570.

Повествование следует привычному сюжету об Артуре и Мерлине, хотя юношеские подвиги последнего (предсказание о двух драконах, история создания Стоунхенджа) освещаются очень кратко – эти эпизоды даны в воспоминаниях самого Мерлина, причем он подчеркивал, что сказания о нем приукрашены. Очень показателен момент зачатия Артура – Мерлин рассказывает эту историю пастушонку с некоторыми изменениями (на самом деле Игрейна сама пустила Утера в замок, он не менял свое обличье при помощи волшебства), и создает вокруг себя магический ореол.

В центре повествования стоит не Артур, а его воспитатель Мерлин, который носит прозвище Эмрис и прямо называется внебрачным сыном Аврелия Амброзия и племянником Утера – тот же самый факт мы находим и в произведении Ненния. Кельтское имя Мирддин также упоминается, но контекст его употребления заслуживает особого внимания. Мерлин живет в пещере холма Брин Мирддин (кстати, название «Полые холмы» соотносится и с этим холмом, в котором живет Мерлин, и в целом со всеми холмами, в которых, согласно кельтским сказаниям, обитали сиды), причем эта пещера считается святилищем бога крылатых воздушных пространств Мирддина, а Мерлин-Мирддин, как мы отмечали выше, является аналогом бога неба и солнца. Важно подчеркнуть, что в рамках цикла Мерлин предстает вовсе не волшебником, способным творить чудеса, он лишь смертный человек, одинокий мыслитель, равнодушный к сверхъестественному, но обладающий некоторыми способностями к ясновидению.

По сути роман М. Стюарт «Полые холмы» является попыткой псевдоисторической интерпретации образов Артура и Мерлина, ведь сама писательница признавала, что опиралась на работу Гальфрида Монмутского, но так как мы имеем дело не с историческим исследованием, а с художественной литературой, закономерно появляется множество вымышленных деталей, а некоторые моменты переосмысляются и трансформируются.

Гораздо б*о*льшие изменения претерпевает привычный сюжет об Артуре и рыцарях Круглого стола в фэнтези 1990-х годов, примером чего может служить роман Д.У. Джонс «Зачарованный лес» (*Hexwood*, 1993). Как мы уже говорили, сюжет данного произведения отталкивается от того, что киборг Баннус разыгрывал сценарии, имеющие своей целью выбор новых правителей вселенной, а запущен процесс был неким Харрисоуном, желавший поиграть в ролевую игру, в которой были бы хоббиты и Святой Грааль. Мы неоднократно подчеркивали, что повествование «Зачарованного леса» является нелинейным, усложненным и игровым, а потому и вкрапления образов из артуровского цикла сказаний хаотичны и не всегда очевидны, хотя уже в первой половине романа упоминается некий король, который «болен неизлечимой раной»[749], сэр Борс, что много молится, суровый и честный сэр Бедивер, а еще сэр Харрисоун, которого все искренне ненавидят. Очевидно, что Борс и Бедивер отсылают нас к рыцарям Круглого Стола, как и неизлечимо больной король, под которым подразумевается легендарный Амфортас, король-рыбак, раненый копьем Лонгина, имя и личность которого в романе проясняются позднее – он назван Амбитас (*Ambitas*) и на самом деле является Властителем Вторым, одним из пяти правителей, против которых и ведет свою игру Баннус. Однако в этом же ряду оказывается и Харрисоун, имя которого не претерпевает никаких изменений, как не достается ему никакая роль в игре на сюжет артуровского цикла сказаний, он остается самим собой, хоть и перенесенным в декорации условной средневековой Британии.

Основные персонажи, в свою очередь, играют узнаваемые роли: Властитель Второй – Амбитас/Амфортас; Властительница Третья – Моргана Ла Трей[750], которая в сюжете Баннуса становится невестой Амбитаса;

[749] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 71.

[750] В артуровской традиции ее имя Morgan La Fay, но Д.У. Джонс незначительно его меняет и расширяет ее роль до невесты Амбитаса.

Властитель Четвертый – Зеленый рыцарь; Чел, созданный из крови Мордиона и Энн – не кто иной, как Мерлин, хотя в одном из эпизодов он играет роль короля Артура, так как извлекает из камня меч Экскалибур, а позднее в роли Артура выступает Артегал, которого Энн/Вайеррэн, обладая способностью общаться с четырьмя будущими правителями, мысленно называет «Король».

Важным, на наш взгляд, представляется то, что протагонисты (Энн, Мордион и Чел) одновременно играют несколько ролей, не всегда осознавая эти личины как роли. Энн, девочка-подросток, попавшая в Зачарованный лес, является на самом деле взрослой девушкой Вайеррэн, поневоле служащей Властителям, при игровом дворе короля Амбитаса она становится придворной дамой и если данную роль она осознает, как роль, то ипостась Энн для нее ролью не является. Мордион, который тоже служил Властителям, в сознании Вайеррэн назван «Раб», так как он являлся игрушкой Властителей, тщательно взращенной и воспитанной для того, чтобы подчиняться, но именно Мордион, получив свободу в игровом поле Баннуса, играет роль создателя и наставника для Чела, а в финале, обратившись драконом, бросает вызов Властителю Первому и убивает его. Наиболее сложным является образ Чела, так как вначале он, созданный искусственно, не более, чем несмышленый ребенок, но потом то примеряет на себя роль короля Артура, извлекая меч из камня, то обозначается как «Узник», а в финале он назван не только Мерлином (что, кстати, вполне увязывается с ролью «Узника», так как и Мерлин был заключен в пещере), но также «дядей Волком» и «Мартеллианом», что выводит нас за рамки аллюзий на артуровский цикл сказаний. Мартеллиан – не кто иной, как древний правитель, который и ввел принципы евгеники и так называемые «программы воспитания», первая из которых, как поясняет Д.У. Джонс в примечаниях, «имела место, когда он бродил по северной Европе и называл себя Волком. Под этой личиной его позже спутали с богом Вотаном. Как

Волк, он вывел целую расу героев, самый известный из которых сегодня – Зигфрид»[751]. Вторая программа воспитания Мартеллиана имела результатом рождение легендарного короля Артура, который был дальним потомком Мартеллиана, как и Фитела из «Беовульфа», являющийся убийцей драконов и, вероятно, представляющий собой германо-скандинавского Синфьетли, сына Сигмунда и старшего брата Сигурда из «Саги о Велсунгах». А в сознании Вайеррэн Фитела – это «Мальчик», играющий роль Мартина, младшего брата Энн, и ставший чертвертым властителем. Последний же из пяти будущих правителей, отбираемых Баннусом – Артегал или Артур Пендрагон, которого Вайеррэн называет в своем сознании «Король».

В итоге мы видим несколько уровней ассоциаций и аллюзий, так как будущие правители обозначены условными именами «Король», «Раб», «Узник» и «Мальчик» – с ними может мысленно общаться Вайеррэн, даже не предполагая, что они настоящие, и считая их плодом своего воображения. Все они участвуют в игре Баннуса по сценарию трансформированного артуровского цикла сказаний, но помимо игровых ролей, наиболее очевидными из которых являются Мерлин/«Узник» и Артур/«Король», почти каждый из героев заявлен и в других ролях, не осознаваемых ролями.

Таким образом, игра с сюжетами и образами артурианы не имеет единой модели работы с исходными текстами, так как М. Стюарт предлагает псевдоисторическую трактовку, практически устраняя фантастический элемент, Т.Х. Уайт осовременивает древние сказания и использует их для постановки актуальных политических и этических проблем, а Д.У. Джонс создает усложненное игровое произведение, в котором отсылки к артуровскому циклу сказаний носят вспомогательный характер и служат, с одной стороны, для формирования игрового пространства по сценарию Баннуса, а с другой помогают охарактеризовать персонажей через сравнение

[751] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 454.

с легендарными образами Артура, Мерлина, Амфортаса, Зеленого рыцаря и т.д.

4.2.2. Переосмысление образа Святого Грааля

Легенда о Святом Граале, сформировавшаяся еще в эпоху Средних Веков, в XIX-XX веках вызывала много споров – начиная от этимологии слова и заканчивая истоками мифологического образа. Само слово Грааль не имело единой формы написания и, соответственно, истолковывалось по-разному: французская форма Sangreal считалась переосмыслением словосочетания Sang Real (истинная кровь) и отсылала к крови Иисуса Христа, латинское Gradalis возводилось к греческому κρατήρ (большой сосуд для смешения вина с водой) или же к латинскому Graduale (церковное песнопение), а форма Graal, как считалось, восходила к ирландскому cryol (корзина изобилия)[752]. Не было единства и в понимании сущности Грааля – в средневековых легендах и в романах Кретьена де Труа «Персеваль, или Повесть о Граале» и Робера де Борона «Роман о Граале» Святой Грааль фигурирует как чаша, из которой Иисус Христос вкушал на Тайной вечере и в которую Иосиф Аримафейский собрал кровь из ран распятого на кресте Спасителя. Но уже в романе Вольфрама фон Эшенбаха «Парцифаль» Грааль трактуется не как чаша, но как камень или некая драгоценная реликвия, а в некоторых редких версиях легенды Грааль представляется как серебряное блюдо, иногда с окровавленной головой, и связывается с головой Иоанна Крестителя и с кельтскими мифами.

Хранителем Святого Грааля, как правило, называется некий Король-Рыбак (англ. *the Fisher King*, фр. *le Roi Pêcheur*), который в древнейших версиях легенды представлен как символическая безымянная фигура, а в

[752] Мифология. Большой энциклопедический словарь. / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. 4 изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 161.

более поздних текстах обретает имя Пеллеас (Пеллес, Пеллар, Пешер)[753] или Амфортас[754]. Образ Пеллеаса впервые упоминается в романе Кретьена де Труа «Персиваль, или Повесть о Граале» (*Perceval, le Conte du Graal*, конец XII века), в котором Персиваль в поисках Святого Грааля останавливается на ночлег у некоего короля, который рыбачит недалеко от своего замка. Король тяжело ранен, и Персиваль становится свидетелем, как лекари приносят ему воды в большом красивом кубке, после чего Король-Рыбак чудесным образом исцеляется, а Персиваль понимает, что видел Святой Грааль. Дальнейшее развитие образ Короля-Рыбака получает в произведении Робера де Борона «Роман о Граале» (*Le Roman du Graal*, конец XII века), в котором образ Грааля впервые соединяется с историей Иисуса Христа через посредничество Иосифа Аримафейского. В начале XIII века этот сюжет был переработан Вольфрамом фон Эшенбахом, который в романе «Парцифаль» (*Parzival*, ок. 1210 г.) изменяет и понимание Грааля, представляя его в виде светящегося камня вместо чаши, и его сюжетное обрамление, разделяя образ Короля-Рыбака на две фигуры: раненый Король получает имя Титурель, а Король-Рыбак, его сын, назван Амфортасом.

Варианты истории Короля-Рыбака могут отличаться в разных источниках, но король всегда ранен в ногу или в пах (позднее появляется представление о том, что рана была нанесена копьем Лонгина) и из-за этого неспособен самостоятельно передвигаться. Вместе с ним страдает его королевство, и Пеллеасу/Амфортасу остается только рыбачить на реке возле своего замка Корбеник. Рыцари из многих земель приезжают, чтобы попытаться исцелить Короля-Рыбака, но сделать это может только избранный Господом, если задаст правильный вопрос. В ранних версиях

---

[753] Имя Пеллеас (*Pelleas*) встречается у Кретьена де Труа и его современников, имена Пеллам (*Pellam*), Пеллес (*Pelles*) и Пешер (*Pescheour*) мы находим в романе Т.Мэлори «Смерть Артура», причем последнее наименование является результатом ошибки Т.Мэлори, который посчитал французское слово со значением «рыбак» именем собственным.

[754] Имя Амфортас или Анфортас (*Amfortas*) встречается в романе Вольфрама фон Эшенбаха «Парцифаль», причем Эшенбах вводит раненого короля по имени Титурель (*Titurel*) и его сына, Короля-Рыбака Амфортаса. Эти же имена использует Р.Вагнер в своей опере «Парцифаль».

истории это Персиваль, в более поздних к нему присоединяются Галахад и Борс.

В качестве первоисточника образа Грааля нередко называют кельтские сказания, где фигурировал, например, неиссякаемый котел бога загробного мира Дагды, но существует и версия, сводящая Грааль лишь к метафоре церковного таинства. С.С. Аверинцев полагал, что и та, и другая версия происхождения образа Грааля упрощают понимание его символики, которая состояла в том, что она «соединяла дух рыцарско-приключенческий, вольную игру фантазии, использующей осколки полузабытой мифологии, с христианской сакраментальной мистикой»[755]. Если же абстрагироваться от этимологии и истоков образа, то необходимо подчеркнуть, что глубинный смысл поисков Святого Грааля в том, что это вечный поиск истины, причем Грааль нельзя заслужить и, тем более, отвоевать силой, он подобен благодати, которая посылается свыше. Эта универсальная символика образа Святого Грааля делает его актуальным на протяжении прошедших столетий и особенно – в культуре XX века, который, с одной стороны, ставит под сомнение само существование единой и непреложной истины, иронически играя с образами и значениями, а с другой – акцентирует внимание на поисках глубинного философского смысла человеческого бытия.

Интерес к образу Святого Грааля и мотиву его поисков возрастает уже с конца XIX века – в 1882 году Р. Вагнер использует роман Вольфрама фон Эшенбаха в своей опере «Парсифаль» (*Parsifal*), в 1922 году Томас Элиот пишет поэму «Бесплодная земля» (*The Waste Land*), переосмысливая все тот же сюжет, а в 1955 году Майкл Типпетт ставит оперу «The Midsummer Marriage», частично вдохновленную именно произведением Т. Эллиота. Перечень литературных произведений, так или иначе затрагивающих тему поисков Грааля, может быть весьма внушительным: «Мерзейшая мощь»

[755] Мифология. Большой энциклопедический словарь. / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. 4 изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 161.

(*That Hideous Strength*, 1946) К.С. Льюиса, «Черным по черному» (*The Drawing of the Dark*, 1979) и «Last Call» (1992) Т. Пауэрса, «The Grey King» (1977) С. Купер, «Баудолино» (*Baudolino*, 2000 г.) У. Эко, «Код да Винчи» (*The Da Vinci Code*, 2003) Д. Брауна, «Нефритовый Грааль» (*The Greenstone Grail*, 2004) А. Хемингуей и многие другие.

В нашем исследовании мы не будем выходить за рамки уже обозначенных в диссертации авторов, так как наша задача – наметить основные тенденции в игре с претекстом, но не проанализировать все множество произведений, а потому, продолжая разговор о «Зачарованном лесе» Д.У. Джонс, мы должны отметить, что писательница, с одной стороны, использует образ, зафиксированный в литературно-мифологической традиции, так как рана короля-рыбака исцелится, если задать Баннусу правильный вопрос, а сам Грааль представлен как «массивная плоская чаша, похоже, сделанная из чистого золота, украшенная ужасающе запутанными узорами и покрытая тканью»[756]. С другой стороны, Грааль – это игровой предмет, получив который, можно завершить игровую партию, так как Баннус обычно принимает вид какого-нибудь объекта (чаши или меча), прикосновение к которому выводит из игрового тэта-пространства.

Хрестоматийно, хоть и не без иронии, представлен Грааль и в рассказе Н. Геймана «Галантность» (*Chivalry*, 1992), сюжет которого разворачивается вокруг миссис Уайтекер, купившей в магазине за 30 пенсов серебряный кубок, оказавшийся ничем иным, как Святым Граалем, после чего к ней приходит Галахад и пытается выкупить или обменять чашу, предлагая и меч Бальмунг, и философский камень, и яйцо Феникса, и даже яблоко из сада Гесперид. В этом рассказе, как и в целом нередко в творчестве Н. Геймана, фантастическое, сказочное проникает в обыденную реальность, а на полке магазина можно найти Грааль.

[756] Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. С. 271.

Наиболее же интересным, на наш взгляд, является образ Грааля в творчестве М. Муркока, который пишет цикл «Семья фон Бек» (*Von Bek Family*, 1963–1995), делая его героями представителей легендарной семьи, якобы хранящей Грааль. Уже в романе, который открывает цикл в соответствии с хронологией событий – «Пес войны и боль мира» (*The War Hound and the World's Pain*, 1981) – Грааль заявлен как «лекарство от Боли Мира»[757], а найти его просит сам Люцифер, чей образ переосмысляется и более не является воплощением мирового зла, как было в христианской традиции. Главный герой произведения, от чьего лица и ведется повествование, не слишком верит в существование чудесной чаши, да и не слишком понимает, как человечество сможет ее применить, и пойдет ли это людям на пользу: «А вдруг человечество получит это лекарство и применит его, а Святой Грааль содержит смертельную отраву? А может, это единственное лекарство, которое приведет к забытью до смерти, без Неба и Ада?»[758]. М. Муркок вообще часто представляет рефлексирующих и сомневающихся персонажей, что изнутри разрушает традиции героического фэнтези, к которому нередко относят писателя, ведь герои М. Муркока, даже если и действуют активно, вместе с этим представляют собой мыслителей, терзающихся множеством вопросов, на которые не находят ответа. Поэтому так часто речь персонажей имеет форму риторических вопросов, обращенных или к себе, или к собеседникам.

Грааль в произведениях М. Муркока представлен неоднозначно: он может принять форму горшка или глиняного кувшина, вылепленного женскими руками («Пес войны и боль мира»), он может быть просто символом, как, кстати, и город Танелорн, о чем пойдет речь в следующей главе («Пес войны и боль мира»), он представлен как шлем («Город в осенних звездах» (*The City in the Autumn Stars*, 1986)) или как золотая чаша («Орден тьмы»/«Дракон в мече» (*The Dragon in the Sword*, 1986)). При этом

[757] Муркок М. Пес войны и боль мира. М.: АСТ, Северо-Запад, 1999. С. 31.
[758] Там же. С. 62.

М. Муркок помещает символическое изображение чаши и на герб фон Беков, а центральный персонаж романа «Город в осенних звездах» в детстве носил прозвище «сэр Парсифаль», что злило и бесило, так как его вечно донимали вопросом, куда он «запрятал Христову кровь»[759].

При всей привычной атрибутике и вере персонажей в чудесные свойства Грааля именно их М. Муркок и подвергает сомнению, ведь Грааль не способен возвращать умерших к жизни, а в романе «Пес войны и боль мира» он описывается как обычный глиняный сосуд: «Я поднял Грааль над головой. Он не излучал никакого света. Из него не раздавалось никакой музыки. В общем, не происходило ничего. Он оставался тем, чем был, – маленьким глиняным сосудом»[760]. С другой стороны, в «Ордене тьмы» мы видим хрестоматийное воплощение этого образа: «На алтаре появился источник музыки и аромата – простая чаша, золотой кубок. Именно эту чашу христианские легенды называли Святым Граалем, а древние кельты – Сосудом Мудрости»[761].

Однако истинная суть Грааля проясняется в романе «Город в осенних звездах», так как Святой Грааль – это даже не конкретный предмет, а нечто, что «задает и поддерживает Ритм вселенских Сфер и одновременно движет человечеством, дабы оно выступало в единстве с силами космоса»[762]. Грааль – это воплотившаяся Гармония, как говорит Люцифер, он сам по себе, им нельзя управлять, он приводит все в равновесие и является гарантом существования всей Мультивселенной, и таким образом значение Грааля приобретает глобальный характер – от простого предмета (неважно, что он из себя представляет – горшок, шлем или чашу) он движется через абстрактный символ к основе всего мироздания.

---

[759] Муркок М. Город в осенних звездах. М.: Северо-Запад, 1997. С. 43.
[760] Муркок М. Пес войны и боль мира. М.: АСТ, Северо-Запад, 1999. С. 107.
[761] Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. С. 304.
[762] Муркок М. Город в осенних звездах. М.: Северо-Запад, 1997. С. 153.

Английские писатели, традиционно относимые к фэнтези, нередко обращаются к артуровскому циклу сказаний, однако принципы игры с исходным литературно-мифологическим материалом оказываются различны. Это может быть попытка осовременить сюжет и вложить в него актуальное содержание (Т.Х. Уайт), стремление изложить миф в формате, близком к историческому роману (М. Стюарт), использование узнаваемых образов для придания повествованию универсального характера (М. Муркок) или же конструирование подчеркнуто игрового сюжета, в котором читатель вступает в интеллектуальную игру с писателем, стремясь разгадать текст, построенный как головоломка (Д.У. Джонс, Н. Гейман).

4.3. Принцип интертекстуальной мозаики в английском фэнтези

Однозначно, что в основе фэнтези лежит сказочный и литературно-мифологический материал, однако степень его трансформирования и переосмысления различна, а потому в качестве претекста может выступать не конкретный национальный миф или цикл сказаний, как это было продемонстрировано в предыдущих параграфах, а целый комплекс мифологических сюжетов разных народов, что превращает произведение в своего рода мозаику, отдельные фрагменты которой работают на единое целое. Однако даже при соблюдении такого мозаичного принципа мифологический материал может быть представлен различно и, на наш взгляд, творчество Дж.Р.Р. Толкина и Н. Геймана будут находиться на двух противоположных полюсах, что и обусловливает обращение именно к этим фигурам. В творчестве Дж.Р.Р. Толкина мы видим выстраивание фэнтезийного мира на основе мифологических моделей и архетипических образов, а потому за многими персонажами «Сильмариллиона» и «Властелина колец» стоит целый ряд прототипов, распознать которые – индивидуальное дело читателя, потому что автор не навязывает интеллектуальную игру, а создает самодостаточное произведение, которое может быть прочитано и осмыслено без знания первоисточников. С другой

стороны, Н. Гейман в «Американских богах» вступает в осознанную игру с читателем, предлагая ему разгадать фигуры богов, отталкиваясь от мифологических деталей, однако эта игра второстепенна, хоть и значима, потому что в романе затрагивается целый комплекс важных тем – от вопроса о феномене веры и месте богов в современном мире и до проблем мультикультурализма.

4.3.1. Модель авторского мифа в творчестве Дж.Р.Р. Толкина («Сильмариллион»)

В нашей кандидатской диссертации «Мифотворчество Дж.Р.Р. Толкина: «Сильмариллион» в контексте современной теории мифа» (2005) мы подробно рассматривали истоки мифологических образов и сюжетов, которые легли в основу авторской мифологии Дж.Р.Р. Толкина, а потому в рамках данного параграфа мы просто обозначим основные принципы трансформирования исходного материала.

Дж.Р.Р. Толкин (1892–1973) работал над сводом сказаний для Средиземья всю свою жизнь – с 1915-го года, когда начал создавать «Песнь об Эаренделе» («The Lay of Earendel»), и до самой смерти, к которой так и не завершил «Сильмариллион» (*The Silmarillion*), а точнее, оставил три рабочие рукописи: «Набросок», «Квента» (или «Краткая история нолдоли», написанная около 1930 года) и «Квента Сильмариллион», которая и стала основой книги, изданной в 1977-м году Кристофером Толкином.

«Сильмариллион» – произведение уникальное в силу многих причин, и хотя его нередко относят к жанру высокого фэнтези, на самом деле оно выходит за рамки фэнтези в силу причин создания – это не просто литературное произведение, но попытка воссоздать мифологическую систему для Англии, а потому Дж.Р.Р. Толкин опирается не только на конкретные сказания и мифы, но на саму мифологическую структуру, что находит отражение и в картине мира (см. параграф 2.1), и даже в композиции «Сильмариллиона», который делится на несколько частей, разных по

содержанию и объему, каждая из которых является законченным произведением и обладает собственным названием. Более того, эти части позиционируются как псевдоисторические летописи Средиземья, якобы написанные эльфами (или представителями иных вымышленных народов), а каждый псевдолетописец имеет свою собственную историю: «Айнулиндалэ» якобы написал Румил, эльф из рода нолдоров; «Квента Сильмариллион» приписывается Пенголоду, некоторые части считаются написанными несколькими эльфами.

Последовательность, в которой расположены эльфийские псевдолетописи, обусловлена хронологией излагаемых событий и повторяет общую мифологическую традицию, согласно которой в начале идет повествование о мифологических временах (эпоха первотворения, появление божеств, упорядочение мирового пространства, сотворение светил и небесных тел, создание людей и иных разумных существ), а затем о героической эпохе, связанной с деяниями различных героев. Такую структуру имеет и Библия, и «Старшая Эдда», и многие другие как религиозные, как и мифологические тексты.

Космогония Средиземья, описанная в «Айнулиндалэ» (*Ainulindalë*), обнаруживает четкие параллели с христианской традицией, так как Илуватар в «Сильмариллионе» творит сначала мир невидимый, а потом – видимый. Подобные мотивы имеются также в египетской, иранской и индийской мифологиях, в которых творение осуществляется при помощи мысли и слова. Наряду с этим появляется идея музыки, которая присутствует в ряде мифологий (например, в финском эпосе «Калевала») и в философии (воззрения Ницше, который основывался на идеях Р. Вагнера). Пантеон валаров (*Valar*), которые подобны богам в традиционных мифологиях или ангелам в христианстве, тоже сформирован в соответствии с мифологическими принципами – всего их четырнадцать (семь владык и семь владычиц), а цифра семь в мифологической традиции является воплощением

космической целостности, что проявляется во многих реалиях: семь дней недели, семь планет, семь богов пантеона в иранской, восточнославянской и других мифологиях, семь богов счастья у японцев, семеро против Фив в греческой мифологии, семь спящих отроков в христианской, семь таинств церкви, семисвечник в христианстве и т.д. Большинство образов валаров имеют очевидные параллели с традиционно-мифологическими божествами, в основном из греческой, скандинавской и кельтской мифологий.

Следуя религиозно-мифологической традиции, Дж.Р.Р. Толкин вводит в повествование и образ антагониста Мелькора/Моргота, продолжая этическую традицию противопоставления добра и зла, свойственную прежде всего христианству и зороастризму. Образ Мелькора во многом сходен с Люцифером, ведь он, подобно падшему ангелу ветхозаветной мифологии, лишен способности творения и лишь уродует уже созданное.

История небесных светил также опирается на мифологические универсалии, а в образах Ариен и Тилиона, управляющих ладьями солнца и луны, однозначно угадываются скандинавские Суль и Мани, хотя предыстория светил имеет и оригинальную составляющую (светильники Иллуин и Ормал, деревья Тельперион и Лаурелин, освещающие Валинор). Тщательно прописывая картину мира, Дж.Р.Р. Толкин создает и другие космические реалии (звезды и созвездия), многие из которых соотносятся с существующими небесными телами (Большая Медведица, Сириус, Кассиопея), а наиболее подробно разработана история звезды Гиль-Эстел - Звезды Надежды, связанная с мотивом вознесения на небо Эаренделя, владеющего одним из Сильмарилов, что тоже соответствует мифологической традиции превращения в созвездия значимых героев.

Для мира Средиземья Дж.Р.Р. Толкин создал систему народов, которая стала каноничной для фэнтези на долгие десятилетия, и при создании большинства образов автор опирался на мифологическую и литературную традицию, частично изменяя характеристики персонажей в соответствии со

своим замыслом. Он изменил литературное представление об эльфах, которые стали больше похожи на ирландских сидов, а не на крошечных человечков с крылышками, какими их изображал У. Шекспир; отталкиваясь от слов *ent* (англосакс. *великан*) и *orc* (древнеангл. *демон*), ввел две новые фантастические расы; изобрел образы хоббитов, но оставил закрепленные в западно-европейской мифологии образы жадных и коварных драконов, а потому переоценить вклад Дж.Р.Р. Толкина в развитие жанрового канона фэнтези невозможно.

На мифологические сюжеты опирается и центральная тема «Квента Сильмариллион» (*Quenta Silmarillion*), самой большой части «Сильмариллиона», – Проклятие Нолдоров, с помощью которого Дж.Р.Р. Толкин воссоздает механизм родового проклятья. В эту тему вплетается мотив проклятого сокровища (имеющий мифологические параллели и в греческой мифологии – ожерелье Гармонии, и в германо-скандинавской традиции – сокровища Фафнира и Нибелунгов, золотая гривна Инглингов), который реализуется посредством образов Сильмарилов, чудесных камней, созданных Феанором. В тексте присутствует множество сюжетных линий, чаще всего представляющих собой игру с материалом скандинавской, финской, кельтской и греческой мифологий: образ Феанора соотносится в ряде моментов с Велундом из скандинавской, Прометеем из греческой мифологий и с Люцифером из христианской, а эпизод сожжения Феанором кораблей может быть соотнесен с уничтожением лодки Хагеном в «Песни о Нибелунгах» и сожжением кораблей сыновьями Милля Испанца в ирландской традиции; проклятье Мандоса повторяет фрагменты «Прорицания Вельвы»; прикованный к скале Маэдрос подобен прикованным Прометею (греч.) и Локи (сканд.), а также Одину, который пригвоздил себя к Мировому Древу (сканд.); отрубленная рука Маэдроса (и откушенная у Берена) соотносится с рукой скандинавского Тюра и кельтского Нуаду; история смерти Финрода практически полностью повторяет скандинавский

сюжет о гибели Сигмунда; также из скандинавской традиции заимствованы образы демонических волков; метаморфозы Саурона в битве можно соотнести с изменениями греческого Протея и с кельтской традицией; пение Лютиэн в загробном мире ради спасения своего возлюбленного отсылает нас к греческому сюжету об Орфее; история Турина Турамбара во многом повторяет финское повествование о Куллерво (особенно мотив инцеста и трагический финал), также в этом сюжете присутствует общий мифологический мотив драконоборства; ожерелье Наугламир, в которое был вплетен Сильмарил, подобно скандинавскому ожерелью Брисингамен; в сюжете об Эаренделе используется кельтский мотив достижения потустороннего мира на островах блаженных, что мы уже отмечали в параграфе 4.1.

Наконец, в заключительной части «Сильмариллиона» – «Акаллабет или Падение Нуменора» (*Numenor-Atlantis*) – прослеживаются явные отсылки к легенде об Атлантиде: народ Нуменора превосходил по своему развитию жителей Средиземья, как и жители Атлантиды превосходили континентальную цивилизацию; по платоновской версии мифа Атлантида была разрушена за грехи Зевсом, а Нуменор пал из-за гордыни и алчности своих владык; гибель Атлантиды была связана с сильнейшими землетрясениями и наводнениями, а разрушение Нуменора – с извержением горы Менельтарма и, как следствие, с землетрясением и наводнением; потомками цивилизации Атлантиды многие считают народ Египта и Дж.Р.Р. Толкин поддерживал эту версию и даже использовал египетские реалии при создании материальной культуры потомков Нуменора.

Дж.Р.Р. Толкин опирался на различные мифологии, однако не просто заимствовал сюжеты и образы, а вписывал их в свою мифологическую систему, руководствуясь общими для всех мифологий закономерностями и правилами. Важным представляется подчеркнуть и то, что Дж.Р.Р. Толкин создает эльфоцентричную мифологическую систему, ведь «Сильмариллион»

представлен как псевдоисторические предания об истории Арды, якобы написанные эльфами. А потому «Сильмариллион» – игровое произведение, условное вдвойне: во-первых, описываются события, имеющие место в вымышленном мире, а во-вторых, события эти излагаются от лица различных авторов, что накладывает свой отпечаток и на манеру изложения, и на интерпретацию событий. Тем не менее, эта игровая условность становится отправной точкой для третьего аспекта игры – читатели становятся не просто игроками, но соигроками, так как включаются в процесс осмысления и переосмысления системы мифологических преданий Арды, создавая литературные продолжения (Н. Перумов, К. Еськов, Н. Васильева и др.), живописные, кинематографические, музыкальные и анимационные произведения, компьютерные игры и игры живого действия, которые позволяют не только играть по заданному сценарию, но в большей степени представить свое в*и*дение как истории мира, так и характеров ключевых персонажей.

4.3.2. Особенности мифологизации в романе Н. Геймана «Американские боги»

Совершенно другой подход к мифологическому материалу мы видим на рубеже тысячелетий, когда литература становится подчеркнуто игровой под влиянием эстетических принципов постмодернизма, изменившего правила игры или полностью от них отказавшегося. И обращение к мифологическому наследию теперь направлено не на воссоздание самодостаточной мифологической системы, как это было в творчестве Дж.Р.Р. Толкина, а призвано семантически обогатить дополнительным смыслом сюжетную составляющую и усложнить структуру художественного произведения за счет многочисленных отсылок к мифологическим сюжетам и образам, нередко позволяет и символически подчеркнуть проблемы современности.

Н. Гейман (N. Gaiman, р. 1960) является одним из самых известных британских писателей и сценаристов, причем многие исследователи его творчества неоднократно отмечали, что миф и мифологизация играют важную роль во всех его произведениях. Как пишет Е.В. Лозовик в своей статье «Миф и сказка в творчестве Нила Геймана», писатель «привлек внимание исследователей неожиданной степенью мифореставрации, позволившей автору не только выстроить собственную вселенную, но и восстановить в тексте основные принципы мифологического сознания: поиск героем себя и, как следствие, восстановления мифологического сознания»[763].

Роман «Американские боги» (*American Gods*, 2001) стал, пожалуй, самым известным произведением писателя, что подтверждают и премии Брэма Стокера и Хьюго, и повышенный интерес к этому произведению в среде литературоведов, и экранизация, однако жанр «Американских богов» не поддается однозначной дефиниции, а чем пишет Б. Невский: «”Американские боги” – фэнтези, хоррор, триллер, детектив, драма, нравоучительная притча, густо сдобренная мифологией с вкраплениями философских размышлений о жизни, смерти и многих других проявлениях бытия»[764].

Особенности мифологизирования в творчестве писателя заставляют говорить также о том, что он активно использует постмодернистский принцип цитатности, причем не только играет с фрагментами из «Старшей Эдды», «Песни Песней Соломона», «Гамлета» У. Шекспира, «Ворона» Э. По, но и цитирует отрывки из «Индуистских мифов» Венди Донигер О’Флаэрти, приводит фразы из американских песен и фильмов, создавая мозаичное полотно, видимая хаотичность которого на самом деле выстраивается в сложно организованную систему.

---

[763] Лозовик Е.В. Миф и сказка в творчестве Нила Геймана. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://journal-discussion.ru/publication.php?id=140 (дата обращения 02.04.2015)

[764] Невский Б. Фантасты: современники. Нил Гейман. // Мир фантастики и фэнтези. 2007. № 50. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.mirf.ru/Articles/art2257.htm (Дата обращения 25.03.2015).

Сюжет «Американских богов» начинается как традиционный роман о странствиях – главный герой, носящий условное имя Тень (*Shadow*), только что освободившийся из тюрьмы и похоронивший жену, поступает на службу к некоему мистеру Среде (*Wednesday*), который сначала совершенно не объясняет свои планы, но увлекает героя в опасное путешествие по Америке, заново открывая ему глаза на многие сакральные места в самой не подходящей для богов стране. В романе неоднократно повторяются слова, что «эта страна для богов не слишком подходит»[765], «до старых богов здесь нет дела… новых придумывают так же быстро, как потом забывают ради какой-нибудь новой большой идеи»[766], а в финале романа скандинавский Один говорит: «Мой народ плавал отсюда в Америку, много веков назад. Они туда сплавали, а потом вернулись обратно в Исландию. И сказали, что людям там хорошо, а вот богам – плохо»[767].

Основная линия повествования постоянно прерывается вставками из «мифологической» истории Америки, которые демонстрируют, каким образом разные божества оказались так далеко от своих корней – и благодаря этому мозаичному повествованию подчеркивается универсальность бытования богов на американской почве. Оказывается, например, что еще в далеком 813 году скандинавы привезли в Америку своих богов, так как, согласно концепции Н. Геймана, богов питает человеческая вера. По своей сути мысль эта не нова, «согласно науке не боги создали людей, а как раз наоборот»[768], «Бог существует, живет, а затем умирает только вместе со своим создателем. А создатель этот – сам человек»[769]. Помимо отсылки к психологическому объяснению существования богов, мы также видим явные параллели с романом Т. Пратчетта «Мелкие боги», написанным в 1992 году и

---

[765] Гейман Н. Американские боги.// Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 590.
[766] Там же. С. 622.
[767] Там же. С. 682.
[768] Минаков Г.М. О возникновении феномена духовности с точки зрения единой науки. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.chestisvet.ru/?id=71#r1 (дата обращения 03.04.2015)
[769] Захаров А. Возникновение бога. Как это было или как могло бы быть иначе. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.atheism.ru/library/Zakharov_6.phtml (дата обращения 03.04.2015)

высказывающим аналогичную мысль – боги существуют лишь благодаря вере в них, но для того, чтобы человек верил в бога, бог тоже должен верить человека.

В романе Н. Геймана эта идея впервые озвучивается во сне, который видит Тень: «Боги смертны. И когда они умирают совсем, никто не оплакивает их, никто не вспоминает. Идею убить куда труднее, чем человека, но в конечном счете можно убить и ее»[770]. Важно подчеркнуть, что сама концепция сна очень важна во всех произведениях писателя – сны нередко направляют героев и дополняют реальность, поэтому так важны сны Тени, в которых он видит божество, воплощенное в образе Бизона и олицетворяющее землю.

На смену старым мифологическим богам, как показывает писатель, приходит «новое поколение богов: боги кредитных карт и скоростных шоссе, интернета и телефона, радио, телевидения и медицинского обслуживания, боги пластика, пейджеров и неоновых вывесок»[771]. Именно с этими новыми богами, воплощенными, например, в образах Техномальчика (*Technical Boy*) и Медиа (*Media*), и собирается вести битву Среда-Один. Среди нового поколения богов наиболее показательным образом является так называемый Техномальчик, разъезжающий на роскошном лимузине и не чурающихся грубых и жестоких мер, направленных на уничтожение богов старых. Он очень мало похож на бога, и даже речь его изобилует ненормативной лексикой и нарочито осовременена: «мы <…> перепрограммировали реальность <…> язык – это вирус, вера – операционная система, а молитва - <…> спам <…> Один клик, и ты переписан единичками и ноликами, в случайном порядке»[772].

Однако, как выяснится позднее, мистер Мир (*Mr. World*), который направляет новых богов и подталкивает их к битве со старыми, не кто иной,

[770] Гейман Н. Американские боги.// Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 71.
[771] Там же. С. 164.
[772] Там же. С. 65–66.

как Локи «Кознодей», который произносит: «Видите ли, исход этой битвы не имеет ровным счетом никакого значения. Единственное, что имеет значение, – это хаос и кровопролитие»[773]. И как Локи жаждет хаоса, так Среда желает смерти и новых, и старых богов, чтобы он, бог смерти, снова обрел свою божественную силу и власть. Тени, который оказывается сыном Среды, уготовлена роль разменной монеты в этом тщательно подготовленном заговоре, но ему удается спастись самому и предотвратить «Гибель богов», время которой хочет приблизить Среда-Один. Такая обрисовка образа Одина лишь отчасти противоречит традиционному мифологическому образу, потому что, с одной стороны, германо-скандинавский бог желал отсрочить Рагнарек, зная о своей гибели, но с другой – одно из имен бога звучит как Хникар, Сеятель раздоров: «Хникар я звался, убийство свершая и радуя ворона»[774].

Итак, все повествование романа выстраивается на скандинавской идее Рагнарека, однако Н. Гейман населяет пространство современной Америки не только представителями германо-скандинавского пантеона, но и богами иных культурных традиций: лепрекон Бешеный Суини, подаривший Тени магическую золотую монету, отсылает нас к кельтской мифологии, как и Морриган, богиня войны; Анубис и Тот, продолжающие в современной Америке похоронное ремесло, соответствуют египетской мифологической традиции, да и посмертный суд над душой Тени и, в частности, взвешивание его сердца, берет истоки из «Египетской книги мертвых». Индуистская Кали, прославленная ветхозаветная Билкис (Суламифь), которой посвящена «Песнь песней Соломона», славянский Чернобог, западноафриканский Компэ Ананси и многие другие традиционные божества, вера в которых была привезена в Америку переселенцами, действуют на страницах романа Нила Геймана.

---

[773] Там же. С. 583.
[774] Речи Регина. // Старшая Эдда. СПб.: Наука, 2005. С. 102.

Далеко не все упомянутые боги подробно представлены в романе, но на примере мистера Среды, американского воплощения германо-скандинавского Одина (Вотана), можно проследить принципы авторского мифологизирования. Само имя героя – Среда – сразу же отсылает нас к мифологической символике дней недели, потому что среда считается днем Одина, да и дневневерхненемецкое наименование этого дня содержит имя бога – **Wodan**stag (**Wuotan**stag). Подобную же ситуацию мы видим в древнеисландском языке, где среда обозначается словом **Óðen**sdagr – день Одина. Настоящее имя Среды – Вотан – звучит из уст Чернобога в тот момент[775], когда читатель уже догадался, кто перед ним, потому что Нил Гейман тщательно воспроизводит символические и мифологические детали внешности Одина: «темно-серый шелковый галстук, на булавке – серебряное дерево: ствол, ветви, мощные длинные корни»[776] намекают на мировое древо Иггдрасиль, указание на то, что «с глазами у соседа тоже что-то не так – оба серые, но один вроде как темнее другого»[777] призвано напомнить, что Один отдал свой глаз великану Мимиру за глоток из источника мудрости, а белый шрам на одном боку[778] обращает читателя к мифу о том, что Один провисел на мировом древе, пронзенный копьем. Свой договор с Тенью Среда-Один скрепляет медом, который оказывается весьма кислым и неприятным на вкус, но делает Тень неожиданно разговорчивым, что опять же отсылает нас к свойствам легендарного Меда поэзии, миф о котором наиболее полно представлен в «Младшей Эдде» Снорри Стурлусона. В одном из эпизодов романа Среда перечисляет свои имена: «Тот-Кто-Рад-Войне, Грим, Налетчик, Третий, Высокий, Отец Всех, Гондлир Держатель Жезла»[779], что является сокращенным перечнем пятидесяти четырех имен Одина в «Речах

[775] Гейман Н. Американские боги.// Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 89.
[776] Там же. С. 30.
[777] Там же. С. 32.
[778] Там же. С. 78.
[779] Там же. С. 158.

Гримнира»[780]. Позднее говорится о том, что Среда собирает богов в палатах Валаскьяльв[781], что соответствует тексту «Видения Гюльви», а также мы слышим из уст Среды описание восемнадцати заклинаний, которые он знает[782], что представляет собой прозаический пересказ отрывка из «Речей Высокого»[783].

Один из ключевых эпизодов романа – инициация Тени – тоже связан с германо-скандинавской мифологической традицией. Одной из обязанностей Тени согласно его договору со Средой является исполнение «бдения», если Среда погибнет, и когда американский Один действительно умирает (что на самом деле является тщательно спланированной провокацией), Тень вынужден исполнить свое обещание, хотя другие боги его отговаривают, указывая на тяжесть этого обряда: «Тот человек, который исполняет бдение, - его привязывают к дереву. Так же, как когда-то самого Среду. И он висит там девять дней и ночей. Без еды и питья. В полном одиночестве. Потом его с дерева срезают, и, если он жив… ну, в общем, такое тоже бывает. После этого можно считать, что Среда получил свое бдение»[784]. Ритуал совершают норны, которые живут возле огромного древа в Вирджинии, обозначенного как ЯСЕНЬ[785], по древу бегает белка, которая выкрикивает «рататоск»[786] – и все эти мифологические детали возвращают нас к мифу о том, как Один пригвоздил себя к Иггдрасилю на такой же срок, чтобы пройти шаманскую инициацию.

Для Тени это бдение оказывается очень важным, потому что он не только видит прошлое, предшествующее его рождению, и прозревает, что Среда – его отец, но также проходит испытание в Загробном царстве и

---

[780] Речи Гримнира. // Старшая Эдда. СПб.: Наука, 2005. С. 40.
[781] Гейман Н. Американские боги.// Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 159.
[782] Там же. С. 332–333
[783] Речи Высокого. // Старшая Эдда. СПб.: Наука, 2005. С. 28–30.
[784] Гейман Н. Американские боги.// Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 518.
[785] Там же. С. 520.
[786] Там же. С. 526.

понимает свое истинное предназначение – предотвратить битву богов. За динамичным полудетективным сюжетом на самом деле стоит очень важная мысль, которую Нил Гейман вкладывает в уста одного из «новых божеств»: «Свобода вероисповедания в конечном итоге означает также и свободу верить в ложных богов»[787], и Тень подводит итог всем божественным спорам и распрям всего лишь одной фразой: «По мне так лучше быть человеком, чем богом. Нам не требуется, чтобы хоть кто-то в нас верил»[788].

Н. Гейман использует игровой принцип интертекстуальности для усложнения структуры художественного произведения, прямо или косвенно цитируя тексты, содержащие мифологический материал («Старшая Эдда», «Младшая Эдда», «Песнь песней Соломона» и др.), и детально воспроизводя традиционные представления о богах, однако эти детали вкупе с представлениями о новых богах создают эклектичную картину из древних и современных элементов. Более того, как нам кажется, использование образов богов не является самоцелью, писатель не ставит перед собой задачу показать мифологическое сознание конца XX–начала XXI века, ведь, обращаясь к проблеме существования богов в современном мире, Н. Гейман затрагивает вопрос об особенностях мировоззрения многонационального американского народа и задумывается не только о месте богов в современном мире, но и о месте человека в мире богов.

Итак, для литературы второй половины XX–нач. XXI столетия в целом характерны произведения, насыщенные игровыми интертекстуальными отсылками, цитатами и аллюзиями, так как современный человек обладает цитатным мышлением.

Игровая природа интертекстуальности проявляется на двух взаимосвязанных уровнях, первый из которых определяется фигурой автора, создающего игровой текст, а второй на первое место ставит фигуру читателя, который включается в интеллектуальную игру с цитатами, отсылками,

[787] Там же. С. 465.
[788] Там же. С. 624.

переработанными сюжетами и образами. В качестве претекста фэнтези чаще всего используются мифы и легенды разных народов, сказки, эпические произведения, рыцарские романы, приключенческая и иносказательная литература, что обусловлено мифотворческими тенденциями фэнтези, а в английском фэнтези достаточно часто используются элементы британского национального кода, предполагающие переосмысление образов кельтской мифологии и сюжетные трансформации артуровского цикла сказаний.

ГЛАВА 5. ФЭНТЕЗИ КАК МЕТАЖАНР В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФСКО-ЭСТЕТИЧЕСКИХ КОНЦЕПЦИЙ ИГРЫ

К 1960–70-м годам уже узнаваемый облик фэнтези начинает трансформироваться не без влияния эстетики постмодернизма: изменяются представления о пространстве и времени, размываются границы между научной фантастикой и фэнтези, изменяется тематическое поле, а игровое начало все активнее проявляет себя как на уровне формы, так и в содержании. Начиная с 1980-х, как нам кажется, фэнтези выходит за рамки жанра и испытывает тяготение к метажанровой природе, так как становится более крупной формой, преодолевает родовые и формальные жанровые границы, а под влиянием актуализировавшейся тенденции к синтезу искусств проникает не только в музыку, живопись и кинематограф, но и в компьютерную индустрию, порождая гибридные формы, столь характерные для постмодернизма. В 1990-е и начале XXI века эти черты лишь усиливаются, и на современном этапе культурного развития практически все знаковые произведения фэнтези существуют не только в литературном формате, но и в виде мультимедийных проектов.

Мы не ставим своей целью подробное рассмотрение теории метажанра, однако должны отметить, что сама эта концепция существует прежде всего в отечественном литературоведении и представлена именами Н. Лейдермана, Р. Спивак и Е. Бурлиной, которые осмысляют феномен метажанра различно. В зарубежном литературоведении проблема метажанра рассматривается в рецептивно-коммуникативном аспекте и основана на теории Цв. Тодорова о «фантастическом».

Н. Лейдерман ориентируется на теорию «старших жанров» Ю. Тынянова и понимает метажанр как своего рода ведущий жанр, «некую принципиальную направленность содержательной формы, свойственную

целой группе жанров и опредмечивающую их семантическое родство»[789], «тот общий принцип конструирования образа мира, который наиболее соответствует познавательно-оценочным принципам данного творческого метода и становится объединяющим ядром целой “семьи” – системы жанров, составляющих живую историческую плоть литературного направления»[790]. Принципиальное отличие метажанра в концепции Н.Л. Лейдермана от «старших» жанров Ю. Тынянова состоит в том, что метажанр представляет собой теоретическую абстракцию более высокого порядка, вследствие чего метажанр связывает метод и жанр в единую художественную систему. Как отмечает Т.И. Хоруженко в статье «Путь фэнтези: от жанра к метажанру», такой подход позволяет применить данный термин к фантастике в целом, а если использовать его по отношению к фэнтези, то «его нужно понимать широко, как это делает Е.Н. Ковтун, включающая в фэнтези романы М.М. Булгакова и Г. Майринка наряду с книгами Дж.Р.Р. Толкина и К.С. Льюиса»[791].

Вторая концепция была сформулирована Р.С. Спивак, которая понимает метажанр как «структурно выраженный, нейтральный по отношению к литературному роду, устойчивый инвариант многих исторически конкретных способов художественного моделирования мира, объединенных общим предметом художественного изображения»[792]. В качестве примера Р.С. Спивак приводит «философский метажанр», существовавший в русской лирике в течение двух веков и в равной степени характеризующий развитие лирики, драмы и эпоса, так как им свойственна общая структура, определяющаяся предметом художественного изображения. Ориентируясь на содержание изображаемого предмета,

---

[789] Лейдерман Н.Л. Движение времени и законы жанра: Жанровые закономерности развития советской прозы в 60 – 70-е годы. Свердловск, 1982. С. 135.

[790] Лейдерман, Н.Л. Теория жанра: Научное издание // Институт филологических исследований и образовательных стратегий «Словесник» УрО РАО, Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2010. С. 685.

[791] Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 108.

[792] Спивак Р.С. Русская философская лирика: Проблемы типологии жанров. Красноярск, 1985. С. 53.

Р.С. Спивак говорит о существовании философского, феноменального и типологического метажанров, первый из которых показывает действительность в контексте всеобщего, второй – отдельное явление, которое описывается в единстве его разных сторон, третий вид изображает исключительное событие как явление, причастное к определенной ограниченной общности, сопоставленной с общностью ему чуждой. Таким образом, метажанр выполняет функции жанра, но не метода; он призван смоделировать действительность, но не претендует на художественную типизацию.

Третья концепция была предложена Е.Я. Бурлиной, которая считает, что метажанр являет собой «некий абстрактный, универсальный принцип, просматривающийся в постройке жанров разных видов искусств на данном историческом этапе»[793], и тем самым подчеркивает междисциплинарный характер метажанра, указывает на его синтетическую природу, призванную выражать сущностные особенности, свойственные определенной исторической эпохе во всех сферах культуры и искусства (литературе, музыке, живописи, кино и др.): «Метажанр – это способ функционирования метода в культуре, когда опыт усваивается не через строгий количественно-качественный канон, не через жестко определенные признаки произведения, а через концептуальную позицию, через общие пространственно-временные отношения»[794]. Другие исследователи вслед за Е.Я. Бурлиной отмечают, что важнейшей чертой метажанра выступает его синтетическая, синкретическая природа: «Сущность этого явления заключается во взаимопроникновении и взаимодействии, взаимовлиянии друг на друга прежде всего литературы, кинематографа, театра, живописи»[795] и, как нам кажется, именно такое понимание метажанра оказывается наиболее созвучным принципам развития

[793] Бурлина Е.Я. Культура и жанр: Методологические проблемы жанрообразования и жанрового синтеза. Саратов, 1987. С. 43.
[794] Там же. С. 45.
[795] Попова И.М., Хворова Л.Е. Проблемы современной русской литературы. Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2004. С. 42.

современного искусства, которое тяготеет к синтетичности и гибридным формам.

Среди зарубежных исследователей можно указать Н. Корнуэлла, который развивает концепцию Цв. Тодорова о «фантастическом» в рецептивно-интерпретационном аспекте и отмечает, что «“фантастическое” становится “сверхжанром”, исторически сложившимся на основе одновременно с ним (в рамках одного произведения) существующих нарративных жанров (роман, повесть и т.п.). <…> Основным признаком здесь является чувство читателя, его ментальное состояние, возникающее в процессе рецепции: сомнение, неуверенность, колебание между естественным и сверхъестественным (или чудесным) объяснением событий повествования»[796].

Одной из важнейших особенностей современного литературного процесса является поиск новых форм и методов, а также межжанровое взаимодействие, которое приводит к возникновению новой художественной целостности. По словам М. Эпштейна, «художественно-беллетристические и понятийно-логические формы оказываются чересчур тесными для творческого сознания XX века, которое ищет реализации в сочинительстве как таковом, во внежанровом или сверхжанровом мыслительстве-писательстве»[797], а С.Ш. Шарифова акцентирует внимание на том, что в конце XX века искусство и литература усложняются, происходит формирование принципиально новой модели литературы, «основной принцип которой – разрушение жизнеподобия, размывание, разрушение видовых и жанровых границ, синкретизм методов, обрыв причинно-следственных связей, нарушение логики»[798]. Методологическим выходом из этого жанрового размывания, как она считает, и становится обращение к

[796] Cornwell N. Literary Fantastic. Critical Approaches to the Literary Fantastic – Definitions, Genre // Essays in Poetics (Keele). 1988. Vol. 13, № 1. P. 2
[797] Эпштейн М. Постмодерн в России. Литература и теория. М.: Издание Р. Элинина, 2000. С. 16.
[798] Шарифова С.Ш. Влияние жанрового смешения на эволюцию жанров, виды жанрового смешения // Literary Calendar: the Books of Day. 2010. № 5(2). С. 84.

метажанру, а С.В. Романова подчеркивает, что «в формировании метажанра важное значение имеет общий миромоделирующий принцип, который базируется на конструктивных доминантах, укрупняющих жанр и организующих произведение в целостный образ мира»[799]. Она же, выделив такие признаки метажанра, как единый принцип моделирования мира, общая семантическая и внеродовая направленность, большой объем и высокая степень абстракции, сложная архитектоника, культурная лимитированность, синтетизм и синкретизм, предлагает следующее определение метажанра: «универсальная категория, объединяющая художественные произведения со сходными структурно-семантическими признаками в построении модели мира, отражающей константы сознания и культуры в определенный исторический период»[800].

На основании уже сформировавшихся теорий метажанра мы формулируем следующее определение: метажанр – это наджанровая историко-типологическую группа, в которую входят произведения разных видов искусства, характеризующиеся синтетической, синкретической, гибридной природой и выстроенные на основе общего принципа конструирования картины мира. Метажанр объединяет художественные произведения со сходными структурно-семантическими признаками, отражающими константы сознания и культуры в определенный исторический период.

Среди структурно-семантических признаков фэнтези, которые уже были обозначены в нашей работе:

- опора на сказочно-мифологическую и литературную традицию;
- включение элементов чудесного, магического или сверхъестественного, которые не объясняется с точки зрения научных законов;

[799] Романова С.В. Метажанр как литературоведческая проблема // Известия Смоленского государственного университета. 2019. № 2 (46). С. 16.
[800] Там же. С. 18.

- создание внутренне непротиворечивого и убедительного вторичного мира, обладающего альтернативной историей, географией, религиозно-мифологической и общественно-политической системами;
- борьба оппозиционных начал (Добра и Зла, Порядка и Хаоса), которая различно осмысляется в эпическом, героическом и юмористическом фэнтези;
- незавершенность и серийность, обусловленная, с одной стороны, коммерческой направленностью массовой литературы, а с другой – феноменом сотворчества, позволяющим включиться в процесс создания фэнтезийной вселенной большому количеству участников;
- квестовое построение сюжета;
- формульность и шаблонность;
- игровая природа;
- мультимедийность и тяготение к синтетическим, гибридным формам, важность которых будет обозначена в следующих параграфах.

В соответствии с вышесказанным мы формулируем следующее определение: фэнтези – это метажанр, характеризующийся опорой на сказочно-мифологическую традицию; включением элемента чудесного, магического или сверхъестественного; созданием внутренне непротиворечивого и убедительного вторичного мира; борьбой оппозиционных начал (Добра и Зла, Порядка и Хаоса); квестовым построением сюжета; незавершенностью, формульностью; мультимедийностью и игровой природой.

5.1. Гибридные формы фэнтези: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма

Как мы уже отмечали, в последние десятилетия происходит тяготение к созданию синтетичных форм искусства, что привело к рождению таких жанров, как визуальная новелла, графический роман и, наконец, книга-игра

(или текстовый квест), которая сформировалась на стыке литературы и компьютерной игры. Безусловно, об отношениях компьютерной индустрии и художественного текста можно говорить как о взаимовлиянии, потому что не только литературные произведения используют нелинейность компьютерных игр, но и игры, как правило, содержат значительную текстовую составляющую и строятся по квестовым принципам, которые возникли еще в героических мифах, а затем были унаследованы литературой. Более того, многие компьютерные игры создаются на основе сюжетов литературных произведений, что позволяет говорить о том, что современное искусство в целом стремится к мультимедийности и синтетичности.

Считается, что первые попытки создать текст, предполагающий несколько вариантов прочтения, были предприняты в начале 1940-х годов Хорхе Луисом Борхесом, написавшим рассказы «Анализ творчества Герберта Куэйна» (*Examen de la obra de Herbert Quain*, 1941) и «Сад расходящихся тропок» (*El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941), а историю жанра книга-игра принято отсчитывать с 1950-х, когда Б. Скиннер применил принципы интерактивной литературы в педагогике. В 1960-х «древовидное повествование» стало предметом обсуждения в OULIPO (от фр. Ouvroir de littérature potentielle – Цех потенциальной литературы), объединившем литераторов и математиков. Одним из членов этого сообщества был Итало Кальвино, оказавший огромное влияние на развитие литературы постмодернизма, а структура его романа «Замок скрестившихся судеб» (*Il castello dei destini incrociati*, 1969) основана на игре «с мифологическими и литературными образами, которые организуются в сложную систему на основе визуального сходства с картами Таро»[801]. Тогда же, в 1960-х, было опубликовано и знаковое произведение Хулио Кортасара «Игра в классики» (*Rayuela*, 1963), которое можно было читать с любой главы, выходя за границы традиционного линейного развития сюжета.

[801] Потапова О.С. Игра с мифологическими образами как структурообразующий принцип романа И. Кальвино «Замок скрестившихся судеб». Вестник ННГУ. № 6. Н.Новгород: Изд-во ННГУ, 2014. С. 226.

Эксперименты с формой и нелинейность повествования стали визитной карточкой литературы постмодернизма, а «Хазарский словарь» (*Хазарски речник*, 1984) Милорада Павича, выстроенный в форме словаря-лексикона, был назван первой книгой XXI века. Творчество сербского писателя вообще является самым ярким проявлением постмодернистского экспериментаторства, потому что и другие его романы предлагали читателю игровую форму – «Пейзаж, нарисованный чаем» (*Предео сликан чајем. Роман за љубитеље укрштених реци*, 1988) написан в форме кроссворда, а «Внутренняя сторона ветра» (*Унутрашња страна ветра*, 1991) в виде клепсидры. Таким образом в литературе постмодернизма усиливается роль читателя, а восприятие текста зависит от читательской стратегии.

Параллельно экспериментам с формой литературного произведения набирали популярность и книги-игры, которые в середине 1970-х годов повлияли на становление такого жанра компьютерной игры, как Interactive fiction, а к настоящему времени мы наблюдаем процесс обратного влияния, потому что компьютерные технологии позволили перенести повествование книг-игр в виртуальную область, исключив факт реального броска кубиков, определяющих дальнейшее развитие сюжета. По сути мы видим взаимовлияние трех жанров, которые развиваются примерно в одно время и используют сходные принципы построения сюжета, однако отличаются в плане визуализации: 1. книга-игра, в которой на первом месте стоит текстовая составляющая; 2. настольная игра, предполагающая бо́льшую степень импровизации и зависимости от кубиков; 3. Interactive fiction, существующая в компьютерном виртуальном пространстве. К слову, единого подхода к изучению данного игрового феномена не существует, а иногда понятие Interactive fiction понимается предельно широко и включает в себя жанр книги-игры.

Исследователи данного жанра обычно дают следующее определение книги-игры – «литературное произведение, позволяющее читателю

участвовать в формировании сюжета»[802] – и сходятся во мнении, что базовыми признаками книги-игры являются фрагментарность, гипертекстуальность, нелинейность и интерактивность[803], причем в данном контексте мы не можем не упомянуть и выведенные Ихабом Хассаном признаки постмодернизма, среди которых присутствует та же фрагментарность.

Если обратиться к принципам организации художественной структуры книг-игр, то мы увидим, что единого принципа развертывания повествования нет. Более того, нет и единой классификации моделей сюжета. На портале КвестБук (https://quest-book.ru/) предлагается две классификации, первая из которых включает модели *Линейность (рельсы)* без вариантов выбора или с фиктивным выбором и *Песочница*, где действия игрока влияют на сюжет. Вторая классификация предлагает более сложное деление: 1. *Тип «Дерево»*, характеризующийся несвязанными сюжетными линиями и распадающийся на три варианта (Корневище, Крона, Дерево), 2. *Тип «Железная дорога»*, предполагающий наличие одного или двух рельсов, что делает выбор фиктивным, 3. *Органический тип*, обладающий разветвленной структурой с взаимосвязанными линиями и имеющий четыре вариации (Пирамида, Клин, Алмаз и Песочные часы). При этом книги-игры, как правило, сочетают элементы разных моделей, что затрудняет их систематизацию с точки зрения композиционных особенностей, однако отсылки к образам дерева и корневища в названиях моделей явно демонстрируют опору на эстетику постмодернизма.

Сюжеты книг-игр тоже весьма вариативны, однако в самых общих чертах их можно разбить на две неравные группы: 1. Книги-игры, созданные

---

[802] Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков: монография. Челябинск: Цицеро, 2012. С. 244.

[803] См.: Урусиков Д.С. Эволюция жанра «Interactive Fiction»: от нелинейного романа к текстовому квесту // Жанрологический сборник. Выпуск 1. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2004. 132–138; Чебенеев О., Зильберштейн А. Книги-игры // Мир фантастики, 2012, № 04. С. 60–64; Пучкова С.А. Книга-игра как жанровое явление // Мировая литература глазами современной молодежи. Магнитогорск: Изд-во Магниторск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2016. 134–141.

по литературным произведениям и дополняющие их (например, книга-игра Гарри Гаррисона «Стань стальной крысой»), 2. Книги-игры, представляющие собой самостоятельные произведения (например, произведения из серий «Choose Your Own Adventure» или «Fighting Fantasy»). Второй тип оказался гораздо более востребованным и популярным, он насчитывает десятки книг с многомиллионным тиражом, а отдельные произведения из серии «Fighting Fantasy» существуют в форматах настольных и компьютерных игр.

История создания и развития серии «Fighting Fantasy» представляется наиболее показательной с точки зрения становления принципов построения художественного мира книг-игр и их влияния на развитие современной игровой индустрии. У истоков этой серии стоят британские писатели Стив Джексон (р. 1951) и Ян Ливингстон (р. 1949), которые в 1975 году стали основателями Games Workshop, группы компаний, занимающихся разработкой и распространением игровой продукции. Важно подчеркнуть, что Стив Джексон является одним из самых известных создателей настольных игр, в 1983 году он был введен в Зал славы приключенческих игр, а его имя на слуху и сейчас благодаря проекту Munchkin (2001), пародирующему фэнтезийные штампы, что, в принципе, соответствует эстетике постмодернизма и его тяготению к иронии и пародии. Именно увлечение настольными играми «Dungeons&Dragon», разработанными Г. Гайгэксом и Д. Арнесоном и впервые изданными в 1974 году, стало отправной точкой для создания «Fighting Fantasy». В 1980-м на волне успеха «Dungeons&Dragon» С. Джексон и Я. Ливингстон представили приключенческую серию «Fighting Fantasy», небольшое по объему дебютное произведение которой называлось «The Magic Quest» и было призвано продемонстрировать стиль игры, который авторы хотели реализовать в своих книгах. А в 1982 году был опубликован «The Warlock of Firetop Mountain» («Колдун огненной горы»), с которого и началось триумфальное шествие

жанра в массы, и который в 2007 году был переиздан в честь двадцатипятилетнего юбилея серии и до сих пор востребован у читателей.

В общей сложности в серии «Fighting Fantasy» было выпущено почти шестьдесят книг, и пик их популярности пришелся на 1980-е годы, однако в начале 1990-х жанр книга-игра стал постепенно утрачивать свои позиции, не способный выдержать конкуренции с ролевыми компьютерными играми. Но несмотря на то, что авторы серии хотели завершить ее в 1995 году, в последующие десятилетия отдельные книги-игры писались, издавались и переиздавались, а в 2016 году появилась компьютерная версия «The Warlock of Firetop Mountain», что свидетельствует о большой гибкости жанра и его способности сливаться с другими жанровыми формами современного искусства. К слову, по миру «Fighting Fantasy» было издано и несколько книг, написанных в обычном формате и не предполагающих нелинейное прочтение, а само понятие «Боевое фэнтези» стало использоваться вне контекста серии книг-игр и нередко позиционируется как один из поджанров фэнтези.

Если говорить о принципах организации игрового мира в книгах-играх серии «Fighting Fantasy», то важно подчеркнуть, что существует два варианта прочтения текста: первый, более традиционный, требует использование игровой карты, на которой читатель-игрок отмечает события и достижения, делает пометки, бросает игральные кубики и учитывает характеристики героя. Второй вариант подразумевает интеграцию с компьютерными технологиями, потому что бросок кубика, от которого зависит выбор дальнейших действий, а также влияние характеристик героя на дальнейшее развитие сюжета производится посредством взаимодействия с компьютерной программой. Вторая модель прохождения игры обычно обозначается как интерактивная книга-игра и остается популярной и сейчас, так как делает процесс более простым, позволяет сохранять промежуточные этапы и

добавить музыкальное сопровождение, а также исключает возможность подтасовки результата.

В качестве примера можно обратиться к книге-игре «Колдун огненной горы», которая является отправной точкой в развитии данного жанра и формирует основные его принципы. Перед началом игры читателю предлагается вводная часть, которая содержит исходную информацию по сюжету, но не дает никакой конкретики, потому что «Одни говорят, колдун стар, другие – молод. Одни говорят, что сила его исходит от зачарованной колоды карт, другие – от шелковых черных перчаток, что он носит»[804], после чего игрок должен выбрать одно из зелий – умелости, выносливости и фортуны. К слову, именно эти параметры являются базовыми в *Листе персонажа* и от них во многом зависит успешный финал книги.

Сюжет книги-игры выстраивается посредством принципа выбора действий, и уже на второй странице «Колдуна огненной горы» читатель-игрок должен определиться, пойдет он в пещере на запад или на восток, причем этот выбор является абсолютно случайным, так как никаких намеков на то, что ждет персонажа дальше, нет. Многие события в книге-игры зависят от броска кубика, так как он определяет, например, проснется чудовище или нет, победит персонаж в схватке или проиграет, сможет он выбить дверь или ему не хватит ловкости и выносливости, однако большая часть мозаики сюжета определяется действиями игрока и его смелостью или осторожностью, потому что нередко встает выбор: «Вы прислушиваетесь под дверью и слышите неприятный звук, который может быть храпом некоего существа. *Вы хотите открыть дверь?* Если нет, *продолжайте путь на север*»[805]. Достаточно часто игроку предлагается возможность вернуться назад к развилке, если звуки за очередной дверью в подземелье кажутся угрожающими, и сделать другой выбор. Также он может приобретать какие-

[804] Джексон С., Ливингстон Я. Колдун огненной горы. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://quest-book.ru/forum/gamebook/wotfm/ (Дата обращения 13.10.2019)
[805] Там же.

то предметы, складывая их в игровой инвентарь, однако его вес и вместимость ограничены. В том случае, если читатель-игрок получает какую-то ценную информацию от встречающихся ему персонажей, он имеет возможность занести ее в блокнот, чтобы впоследствии опираться на полученные сведения.

Важной особенностью выстраивания сюжета книги-игры «Колдун огненной горы» является то, что нередко выбор оказывается не просто фиктивным, в ряде эпизодов его нет вообще – если у персонажа недостаточно золота в инвентаре, то он не сможет, например, успокоить лодочника-оборотня, а после того, как противник превратился в чудовище, от него нельзя сбежать и остается только сражаться, а противниками читателя-игрока чаще всего оказываются существа, уже стойко ассоциирующиеся с фэнтезийной традицией – оборотни, зомби, орки, минотавры, гремлины, тролли и др.

Путь, которым идет читатель, напоминает лабиринт, из которого есть лишь один правильный выход, а неверные заканчиваются тупиками, схватками с монстрами, или же персонаж вообще теряет сознание и оказывается в незнакомом месте, а потому блуждание по коридорам может занять немалое время, если игрок не будет запоминать, какие действия приводили его в тупик – такая структура существенно отличается от линейных квестов, которые распространены в современной игровой индустрии и позволяют проходить их, не вчитываясь в содержание. Лишь внимательный и упорный читатель способен отыскать выход из лабиринта и найти Колдуна огненной горы, а сам принцип лабиринта является одним из ключевых в постмодернизме и постструктурализме и противопоставляется линейной структуре и бытия, и мышления.

5.2. Мультимедийность как проявление игрового начала в фэнтези

Стремительное развитие науки и техники в XX веке оказало огромное влияние на становление новых жанровых форм, актуализировало проблемы

синтеза искусств, сделало компьютерные технологии и мультимедийность неотъемлемой частью современной литературы и спровоцировало изменение читательской стратегии, ведь на волне популярности массового кинематографа нередко сначала происходит знакомство с сюжетом посредством экранизации, а затем уже следует прочтение текста первоисточника, да и то не всегда.

А с развитием технологий и широким распространением компьютерных игр в оппозицию «литература – кинематограф» включается третий элемент, усложняющий восприятие сюжетов как некоторой непротиворечивой системы. За счет своей популярности и тяготения к мультимедийности фантастическая литература обнаруживает огромный потенциал в плане воплощения в разных форматах – и не только в виде кинематографического или анимационного произведения, но и в качестве основы сюжета компьютерной игры.

Показательным с этой точки зрения является мир Средиземья, созданный фантазией Дж.Р.Р. Толкина. Опубликованная в середине 1950-х трилогия уже в конце 1970-х стала основой для полнометражного анимационного фильма, тогда же был снят и мультфильм «Хоббит», а в 2001–2003 вышла культовая трилогия П. Джексона, отмеченная многочисленными наградами и не теряющая своей актуальности и сейчас. В компьютерной индустрии этот сюжет оказался еще более популярным: с 1990-х годов было создано более десятка игр разных жанров – от экшна до многопользовательской ролевой игры. Соответственно, мы видим, что литературный претекст порождает большое количество мультимедийных жанров, которые у современного реципиента часто предшествуют прочтению произведения-первоисточника.

В качестве примера обратного влияния можно привести мир Warcraft, который был создан компанией Blizzard Entertainment еще в 1994 году в формате компьютерной игры жанра стратегии реального времени, получил

ряд дополнений, а с 2001 года был дополнен и расширен серией книг, позволяющих глубже проработать образы и тщательнее прописать сюжет. В 2004 году была выпущена многопользовательская онлайн-игра *World of Warcraft*, которая, к слову, занесена в Книгу рекордов Гиннеса как наиболее популярная в жанре MMORPG, а в 2016 увидел свет и полнометражный фильм, который не во всем следовал каноническому сюжету компьютерных игр и текстам книг, что вызвало множество негативных отзывов среди американских и европейских критиков.

Вселенная Warcraft является далеко не единственным примером влияния игровой индустрии на литературу, причем не всегда первоисточником является игра компьютерная. Настольная ролевая игра Dungeons&Dragons, впервые изданная в 1974 году, к концу 1980-х была воплощена в игровом мире Forgotten Realms (Забытые королевства), по которому в свою очередь было написано более двухсот литературных произведений и сделано несколько компьютерных игр (Neverwinter Nights, Baldur's Gate и др.). В последние годы даже возникло два молодых жанра, представляющих собой произведения, написанные на основе сюжетов или механие компьютерных игр: *игровая новеллизация* и *ЛитРПГ.* Сами термины еще не устоялись, а научные статьи[806], обращающиеся к данной тематике, являются обзорными, но не дают глубокий литературоведческий анализ принципов создания текстов, да и культурологический и философский контекст остается на уровне констатации факта существования новых

[806] Невский Б. Игровые новеллизации // Мир фантастики. 2009. № 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://old.mirf.ru/Articles/art3328.htm (дата обращения: 09.03.2020); Кулиева И.А. Игровая новеллизация в современной русской литературе // Материалы международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. Витебск: Изд-во Витебского государственного университета им. П.М. Машерова, 2011. С. 164–165.; Шумко В.В. Жанровая-тематическая специфика литературы RPG (по мотивам ролевых игр) // Материалы XIX (66) Региональной научно-практической конференции преподавателей, научных сотрудников и аспирантов. Витебск: Изд-во Витебского государственного университета им. П.М. Машерова, 2014. С. 221–223.; Ковалев П.М. Сравнительная характеристика произведений, созданных по мотивам компьютерных игр: ЛитРПГ, игровая новеллизация. // Материалы III Международной научно-практической конференции студентов и магистрантов. Витебск: Изд-во Витебского государственного университета им. П.М. Машерова, 2015. С. 156–157.; Яровая О.В., Яровая Л.Е. Массовая литературе и современная медийная культура: новеллизация игр. // Информационно-коммуникативная культура: наука и образование. Ростов-на-Дону: Изд-во Донского государственного технического университета, 2019. С. 85–88.

жанров. В свою очередь мы хотим отметить, что у этих двух жанров, сходных на первый взгляд, два абсолютно разных принципа создания: игровая новеллизация чаще всего представляет собой произведение, официально дополняющее, расширяющее или просто переносящее в текстовый формат историю игровой вселенной и тем самым сближающееся с новеллизациями фильмов, которые в англоязычной практике являются достаточно распространенными и называются *The Official Movie Novelization*, что акцентирует внимание на том факте, что мы сталкиваемся с официальной инициативой создателя фильма или игры. ЛитРПГ вырастает на основе фанатской литературы (фанфиков), нередко заимствует игровую механику (уровень персонажа, его параметры, возможность его развивать) и являет собой более частное произведение с точки зрения сюжета, так как главными героями игровых новеллизаций, как правило, становятся ключевые персонажи игрового мира, а герои ЛитРПГ – условно обычные обитатели игровой вселенной, которые сталкиваются с частными трудностями, но не оказывают влияния на историю мира в целом.

Возвращаясь к разговору о компьютерных играх, мы хотим подчеркнуть, что отношение к ним до сих пор остается крайне неоднозначным. Их часто критикуют за излишнее влияние на умы подрастающего поколения, а психологи предупреждают о возможном негативном влиянии игр на сознание и объявляют игроманию бичом современной молодежи. В последние годы сложилось два противоположных взгляда на природу игр, согласно первому из которых игры не представляют эстетической ценности, а приверженцы второго склонны подчеркивать как эстетические достоинства игр, так и их этическую значимость.

В различных странах сам феномен компьютерной игры воспринимается по-разному: например, в Корее компьютерные игры – гордость и достояние государства, существует даже кубок президента по компьютерным играм, а лучшие геймеры популярны так же, как поп-звезды.

Во Франции министр культуры Рено Доннедье де Вабр (Renaud Donnedieu de Vabres) признал компьютерные игры искусством в ноябре 2006 года и пообещал государственную поддержку их создателям. Как сообщает The New York Times, министр отметил в интервью, что он хотел бы добиться таких же субсидий для разработчиков игр, какие сейчас получают киностудии: «Люди слишком долго смотрели свысока на игры, упуская из виду их огромный творческий потенциал и культурную ценность. Если вам угодно, зовите меня министром видеоигр. Я буду этим только гордиться»[807]. В Германии Совет по вопросам культуры признал компьютерные игры искусством в 2008 году, и многие игры теперь считаются художественным достоянием, а их разработчики входят в состав упомянутого Совета.

На данном этапе культурного развития можно утверждать, что компьютерные игры объявляются особым видом искусства, рожденным цифровой эпохой, и требующим от нас изменения собственных стандартов восприятия.

На данный момент существует развернутая классификация жанров и поджанров компьютерных игр, и далеко не все из них обнаруживают литературный и эстетический потенциал, однако мы хотим привести несколько примеров игр, которые выстраиваются в соответствии с фэнтезийными принципами моделирования реальности, а также активно используют принцип интертекстуальности, тем самым уподобляясь интерактивным текстам, которые прочитываются нелинейно.

5.2.1. Постмодернистская игра цитатами в браузерной игре «Годвилль»

Среди огромного количества разнообразных видов игр особое место занимают браузерные игры, использующие браузерный интерфейс и не требующие дополнительного материального или программного обеспечения.

[807] Crampton T. For France, Video Games Are as Artful as Cinema. // The New York Times, November 6, 2006.

Ряд браузерных игр основывается на принципах Zero Player Games (ZPG) – игр, в которых вмешательство человека в игровой процесс минимально или отсутствует вообще. В подобных играх на первый план выходит текст, создающийся случайным образом в соответствии с изначально заложенными разработчиками клише и формулами. Игра Годвилль (http://godville.net/), являющаяся примером браузерной ZPG, содержит множественные отсылки к литературным и кинематографическим произведениям, политическим событиям, культурным явлениям, пародируя их скрыто и явно, что позволяет говорить об указанном игровом проекте как о постмодернистском тексте, представляющем собой мозаику из литературных, кинематографических, научных и иных отсылок, которые постоянно дополняются, так как разработчики адаптируют информацию о последних общественных и культурных событиях, принимают пожелания от игроков и непрестанно расширяют игровое пространство.

Как мы уже отмечали, в фэнтези достаточно часто обнаруживается тема игры богов, в которой протагонист – лишь фигура на игровом поле, а игра «Годвилль» переворачивает эту проблему с ног на голову и предлагает пользователю самому стать богом, причем для понимания своего места в выдуманном виртуальном мире разработчики советуют прочесть роман Т. Пратчетта «Мелкие боги», отсылки к которому неоднократно встречаются в игре. Созданный игроком герой, начиная действовать согласно предусмотренным формулам поведения, может воскликнуть: «Великая(ий), я вот подумал(а) на досуге… А ты в меня веришь? Или только я в тебя?», фактически озвучивая основную мысль произведения о том, что боги существуют лишь благодаря вере в них; но для того, чтобы человек верил в бога, бог тоже должен верить в человека. Отсылки к произведениям Т. Пратчетта встречаются в «Годвилле» достаточно часто: среди трофеев, полученных в процессе игры, можно обнаружить «рваную шляпу с надписью “Валшэбник”», которая является главным атрибутом одного из героев серии

«Плоский мир» – волшебника-недоучки Ринсвинда. Имя Ринсвинда фигурирует и в названии одного из возможных навыков героя – «Разворот Ринсвинда», суть которого, согласно описанию, такова: «”Я бегу, следовательно, я существую” – таков девиз героя, практикующего этот навык. Помимо способности к тактическому отступлению, герой может крикнуть “Помогите!” на четырнадцати языках и умолять о пощаде еще на двенадцати»[808].

Среди столь же часто цитируемых произведений книги Л. Кэрролла («Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье»). В руках у героя можно обнаружить стрижающий меч, противником в бою станет Бармаглот, а в числе питомцев, которые появляются случайным образом, может быть «хрюкотательный зелюк» или «почеширский кот». Более того, как гласит Энциклобогия (аналог энциклопедии), опираясь на отрывок из «Алисы в Зазеркалье» Л. Кэрролла: «Варкалось. Хливкие шорьки / Пырялись по наве, / И хрюкотали зелюки – / Как мюмзики в мове…»[809] – «эмпирическим путем Учеными (Биологами) Годвилля было установлено, что хрюкотают хрюкотательные зелюки (Х.З) около пяти вечера, нимало не смущаясь присутствием шорьков и подражая мюмзикам. Как далее следует из источника, в местах обитания Х.З. встречаются так же Бармаглот и Брандашмыг – и, вероятно, между всеми пятью видами (Х.З., шорьки, мюмзики, бармаглоты, брандашмыги) – существует некая симбиотическая или иного рода связь»[810].

Подобные прямые отсылки существуют и к другим произведениям мировой литературы: вино из одуванчиков, «трофей для истинных ценителей прекрасного», напоминает внимательному и эрудированному игроку об одноименном произведении Р. Брэдбери; чудовище Ктулхулоид Лавкрафтоидный столь же прямо отсылает к произведению Г. Лавкрафта

[808] http://wiki.godville.net/Разворот_Ринсвинда
[809] Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье. М., 2010. С. 22.
[810] http://wiki.godville.net/Хрюкотательный_Зелюк

«Зов Ктулху»; Властелин Овец одновременно указывает и на трилогию Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец», и на «Охоту на овец» Х. Мураками; Дождевой Шаи-Хулудик представляет собой видоизмененного гигантского червя с планеты Аракис из цикла произведений Ф. Герберта о Дюне; а юмористически описанный Бледный Йорик («телосложение рахитичное, костлявое; вид бледный; характер веселый, жизнерадостный»[811]) однозначно является искажением фразы «Бедный Йорик» из трагедии Шекспира «Гамлет».

Многочисленные использования видоизмененных мифологических и сказочных героев делают текст «Годвилля» еще более узнаваемым, одновременно расширяя границы виртуального мира и вписывая его в литературный и культурный контекст. Троянский конь, отмерзший волчий хвост, Гномовержец, минитавры, Андед-Мороз и даже Антропоморфный Дендромутант (как, согласно анекдоту, называют Буратино) наполняют текст юмористическим смыслом и вместе с этим предоставляют пользователю возможность играть с цитатами и аллюзиями, стимулировать свою память, а нередко и побуждают к познавательной деятельности. Помимо очевидных литературных аллюзий есть и менее прозрачные: например, монстр Некроромантик, который «использует свои Великие Темные Поэмы как оружие», намекает на так называемую «кладбищенскую поэзию», возникшую в середине XVIII века в Англии, а также на представителей готической субкультуры, потому что «выглядит почти как человек, однако носит черные длинные (и часто немытые) волосы, черные губы и черные ногти»[812].

Кинематографический материал, используемый разработчиками «Годвилля», столь же разнообразен, причем среди наиболее часто цитируемых произведений два совершенно разноплановых фильма – «Кин-дза-дза!» (1986) и серия «Звездные войны» (1977–2019).

[811] https://wiki.godville.net/Бледный_Йорик
[812] http://wiki.godville.net/Некроромантик

Научно-фантастическая философско-сатирическая комедия Г. Данелии «Кин-дза-дза!» стала культовой и оказала сильное влияние на современную русскоязычную культуру. Многие слова и выражения вымышленного чатланского языка вошли в разговорную речь, что сделало закономерным появление гравицапы, пепелаца, цака, слов «ку» и «ы» в виртуальном мире «Годвилля». Из столь же культовой фантастической саги «Звездные войны» в игровой текст вносится «Черный Блестящий Шлем с Респиратором» Дарта Вейдера, световой меч и, например, «что-то зеленое и ушастое», заявляющее, что «Смерть – это жизни естественная часть» (явный намек на магистра Йоду).

Разработчики игры не обошли своим вниманием и популярную в 80-х годах серию фильмов «Кошмар на улице Вязов» (1984–2010), внося в число артефактов «Когти Кредди Фрюгера», отсылающие игрока к образу Фредди Крюгера и его страшному орудию. Более того, «Когти Кредди Фрюгера» соотносятся в Энциклобогии с «руками-ножницами» из фильма «Эдвард Руки-ножницы» (1990), несмотря на всю разноплановость фильмов и их героев.

В игровом тексте «Годвилля» обнаруживается достаточно много отсылок к разнообразным научным проектам и экспериментам. Например, фигурирующий в игре Малый Адронный Коллайдер является прямой отсылкой к Большому Адронному Коллайдеру (БАК), построенному в научно-исследовательском центре Европейского совета ядерных исследований и являющемуся самой крупной экспериментальной установкой в мире. А происхождение Кота Шредингера связано с мысленным экспериментом Эрвина Шредингера, который хотел показать неполноту квантовой механики при переходе от субатомных систем к макроскопическим (согласно этому эксперименту кот, помещенный в черный ящик с радиоактивным ядром и ядовитым газом, является одновременно и

живым, и мертвым, если рассматривать его состояние с точки зрения квантовой механики).

Ряд культурных и общественных фактов также находят отражение в игре: «Расписание концов света до 5079 года» является пародированием эсхатологической тенденции последних десятилетий, когда на каждый год запланировано не по одному концу света; «Кубик Рубика-Малевича» и пазл «Квадрат Малевича» отсылают к знаменитой картине Казимира Малевича. Причем «Кубик Рубика-Малевича», выкрашенный в благородный черный цвет и предназначенный для младшего офицерского состава, пародирует устоявшийся стереотип о том, что военные не отличаются высоким интеллектом.

Упоминание о произрастающих на брезентовых полях алюминиевых огурцах является цитатой из песни В. Цоя, а Колобок-с-тысячей-лиц помимо отсылки к сказке содержит еще явный намек на работу Дж. Кэмпбелла «Тысячеликий герой».

Подобные отсылки и цитаты, дословные и искаженные, явные и завуалированные, приправленные изрядной долей иронии, расширяют границы игрового пространства «Годвилля», практически нивелируют разницу между научной фантастикой и фэнтези и, наконец, позволяют насладиться увлекательным процессом отгадывания и уподобляют игру постмодернистскому тексту. При этом ряд цитат и отсылок понятен любому читателю, потому что воспроизводит факты массовой культуры или апеллирует к общеизвестным событиям; другие же цитаты имеют узко специализированный характер, что также позволяет сравнивать «Годвилль» с постмодернистским текстом, ориентированным как на массового читателя, так и на элитарного.

5.2.2. Литературно-мифологическая основа фэнтезийных игр жанра MMORPG (World of Warcraft, Lineage II)

Среди компьютерных игр особое место занимают ролевые игры, характеризующиеся, как правило, детально проработанным миром с тщательно прописанной историей, продуманной системой игровых рас и комплексом сюжетных квестов. Подобные игры более всего напоминают литературные произведения с одним отличием – играющий не просто познает мир и сопереживает персонажам, но принимает непосредственное участие в событиях и условно отождествляет себя с героем, от лица которого действует.

Ролевые компьютерные игры с фэнтезийным сюжетом строятся на тех же основаниях, что и литературные произведения фэнтези, и, чтобы фэнтезийный мир приобрел некоторую достоверность, недостаточно просто детально проработать игровой мир средствами компьютерной графики, для этого требуется создать историю мира, которая будет внутренне непротиворечива и выстроена в соответствии с литературно-мифологическими композиционными принципами. Феномен фэнтези, безусловно, берет свои истоки в мифологии, а потому кирпичиками, из которых выстраивается подобный виртуальный мир, становятся мифологические сюжеты и образы.

Для анализа в этом параграфе мы хотим взять две игры жанра MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) – *World of Warcraft* и *Lineage II*, так этот жанр демонстрирует не только принципы создания игрового мира, сходные с теми, что устоялись в литературе фэнтези; не только предлагает пользователям игровое поле, которое можно прочитать, как текст; но и предполагает творческое взаимодействие между участниками в рамках игрового мира. Выбор данных проектов мотивирован тем, что они являются

старейшими на рынке компьютерных игр, но при этом до сих пор остаются популярными у пользователей.

Продукция современной массовой культуры, ориентированная прежде всего на выполнение развлекательной и коммерческой функций, в подавляющем большинстве случаев существует в формате медиафраншизы, позволяющей реализовывать сюжет через произведения различной формы: литература, комикс, компьютерная игра, художественный фильм, сувенирная продукция и т.д. Таким образом создается динамичная, активно развивающаяся и вариативная вселенная, отдельные элементы которой могут дополнять друг друга или же вступать в противоречие между собой, но вместе с этим создавать целостное идейно-художественное пространство. Нередко процесс конструирования подобных вымышленных вселенных строится на принципах мифологизирования, и даже если традиционный миф не используется напрямую, он прослеживается на уровне архетипов или же в стремлении свести проблемное поле к характерным для мифа оппозициям (свет-тьма, добро-зло, север-юг и др.).

Отличительная особенность многих игровых вселенных – их принципиальная незавершенность и динамичность, которая проявляется в поэтапном расширении географии мира, его истории и конфликтной составляющей сюжета. Когда в 1994 году компания Blizzard Entertainment выпустила стратегию в реальном времени *Warcraft: Orcs and Humans*, игровой сюжет основывался лишь на противостоянии двух рас, людей и орков, однако уже через год в продолжении игры, *Warcraft II: Tides of Darkness*, оно перерастает в борьбу двух фракций, Альянса и Орды, а количество рас дополняется троллями, оргами и гномами. В последующем дополнении (*Warcraft II: Beyond the Dark Portal*, 1996) и очередной части игры (*Warcraft III: Reign of Chaos*, 2002; *Warcraft III: The Frozen Throne*, 2003) игровой мир все более расширялся как географически, так и сюжетно, а с 2001 года началась публикация книг по вселенной Warcraft и тем самым

заполнялись пробелы в истории, образы становились более конкретными и проработанными, а игра обретала все больше поклонников.

Наконец, в 2004 году увидела свет многопользовательская ролевая онлайн-игра *World of Warcraft*, и вышедшие на данный момент восемь обновлений игры создают, по словам Криса Метцена, старшего вице-президента Blizzard Entertainment по развитию истории и франчайзингу (до сентября 2016), «огромное и сложное переплетение мифов, легенд и катастрофических событий, которое задает фон для героических действий игроков в постоянно расширяющемся пространстве Азерота»[813]. А в 2016 году была издана книга «World of Warcraft. Хроники», которая, по словам того же Криса Метцена, одного из составителей, «написана для того, чтобы свести воедино [двадцать лет повествования] и тем самым еще больше обогатить всеобъемлющий сюжет, лежащий в основе Warcraft. Она дала возможность связать разорванные концы и загладить шероховатости нашей вымышленной истории»[814].

Космогония игрового мира, которая была упорядочена данной энциклопедией, выстроена на мифологическом принципе противопоставления оппозиционных начал: «Когда жизни еще не существовало, и космос не имел облика, был Свет…и была Бездна <…> Напряжение между этими противоположными, но неразделимыми энергиями нарастало и привело к катастрофическим взрывам, разорвавшим ткань бытия и породившим новое измерение. В этот миг возник материальный мир. <…> Катаклизм, породивший Вселенную, разбросал по реальному миру и осколки Света. Они наделили материю множества миров искрой жизни и создали тем самым невероятное количество существ самых чудесных и ужасающих форм»[815]. Античные Космос и Хаос, иранские царство света Ахурамазды и царство тьмы Ангро-Майнью, китайские мужское начало Ян и женское Инь –

[813] Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 6.
[814] Там же. С. 6.
[815] Там же. С. 8.

все они базируются на этом универсальном противостоянии, которое оказывает существенное влияние на всю фэнтезийную традицию.

Среди «существ самых чудесных форм» – титаны, «колоссальные богоподобные создания, состоящие из той же первобытной материи, из которой родилась Вселенная»[816]. Их души зародились в огненных ядрах некоторых планет, а потому всю свою мощь они направляют на то, чтобы искать и пробуждать себе подобных. История Азерота, который является основным местом событий во вселенной Warcraft, начинается в тот момент, когда Пантеон обнаруживает этот мир и спящего внутри него титана, опутанного щупальцами Древних Богов[817], материальных воплощений Бездны. Последующий сюжет будет разворачиваться вокруг борьбы трех глобальных сил: титаны и наследующие им титаниды, которые стремятся сохранить Азерот, Древние Боги, заключенные титанами в недрах планеты, и Пылающий Легион во главе с Саргерасом, падшим титаном, которого настолько ужаснула Бездна и ее порождения, что он предпочитает уничтожить все, ею оскверненное (а следовательно, и Азерот).

Мифологическое пространство Warcraft складывается из отдельных фрагментов различных мифологий и представляет собой своего рода мозаику: верховный титанид Ра заимствован из египетской мифологии, а преданные ему анубисаты заставляют вспомнить бога Анубиса; элементаль воды Нептулон вызывает ассоциации с римским Нептуном, а в имени элементаля земли Теразан угадывается латинский корень terra (земля). Однако наиболее отчетливо в предыстории мира и истории титанидов прослеживается влияние германо-скандинавской мифологии: Пантеон создал войско слуг-великанов: эзир и ванир. Первых отлили из металла, и они стали повелевать силами бурь. Вторые родились из камня и получили власть над

[816] Там же. С. 14.
[817] Необходимо отметить, что сами Древние Боги и их визуальное воплощение являются отсылкой к произведениям Г. Лавкрафта.

землей[818]. Само название двух разновидностей титанидов – эзир и ванир – указывает на асов и ванов германо-скандинавских мифов, столь же прозрачными будут аналогии между именами традиционных богов и титанидов Азерота: Торим соотносится с Тором, Ходир с Хедом (оригинальная форма его имени содержит *r* - *Höðr*), Хелия с Хель, Локен – явная отсылка к Локи, в образе Мимирона узнается великан Мимир, Химдалль вызывает однозначные ассоциации со стражем радужного моста Хеймдаллем, а имена германо-скандинавских Одина, Фрейи, Фенрира, Видара и Тира вообще даются в исконном варианте.

Подобные соответствия обнаруживаются не только на уровне имен собственных, но и проявляются в формировании истории титанидов в литературных произведениях, акцентируются через внесение их образов в игровые задания и их визуализации непосредственно в игре. Если мы обратимся к образу Одина, то увидим, что он представлен одноглазым, как и традиционно-мифологический бог, собирает павших воинов в Чертогах Доблести, аналоге Вальхаллы, и использует копье, что отражено в боевых умениях Одина при прохождении подземелья. Более того, во время боя с Одином в Чертогах Доблести в усложненном режиме в случае смерти игрового персонажа спускается валь'кира, чтобы отнести его душу на галерею, где уже находятся павшие воины, наблюдающие за боем. Однако существуют и некоторые отступления от мифологической традиции: если в германских мифах валькирии были дочерями славных воинов или конунгов, которые при желании могли отказаться от почетного служения Одину и вернуться к обычной жизни, то в игровой вселенной они являются призраками, обреченными существовать между жизнью и смертью. Причем первую валь'киру Один создал из Хелии, которая до того была его преданной соратницей: «Ослепленный мечтой о будущих Залах Доблести, он сразил

[818] Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 31.

волшебницу, разбил ее тело, а душу сделал первой валь'кирой»[819]. Напомним, что в германо-скандинавской мифологии Хель является дочерью Локи и великанши Ангрбоды, изначально повелевает Хельхеймом, миром мертвых, и противопоставлена асам и всему миру живых. В мире Warcraft Хелия изначально является одной из титанид, но, будучи предана Одином, жаждет мести и, когда ей предоставляется такая возможность, запечатывает его в Чертогах Доблести, а сама создает Хельхейм, в котором собирает души недостойных врайкулов[820].

Такой же принцип трансформирования мифологической основы наблюдается и при создании образа титанида Тира. В германо-скандинавской мифологии Тир (или Тюр[821]) является богом воинской доблести и покровителем воинских дружин, потерявшим руку при усмирении волка Фенрира. В вселенной Warcraft Тир назван величайшим воином титанидов, который утратил руку в одной из битв: «Тир сражался с протодраконами, но Галакронд оказался слишком могуч даже для хранителя справедливости. В одной из битв чудище откусило железную руку титанида, влив в него некротическую энергию. Тир выжил, но рана оказалась неизлечимой. Много лет спустя он заменил утраченную руку другой, выкованной из чистого серебра. Эта серебряная длань стала символом его веры в то, что только через самопожертвование можно утвердить правое дело»[822]. Образ Тира становится столь ярким символом самопожертвования и самоотверженности, что даже орден паладинов берет себе название Серебряная длань, а одна из игровых локаций получает название Тирисфаль («Падение Тира»). В данном случае помимо использования германо-скандинавской мифологии мы видим отголоски кельтской традиции, в которой бог Нуаду заменил утраченную руку серебряной; однако это влияние может быть не прямым, а опосредованным, так как отрубленная или откушенная рука стала

[819] Там же. С. 41.
[820] Врайкулы – раса гуманоидов-полувеликанов, от которых произошли люди.
[821] Týr
[822] Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. С. 44.

распространенным мотивом в фэнтезийной литературе XX века (в «Сильмариллионе» Дж.Р.Р. Толкина однорукими являлись Берен и Маэдрос; в «Хрониках Амбера» Р. Желязны руку утратил, а затем заменил на серебряную Бенедикт; в «Хрониках Корума» М. Муркока остался без руки главный герой – Корум).

Столь же показательна будет и история двух братьев: Торима, владеющего тайнами неба, и Локена, получившего мудрость и владение магией от титана Норганнона. Из-за любви к Сиф, супруге Торима, Локен попал под влияние одного из Древних Богов, Йогг-Сарона – случайно убив Сиф в припадке гнева и ревности, он по совету духа Сиф, в облике которой явился Йогг-Сарон, «перенес ее труп в ледяные пустоши у Грозовой Гряды, сообщил Ториму о смерти супруги и убедил его, что виной тому хранитель Арнгрим, король ледяных великанов. <…> С этого началась опустошительная война между штормовыми великанами Торима и ледяными великанами Арнгрима»[823]. Отметим, что не только в брачных узах Торима и Сиф, но и в противостоянии штормовых и ледяных великанов наблюдается отсылка к германо-скандинавскому Тору, который, согласно мифам, истреблял ледяных великанов.

Подобных элементов германо-скандинавской мифологии, в большей или меньшей степени трансформированных и адаптированных для вселенной Warcraft, очень много, однако необходимо отметить, что явные отсылки к северным мифам появляются лишь после обновления 2008 года *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, когда игрокам повествуется история падения титанидов и предоставляется возможность отправиться в подземелье Ульдуар и сразиться с Торимом, Ходиром, Фрейей и Мимироном, в одном из последующих обновлениях – *World of Warcraft: Legion* (2016) – еще более конкретизируется история титанидов и обычаи врайкулов через расширение географии мира (вводится зона под названием Штормхейм), игровые задания

[823] Там же. С. 56.

(во время одного из которых, например, игроку предлагается поприсутствовать на похоронах ярла) и прохождение подземелий (в подземелье Чертоги Доблести игроку предстоят сражения с Химдаллем, Фенриром и Одином, а в подземелье Утроба душ предлагается сразить саму Хелию).

Однозначно, что сюжетная и образная составляющая вселенной Warcraft во многом складывается из отсылок к традиционным мифологиям, причем чаще всего подразумевается мифология германо-скандинавская (либо напрямую, либо через призму литературы фэнтези), что делает игровой мир узнаваемым и демонстрирует, что данная компьютерная игра выстраиваются на основе тех же структурно-семантических признаков, что и литература фэнтези.

Вторая игра, к которой мы обращаемся в рамках данного параграфа, является одной из старейших в жанре MMORPG, но при этом она не утратила актуальность до сих пор, несмотря на жесткую конкуренцию и гонку технологий на рынке компьютерных игр. *Lineage II*, являющаяся приквелом средневековой фэнтезийной *Lineage* (1998–2011), была выпущена в 2003 году и пережила десятки обновлений, в которых расширялась география и история мира, добавлялись новые игровые расы и менялся сам игровой процесс.

При создании игрового мира первой игры компания-разработчик NCsoft вдохновлялась корейской манхвой «Lineage», издаваемой в период с 1993 по 1996 год, однако если в в манхве на первом месте стоял частный конфликт и борьба за престол Адена, то впоследствии сюжет игры был значительно расширен, а география и история получили большую конкретизацию. В отличие от *World of Warcraft*, данная игра не может похвастаться многотомными литературными произведениями и кинематографическим воплощением. Более того, мы видим, что отправной точкой стала манхва, а игра расширила ее сюжет, однако история мира

прописана прежде всего в квестовом формате в самой игре, в рамках сайтов и баз данных, эта информация отрывочна, но даже она позволяет сделать вывод о том, что при создании мира используется тот же принцип мифологизирования и внедрения в игровой текст узнаваемых литературно-мифологических образов и сюжетов, что и в литературе фэнтези.

В главе «Происхождение (Генезис)», включенной в «Легенду»[824], говорится, что в самом начале времен появились две силы – Белый Свет и Тьма. Белый Свет принял женскую форму и назвал себя Эйнхазад, Тьма же приняла мужскую и дала себе имя Грэн Каин. Подобная дуальность первоначал характерна для мифологии в целом, однако, если мы вспомним китайскую мифологическую традицию, в которой все построено на единстве и борьбе двух противоположностей – светлого созидательного начала Ян и темного начала Инь, то увидим явную инверсию смыслового наполнения, ведь в восточной традиции (а к слову, *Lineage II* – это продукт корейской компании NCSoft) мужское начало воплощено в свете и небе, а женское в тьме и земле.

В соответствии с моделью формирования теогонического мифа, построенного на принципе смены поколений богов, в истории мира *Lineage II* прописано, что у Эйнхазад и Грэн Каина со временем появились дети, не обделенные божественным даром. Первые пятеро из них были удостоены обладанием власти над миром: старшая дочь, Шилен, получила во владение воду; старший сын, Паагрио – контроль над огнем; вторая дочь, Мафр, над землей; второй сын, Сэйя, стал хозяином ветра; а младшая дочь Ева стала покровительницей музыки и поэзии. Связь со стихиями является общим местом в традиционных мифологиях, так как человеческое сознание стремилось объяснить мироздание через божеств, управляющих водой, огнем и т.д., а принцип верховного семибожия тоже отсылает нас к мифологической традиции – например, в иранской мифологии семь богов

[824] https://l2central.info/wiki/Легенда

объединены под названием Амеша Спента, в японской традиции существуют Семь богов счастья, а индийской пантеон возглавляют тримурти (Брахма–Вишну–Шива) и подчиненные им четыре хранителя мира, локапалы, состав которых варьировался на разных этапах развития мифологии.

К мифологической традиции можно отнести и мотив инцеста, который совершили Грэн Каин и Шилен, после чего богиню воды изгнали, а ее место в пантеоне заняла Ева. Эйнхазад весь свой гнев обратила не на мужа, Грэн Каина, а на дочь, коварно соблазненную отцом, а потому закономерен бунт Шилен против остальных богов – она породила драконов и попыталась отомстить своей семье, но потерпела поражение и, спасаясь от своей матери, создала некий вневременной и внепространственный кокон, в котором укрылась на долгие столетия. История мятежной богини особенно важна во вселенной *Lineage II*, так как один из глобальных ивентов[825] в игре – «Семь печатей» – в качестве сюжетной составляющей имеет попытку вернуть Шилен из этого кокона, ставшего ее тюрьмой. Игроки ведут ожесточенную борьбу за обладание тремя печатями из семи потерянных в незапамятные времена, и, хотя сам игровой процесс не предполагает, что все семь печатей будут собраны, в истории мира прописана гипотетическая ситуация, что в этом случае богиня будет освобождена, а мир, скорее всего, разрушен.

Еще до создания эльфов, людей и других рас, как повествует нам «Легенда», мир населяли гиганты, которые были известны как Мудрые, ведь их разум был так же силен, как и тело. Однако, хотя гиганты и дали обещание веровать в Эйнхазад и Грэн Каина, и даже получили власть над миром, они взбунтовались против пантеона богов и были повержены. Мотив бунта мудрейших и могущественных созданий против божеств однозначно отсылает нас к истории Атлантиды в изложении Платона: раса атлантов происходила от Атланта (титана, брата Прометея), они были мудры и величественны, поклонялись богам, но через некоторое время отвернулись от

[825] Англ. *event* – событие

богов-олимпийцев, погрязли в грехах и были уничтожены, о чем пишет и Платон в своих диалогах. Этот сюжет не утратил своей популярности и в современной культуре, а Дж.Р.Р. Толкин, сформировавший сюжетный канон фэнтези, использовал его в истории Нуменора: нуменорцы были близки богам, были сильнее всех остальных людей, жили намного дольше их, но были смертны, а попытка завоевать себе бессмертие силой привела к уничтожению их государства.

Одним из ключевых моментов при создании фэнтезийного мира как в литературе, так и в компьютерных играх, является продуманная система рас, которые чаще всего опять же отсылают нас к мифологической традиции. Изначально мир *Lineage II* был населен эльфами, созданными из воды; орками, рожденными из огня; гномами, чье происхождение было связано с землей; загадочной неигровой расой «артеас», воплощением воздуха; и, конечно, людьми, чье рождение связано с Грэн Каином, который взял «дух гнилой воды, дух гаснущего огня, дух бедной и грязной земли, дух неуправляемого ветра»[826].

Набор игровых рас в *Lineage II* привычен и традиционен для фэнтези – люди, которые осмысляются как воплощение не самых лучших качеств; благородные и прекрасные эльфы, что разделяются на светлых и темных; трудолюбивые гномы, сведущие в ремеслах и добыче полезных ресурсов; орки, которые были введены в фэнтези Дж.Р.Р. Толкином в качестве отрицательных персонажей, но позднее были переосмыслены и в литературе, и в компьютерных играх, приобрели положительные черты и нередко стали осмысляться как воплощение чести и силы. Правда, мы не можем не отметить любопытный факт – в *Lineage II* орки не только игровая раса, но и монстры, с которыми надо сражаться, причем среди игровых чудовищ мы не увидим ни людей, ни эльфов, ни гномов. Последняя из заявленных в истории рас – артеас (или артеанцы) – изначально существовала лишь номинально,

[826] Создание рас // Легенда. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://l2central.info/wiki/Легенда (Дата обращения 02.03.2020)

однако в обновлении *The Epic Tales of Aden – Episode 01: Dimensional Strangers – Ertheia* (2013) она была добавлена в качестве игровой, хоть и не в том виде, в котором предположительно ожидалась. Связь со стихией воздуха рождала предположения, что артеас будут крылатой расой, однако это оказалось не так, а «люди принимали за крылья их большие уши, видев, как быстро и легко Артеанцы могут перемещаться»[827]. Правда, крылатая (точнее, однокрылая) раса появилась еще раньше – в обновлении *Chaotic Throne: Interlude* (2010) и получила название камаэль, однако история ее была загадочна и отрывочна, в «Легенде» о ней не говорилось ни слова, а потому игровое сообщество могло узнать о камаэль лишь из текстов непосредственно в игре, а они указывали на то, что данная раса была создана гигантами и должна была воплотить «военный потенциал орков, магические знания эльфов, умела летать, как артеас и была неподвластна воле богов»[828].

Возвращаясь к истории игрового мира, что была зафиксирована на сайтах, мы должны отметить, что после низвержения гигантов, когда все остальные народы начали воевать между собой за обладание властью, про людей, которые были слабейшими, практически забыли, но именно поэтому и произошло их возвышение. В соответствии с замыслом разработчиков игры раса людей выгодно отличалась ото всех остальных своей многочисленностью. В истории мира зафиксировано, что они предложили помощь эльфам в войне против орков в обмен на магию эльфов, те согласились, но очень скоро пожалели о своем решении – люди стали могущественны, победили все остальные расы и захватили власть над миром.

Сама история человеческой расы не без иронии воспроизводит знаменитые слова Антона Дрекслера (1884–1942): «Историю пишут победители, поэтому в ней не упоминаются проигравшие», поэтому победившие в войнах люди облагородили свое происхождение и объявили

---

[827] https://l2central.info/articles/gameplay/lineage-2---ertheia-rasa-arteas-r539/ (дата обращения 02.03.2020)
[828] История расы камаэль. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://4gameforum.com/threads/37599/ (дата обращения 02.03.2020)

своей создательницей богиню Эйнхазад, а Грэн Каин превратился в отрицательное божество. После победы над внешними врагами человечество начало затяжные войны между отдельными королевствами, которые в конце концов закончились нелегким миром и именно в этот момент создатели игры и предлагают войти в виртуальный мир – войны закончились, но старые распри еще не забыты.

Подобный сюжетный ход позволяет нам говорить о традиционном противопоставлении мифического и исторического времени – когда-то давно были боги, гиганты, великие правители и переписывание истории, а в момент, с которого начинается погружение игрока в мир *Lineage II*, мифологический план сведен к борьбе за семь печатей, да и то с точки зрения развития сюжета эта борьба является формальной. Любопытно отметить, что в двух рассмотренных играх сюжетная составляющая, связанная с богами, представлена различно: в *World of Warcraft* игрок неоднократно сражается и с древними богами, и с титанидами, само время повествования ближе к мифическому, сакральному времени, а в *Lineage II* божества уже не влияют на происходящее в игровом мире, они остались лишь в легендах и в виде статуй в храмах, а потому мы можем говорить об изображении времени исторического.

Как мы уже отметили, жанр MMORPG предоставляет возможность творческого взаимодействия между игроками в рамках виртуального мира, что в принципе соответствует общей для конца XX века тенденции создавать игровые ролевые сообщества – и не только на основе компьютерных игр, но и в настольных, полевых и форумных играх, увлечение которыми является показательным проявлением игрового мышления и поведения современного поколения. Эскапизм, уход от действительности, бегство от реальности – все это нередко вызывает негативную реакцию со стороны людей неиграющих,

однако мы не можем не подчеркнуть, что ролевая игра служит самовыражению[829] и самореализации.

Многие пользователи снимают сюжетные видеоролики непосредственно в игровом мире, рисуют и создают арты, описывают приключения персонажей в виде небольших или достаточно объемных произведений, которые смело можно назвать литературными, потому что они написаны хорошим языком и выдерживают фэнтезийный стиль. Так рождается новый литературный жанр, о котором мы уже упоминали – *ЛитРПГ*, родившийся из фанфикшн (fanfiction), фанатской литературы, и существующий параллельно *игровой новеллизации*, созданной непосредственно по заказу разработчика игры и призванной расширить игровую вселенную, ведь игровые миры в целом постоянно развиваются и дописываются – это динамичное образование, которое изменяется, причем изменяется благодаря действиям многих людей, а не по воле одного разработчика, и в мультимедийном формате незавершенность, серийность, динамичность и вариативность текста является показательным проявлением игрового начала не только фэнтези, но современной культуры в целом.

5.2.3. Лингвистическое моделирование в игровой вселенной «The Elder Scrolls»

В настоящее время лингвистическое моделирование подразумевается едва ли не обязательным при создании фэнтезийных вселенных, потому что язык точно отражает особенности нравов, обычаев, верований, способов мышления; в нем как в зеркале непосредственно отражаются различные модели видения мира, о чем писал еще В. фон Гумбольдт[830]. И хотя история модельной лингвистики насчитывает не одно столетие (уже в XI-м веке документально зафиксированы попытки создания автономного искусственного языка, а с XVIII-го века предпринимались попытки

[829] О чем пишут некоторые психологи (например, А. Сапора и Е. Митчелл).
[830] Гумбольдт, В. фон Язык и философия культуры. М.: Прогресс, 1985. 451 с.

синтезировать близкие по происхождению языки в один[831]), наиболее высоким интерес к искусственным языкам оказался в конце XIX-го века, когда был создан эсперанто, появились проекты базового английского (А. Белл, А. Старчевский) и французского языков (А. Лакиде), а также иные лингвистические разработки. Большая часть искусственных языков изначально создавалась с коммуникативными целями, но, начиная с XX-го века появились вымышленные языки, конструирование которых преследовало лишь эстетические цели – язык *Aen Seidh* эльфийской культуры в произведениях А. Сапковского, язык подземного племени дровов в фэнтэзи-сериях «Забытые королевства», язык дотракийцев, разработанный Дж. Мартином для «Песни льда и пламени», и, конечно, детально проработанная языковая система у Дж.Р.Р. Толкина, который и задал данный вектор в фэнтези.

Концепция «игрового» языка и его значимости для мифотворчества и всей художественной практики была выведена Дж.Р.Р. Толкином в докладе «Тайный порок», а после реализована во всей его творческой деятельности. Воззрения Дж.Р.Р. Толкина сводились к утверждению того, что язык (слово) порождает мифологию, причем сходные теории мы находим и у других ученых – Э. Кассирера, А.А. Потебни и А.Ф. Лосева[832].

Мы должны подчеркнуть, что языки и имена для Дж.Р.Р. Толкина были неотделимы от сюжета произведений, фонетическая и графическая форма слова порождали художественный образ. В искусственных языках его привлекало удовольствие от комбинирования звуков, расстановки их в определенном порядке и присвоения им конкретного смысла. Причем писатель стремится не просто создавать слова с независимыми значениями, но объединять словоформы в семантические поля, моделировать не только изменения формы, но и прослеживать видоизменения значений. Это

[831] Ж.де Риа – «Lango du Mondo», Й. Херкель – «Lingua Slavica Universalis»
[832] См.: Потапова О.С. Мифотворчество Дж.Р.Р.Толкина: «Сильмариллион» в контексте современной теории мифа // Дисс… канд. филол. наук. Н. Новгород, 2005. 180 с.

продуманное изменение формы и значения, которое повторяет процессы естественных языков, придает удивительную достоверность вторичной языковой реальности, позволяет создавать словоформы, наполненные мифологической и поэтической образностью.

Дж.Р.Р. Толкин использовал свои огромные познания в лингвистике для создания лексики эльфийских языков, а потому слова квенья и синдарина практически всегда соотносятся с лексикой английского, немецкого, французского, древнеанглийского, валлийского и других языков. И хотя никто из писателей-фантастов не смог повторить работу оксфордского профессора, сама концепция была воспринята с энтузиазмом, а в современной литературе фэнтези привела к тому, что наличие иных языков у других рас стало подразумеваться априори.

Индустрия компьютерных игр не могла не учесть данный аспект конструирования мира, а потому нередко при моделировании игровой вселенной не последнюю роль играют вымышленные языки. В качестве примера мы хотим взять игровую серию *The Elder Scrolls*[833] (сокращенно – TES), работа над которой была начата в 1992 году компанией Bethesda Softworks и студией ZeniMax. Входящие в серию *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) и *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) стали одними из самых популярных в своем жанре, игра *The Elder Scrolls V: Skyrim* оказалась самым ожидаемым проектом 2011-го года, а в 2014-м была выпущена игра в жанре MMORPG – *The Elder Scrolls Online*.

Среди многих достоинств серии *The Elder Scrolls* нельзя не отметить детально продуманную языковую систему, которая совершенствуется и дополняется из проекта в проект. Каждый из многочисленных народов, населяющих игровой мир, наделен своим уникальным языком, причем не все языки являются письменными – язык орков, например, представлен лишь устной традицией. Причем сам факт того, что у расы орков нет письменности

[833] В переводе с англ. «Древние свитки»

и все сказания и законы передаются устно от женщины к женщине, которые являются хранительницами традиций, явно свидетельствует о том, что развитие народа орков находится на стадии родовой общины с явными отголосками матриархата, несмотря на то, что во главе каждого племени стоит вождь-патриарх.

Обратная ситуация обнаруживается в двемерской[834] традиции: разработчики *The Elder Scrolls* наделяют двемеров уникальным алфавитом и письменностью, зафиксированной в книгах («Божественная Метафизика», «Яйцо Времени»), но перевести эти тексты не представляется возможным, так как сама раса исчезла, не раскрыв тайн своего языка. По истории игрового мира одну из книг, «Божественную Метафизику»[835], якобы перевел чародей и волшебник Дивайт Фир, однако перевод недоступен и возможно ознакомиться лишь с оригинальным двемерским текстом и иллюстрациями (Рис. 1).

Рис. 1. «Божественная Метафизика», стр. 1-3

Не менее любопытен и язык каджитов[836] – Та'Агра, зафиксированный в книге «Азирр Траджиджазери» («*Ahzirr Traajijazeri*»), призванной помочь понять мировоззрение ряда представителей этой игровой расы, находящихся в оппозиции к официальной власти. Собранные вместе афоризмы дают представление даже не о правилах поведения каджитов, ведь в их языке нет

[834] Dwemer, dwem-mer, dway-mer или dwee-mer (глубокий эльф, или умный эльф) – отшельническая эльфийская раса, которую люди называют гномами (что не совсем верно).

[835] Эта книга была написана двемерским тональным архитектором Кагренаком в Первую Эру, как инструкция по созданию Нумидиума, Медного Бога.

[836] Каджиты, Khajiiti (житель пустыни) – разумные зверолюди, подобные кошкам, родом из провинции Эльсвейр.

слова «правило», а о так называемых «тджиззрини» (*thjizzrini*) – дурацких идеях (foolish concepts)[837]. Каджиты, которые предпочитают говорить о себе в третьем лице, провозглашают, что: «Быть смелым – хорошо» (*Vaba Do'Shurh'do*), «Бежать – необходимо» (*Vaba Maaszi Lhajiito*), «Убивай без сожаления» (*Fusozay Var Dar*), «Мы щедро даем людям» (*Ahzirr Durrarriss*), «Наслаждайся жизнью» (*Fusozay Var Var*) и, наконец, «Мы берем по праву сильных» (*Ahzirr Traajijazeri*), что выведено в названии книги.

Из приведенных выше высказываний наиболее любопытны два: «Убивай без сожаления» (*Fusozay Var Dar*) и «Наслаждайся жизнью» (*Fusozay Var Var*), которые отличаются лишь одним, третьим, словом и свидетельствуют о сближении значения указанных афоризмов в мировосприятии каджитов. Пояснения к высказываниям в обоих случаях начинаются с одной фразы: «Жизнь коротка», и осознание этого побуждает каджитов и наслаждаться жизнью, и убивать без сожалений, не стесняясь пользоваться слабостью врага, что и было задумано разработчиками игры при прописывании менталитета расы, ведь разум каджита вообще не приспособлен для долгих раздумий, как признают они сами; каджиты не любят философствовать, но пишут книгу с условно философскими афоризмами, да и про себя говорят «к'зи но вано тзина уализз» (*q'zi no vano thzina ualizz*) — «Когда я противоречу себе, я говорю правду»[838]. «Дурацкие идеи» каджитов прекрасно характеризуют игровую расу, представители которой в большинстве своем безответственны, легкомысленны, склонны к воровству и чрезмерным удовольствиям.

В системе языков *The Elder Scrolls V: Skyrim* центральное место занимает язык драконов, визуально напоминающий клинопись древних шумеров (рис. 2, 3).

---

[837] http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Ahzirr_Traajijazeri
[838] http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Азирр_Траджиджазери

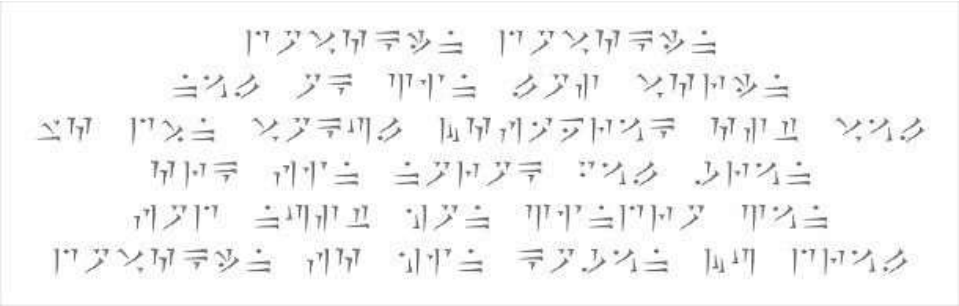

Рис. 2. Текст на языке драконов

Рис. 3. Клинопись, отрывок из Бехистунской надписи.

В алфавите языка драконов 33 буквы[839], каждая из которых состоит из царапин и точки (иногда без точки)[840]. Буквы читаются так же, как читались бы на английском, за исключением дифтонгов (aa [æ], ii [i:], ei [ai], ey [ei], ah [a:]). Грамматика драконьего языка также сходна с грамматикой английского с некоторыми исключениями: в языке драконов нет времени, каждая буква пишется как заглавная (исключения: aa, ah, ei, ey, ii, ir, oo, uu), множественное число образуется путем удвоения последней буквы слова и добавления «E»[841], а прилагательные образуются с помощью суффикса «US»[842].

Лексическая система языка драконов во многом опирается на английскую традицию, что неудивительно, так как создать оригинальный язык, не имеющий отсылок к уже существующим, практически невозможно. Установленные аналогии между словами драконьего языка[843] и английского

[839] http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Dragon_language

[840] Разработчики это объяснили тем, что царапины рисуются когтями, а точка ставится редуцированным пальцем.

[841] Например: DOVahKiiN – DOVahKiiNNE (драконорожденный – драконорожденные)

[842] Например, OD – ODUS (снег – снежный)

[843]http://rumor.ru/wiki/Tes_Lore:Язык_Драконов, http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Драконий_язык_(словарь)

(и ряда других индоевропейских языков) можно классифицировать, выделив следующие группы:

Семантическое и фонетическое сходство:

драк. **FUS** (сила) – англ. *Force* (сила), а так же лат. *Vis* и ср.тох. *A pusäk* с тем же значением,

драк. **MUN** (человек) – англ. *Man* (человек),

драк. **SIL** (душа) – англ. *Soul* (душа),

драк. **ViiNG** (крыло) – англ. *Wing* (крыло),

драк. **IiZ** (лед) – англ. *Ice* (лед),

драк. **SHOL** (солнце) – лат. *Sol* (солнце), гот. *Sauil* (солнце) и др.

Семантическая инверсия при фонетическом сходстве:

драк. **LiiV** (увядание) – англ. *Live* (жить),

драк. **LOST** (иметь) – англ. *Lose* (терять),

драк. **ViiK** (поражение) – англ. *Victory* (победа) и др.

Фонетическое сходство при семантических аналогиях по смежным признакам:

драк. **DREM** (мир, покой) – англ. *Dream* (мечта),

драк. **LOK** (небо) – др.инд. *Loka* (Вселенная),

драк. **DOVah** (дракон) – греч. *Δυνατος* (сильный) и др.

В игровом пространстве *The Elder Scrolls* язык драконов подробно представлен прежде всего именами драконов и перечнем ту'умов – Криков, обладающих магической силой.

Традиция наделять магическими свойствами слова и фразы уходит корнями глубоко в историю человечества, когда *слово* понималось как возможность воздействовать на окружающий мир, а не только как последовательность звуков и букв. Магические заклинания, заговоры, мантры и многое другое свидетельствуют о том, что одним из самых действенных способов изменить окружающую действительность человек считал именно *Слово*. Одной из неизменных характеристик любого

фэнтезийного мира, будь то компьютерная игра, литературное или кинематографическое произведение является присутствие магии, которая, как правило, проявляется именно в словесной форме.

По истории игрового мира пользоваться ту'умом людей научил дракон Партурнакс (*Paarthurnax*[844]), и каждый Драконорожденный способен направлять жизненную энергию и воздействовать Криком на окружающую действительность.

В *The Elder Scrolls V: Skyrim* заявлено 28 ту-умов[845], пять из которых недоступны игрокам. Каждый ту'ум представляет собой последовательность из трех слов на языке драконов. Что примечательно, имена драконов так же состоят из трех корней, и их конструкция явно соотносится с построением Криков[846]. Принцип изучения и использования ту'умов организован таким образом, что недостаточно лишь прочесть и запомнить слова Крика, запечатленные на так называемых Стенах Силы – каждое слово необходимо активировать, вложив в него душу дракона, которые может поглощать герой игры. По концепции разработчиков игры для использования ту'ума не обязательно знать все три слова, но чем больше слов произносит драконорожденный, тем сильнее воздействие Крика. Например: ту'ум «Безжалостная сила» (*Unrelenting Force*) состоит из слов *FUS* (Сила), *RO* (Равновесие), *DAH* (Толчок) – если произнести лишь первое слово, то цель потеряет равновесие, второе слово опрокидывает на землю и наносит небольшой урон, а при произнесении третьего слова цель отталкивается и получает сильный урон, причем произнесенный полностью Крик позволяет сбить дыхание даже дракону, самому опасному противнику действующего героя.

---

[844] Имя Paarthurnax состоит из трех корней: paar – амбиции, thur – тирания, naax – жестокость (Ambition Overlord Cruelty)

[845] http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/Ту'ум

[846] Например: имя Алдуин (Al-du-in) переводится с драконьего языка как «Хозяин, Пожирающий, Разрушитель» (Destroyer Devour Master), Салокнир (Sah-lok-nir) – Небесный Охотник-Призрак (Phantom Sky Hunt), Одавинг (Od-ah-viing) – Снежный Крылатый Охотник (Winged Snow Hunter).

Серия игр *The Elder Scrolls* обладает многими достоинствами – детальная проработанность космологии и космогонии, динамичность истории, поливариантность развития событий и, наконец, развернутая языковая система, логично вписанная в игровое пространство и позволяющая насладиться не только сюжетом, но и окружением. Лигвистическое моделирование позволяет охарактеризовать игровые расы, их обычаи и мировоззрение, подчеркнуть языковую индивидуальность и одновременно сохранить элемент узнаваемости через отсылки к существующим языкам, привнося в ролевую компьютерную игру черты игры лингвистической.

Игровое начало, осмысленное в философско-эстетической традиции, в XX – начале XXI века триумфально захватило и литературу, и искусство в целом. Мультимедийность и синтетичность искусства привели к тому, что жанровые формы стали трансформироваться в метажанровые, изменив и облик фэнтези. Визуальная новелла, графический роман, книга-игра – все эти синтетические формы могли возникнуть только в конце XX столетия, а развитие компьютерных технологий еще больше актуализировало процесс синтеза искусств. Литературные произведения стали использовать нелинейность компьютерных игр, а игры обрели значительную текстовую составляющую и стали строиться по квестовым принципам, которые возникли еще в героических мифах, а затем были унаследованы литературой.

Далеко не все компьютерные игры обнаруживают эстетический потенциал, однако в качестве примеров можно обозначить несколько разножанровых игр («Годвиль», World of Warcraft, Lineage II, The Elder Scrolls), которые выстраиваются в соответствии с фэнтезийными принципами моделирования реальности, а также активно используют принцип интертекстуальности, тем самым уподобляясь интерактивным текстам, которые прочитываются нелинейно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровые формы деятельности присущи человечеству на всех этапах развития культуры и общества, они пронизывают древнейшие обряды и ритуалы, проникают в мифологию и ранние литературные тексты, а в последующие столетия в разной степени интенсивности проявляются в литературе и искусстве, а особенно актуализируются в XX и начале XXI века.

Закономерно, что первые попытки осмыслить игру как философско-эстетическую категорию были предприняты в эпоху Античности, прежде всего в диалогах Платона, который первым осмыслил удовольствие от игрового процесса как неотъемлемую часть игры, выделил воспитательные и образовательные функции игры, подчеркнул, что игра ограничена системой правил, но при этом игра всегда свободна и перестает быть игрой, если приходится играть по принуждению. Платон первым утвердил творческий аспект игр и само искусство осознал как игру, а на последующую философскую и литературную традицию оказала влияние и мысль Платона о том, что человек является игрушкой в руках богов.

Ключевым этапом в осмыслении игры как философско-эстетической категории стали XVIII и начало XIX века, когда в рамках классической философии вся творческая активность человека была возведена к игре воображения и рассудка (И. Кант), а эстетическая игра была объявлена свободной деятельностью всех способностей и творческих сил человека, оживляющая силы души (Ф. Шиллер).

Важность воображения в творческом процессе была заявлена и в эстетике английского предромантизма: об этом писали братья Уортоны и Р. Херд, они же попытались реабилитировать «варварскую» литературу Средневековья, подчеркивая, что именно сказочность, необычность, ужасность стимулируют творческое воображение, и это наблюдение оказывается очень важным для всей последующей литературной традиции

Англии, а также для становления фэнтези. В романтизме эти идеи были подхвачены и развернуты, а У. Вордсворт и С.Т. Кольридж, испытавший влияние философии И. Канта, расширили представления о воображении и фантазии.

В конце XIX века представления об игре трансформировалось, Ф. Ницше объявил ее первоисточником творчества и божественным даром, доступным лишь избранным, способным реализовать все свои таланты и устремления. При этом в ряде размышлений Ф. Ницше прослеживается платоновская традиция понимания игры, так как весь мир понимается как поле игры богов

Первая половина XX века породила ряд фундаментальных концепций, среди которых особое место занимает целостная теория Й. Хейзинга, последовательно обосновавшего связь культуры с игрой и объявившего, что игра предшествует культуре, а все ее составляющие – миф, поэзия, музыка, философия, политика и многое другое – не что иное, как игра. К этому же периоду относится онтологическая концепция игры Х.-Г. Гадамера, который наделил игру самодостаточным существованием.

Осмысление игры в последнюю треть XX века обусловлено переменами в мировоззрении человека, что привело к осознанию ее всеобъемлющего характера. Философы-постмодернисты (Ж. Делез, Ж. Деррида, Ж. Бодрийяр, Ж.-Ф. Лиотар, Р. Барт, М. Фуко и др.) использовали игровые принципы в своем философском стиле, обращались к онтологическим проблемам игры, размышляли об языковых играх, однако в постмодернизме нет единого подхода к феномену игры и свести воззрения мыслителей к целостной и непротиворечивой концепции невозможно.

Современную культуру, характеризующуюся актуализацией игрового начала, стали обозначать через термин «играизация», который подразумевает весь комплекс игровых практик и способ переживания реальности как игры, что реализуется и в литературе.

Фэнтези, обладающее мощным миромоделирующим потенциалом и игровой природой, оказалось очень гибким с точки зрения реализации игровых приемов, которые прослеживаются и в построении картины мира, и в проблемно-тематическом поле, и в интертекстуальной игре с претектом.

Первая и самая важная функция игры в фэнтезийном миромоделировании заключается в организации пространства и времени. Мы выделили несколько пространственно-временных моделей, принцип классификации которых строится на количестве космологических центров, заявленных в картине мира. Наш подход позволил проследить, каким образом менялись представления о структуре фэнтезийного мира от 1950-х годов, когда складываются две базовые модели, представленные в творчестве Дж.Р.Р. Толкина (один космологический центр) и К.С. Льюиса (несколько миров, объединенных в систему), через принципы изображения параллельных миров в ранних произведениях М. Муркока (середина и конец 1960-х годов), где только формируется представление о Мультивселенной, к произведениям М. Муркока и Д.У. Джонс, написанным в 1970-80-е годы, когда концепция многомирия испытала влияние философии постмодернизма. Анализ пространства и времени в позднем творчестве Д.У. Джонс и произведениях Н. Геймана на рубеже XX–XXI столетий позволил акцентировать внимание на трансформации игровых принципов построения картины мира.

Первая модель строится на прописывании внутренне непротиворечивого мира с одним космологическим центром, причем такой мир, обладающий альтернативной географией, историей, мифологией, системой религий и общественно-политических институтов, мыслится как единственно реальный и развивающийся по своим законам. Организация пространства и времени в таком мире, как правило, опирается на мифологическую систему противопоставлений, а каноничное представление этой модели мы видим в произведениях Дж.Р.Р. Толкина, создавшего

детализированный и структурированный фэнтезийный мир. Принципы создания Центра Мира, формирование нескольких хронологий, мотив «внеземных архетипов» – все это представляется игрой по правилам, признаки которой (эстетичность, упорядоченность, гармоничность и т.д.) были обозначены Й. Хейзинга.

Следующий ряд пространственно-временных моделей формируется под влиянием фольклорно-сказочной и мифологической традиций, обусловливающих мощный игровой потенциал и рождающих некую множественность художественных конструкций, оцениваемых как альтернативы нашей реальности, однако наиболее востребованными эти идеи становятся с середины XX века, когда проблема многомирия актуализируется в научно-философских изысканиях, обосновывающих существование параллельных измерений. В литературе фэнтези с 1950-х годов мы видим тенденцию к отказу от изображения мира как единственно существующего, расширение границ Вселенной до Мультивселенной, состоящей из множества миров, искажение пространственных границ и временных потоков, что стало возможным только в контексте изменений картины мира и мировоззрения во второй половине XX века.

Соответственно, вторая модель организации пространства и времени, которую мы выделяем, возникает в середине XX века и предполагает большое количество миров, между которыми возможны переходы, объясняющиеся случайностью или наличием связи между измерениями. К.С. Льюис в «Хрониках Нарнии» вводит представление о Лесе-между-мирами, который наделен функциями условного центра мира, через который можно перемещаться в другие измерения. В 1960-е годы эти идеи находят продолжение в творчестве М. Муркока, развившего представление о Мультивселенной, состоящей из бесчисленного множества миров. Реальная Земля вписана в эту систему, выстроенную вокруг космологического центра – легендарного города под названием Танелорн, который существует вечно и

является целью всех инкарнацией Вечного Воителя. В более поздних произведениях писателя картина мира децентрализуется, Танелорн утрачивает свое абсолютное значение, приходит в упадок и более не является символом центра мира. В позднем творчестве М. Муркока прослеживаются постмодернистские идеи неопределенности и относительности пространства и времени, границы между сном и явью размываются, а архитектурные формы и пейзажи деформируются.

Картина мира в цикле Д.У. Джонс «Крестоманси» строится на представлении о существовании нескольких измерений, происхождение которых объясняется в соответствии с теорией Х. Эверетта о «ветвлении» мироздания в ключевые моменты истории на несколько новых миров в зависимости от исхода событий. А на идею о существовании «Междумирья», из которого можно попасть к любое измерение, явно повлияла структура мироздания в «Хрониках Нарнии» К.С. Льюиса.

С середины 1990-х годов концепция Мультивселенной, по-прежнему оставаясь востребованной и актуальной, претерпевает изменения и обнаруживает тяготение к децентрированной структуре. Картина мира в трилогии Ф. Пулмана «Темные начала» не предполагает существование центра, измерения существуют независимо друг от друга. Нет четкой структурированности и организованности мироздания и в цикле А. Сапковского «Ведьмак».

Третья модель выстраивается на принципе противопоставления двух миров – первичного, реального и вторичного, ирреального, сказочного. Подобная оппозиция берет начало в мифологии, в которой свое, безопасное и освоенное пространство противопоставляется чужому, непознанному и опасному. На становление этой модели оказали влияние и платоновская концепция Мира идей и Мира вещей, и двоемирие романтиков, и сюрреализм с его стремлением выразить мир над реальностью.

Данная модель оказывается востребованной в английском фэнтези прежде всего в 1990-е годы, особенно в творчестве Н. Геймана: в романе «Звездная пыль» противопоставлены обыденный мир и сказочный; в «Коралине» пространство выстраивается через отражение реального мира в фантасмагоричном, населенном двойниками; картина мира в «Зеркальной маске» предполагает оппозицию реальности и условного мира сновидения.

В романе Д.У. Джонс «Зачарованный лес» пространство и время намеренно усложнены и, хотя первоначально писательница выстраивает оппозицию леса и города в соответствии со сказочно-мифологической традицией, это противопоставление представляет собой игру с читателем. «Зачарованный лес» Д.У. Джонс – вовсе не детское фэнтези о приключениях в волшебном лесу, в котором время течет иначе, а пространство искажено, это произведение разрушает границы между фэнтези и научной фантастикой, ставит социальные и политические проблемы, а условно сказочная история сближается с антиутопией.

Выделение четвертой модели обусловлено размытой границей между обыденным миром и фантастическим. Интересным примером такой переходной модели становится «Никогде» Н. Геймана, так как в этом произведении в границах одного пространственно-временного континуума Лондона выделяется два центра – реальный Над-Лондон и ирреальный Под-Лондон, в котором нарушена логика пространства и времени.

В пятой пространственно-временная модели определяющим фактором становится не пространство, а время, и формирование иных миров связано с путешествиями во времени или временными петлями. Данная модель испытывает безусловное влияние философии постмодернизма, осмысляющего время как пространство. Примером подобной модели являются «Сказки города времени» Д.У. Джонс, так как Город Времен существует вне исторического потока времени, а герои могут переместиться в любую точку истории, развивающейся циклически.

Вторая миромоделирующая функция игры, которая обусловливает мировоззрение и поведение персонажей, связана с двумя взаимосвязанными темами – игра богов и игра людей. Начиная с эпохи Античности божество часто понимается как автор театрального представления, в котором человеку уготована роль актера, не способного изменить ход событий. В Средние века формируется представление об агональном противостоянии Бога и Дьявола, борющихся за души людей.

Тема игрового противостояния сил Добра и Зла, Порядка и Хаоса является одной из определяющих в фэнтези, а в английский традиции идея подчиненности мироздания игре божественных сил актуализируется в произведениях М. Муркока, а затем переосмысляется в юмористическом фэнтези («Благие знамения» Т. Пратчетта и Н. Геймана). В середине 1990-х и 2000-х годах представление об игре высших сил трансформируется, так как происходит сближение фигур богов и людей («Игра» Д.У. Джонс), или же, в соответствии с наметившейся тенденцией разрушения жанровых границ между фэнтези и научной фантастикой, функциями бога наделяется киборг («Зачарованный лес» Д.У. Джонс).

Тема человеческой игры в английском фэнтези заявлена в меньшей степени, однако мы усматриваем три ее аспекта: во-первых, детские игры, характеризующие персонажей и позволяющие обозначить эпоху; во-вторых, социальные и навязанные роли, театрализация поведения персонажей; в-третьих, изображение игровых предметов, демонстрирующих, что игровая деятельность пронизывает все сферы человеческой жизни.

Третья функция игры в английском фэнтези выводит нас на уровень интертекстуальной игры с литературно-мифологическими сюжетами и образами. Игровой характер интертекстуальности, с одной стороны, определяется фигурой автора, создающего текст по игровым принципам, а с другой – актуализирует роль читателя, который разгадывает код, выстроенный на основе цитат, отсылок и аллюзий. Исходными текстами

фэнтези становятся национальные мифы, легенды, эпические произведения, сказки, рыцарские романы, приключенческая литература, а в основу английского фэнтези нередко ложатся составляющие британского национального кода. В рамках интертекстуальной игры переосмысляются образы кельтской мифологии, трансформируется артуровский цикл сказаний, однако нередко исходные литературно-мифологические сюжеты и образы организованы по мозаичному принципу.

Уже в момент становления жанрового канона фэнтези сложилась традиция обращения к кельтской мифологии. Дж.Р.Р. Толкин, используя знакомые читателю образы, изменял имена и названия, а потому кельтская основа сводилась к созданию некого «кельтского очарования» и комплексу интертекстуальных отсылок. В последующей литературной традиции принципы мифологизирования трансформировались, причем писатели двигались разными путями: М. Муркок с помощью детального воспроизведения мифологии Ирландии стремится вписать Землю с ее сказаниями в структуру Мультивселенной; Д.У. Джонс и Н. Гейман, сохраняя узнаваемые мифологические детали, переносят мифологических героев в условную современность, однако не пытаются воспроизвести традиционно-мифологический комплекс сюжетов. Игра с кельтской мифологией предполагает использование двух принципов: во-первых, это включение в текст узнаваемых мифологических имен и названий. Во-вторых, использование образных и сюжетных аллюзий, художественных деталей, которые включают читателя в процесс интеллектуальной игры по их отгадыванию.

Принципы игры с сюжетами и образами артуровского цикла сказаний тоже оказываются различны. Т.Х. Уайт пытается осовременить сюжет за счет актуального политического и этического содержания, М. Стюарт использует модель исторического романа, М. Муркок включает литературно-мифологические образы для придания повествованию универсального

характера, а Д.У. Джонс и Н. Гейман конструируют подчеркнуто игровые сюжеты, навязывая читателю интеллектуальную игру.

Исходным материалом фэнтези может выступать не только конкретный национальный миф, но и комплекс мифологических сюжетов разных народов, что уподобляет произведение игровой мозаике, отдельные элементы которой складываются в единое целое. Мозаичный принцип может реализовываться различно и творчество двух анализируемых писателей – Дж.Р.Р. Толкина и Н. Геймана – находится на противоположных полюсах. Дж.Р.Р. Толкин выстраивает вторичный мир, используя мифологические модели и архетипические образы, а потому за персонажами «Сильмариллиона» и «Властелина колец» угадывается ряд прототипов, выявить которые – добровольное дело читателя, ведь автор создает самодостаточное произведение, которое может быть осмыслено без знания первоисточников, а игра с претекстом не навязана.

На рубеже тысячелетий, когда литература приобретает подчеркнуто игровой характер, мы видим иной подход к мифологическому материалу. В «Американских богах» Н. Гейман, прописывая фигуры богов с помощью мифологических деталей, предлагает читателю игру по их отгадыванию, однако эта игра вторична, хоть и значима, и призвана обозначить ряд культурных и мировоззренческих вопросов.

Важным для нашей концепции оказывается понимание фэнтези как метажанра, так как к концу XX столетия оно характеризуется синтетической, синкретической, гибридной природой и объединяет произведения разных видов искусства на основании выделения сходных структурно-семантических признаков, отражающих мировоззрение в определенный исторический период. Для фэнтези этот комплекс миромоделирующих принципов предполагает опору на сказочно-мифологическую традицию; включение элемента чудесного, магического или сверхъестественного; создание внутренне непротиворечивого и убедительного вторичного мира;

борьбу оппозиционных начал; квестовое построение сюжета; незавершенность, формульность и игровую природу.

Важным проявлением игрового характера фэнтези и его метажанровой природы является формирование гибридных жанров на стыке литературы и компьютерных технологий. Компьютерная индустрия и художественные тексты находятся в отношениях взаимовлияния, так как современные литературные произведения используют композиционные принципы компьютерных игр, а игры нередко обладают значительной текстовой составляющей. Современное искусство, безусловно, стремится к мультимедийности и синтетичности, что проявляется в возникновении новых метажанровых образований. Например, книга-игра, родившись из настольных игр 1970-х годов, впитывает в себя литературную традицию, а на современном этапе сливается с компьютерными технологиями, порождая новую разновидность – интерактивная книга-игра. Многие компьютерные игры обнаруживают эстетический потенциал, так как их сюжеты выстроены в соответствии с фэнтезийными принципами моделирования реальности и с использованием принципа интертекстуальности, что позволяет уподобить игры интерактивным текстам, которые прочитываются нелинейно.

Проведенное исследование демонстрирует неизменную актуальность и востребованность фэнтези от момента формирования жанрового канона до современного этапа, когда фэнтези становится метажанром, преодолевает границы литературы, обретает мультимедийный характер и демонстрирует гибкость и тяготение к гибридным формам. Миромоделирующие функции игры в художественной системе фэнтези являются важным маркером не только искусства второй половины XX – начала XXI века, но показателем изменений в человеческом мировоззрении и мышлении, которые становятся подчеркнуто игровыми и проявляются на всех уровнях существования культуры и социума.

Логика синхронического и диахронического исследования дает возможность прогнозировать активное развитие названных тенденций в искусстве и культуре в целом, а также предполагать появление новых метажанровых образований, отвечающих запросам времени.

БИБЛИОГРАФИЯ

Источники

1. Апокалипсис. Откровение Иоанна Богослова. М.: Белый город, 2012. 168 с.
2. Беовульф. М.: Азбука-классика, 2010. 288 с.
3. Бестер А. Человек, который убил Магомета. М., 1995. 446 с.
4. Биксби Дж. Улица одностороннего движения. Л.: Совмест. сов.-фин. предприятие «Смарт», 1990. 31 с.
5. Борон Робер Де Роман о Граале. М.: Евразия, 2005. 224 с.
6. Браннер Д. Времена без числа // Браннер Д. Мстители Каррига. М.: Глаголъ, 1995. 480 с.
7. Варкрафт: Хроники. Энциклопедия. Москва: Издательство АСТ, 2016. 176 с.
8. Гейман Н. Американские боги // Гейман Н. Американские боги; Король горной долины; Сыновья Ананси. М.: АСТ, 2014. С. 3–685.
9. Гейман Н. Вид с дешевых мест. Сборник. М: АСТ, 2017. 576 с.
10. Гейман Н. Дым и зеркала: сборник. М.: АСТ, 2014. 384 с.
11. Гейман Н. Звездная пыль. М.: АСТ, 2014. 256 с.
12. Гейман Н. Никогде. М.: АСТ, 2009. 416 с.
13. Гейман Н. Коралина. М.: АСТ, 2014, 192 с.
14. Гейман Н. Океан в конце дороги. М.: АСТ, 2013. 320 с.
15. Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в рус. пер.: крат. изд. / подгот. С.Н. Муравьев. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2012. 416 с.
16. Джонс Д.У. Ведьмина неделя. М.: Азбука, 2013. 352 с.
17. Джонс Д.У. Вихри волшебства. М.: Азбука-классика, 2005. 288 с.
18. Джонс Д.У. Воздушный замок. М.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. 416 с.
19. Джонс Д.У. Волшебники из Капроны. М.: Азбука, 2005. 416 с.

20. Джонс Д.У. Девять жизней Кристофера Чанта. М.: Азбука, 2005. 448 с.
21. Джонс Д.У. Дом с характером. М.: Азбука, 2014. 432 с.
22. Джонс Д.У. Игра // Любительский перевод А.В. Курлаевой, 2018. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://readli.net/igra-lp-4/ (Дата обращения 20.10.2019).
23. Джонс Д.У. Заговор Мерлина. М.: Азбука, 2013. 640 с.
24. Джонс Д.У. Заколдованная жизнь. М.: Азбука, 2013. 352 с.
25. Джонс Д.У. Зачарованный лес. М.: Азбука-Аттикус, Азбука, 2016. 544 с.
26. Джонс Д.У. Сказки города времени. М.: Азбука, 2019. 416 с.
27. Джонс Д.У. Ходячий замок. М.: Азбука, 2019. 448 с.
28. Дик Ф.К. Глаз в небе. М., 1996. 557 с.
29. Дик Ф.К. Человек в высоком замке. М.: Эксмо, 2016. 384 с.
30. Желязны Р. Девять принцев Амбера. М.: Эксмо, 2013. 320 с.
31. Желязны Р. Карты судьбы. М.: Эксмо-Пресс, 1998. 432 с.
32. Желязны Р. Рука Оберона. М.: Эксмо-Пресс, 2017. 320 с.
33. Желязны Р., Шекли Р. История рыжего демона. М.: Эксмо, 2008. 832с.
34. Западноевропейский эпос. / Сост. Л.Я. Плотникова. Л.: Лениздат, 1977. 751 с.
35. Калевала: Карело-финский народный эпос. / Собрал и обработал Э. Леннрот; перевел Л.П. Бельский; вступ. статья К.В. Чистова. Петрозаводск: Карелия, 1989. 495 с.
36. Кельтская мифология: Энциклопедия. М.: Издательство ЭКСМО, 2002. 640 с.
37. Коллоди К. Приключения Пиноккио. М.: Эксмодетство, 2014. 172 с.
38. Кэрролл Л. Алиса в Стране чудес. М.: Махаон, 2014. 192 с.
39. Мабиногион. Волшебные легенды Уэльса. М.: Научно-издательский центр «Ладомир», 1995. 214 с.
40. Мифология. Большой энциклопедический словарь. / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. 4 изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. 736 с.

41. Мифология Британских островов: Энциклопедия. М.: Изд-во ЭКСМО; СПб.: Terra Fantastica, 2004. 640 с.
42. Мифы древней Скандинавии. М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2002. 464 с.
43. Младшая Эдда. Спб.: Наука, 2006. 138 с.
44. Монмутский Гальфрид История бриттов. Жизнь Мерлина. М.: Наука, 1984. 570 с.
45. Муркок М. Вечный воитель. М.: Фантастика Книжный Клуб, 2015. 512 с.
46. Муркок М. Город в осенних звездах. М.: Северо-Запад, 1997. 624 с.
47. Муркок М. Город зверя. М.: Северо-Запад, 1993. 416 с.
48. Муркок М. Дочь похитительницы снов. М., 2002. 480 с.
49. Муркок М. Жемчужная крепость. М.: Эксмо, Terra Fantastica. 2002. 368 с.
50. Муркок М. Месть Розы. М.: Домино, Эксмо. 2006. 656 с.
51. Муркок М. Орден тьмы. М.: Эксмо-Пресс, Северо-Запад, 1999. 464 с.
52. Муркок М. Пес войны и боль мира. М.: АСТ, Северо-Запад, 1999. 496 с.
53. Муркок М. Хроники Корума. М: Эксмо, 2002. 800 с.
54. Муркок М. Сага о Рунном посохе. М.: Эксмо-Пресс, 2002. 832 с.
55. Муркок М. Серебряная рука. М.: Северо-Запад, 1992. 448 с.
56. Муркок М. Феникс в обсидиане. М.: Змей Горыныч. 1992. 317 с.
57. Муркок М. Элрик из Мелнибонэ. М.: Фантастика Книжный клуб. 2017. 576 с.
58. Мэлори Т. Смерть Артура. М.: Художественная литература, 1991. 864 с.
59. Ненний. История бриттов. М.: Наука, 1984. 180 с.
60. Олдис Б. Доклад о вероятности Эй. М.: Амфора, 2000. 319 с.
61. Плавание Святого Брендана. Средневековые предания о путешествиях, вечных странниках и появлении обитателей иных миров. Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2010. 320 с.
62. Плавт Тит Макций Избранные комедии. М.: Художественная литература, 1967. 664 с.

63.Платон Диалоги. М.: Рипол-Классик, 2016. 690 с.
64.Плотин Сочинения. СПб.: «Алетейя», 1995. 672 с.
65.Похищение быка из Куальнге. Москва: Наука, 1985. 504 с.
66.Пратчетт Т., Гейман Н. Благие знамения. М.: Эксмо, 2002. 512 с.
67.Пратчетт Т. Цвет Волшебства. М.: Эксмо, 2010. 320 с.
68.Пулман Ф. Чудесный нож. М.: АСТ, 2017. 384 с.
69.Риггз Р. Дом странных детей. Харьков: «Клуб семейного досуга», 2015. 432 с.
70.Роттердамский Э. Похвала глупости. М.: Художественная литература, 1983. 240 с.
71.Саймак К. Всякая плоть трава. М.: Эксмо, 2009. 320 с.
72.Сапковский А. Владычица озера. М.: АСТ, 2017. 544 с.
73.Старшая Эдда: Эпос / Пер. с др.исл. А.Корсуна. СПб.: Азбука, 2000. 464 с.
74.Стюарт М. Полые холмы. М., 2001. 589 с.
75.Стюарт М. Последнее волшебство. М., 2001. 542 с.
76.Стюарт М. Хрустальный грот. М., 2001. 600 с.
77.Толкин Дж.Р.Р. Властелин колец. М.: АСТ, 2019. 1408 с.
78.Толкин Дж. Сильмариллион: Сборник. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. 590 с.
79.Труа Кретьен Де Персеваль, или Повесть о Граале. Ростов-на-Дону: Издательство Южного Федерального университета, 2012. 406 с.
80.Уайт Т.Х. Король былого и грядущего. СПб.: Северо-Запад, 1993. 476 с.
81.Уэллс Г. Люди как боги. М.: Полиграфиздат, Neoclassic, АСТ, Астрель, 2011. 352 с.
82. Фаблио: Старофранцузские новеллы. М.: Русский путь, 2001. 344 с.
83.Холдсток Р. Лес Мифаго. Р.-на-Дону: «Феникс», 2014. 332 с.
84.Шекли Р. Лавка миров. М.: Радуга, 1991. 352 с.
85.Шекспир У. Как вам это понравится. М.: Кристалл, 2002. 160 с.
86.Шелли М. Франкенштейн. М.: Азбука, 2019. 320 с.

87. Эшенбах Вольфрам Фон Парцифаль. М.: Русский путь, 2004. 355 с.
88. Gaiman N. American Gods. Headline, 2018. 722 p.
89. Gaiman N. Coraline & Other Stories. Bloomsbury, 2009. 277 p.
90. Gaiman N. Neverwhere. Headline, 2000. 373 p.
91. Gaiman N. Mirrormask: The Illustrated Film Script of the Motion Picture From the Jim Henson Company. Publisher: William Morrow, 2005. 336 p
92. Gaiman N. Stardust. New York: HarperTeen, 2009. 288 p.
93. Gaiman N. The Ocean at the End of the Lane. Headline, 2013. 256 p.
94. Jones D.W. A Tale of Time City. Greenwillow, 2002. 327 p.
95. Jones D.W. Castle in the Air. HarperCollins Publishers, 2000. 288 p.
96. Jones D.W. Charmed Life. Greenwillow Books, 1998. 224 p.
97. Jones D.W. Hexwood. HarperCollins, 2000. 384 p.
98. Jones D.W. House of Many Ways. Greenwillow Books, 2008. 416 p.
99. Jones D.W. Howl's Moving Castle. HarperCollinsPublishers, 2011. 429 p.
100. Jones D.W. Mixed Magics. HarperCollins Children's Books, 2008. 176 p.
101. Jones D.W. The Lives of Christopher Chant. HarperCollins Children's Books, 2000. 352 p.
102. Jones D.W. The Magicians of Caprona. HarperCollins, 1980. 223 p.
103. Jones D.W. The Merlin Conspiracy. HarperCollins Publishers, 2004. 468 p.
104. Jones D.W. The Game. London: HarperCollins Children’s Books, 2008. 224 p.
105. Jones D.W. Witch week. HarperCollins Publishers, 2008. 304 p.
106. Holdstock, R.P. Mythago Wood. London: Victor Gollancz, 1984. 333 p.
107. Moorcock M. Count Brass. Millennium, 1998. 401 p.
108. Moorcock M. Elric of Melniboné and Other Stories. Gollancz, 2013. 384 p.
109. Moorcock M. Elric: To Rescue Tanelorn. New York: Ballantine Books. 2008. 468 p.
110. Moorcock M. Elric: The Fortress of the Pearl. Gollancz, 2014. 462 p.
111. Moorcock M. Elric: The Revenge of the Rose. Gollancz, 2014. 464 p.

112. Moorcock M. Corum: The Coming of Chaos. White Wolf Publishing, Incorporated, 1999. 400 p.
113. Moorcock M. Hawkmoon. White Wolf, 1996. 502 p.
114. Moorcock M. Phoenix in Obsidian. Gollancz, 2018. 468 p.
115. Moorcock M. The Bull and the Spear. Granada Pub, 1979. 150 p.
116. Moorcock M. The City in the Autumn Stars. Ace Books, 1989. 357 p.
117. Moorcock M. The City of the Beast. New English Library, Times Mirror, 1977. 126 p.
118. Moorcock M. The Dragon in the Sword. Grafton, 1987. 283 p.
119. Moorcock M. The Eternal Champion. White Wolf, 1996. 484 p.
120. Moorcock M. The Jewel In The Skull. Gollancz, 2013. 460 p.
121. Moorcock M. The King of the Swords. Penguin Group (USA) Incorporated, 1986. 160 p.
122. Moorcock M. The Queen of the Swords. New York: Berkley Pub. 1971. 160 p.
123. Moorcock M. The Quest for Tanelorn. Ace, 1987. 155 p.
124. Moorcock M. The Runestaff. DAW Books, 1977. 158 p.
125. Moorcock M. The Swords Trilogy. Berkley Publishing Corporation, 1977. 403 p.
126. Moorcock M. Von Bek. Millenium, 1992. 504 p.
127. Pratchett T., Gaiman N. Good Omens. HarperTorch, 2019. 460 p.
128. Pratchett T. Colour of Magic. Random House, 1985. 237 p.
129. Stewart M. The crystal cave. Hodder and Stoughton, 2001. 490 p.
130. Stewart M. The hollow hills. Hodder and Stoughton, 2001. 537 p.
131. Stewart M. The last enchantment. Hodder and Stoughton, 2001. 478 p.
132. Tolkien, J.R.R. The Lord of the Rings. Lnd: HarperCollins Publishers, 1995. 1137 p.
133. Tolkien, J.R.R. The Silmarillion. Lnd.: HarperCollins Publishers, 1999. 370 p.

134. White T. H. The once and future king, Harper Collins UK, 1996. 430 p.

Научно-критическая литература

135. Абаева Е.С. Передача юмористического эффекта при переводе с английского на русский язык (параметры, стратегии, приемы) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2019. № 1. С. 75–83.
136. Аверинцев С.С. Культурология Й. Хейзинга и современность // Вопросы философии. 1969. №3. С. 169–174.
137. Аветова Т.Ю. Роль интертекстуальности в создании художественного образа на материале романа Ч. Диккенса «Наш общий друг» // Интертекстуальные связи в художественном тексте. СПб.: Образование, 1993. С. 67–76.
138. Алексеев М.П. Литература средневековой Англии и Шотландии. М.: Высшая школа, 1984. 351 с.
139. Аликин В.А. Й. Хейзинга и Ж. Делез: об онтологических границах игры // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Общество с ограниченной ответственностью Издательство «Грамота», 2012. С. 13–16.
140. Аликин В.А. Идеи игры в философии постмодернизма // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. № 11. Киров: Издательство Вятского государственного университета, 2014. С. 19–26.
141. Аликин В.А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ. Автореф. дисс… канд. филос. наук, Новочеркасск, 2003. 28 с.
142. Андреев Д.Л. Роза мира. М.: АСТ, 2018. 896 с.
143. Антюхина А.В. Игра как социально-исторический феномен. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Ростов-на-Дону, 1984. 16 с.

144. Апенко Е.М. «Сильмариллион» Джона Толкина (к вопросу об одном жанровом эксперименте) // Вестник ЛГУ. Сер. 2, 1989, вып. 1 (№ 2). С. 137–142.

145. Апинян Т.А. Философия культуры Й. Хейзинга. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Л., 1976. 21 с.

146. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. С.-Петерб. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. 398 с.

147. Апинян Т.А. Игра как феномен культуры. Автореф. дисс... док. филос. наук. Санкт-Петербург, 1994. 24 с.

148. Арнольд И.В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность. М.: Либроком, 2010. 448 с.

149. Артамонова К.Г. Гендерные роли в произведениях Дианы Уинн Джонс // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2012. № 5. С. 99–104.

150. Артамонова К.Г. Женские образы в творчестве Дианы Уинн Джонс // Вестник Литературного института им. А.М. Горького. 2012. № 2. С. 111–119.

151. Артамонова К.Г. Образ дома волшебника как «другого места», аккумулирующего пространство и время, и его значение в творчестве Дианы Уинн Джонс // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2012. № 3. С. 117–121.

152. Артамонова К.Г. Пародия на стереотипное фэнтези: концепция «туристического визита в сказочную страну» в творчестве Дианы Уинн Джонс // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2012. № 2. С. 57–62.

153. Артамонова К.Г. Трансформация жанровых границ литературной сказки и фэнтези в творчестве Дианы Уинн Джонс. Дисс... канд. филол. наук. Москва, 2013. 210 с.

154. Артебякина О.А., Седых А.П. Динамика образа главного героя в жанре фэнтези // Лексикография и коммуникация. Сборник материалов III Международной научной конференции. 2017. С. 108–112.
155. Артеменко О.Л. Мультиверсум – миры постнеклассической космологии // Философия и социальные науки. 2008. № 2. С. 51–54.
156. Асмус В.Ф. Немецкая эстетика XVIII века. М.: Искусство, 1963. 311 с.
157. Асмус В. Шиллер как философ и эстетик // Шиллер Ф. Собр.соч.: В 7 т. Т.6. Статьи по эстетике. М., 1957. С.665–725.
158. Афанасьева Е. Жанр фэнтези: проблема классификации // Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема): сб. материалов Международной научной конференции 29–31 марта 2007 г. Самара: Изд. дом «Раритет». С. 86–93.
159. Бабушкин А.П. «Возможные миры» в семантическом пространстве языка. Воронеж: Воронежский государственный университет, 2001. 86 с.
160. Баннов К.Ю. Игровая культура в пространстве современности: опыт культурологического анализа. Дисс... канд. культуролог. наук. Челябинск, 2007. 184 с.
161. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Изд. группа «Прогресс», «Универс», 1994. 615 с.
162. Батай Ж. О Ницше. М., 2010. 336 с.
163. Батурин Д.А. Архетипы фэнтезийной художественной культуры //Культура и антикультура: теория и практика. Коллективная монография. Тюмень: Изд-во Тюменского индустриального университета, 2015. С. 91–94.
164. Батурин Д.А. Виртуально-неомифологическая сущность фэнтези. Автореф. дис… канд. филос. наук. Тюмень, 2015. 20 с.
165. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Эксмо, 2014. 704 с.

166. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики: Сб. М.: Худ. лит., 1975. С. 234–407.
167. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. -М.: Искусство, 1979. 423 с.
168. Белецкая А.Ю., Тавтилова Ю.И. Языковая игра как способ создания комического эффекта в романе Н. Геймана и Т. Пратчетта «Благие намерения» // Филологический аспект. 2020. № 3 (59). С. 82–95.
169. Белоглазова Л.А. Игра как феномен бытия. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Воронеж, 2007. 19 с.
170. Белоусова Е.Г. Пространственный компонент хронотопа жанра фэнтези (на материале произведений Т. Пратчетта и Дж.К. Роулинг // European Social Science Journal. 2011. № 9 (12). С. 174–183.
171. Беляева Л.А., Новикова О.Н. «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. Т. 2. № 3 (37). С. 82–95.
172. Беляева М.Ю. Ономастика жанра фэнтези: между системой и средой // Ономастикон с позиций саморегуляции текста. Славянск-на-Кубани, 2013. С. 192–238.
173. Беренкова В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец» (в английском и русском текстах) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Майкоп, 2007. 20 с.
174. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. 323 с.
175. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово: Алеф, 1992. 98 с.
176. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М.-СПб: Университетская книга, 1998. 398 с.
177. Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Философские основы игры в аспекте смены культур и социальных практик // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 7 (102). С. 4–9.

178. Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. 269 с.
179. Бодрийяр Ж. Соблазн. М., 2000. 319 с.
180. Бондарева П.В. Творчество Нила Геймана в контексте мировой литературы //Актуальные проблемы филологии: материалы III Междунар. науч. конф. Казань: Молодой ученый, 2018. С. 3–6.
181. Бонналь Н. Толкиен: Мир чудотворца. М.: София, Гелиос, 2003. 384 с.
182. Борисенко Т.В. Фантазийные мифологемы как элементы фантазийной картины мира (на примере романов Дж. К. Роулинг) // Вестник Челябинского государственного университета. 2019. № 4 (426). С. 38–44.
183. Бочарникова Н.В. Перевод названий текстов массовой культуры в жанрах фантастики и фэнтези как инструмент лингвистического маркетинга // Образование и наука в современных условиях. 2016. № 1 (6). С. 297–301.
184. Буйдина И.Ф. Критический анализ современных концепций эстетической игры (буржуазные концепции игры как альтернативные модели кризису сознания). Автореф. дисс… канд. филос. наук. МГУ. М., 1989. 19 с.
185. Бурдье П. Социология социального пространства. СПб.: Алетейя, 2007. 288 с.
186. Бурлина Е.Я. Жанр в контексте культуры и научной рефлексии // Publishing House «ANALITIKA RODIS». 2014. № 1–2. С. 9–21.
187. Бурлина Е.Я. Культура и жанр: Методологические проблемы жанрообразования и жанрового синтеза. Саратов, 1987. 168 с.
188. Бычков В., Бычков О. Игра // Лексикон нонклассики. Художественно- эстетическая культура XX века. М., 2003. С. 188–192.
189. Васильева И.Б. Литературные сновидения с когнитивной точки зрения // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. 2014. Вып. 8. С. 100–106.

190. Веретенников А.А. Философия Дэвида Льюиса: сознание и возможные миры. Автореф. дис… канд. филос. наук. М., 2007. 25 с.
191. Вержинская И.В. Особенности произведений жанра фэнтези //Филология и культурология: современные проблемы и перспективы развития сборник материалов 8-й международной научно-практической конференции. 2014. С. 47–50.
192. Вершинин И.В. Эстетика и поэтика английского предромантизма // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2003. № 3 (5). С. 169–181.
193. Веселовский А.Н. Славянские сказания о Соломоне и Китоврасе и западные легенды о Морольфе и Мерлине. Вып. I; Изд. отд-ния рус. яз. и словесности Акад. наук. СПб, 1921 г. 416 с.
194. Вигель Н.Л. Постмодернистская парадигма художественного текста // Гуманитарные и социальные науки. 2015. № 1. С. 72–79.
195. Вигель Н.Л. Человек – «играющий герой» эпохи постмодерна // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2015. №1(80). С. 42–45.
196. Визгин В.В. Идея множественности миров: очерки истории. М.: Издательство ЛКИ, 2007. 336 с.
197. Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. 180 с.
198. Виленкин А. Мир многих миров. Физики в поисках иных вселенных. М.: Астрель, 2011. С. 232.
199. Виндельбанд В. От Канта до Ницше. М.: Канон-пресс, 1998. 496 с.
200. Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.
201. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. 612 с.

202. Власова Е.В. Социально-культурные особенности передачи иронии в романе Нила Геймана «Американские боги» // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Волгоград: Изд-во Волгоградского социально-педагогического университета, 2019. С. 184–189.
203. Власова С.В. Многомировая интерпретация квантовой механики и множество миров Н. Гудмена // Российский гуманитарный журнал. 2012. №1. С. 23.
204. Возможные миры. Семантика, онтология, метафизика / Рук.: Е. Г. Драгалина-Черная; отв. ред.: Е. Г. Драгалина-Черная. М.: Канон+, 2011. 402 с.
205. Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.
206. Гадамер Х.-Г. Диалектическая этика Платона (феноменологическая игтерпретация «Филеба»). СПб., 2000. 256 с.
207. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
208. Герасимов И.В. Игра и сознание // Общественные науки и современность. 1995. №1. С. 159–166.
209. Гильмутдинова Н.А. Философские игры постмодернизма // Вестник УлГТУ. 2002. № 2 (17). С. 14–21.
210. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85–88.
211. Головачева Е.В. Большой взрыв – основная теория происхождения и эволюции Вселенной //Развитие жизни в процессе абиотических изменений на Земле. Иркутск: Изд-во Байкальского музея Иркутского научного центра СО РАН, 2011. С. 63–68.
212. Гопман В.Л. Золотая пыль. Фантастическое в английском романе: последняя треть XIX–XX вв. М.: РГГУ, 2012. 488 с.

213. Гопман В.Л. К истории журнала «New Worlds» – первого общенационального журнала фантастики Великобритании // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2014. № 12 (134). С. 111–120.
214. Гопман В.Л. Фэнтези // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий. М.: «Н.П.К. Интелфак», 2001. С. 1162.
215. Горбатов В.В., Горбатова Ю.В. К вопросу о философских основаниях семантики возможных миров // В кн.: Социально-гуманитарное знание в современном мире. М.: МЭСИ, 2009. С. 146–163.
216. Горбатова Ю.В. Семантика возможных миров: уровни анализа и понятие существования // Известия Уральского Федерального университета. 2014. №1. С. 72−78.
217. Горшкова Л.С. Мифологические образы в книге Нила Геймана «Американские боги» // Языковые и культурные реалии современного мира. Пенза: Изд-во Пензенского государственного технологического университета, 2017. С. 45–51.
218. Громова Т.Ю. Тема игры и игрушки в детской литературе и литературе о детях XVIII–начала XX века // Поэтика игры в структуре литературно-художественного дискурса Материалы региональной научной конференции. 2015. С. 43-46.
219. Гронская О.Н. Интертекстуальные связи народной и литературной сказки (Структура имени и хронотопа) //Интертекстуальные связи в художественном тексте. Межвуз. сборник научных трудов. Под ред. И.Л.Климович. СПб., 1993. С. 57–67.
220. Грязнов А.Ф. Философия языка Л. Витгенштейна. М.: МГУ, 1987. 94 с.
221. Гудмен Н. Способы создания миров. М.: Идея-пресс-Праксис, 2001. 376 с.
222. Гулыга А.В. Кант. 2-е изд. М.: Мол. Гвардия, 1981. 303 с.
223. Гулыга А.В. Принцип эстетики. М.: Политиздат, 1987. 285 с.

224. Гумбольдт В. фон Избранные труды по языкознанию. М.: ОАО ИГ «Прогресс», 2000. 397 с.
225. Гумбольдт В. фон Язык и философия культуры. М.: Прогресс, 1985. 451 с.
226. Гуревич А.Я. Средневековый героический эпос //Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. Библиотека всемирной литературы. М.: Издательство «Художественная литература», 1975. С. 5–26.
227. Гуревич Г.И. Что такое фантастика и как ее понимать? // Литературная учеба, 1981. №. 9. С. 86–105.
228. Гусарова С.В. Миф, сказка, фэнтези // Текст в культурном, историческом, языковом пространстве. Материалы Международной заочной научно-практической конференции. 2017. С. 433–441.
229. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2009. 27 с.
230. Двинина С.Ю. Категории времени и пространства в художественном дискурсе постмодернизма. Автореф. дисс... канд. филол. наук, Челябинск, 2014. 21 с.
231. Делез Ж. Критическая философия Канта: учение о способностях. М., 2000. 351 с.
232. Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. 482 с.
233. Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1998. 264 с.
234. Демин М.В. Игра как специфический вид человеческой деятельности //Философские науки. 1983. №2. С.54–61.
235. Демина А.В. Литература фэнтези: на перекрестке элитарной и массовой культур // Элиты и лидеры: стратегии формирования в современном университете Материалы Международного конгресса. 2017. С. 181–182.
236. Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Астрахань, 2015. 22 с.

237. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М. 2000. С.407–427.
238. Дещенко М.Г. Литературная сказка Нила Геймана: переосмысление традиции как основа творческого метода писателя (на материале повести «Звездная пыль») // Ученые записки Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского. Филологические науки. Симферополь: Изд-во Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского, 2016. С. 59–63.
239. Дещенко М.Г. Литературные аллюзии в повести Нила Геймана «Коралина» // Иностранная филология. Социальная и национальная вариативность языка и литературы. Сб. трудов конференции. Симферополь, 2017. С. 244–247.
240. Джумайло О.А. Игра и постмодернистский инструментарий в романах М. Спарк. Автореф. дисс… канд. филолог. наук. Москва, 1997. 26 с.
241. Дискуссии с Эйнштейном о проблемах теории познания в атомной физике, 1949 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://phys-i.narod.ru/physics/books/bohr1/ar09.html (Дата обращения 17.03.2020).
242. Добринская Е.И. Искусство и игра. Соотношение искусства и игры как эстетическая проблема. Автореф. дисс... канд. филос. наук. ЛГУ. Л., 1975. 20 с.
243. Дойч Д. Структура реальности. Наука параллельных вселенныхю М.: Альпина нон-фикшн, 2015. 430 с.
244. Дроздова Н.А. Лингвостилистические особенности текста в жанре фэнтези // Студенческая наука и XXI век. 2015. № 12. С. 310–312.
245. Дроздова Т.Н., Юркина Э.Т. В поисках Атлантиды: Атлантида в Атлантическом океане. Средиземноморский адрес Атлантиды. М.: Стройиздат, 1992. 310 с.

246. Дубнищева Т.Я. О принципиальной возможности путешествий во времени // Идеи и идеалы. 2018. № 2, т. 1. С. 182–200.
247. Дымова А.Н. Жанр фэнтези в младших классах (психологическая достоверность) // Школьная педагогика. 2016. № 3 (6). С. 1–3.
248. Дэй, Д. Миры Толкиена: Большая иллюстрированная энциклопедия. М.: Эгмонт Россия ЛТД, 2003. 287 с.
249. Емельянов Ф.Г., Шалаев В.П. Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе постмодерна // Труды БГТУ. №5. История, философия, филология. 2015. № 5 (178). С. 121–124.
250. Еременко Е.Г.. Интертекстуальность, интертекст и основные интертекстуальные формы в литературе // Уральский филологический вестник. Серия: Русская классика: динамика художественных систем, № 6, 2012. С. 130–140.
251. Ершова Г.М. Функционально-семантические особенности имен собственных в трилогии Джона Толкина «Властелин колец» // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2016. № 4 (32). С. 103–107.
252. Ефименко Д.Д., Чебанная Е.А. Повесть Нила Геймана «Коралина» в контексте романтической литературной традиции // Наука и творчество молодых исследователей: итоги и перспективы. Кубань, 2017. С. 171–175.
253. Ефимова Н.И. Миф и сказка в «тексте» компьютерной игры //Национальные коды в европейской литературе XIX–XXI веков Коллективная монография. Нижний Новгород, 2016. С. 645–651.
254. Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков: монография. Челябинск: Цицеро, 2012. 269 с.
255. Жбанков М. Игра // Постмодернизм. Энциклопедия. Минск, 2001. С. 293–294.
256. Женетт Ж. Палимпсесты: литература во второй степени. М.: Научный мир, 1982. 76 с.

257. Жиров Н.Ф. Атлантида. Основные проблемы атлантологии. М.: «Мысль», 1964. 431 с.
258. Жолобова И.К. Игра как способ бытия в эпохе постмодернизма // «Научно-практический электронный журнал Аллея Науки». №10, 2017. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.alley-science.ru/domains_data/files/June17_/IGRA%20KAK%20SPOSOB%20BYTIYa%20V%20EPOHE%20POSTMODERNIZMA.pdf (Дата обращения 20.01.2020).
259. Жучкова А.В. Сказка-роман, или снова о жанре фэнтези // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. 2018. № 1. С. 60–66.
260. Загороднева Ю.А. Постмодернистская игра: кто задает правила? // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 18 (233). Вып. 21. С. 115–118.
261. Зайко А.В. Языковые игры: социально-философский смысл. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2005. 28 с.
262. Зимина Е.В. Перевод цветообозначений в произведениях жанра фэнтези // Литературоведение и языкознание: современные трансформации и традиции сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции. НОО «Профессиональная наука». 2017. С. 70–75.
263. Зорькина А.С. Особенности перевода литературы фэнтези // Вестник Кузбасской государственной педагогической академии. 2013. № 2 (27). С. 96–98.
264. Зумбулидзе И.Г. Сновидение как «иная реальность» в литературе постмодернизма // OPEN INNOVATION. Сборник статей V Международной научно-практической конференции. Пенза: Издательство: «Наука и Просвещение», 2018. С. 260–263.

265. Зыков М.Б. Современная теория игры // Наука, образование, общество: тенденции и перспективы развития. Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью «Центр научного сотрудничества “Интерактив плюс”», 2016. С. 87–90.
266. Игра дело серьезное: Сборник /Под. ред. Б.М. Васильева. М.: Знание, 1991. 45 с.
267. Игровая поэтика: Сб. науч. тр. ростовской школы игровой поэтики / Под ред. Люксембурга А.М., Рахимкуловой Г.Ф. Ростов н/Д.: Литфонд, 2006. Вып. 1. 272 с.
268. Ильин И. Постмодернизм. Словарь терминов. М.: ИНИОН РАН (отдел литературоведения) INTRADA, 2001. 384 с.
269. Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. 256 с.
270. Илюшина М.И. Философско-культурологический анализ феномена игры на примере работы «Человек играющий» Й. Хейзинга // Научные труды Калужского государственного университета имени К.Э. Циолковского. Калуга: Издательство Калужского государственного университета имени К.Э. Циолковского, 2015. С. 34–41.
271. Ильясов Р.Р. Социально-философский анализ феномена игры. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Уфа, 1998. 20 с.
272. Интертекстуальность. теория и практика / под ред. В.В.Гореева. М.: Научное просвещение, 2008. 900 с.
273. Исупов К.Г. В поисках сущности игры // Философские науки. 977. №6. С. 52–63.
274. Исупов К.Г. Второе рождение проблемы «игра и искусство» //Философские науки.1974. №5. С. 33–45.
275. Кагарлицкий Ю.И. Фантастика ищет новые пути // Вопросы литературы, 1974. № 10. С. 159–178.

276. Казакова И.Б. Проблема фантастического в английской эстетике XVIII века // Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX-XXI вв. Нижний Новгород, 2019. С. 45–52.
277. Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: Методологический анализ. Дисс… доктора филос. наук. Иркутск, 1999. 354 с.
278. Казикин А.В., Лешер О.В. Жанр фэнтези как фактор развития творческих способностей младших школьников // Известия Российской академии образования. 2016. № 1 (37). С. 66–76.
279. Калыгин В.П. Этимологический словарь кельтских теонимов. М.: Наука, 2006. 183 с.
280. Каменкович М. Создание вселенной // Дж.Р.Р.Толкин. Властелин колец. Возвращение короля. СПб., «Азбука», 1995. С.719–729.
281. Кант И. Критика способности суждения. СПб., 2001. 512 с.
282. Кант И. Трактаты и письма. М.: Наука, 1980. 709 с.
283. Кант и кантианцы. Критические очерки одной философской традиции. М., 1978. 360 с.
284. Карабанова Н.В., Николаева Э.Е. Проблема межпространственных переходов в литературе жанра фэнтези // Успехи современной науки и образования. 2017. № 7. С. 70–73.
285. Карелин А. Фэнтези, которого мы не знаем: истоки жанра // Мир фантастики. 2003. №2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://old.mirf.ru/Articles/art285.htm (Дата обращения 12.11.2019).
286. Кармин А.С. Познание бесконечного. М.: Мысль, 1981. 232 с.
287. Карпенко А.С. Сверхреализм. Часть I: От мыслимого к возможному // Философский журнал. 2016. №2. С. 5–23.
288. Карпенко А.С. Сверхреализм. Часть II: от возможности к реальности // Философский журнал. 2016. №3. С. 5–24.

289. Карпенко И.А. Проблема интерпретации понятия пространства в некоторых концепциях мультивселенных современной физики // Философский журнал. 2015. Т. 8. № 3. С. 24–44.
290. Карпенко И.А. Проблема связи квантовой механики и реальности: в поисках решения // Эпистемология и философия науки. 2014. Т. XL. № 2. С. 110–126.
291. Катунина А.О. Лингвопереводческие особенности романа жанра фэнтези // Изоморфные и алломорфные признаки языковых систем. Сборник статей по материалам V ежегодной научно-практической конференции. ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет», Гуманитарный институт. 2017. С. 170–175.
292. Кемер Р.В. Концепция игры как способа бытия искусства в философии Х.-Г. Гадамера // Реальность. Человек. Культура: Пространство игры. Омск: Издательство Омского государственного педагогического университета, 2019. С. 28–31.
293. Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2007. № 1–2. С. 55–58.
294. Ковалев П.М. Сравнительная характеристика произведений, созданных по мотивам компьютерных игр: ЛитРПГ, игровая новеллизация //Материалы III Международной научно-практической конференции студентов и магистрантов. Витебск: Изд-во Витебского государственного университета им. П.М. Машерова, 2015. С. 156–157.
295. Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999. 308 с.

296. Ковтун Е.Н. Типы и функции художественной условности в европейской литературе первой половины XX века. Дисс... доктора филол. наук. Москва, 2000. 304 с.
297. Ковтун Е.Н. Художественный вымысел в литературе XX века. М.: Высшая школа, 2008. 405 с.
298. Козлова М.С. Идея «языковых игр» // Философия Людвига Витгенштейна. М.: Мысль, 1996. С. 5–24.
299. Кокошникова Н.А. Творчество Роальда Даля в контексте постмодернизма // Университетский научный журнал. 2017. № 26. С. 48–54.
300. Комарова Н.И., Гончаров Д.К., Гончарова Д.Д. Игра как основа культуры в представлении Йохана Хейзинги // Синергия наук. М.: Издательство Сиденко А.С., 2018. С. 1514–1518.
301. Комиссарова А.Л. Жанровые особенности романа «Howl's Moving Castle» Дианы Уинн Джонс // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки Электронный сборник статей по материалам LVIII студенческой международной научно-практической конференции. 2017. С. 27–31.
302. Комиссарова А.Л. Интерпретация романа «Howl's Moving Castle» сквозь призму стихотворения «Song» («Go and catch a falling star») Д. Донна // Филологический аспект. 2017. № 11 (31). С. 174–182.
303. Коноплич Д.Д. Дитературные архетипы в произведениях жанра фэнтези // VIII Машеровские чтения. Материалы международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. 2014. С. 163–164.
304. Корниенко О.А. Игровая поэтика в литературе: учеб. пособие. Киев: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.
305. Королев К.М. Толкин и его мир: Энциклопедия. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. 592 с.

306. Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2010. 190 с.
307. Косиков Г.К. Текст / Интертекст / Интертекстология: Вступительная статья // Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. С. 8–42.
308. Кострова О.А. Пространственно-временная организация художественного мира в произведениях Дж. К. Роулинг. [Электронный ресурс]. – Режим доступа http://pglu.ru/upload/iblock/17a/uch_2009_ii_00006.pdf (Дата обращения 14.10.2018).
309. Котляревский Ю.Л., Шанцер А.С. Искусство моделирования и природа игры. М.: Прогресс, 1992. 104 с.
310. Котлярова В.В., Руденко А.М., Куцова Э.Л. Философский анализ концепции «языковых игр» Л. Витгенштейна в контексте культуры постмодерна // Гуманитарные и социальные науки, 2017. № 1. С. 20–28.
311. Котлярова М.К. Жанровая специфика детского фэнтези //Реализация компетентностного подхода в системе профессионального образования педагога Сборник материалов VI Всероссийской научно-практической конференции. 2019. С. 452–456.
312. Кравченко С.А. Играизация российского общества // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–155.
313. Красавченко Т.Н. Воображение и фантазия в английской поэтике XVII–XVIII вв. // Литературоведческий журнал. 2008. № 23. С. 111–145.
314. Красавченко Т.Н. Воображение и фантазия как категории английской поэтики XIX в. // Литературоведческий журнал. 2013. № 33. С. 83–113.
315. Кривко-Апинян Т.А. Мир игры. Спб.: Лань, 1992. 160 с.
316. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М., 2000. С. 427–457.

317. Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики. М.: Российская политическая энциклопедия, 2004. 656 с.
318. Кузьмина Н.А. Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка. М.: Изд-во УРСС, 2004. 272 с.
319. Кулакова О.К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2010. № 1. С. 189–194.
320. Кулиева И.А. Игровая новеллизация в современной русской литературе // Материалы международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. Витебск: Изд-во Витебского государственного университета им. П.М. Машерова, 2011. С. 164–165.
321. Кулькина В.М. Гетеротопия как как способ анализа пространства // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 7: Литературоведение. Реферативный журнал. № 2. 2018. С. 21–28.
322. Курдыбайло Д. «Надо жить играя». Об онтологии игры в диалогах Платона //ΠΛΑΤΩΝΟΠΟΛΙΣ: философское антиковедение как междисциплинарный синтез философских, исторических и филологических исследований Материалы 5-7 летних молодежных школ 2008-2010 гг., научные отчеты Санкт-Петербургского Платоновского философского общества. ответственный за выпуск А. В. Цыб. 2012. С. 25–48.
323. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой. М., Киев: Рефл-бук, АСТ, Ваклер, 1997. 382 с.
324. Лазарева Т.С. Новая волна в англо-американской фантастике шестидесятых //Вестник дальневосточной государственной научной библиотеки. № 3 (12). Хабаровск: Изд-во Дальневосточной государственной научной библиотеки, 2001. С. 99–106.
325. Лапина Е.В. Базовые понятия постмодернистской эстетики //Вестник РУДН, 2008. № 1. С. 56–63.

326. Левко Е.Н. От сказки к фэнтези. Как взрослеет читатель // Педагогический дискурс в литературе Материалы седьмой всероссийской научно-методической конференции. 2013. С. 60–62.
327. Лейбниц Г.В. Сочинения в 4-х томах. Том 1. М.: Мысль, 1982. 636 с.
328. Лейдерман Н.Л. Движение времени и законы жанра: Жанровые закономерности развития советской прозы в 60 – 70-е годы. Свердловск, 1982. 255 с.
329. Лейдерман Н.Л. Жанровые системы литературных направлений и течений // Взаимодействие метода, стиля и жанра в советской литературе. Свердловск, 1988. С. 4–17.
330. Лейдерман Н.Л. Теория жанра: Научное издание // Институт филологических исследований и образовательных стратегий «Словесник» УрО РАО, Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2010. 904 с.
331. Леонов А.А., Марченко Т.В. Лингвосемантическая специфика искусственных языковых систем в жанре фэнтези // Язык и личность в гармоничном диалоге культур материалы Международной научной конференции. 2017. С. 192–195.
332. Липин Г.В. Майкл Муркок и Новая волна в английской научной литературе. Автореф. дисс… канд. филол. наук. Днепропетровск, 1997. 20 с.
333. Липовецкий М.Н. Паралогии [Трансформации (пост)модернистского дискурса в русской культуре 1920-2000 годов]. Новое литературное обозрение, 2008. 840 с.
334. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. 160 с.
335. Литературная энциклопедия терминов и понятий. / Под ред. А.Н.Николюкина. Институт научной информации по общественным наукам РАН. М.: Интелвак, 2003. 1596 [4] стб.

336. Лихачева С. Миф работы Толкина //Литературное обозрение, 1993, №11. С. 91–104.
337. Лобова О.Л., Титкова Н.Е. Развитие темы волшебства в современной литературе для детей и подростков // Молодой ученый. 2015. № 22-1 (102). С. 199–201.
338. Логинов С. Русское фэнтези – новая Золушка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rusf.ru/loginov/rec/rec14.htm (Дата обращения: 15.03.2020).
339. Лозовик Е.В. Миф и сказка в творчестве Нила Геймана // Дискуссия. 2013. № 4 (34). С. 124–132.
340. Лозовик Е.В. Роль повествователя в литературной сказке Нила Геймана «Снег, зеркало, яблоки» // Дискуссия. Екатеринбург: Изд-во Института современных технологий управления, 2014. С. 128–133.
341. Лопатинская Т.Д. Феномен игры в условиях виртуализации современной культуры. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Астрахань, 2013. 20 с.
342. Лопухов Д. Что такое фэнтези? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.kmt.graa.ru/textbook_d.php?cr=407&see=1 (Дата обращения 12.02.2020)
343. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001. 558 с.
344. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Ранняя классика / Вступ. ст. А.А. Тахо-Годи. М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: Фолио, 2000. 624 с.
345. Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. М.: Политиздат, 1991. 524 с.
346. Лушникова Г.И. Интертекстуальность художественного произведения. Кемерово: КемГУ, 1995. 82 с.

347. Люксембург А.М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика. Выпуск 1. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. Ростов-на-Дону: Литфонд, 2006. С. 5–28.
348. Люксембург А.М. Структурные игры и игровые структуры // Филологический вестник Ростовского гос. ун-та. 2001. № 1. С. 5–9.
349. Мазрова Н.А. Философский смысл игры в моделировании социальной реальности. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Москва, 2004. 28 с.
350. Малишевская Н.А. Игровые практики в дискурсе постмодерна. Автореф. дисс... доктора истор. наук. Ростов-на-Дону, 2007. 30 с.
351. Маньковская Н. Феномен постмодернизма: Художественно-эстетический ракурс. М.-СПб., 2009. 495 с.
352. Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
353. Матузова В. И. Английские средневековые источники IX–XIII века. М., 1979. 419 с.
354. Мелетинский Е.М. Герой волшебной сказки. Происхождение образа. М.: Изд. вост. лит., 1958. 264 с.
355. Мелетинский Е.М. Избранные статьи. Воспоминания. М.: РГГУ, 1998. 575 с.
356. Мелетинский Е.М. Общее понятие мифа и мифологии //Мифология. Большой энциклопедический словарь. / Гл. ред. Е.М.Мелетинский. 4 изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 652–658.
357. Мелетинский Е.М. О литературных архетипах. М., 1994. 134 с.
358. Мелетинский Е.М. Основные мотивы и термины //Мифология. Большой энциклопедический словарь./ Гл. ред. Е.М.Мелетинский. 4 изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 659–672.
359. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. 3-е изд., репринтное. М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 2000. 407 с.
360. Мелетинский Е. М. Средневековый роман. М., 1983 г. 298 с.

361. Мигдаль И.Ю. Индивидуально-авторские неологизмы в текстах фэнтези как переводческая проблема // Материалы XI международной конференции «Языки и культуры в современном мире». М., 2014. С. 277–286.
362. Миллер С. Психология игры. Спб.: Университетская книга, 1997. 317 с.
363. Мифология. Большой энциклопедический словарь. / Гл. ред. Е.М. Мелетинский. 4 изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. 736 с.
364. Михайлов А.В. Й. Хейзинга в историографии культуры // Хейзинга Й. Осень Средневековья. М.: Наука, 1988. С. 412–459.
365. Михайлов А.Д. Артуровские легенды и их эволюция //Мэлори Т. Смерть Артура. М., 1984 г. 564 с.
366. Можейко М. Игра истины // Постмодернизм. Энциклопедия. Минск, 2001. С. 295–296.
367. Можейко М. Игра структуры // Постмодернизм. Энциклопедия. Минск, 2001. С. 294–295.
368. Мончаковская О.С. Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна // Проблемы истории, филологии, культуры. 2008. № 19. С. 342–349.
369. Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 231–237.
370. Мордвинова М.А. Специфика передачи онимов жанра фэнтези с английского языка на русский язык // Научная перспектива. 2016. № 2. С. 29–31.
371. Мортон А.Л. От Мэлори до Элиота. М., 1970 г. 329 с.
372. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция. Автореф. дисс… канд. искуствовед. наук. Санкт-Петербург, 2011. 27 с.

373. Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 488–490.
374. Наумчик О.С. Игровые особенности английского фэнтези (Д.У. Джонс, Н. Гейман, Т. Пратчетт) // Национальные коды европейской литературы в контексте исторической эпохи Коллективная монография. Нижний Новгород, 2017. С. 589–600.
375. Наумчик О.С. Образ зеркала как смысловой центр сборника рассказов Нила Геймана «Дым и зеркала» // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2020. № 1. С. 80–87.
376. Наумчик О.С. Переосмысление мифологической системы Дж.Р.Р. Толкина в произведениях русских писателей // Античность - Современность (вопросы филологии) Сборник научных работ. Донецкий национальный университет. Донецк, 2017. С. 57–68.
377. Наумчик О.С. Принципы мифологизации в романе Нила Геймана «Американские боги» // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2016. № 7-1 (160). С. 105–108.
378. Наумчик О.С. Пространственно-временные модели фэнтези // Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX-XXI вв. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2019. С. 356–363.
379. Наумчик О.С. Традиции английской литературы абсурда в творчестве Нила Геймана // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2015. № 2-2. С. 153–157.
380. Наумчик О.С. Художественно-философское переосмысление принципов сюрреализма в творчестве Нила Геймана // Российский гуманитарный журнал. 2015. Т. 4. № 1. С. 9–15.

381. Наумчик О.С., Полуяхтова И.К., Рожин А.С. Игра с образами кельтской мифологии в «Хрониках Корума» Майкла Муркока // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 6 (79). С. 405–407.
382. Наумчик О.С., Смирнов В.Н. Концепция Мультивселенной в литературе фэнтези: от М. Муркока до А. Сапковского // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2020. Т. 42. № 3. С. 43–51.
383. Наумчик О.С., Суркова К.В. Архетип культурного героя как основа образа Геда в цикле «Земноморье» Урсулы Ле Гуин // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 4 (77). С. 334–336.
384. Наумчик О.С., Суркова К.В. Трансформация образной системы цикла «Волшебник Земноморья» Урсулы Ле Гуин в кинематографе // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 3 (76). С. 447–449.
385. Невский Б. Игровые новеллизации // Мир фантастики. 2009. № 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://old.mirf.ru/Articles/art3328.htm (Дата обращения: 09.03.2020).
386. Невский Б. Фантасты: современники. Нил Гейман. // Мир фантастики и фэнтези. 2007. № 50. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.mirf.ru/Articles/art2257.htm (Дата обращения 25.03.2015).
387. Неелов Е.М. Волшебно-сказочные корни научной фантастики. Ленинград: Издательство Ленинградского университета, 1986. 200 с.
388. Неелов Е.М. Сказка, фантастика, современность. Петрозаводск, 1987. 124 с.
389. Нестерова Е.А. Поэтика мифа в произведениях фэнтези: pro et contra // Миф, фольклор, литература: эстетическая проекция мира. Вроцлав, 2015. С. 53–67.
390. Николина Н.А. Филологический анализ текста. М.: Академия, 2003. 256 с.
391. Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2019. 320 с.

392. Новикова В.Г. Британский социальный роман в эпоху постмодернизма. Автореф. дисс… доктора филол. наук. Н. Новгород, 2013. 45 с.
393. Новичков А.А. Ономастическое пространство англоязычных произведений фэнтези и способы его передачи на русский язык // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Северодвинск, 2013. 24 с.
394. Новак В. Игровая концепция культуры Й. Хейзинга // Инновационные идеи молодых исследователей для агропромышленного комплекса России. Пенза: Издательство Пензенского государственного аграрного университета, 2017. С. 249–252.
395. Овсянников М.Ф. Искусство как игра //Вестник МГУ. сер.7. 1996. №2. С. 84–88.
396. Павлухина О.В. Жанр фэнтези и литературная традиция британских островов // Вестник Орловского государственного университета. Серия: Новые гуманитарные исследования. 2013. № 2 (31). С. 315–318.
397. Павлухина О.В. Представления о смерти и загробной жизни в трилогии Ф. Пулмана «Темные начала» // Знание. Понимание. Умение. 2012. № 2. С. 297–300.
398. Папуткова Е.А. Синтез жанров в литературной сказке «Ходячий замок» Дианы Уинн Джонс и одноименной мультипликационной экранизации // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2–3. С. 279–281.
399. Папуткова Е.А. Ценностные ориентиры современной английской литературной сказки // Аксиология славянской культуры международный сборник научных статей молодых ученых, аспирантов, студентов. Нижний Новгород, 2015. С. 55–60.
400. Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX-XXI вв. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2019. 463 с.

401. Паскаль Б. Мысли о религии // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.reformed.org.ua/2/222/ (Дата обращения 16.03.2020).
402. Паславская Я.Р. Мифологические и сказочные истоки романов Дж.К. Роулинг // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. 2015. Т. 21. № 3. С. 115–118.
403. Петрова Н.В., Лашина Е.Б. Экскурс в историю теории интертекстуальности // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета, № 2 (19), 2012. с. 11–16.
404. Писаревская Д.Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе. Автореф. дисс… канд. истор. наук. Москва, 2009. 29 с.
405. Писарчик Л.Ю. Ж. Делез о философии Г.В. Лейбница и стиле барокко // Вестник ОГУ, №7 (113), 2010. С. 28–38.
406. Плотникова А.В. Принципы и способы атрибуции имен собственных в произведениях жанра фэнтези (на материале английского языка) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Москва, 2010. 24 с.
407. Подлубнова Ю.С. Жанр и метажанр: к проблеме разграничения // Литературные жанры: теоретические подходы в прошлом и настоящем. VII Поспеловские чтения: материалы международной научной конференции (Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова, 22–23 декабря 2005 года). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.netslova.ru/podlubnova/meta.html (Дата обращения: 02.03.2020).
408. Подлубнова Ю.С. Метажанры, мегажанры и другие жанровые образования в русской культуре // Герменевтика литературных жанров. Ставрополь: Изд-во Ставропольского гос. университета, 2007. С. 293–297.
409. Подольская О.С. Социально-философский анализ феномена языковых игр. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Благовещенск, 2012. 21 с.
410. Подшибякин А.М. Текст, значение, смысл: постмодернизм как игра // Философия XX века: школы и концепции. Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. С.194–195.

411. Полторыхина В.О. Интерпретация Хаяо Миядзаки британского фэнтезийного романа Дианы Уинн Джонс «Ходячий замок Хаула» // Межкультурная коммуникация: Запад-Россия-Восток. Материалы Международной студенческой научно-практической конференции. Под редакцией Е.Е. Тихомировой. 2017. С. 165–170.
412. Поляков О.Ю., Полякова О.А., Маслова А.Г. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности // Вестник Вятского государственного университета. 2019. № 2. С. 81–90.
413. Попова И.М., Хворова Л.Е. Проблемы современной русской литературы. Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2004. 104 с.
414. Попова С.А., Тюркан Е.А. Средства репрезентации категории темпоральности в цикле романов К.С. Льюиса «Хроники Нарнии» // Актуальные проблемы лингвистики и методики преподавания иностранных языков Материалы межрегиональной научно-практической конференции с международным участием. Ответственный редактор Е.А. Тюркан. 2019. С. 83–91.
415. Потапова О.С. Игра «Годвилль» как постмодернистский текст // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 1-2. С. 214–217.
416. Потапова О.С. Игра с мифологическими образами как структурообразующий принцип романа И. Кальвино «Замок скрестившихся судеб» // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 6. С. 222–226.
417. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4-1. С. 349–353.

418. Потапова О.С. Миф и язык в творчестве Дж.Р.Р. Толкина («Сильмариллион») // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2003. № 1. С. 68–74.
419. Потапова О.С. Мифотворчество Дж.Р.Р.Толкина: «Сильмариллион» в контексте современной теории мифа // Дисс... канд. филол. наук. Н. Новгород, 2005. 180 с.
420. Потапова О.С. «Новые песни» Дж.Р.Р. Толкина: к проблема авторского мифологизирования // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2011. № 6-2. С. 544–548.
421. Потапова О.С. Поиски Святого Грааля как элемент британского национального кода («Король-рыбак» Т. Гиллиама) // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2–3. С. 120–125.
422. Потапова О.С. Принципы моделирования в виртуальном игровом пространстве Lineage II (некоторые аспекты современного мифотворчества) // Модели в современной науке: единство и многообразие. Калининград: Российский государственный университет им. Иммануила Канта. 2010. С. 421–426.
423. Потапова О.С. Романтическая концепция «новой мифологии» в виртуальном игровом пространстве // Романтизм: грани и судьбы. 2010. № 9. С. 153–156.
424. Потапова О.С. Символика центра мира в «Сильмариллионе» Дж.Р.Р. Толкина // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2004. № 1. С. 112–116.
425. Потапова О.С. Современные интерпретации артуровского цикла сказаний // Experimenta Lucifera. Сборник материалов V Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Н. Новгород, 2007. С. 91–96.

426. Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления. Автореф. дис… канд. филол. наук, Москва, 2001. 20 с.
427. Прозорова Н.И. «Человек играющий» и «человек-игрушка»: феномен игры в истории европейской культуры // Литература как игра и мистификация. Материалы Шестых Международных научных чтений «Калуга на литературной карте России». Калуга: Издательство Калужского государственного университета им. К.Э. Циолковского, 2018, С. 460–465.
428. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1986. 168 с.
429. Простяков К.С., Курбашнова И.В. Мифологические существа в культуре Соединенного Королевства Великобритании и Северной Ирландии // Студенческая наука Подмосковью Материалы Международной научной конференции молодых ученых. 2018. С. 449–451.
430. Путило О.О. Изучение фэнтези в школе на материале повести Д.Р.Р. Толкиена «Хоббит, или туда и обратно» // Литература в школе. 2016. № 8. С. 21–23.
431. Пучкова С.А. Книга-игра как жанровое явление // Мировая литература глазами современной молодежи. Магнитогорск: Изд-во Магниторск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2016. 134–141.
432. Пушкина О.Н. Тайны океана Н. Геймана (урок по роману «Океан в конце дороги» // Филологический класс. 2018. №4 (54). С. 111–116.
433. Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 240 с.
434. Ревич В. Любовь и ненависть Рэя Брэдбери // Брэдбери Р. Память человечества. М.: Книга, 1981. С. 5–12.

435. Рекшинская А.Я. Игра в постмодерне: тотальная деконструкция // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2017. № 2 (769). С. 135–139.
436. Рекшинская А.Я. Посмодернистский поворот в игровой культуре // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2017. № 5 (776). С. 173–176.
437. Рекшинская А.Я. Феномен игры в культуре: от классики до постмодерна // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2015. № 13 (724). С. 134–144.
438. Рене Г. Символы священной науки, глава 8, с. 41 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://litresp.ru/chitat/ru/%D0%93/genon-rene/simvoli-svyaschennoj-nauki/2 (Дата обращения 12.11.2019).
439. Репринцева Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен. Автореф. дисс… доктора педагог. наук. Курск, 2005. 48 с.
440. Ретюнских Л.Т. Онтология игры. Дисс. доктора филос. наук. Москва, 1998. 397 с.
441. Розин В.М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) // Вопросы философии. 1999. №6. С. 26–36.
442. Романова С.В. Метажанр как литературоведческая проблема // Известия Смоленского государственного университета. 2019. № 2 (46). С. 5–21
443. Руднев В.П. Культура и сон // Даугава. 1990. №3. С. 121–124.
444. Руднев В.П. Словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1999. 384 с.
445. Савенко Н.В. Игра в субкультуре детства. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Ростов-на-Дону, 2004. 28 с.
446. Сарычев О.В. Философия игры в европейской мысли: Историко-проблемное рассмотрение. Дисс… канд. филос. наук. Тула, 2002. 181 с.
447. Серебрякова С.Г. Функционально-стилистические особенности прозы Р. Даля // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2007. 20 с.

448. Сидоренко Е.А. Логика. Парадоксы. Возможные миры. М.: Эдиториал УРСС, 2002. 312 с.
449. Сидоренко К.П. Интертекстовые связи Пушкинского слова. СПб.: Наука, 1999. С. 14–20.
450. Синельникова О.В., Глушкова А.И. Интертекстуальность как трансляция прошлого в художественной культуре постмодерна // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств, № 46, 2019. С. 139–146.
451. Скрыпник О.В. Специфика хронотопа в современном английском фэнтези на материале произведений Терри Пратчетта // Лучшая студенческая статья 2019 сборник статей XXIII Международного научно-исследовательского конкурса. Пенза, 2019. С. 167–171.
452. Словарь современных цитат. М.: Эксмо, 2006. 832 с.
453. Службина А.Г. Лексико-стилистические проблемы перевода книг жанра фэнтези // Гуманитарные научные исследования. 2017. № 1 (65). С. 75–77.
454. Службина А.Г. Особенности перевода авторских неологизмов в жанре фэнтези // Гуманитарные научные исследования. 2016. № 12 (64). С. 84–86.
455. Смирнов В.А. Семантика модальных и интенсивных логик. М.: Программ, 1981. 424 с.
456. Смирнов И.П. Порождение интертекста (элементы интертекстуального анализа с примерами из творчества Б.Л. Пастернака). СПб.: СПБГУ, 2012. 192 с.
457. Смирнова Е.Д. Логическая семантика и философские основания логики. М.: МГУ, 1986. 260 с.
458. Современное зарубежное литературоведение: страны западной Европы и США: концепции, школы, термины: Энцикл. Справ. / Рос. акад. наук; Ин-т науч. Информ. По обществ. Наукам. М.: Интрада, 1996. 317 с.

459. Солдатов А.В. Развитие идеи множественности миров в европейской философии и богословии XVII-XIX веков // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. 2012. № 146. С. 33–41.
460. Солодуб Ю.П. Интертекстуальность как лингвистическая проблема // Филологические науки. 2000. № 2. С. 51–57.
461. Соломонова М.В. Границы жанров фэнтези и волшебной литературной сказки в современной англоязычной детской литературе //Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2015. № 1 (4). С. 74-81.
462. Соснин А.В. Психологическая география британской столицы на примере романа Майкла Муркока «Лондон, любовь моя» // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2013. № 1. С. 84–90.
463. Спенсер Г. Основания психологии. М.: Типография А. Пороховщикова, 1897. 438 с.
464. Спивак Р.С. Русская философская лирика: Проблемы типологии жанров. Красноярск, 1985. 139 с.
465. Спивак Р.С. Философский метажанр: понятие, термин, методология анализа (И.А. Бунин, «Роман горбуна») // XII Поспеловские чтения. Литературоведческий тезаурус: обретения и потери. М., 2016. С. 159–167.
466. Степанов Ю.С. «Интертекст», «интернет», «интерсубъект» (к основаниям сравнительной концептологии) // Известия Академии наук. Серия литературы и языка. 2001. Т. 60. № 1. С. 3–11.
467. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / Под реакцией М.Н. Кожиной. М.: Флинта. Наука, 2011. С. 657–658.
468. Столович Л.Н. Искусство и игра. М.: Знание. 1987. 64 с.

469. Столярова И.А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта // Автореф. дисс… канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2009. 24 с.
470. Стрельникова Л.Ю. Игровая концепция художественного творчества в свете теории Й. Хейзинга «Homo Ludens» // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Общество с ограниченной ответственностью Издательство «Грамота», 2015. С. 108–110.
471. Стрельникова Л.Ю. Феномен игры в литературе немецкого романтизма: искажение фундаментальной реальности // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева, № 1 (1), 2016. С. 83–92.
472. Стрельникова Л.Ю. Эстетическая концепция игры как парадигма литературы модернизма и постмодернизма // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. 2015. Т. 15, вып. 3. С. 104–110.
473. Стрельникова Л.Ю. Эстетическое учение Ф. Шиллера об игре в искусстве как ресурс современной западноевропейской литературы: преодоление классики // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2015. № 3 (35). С. 119–128.
474. Стройков С.А. Изучение гипертекста и гипертекстуальности в аспекте современной лингвистики // Вестник Волжского университета им. Татищева. Тольятти: ЕУ и ИТ. 2009. С. 43–45
475. Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н. Онтологические и антропологические проблемы игры в постмодернистском дискурсе // Вестник ТГПУ. 2001. Выпуск 3 (28). С. 3–7
476. Тавризян Г.М. О. Шпенглер, Й. Хейзинга: две концепции культуры. М.: Искусство, 1989. 269 с.
477. Тананыхина А.О. Лингвостилистические особенности современной англоязычной литературной сказки. Автореф. дисс… канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2007. 24 с.

478. Тауснева А.С. Эстетическая теория И. Канта в свете герменевтического проекта Х.-Г. Гадамера // Кантовский сборник, Калининград: Изд-во Балтийского федерального университета им. И. Канта, 2016. № 2 (56). С. 67–72.
479. Тахо-Годи А.А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков // Тахо-Годи А.А., Лосев А.Ф. Греческая культура в мифах, символах и терминах. СПб., 1999. С. 434–442.
480. Тегмарк М. Параллельные вселенные // Космос: альманах / Под рук. Капицы С.П. М.: В мире науки, 2006. С. 21–32.
481. Теперик Т.Ф. О поэтике литературных сновидений // Русская словесность. 2007. № 3. С. 12–16.
482. Теория литературы. Т. III: Роды и жанры (основные проблемы в историческом освещении). М.: ИМЛИ РАН, 2003. 592 с.
483. Терехович В.Э. Возможные миры и субстанции [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.vtpapers.ru/Papers/PossibleWorlds-rus.pdf (Дата обращения: 17.04.2019).
484. Тимофеева З.М. Проблема соотношения игры и литературы // Studia Linguistica (Санкт-Петербург). 2003. № XII. С. 310–315.
485. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Тамбов, 2004. 24 с.
486. Толкин Дж. О волшебных историях //Толкин Дж. Сильмариллион.: Сборник. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. С. 419–497.
487. Тодоров Цв. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1997. 136 с.
488. Тодоров Цв. Понятие литературы // Семиотика. М., 1983. С. 355–369.
489. Томашевский Б.В. Теория литературы. Поэтика. М.: Аспект Пресс, 1996. 334 с.

490. Топоров В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ: Исследования в области мифопоэтического: Избранное. М.: Издательская группа «Прогресс» - «Культура», 1995. 622 с.
491. Топоров В.Н. Яйцо мировое //Мифы народов мира: Энциклопедия. М., 1980. Т. 2. С. 681
492. Тороп П.Х. Проблема интертекста // Текст в тексте: Труды по знаковым системам. Тарту, 1981. С. 33–44.
493. Тюленев П. Можно ли считать фэнтези жанром? // Мир фантастики. №55. 2008. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://old.mirf.ru/Articles/print2585.htm (Дата обращения 23.10.2019).
494. Урусиков Д.С. Эволюция жанра «Interactive Fiction»: от нелинейного романа к текстовому квесту // Жанрологический сборник. Выпуск 1. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2004. 132–138.
495. Успенский П. Новая модель вселенной. М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. 560 с.
496. Устиненко В.И. Игра как вид эстетической деятельности // Эстетическая деятельность в социалистическом обществе. М.: Искусство, 1986. С. 80–96.
497. Устиненко В.И. Место и роль игрового феномена в культуре // Философские науки. 1980. №2. С. 69–76.
498. Устинов А.Ю. Игровой текст как категория игровой поэтики //Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 154–162.
499. Уткина Н.С. Современная картина английской авторской лексикографии (на материале справочников тематики фэнтези) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Иваново, 2012. 20 с.
500. Ухтомский А.А. Доминанта. СПб.: Питер, 2002. 448 с.
501. Фаворин К. Глоссарий к трилогии «Серебряная рука». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://moorcock.narod.ru/Worlds/Main/Glossary/Corum2.html (Дата обращения: 12.10.2019)

502. Фатеева Н.А. Интертекстуальность и ее функции в художественном дискурсе // Известия АН. Сер. литературы и языка. 1997. Т. 56, № 5. С. 12–21.
503. Фатеева Н.А. Типология интертекстуальных элементов и связей в художественной речи // Известия АН. Сер. литературы и языка. 1998. Т. 57, № 5. С. 25–38.
504. Фатиев Н.И. «Возможные миры» в философии и логике. Иркутск: Издат-во Иркут. ун-та, 1993. 149 с.
505. Фетисова Т.А. Фэнтези – феномен современной культуры. Обзор //Культурология. 2017. № 2 (81). С. 179–192.
506. Филиппова Е.М. Мифологический полифонизм в цикле романов Джоан Роулинг «Гарри Поттер» // Gaudeamus Igitur. 2017. № 3. С. 31–32.
507. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 387–404.
508. Фишер К. История новой философии: Готфрид Вильгельм Лейбниц: Его жизнь, сочинения и учение. М: АСТ: Транзит-книга, 2005. 734 с.
509. Фоминых М.В. Концептуальные основы игры в работах Й. Хейзинга и Х.-Г. Гадамера // Современные проблемы социально-гуманитарных наук. Казань: Изд-во Научно-образовательный центр «Знание», 2015. № 1. С. 36–38.
510. Фрейденберг О. Игра в кости. Arbor mundi. М., 1996. Вып. 4. С. 163–172.
511. Фуко М. Другие пространства. Гетеротопии. Пер. с франц. А. Муратова. Текст, написанный в Тунисе в 1967г., впервые опубликован в журнале «Architecture, Mouvement, Contimite». 1984. № 5. С. 46–49 //Проект International. 2008. № 19. С. 171–179.
512. Фуко М. Слова и вещи / Пер. с фр. В.П. Визгина, Н.С. Автономовой. СПб.: A-cad, 1994. 406 с.

513. Хаддадин В.А. Диалектика эстетической категории «игра» в искусстве (Р. Декарт, И. Кант, Х.-Г. Гадамер, В.В. Вейдле) // Современная наука: проблемы, идеи, тенденции, Нефтекамск: Научно-издательский центр «Мир науки», 2019. С. 255–261.

514. Ханина Е.А. К вопросу об определении игрового текста //Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 248–254.

515. Хартунг В.Ю. Англоязычная постмодернистская литературная сказка как пример «открытого» текста (на материале сказки Н. Геймана «Коралина») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Изд-во «Грамота», 2016. С. 46–49.

516. Хартунг В.Ю. Языковая игра как способ организации нарративного пространства постмодернистских сказок Н. Геймана (на материале английского языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 3–1 (69). С. 162–166.

517. Хейзинга Й. Осень средневековья. М. Наука, 1988. 461 с.

518. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

519. Хинтикка Я. Логико-эпистемологические исследования. М.: Прогресс, 1980. 448 с.

520. Хлебникова О.В. Познание как игра. Автореф. дисс… канд. филос. наук. Омск, 2004. 20 с.

521. Хойруп Т. Модели жизни. СПб.: Всемирное слово, 1998. 303 с.

522. Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 107–111.

523. Храпов Д. Валлийско-русский словарь. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cymraeg.ru/geiriadur (Дата обращения: 10.10.2019).

524. Целищев В. В. Философские проблемы семантики возможных миров. Новосибирск: Наука, 1977. 191 с.

525. Чебенеев О., Зильберштейн А. Книги-игры // Мир фантастики, 2012, № 04. С. 60–64.
526. Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.
527. Чернявская О. Хейзинга Й.: Homo Ludens // Education, science and humanities academic research conference. San Francisco: Scientific public organization «Professional science», 2017. С. 43–52.
528. Чигиринская, О.А. Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm (Дата обращения 13.10.2018).
529. Шалаев В.П., Емельянов Ф.Г. Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека с обществе постмодерна // Труды БГТУ. 2015. № 5. С. 121–125.
530. Шамякина С.В. Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.bsu.by/Cache/pdf/209023.pdf (Дата обращения 11.02.2020).
531. Шарифова С.Ш. Влияние жанрового смешения на эволюцию жанров, виды жанрового смешения // Literary Calendar: the Books of Day. 2010. № 5(2). С. 67–92.
532. Шарифова С.Ш. Понятие жанрового смешения (жанровой контаминации) // Вестник ЦМО МГУ. Литературоведение. Анализ художественного текста. 2013. № 1. С. 98–103.
533. Шаров К.С. Путешествия во времени: научная фантастика или наука? // Идеи и идеалы. 2018. Т. 1. № 2 (36). С. 164–181.
534. Шестакова Э.Г. Гетеротопия – рабочее понятие современной гуманитаристики: литературоведческий аспект // КРИТИКА И СЕМИОТИКА. Издательство: Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Институт филологии Сибирского отделения Российской академии наук (Новосибирск). № 1, 2014. С. 58–72.

535. Шидфар Р.К. Бесконечная история. Очерк развития зарубежной фэнтези // Книжное дело, 1997. №1. С. 82–86.
536. Шиллер Ф.О возвышенном // Шиллер Ф. Собр. соч.: В 7 т. Т.6. Статьи по эстетике. М., 1957. С. 171–197.
537. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М.: Директ-медиа, 2007. 200 с.
538. Шило А.В. Культура – искусство – игра. Белгород: Изд-во Белгородского гос. технологического университета им. В.Г. Шухова, 2018. 285 с.
539. Шилова М.И., Титкова Н.Е. Соотношение реального и фантастического в романе Д.У. Джонс «Ходячий замок» // Молодой ученый. 2015. № 22-1 (102). С. 211–213.
540. Шкловский В.Б. О теории прозы. М.: Советский писатель, 1983. 384 с.
541. Шумко В.В. Жанровая-тематическая специфика литературы RPG (по мотивам ролевых игр) // Материалы XIX (66) Региональной научно-практической конференции преподавателей, научных сотрудников и аспирантов. Витебск: Изд-во Витебского государственного университета им. П.М. Машерова, 2014. С. 221–223.
542. Шюц, А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / Сост. А. Я. Алхасов. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. 336 с.
543. Эко У. Роль читателя: исследования по семиотике текста. СПб.: Симпозиум, 2007. 510 с.
544. Элиаде М. Аспекты мифа. М.: Инвест-ППП, 1995. 238 с.
545. Элиаде М. Избранные сочинения. Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. М., 2000. 414 с.
546. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Владос, 1999. 350 с.
547. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве // Эпштейн М. Парадоксы новизны. О литературном развитии 19–20 веков. М., 1988. С. 276–303.

548. Эпштейн М. Постмодерн в России. Литература и теория. М.: Издание Р. Элинина, 2000. 366 с.
549. Юршан Н.А., Груба Н.А. История создания произведения «The Moving Castle» Д.У. Джонс // Актуальные проблемы лингвистики, переводоведения, языковой коммуникации и лингводидактики сборник материалов XVIII Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 2017. С. 97–100.
550. Яблонская Л.В. Игровая поэтика и игровая стилистка через призму постмодернизма //Сб. трудов международной конференции «Актуальные проблемы права и правоприменительной деятельности на современном этапе». Краснодар: Издательский дом Юг, 2014. С. 604–608.
551. Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник ОГУ. 2010. №7 (113). С. 150–155.
552. Яровая О.В., Яровая Л.Е. Массовая литературе и современная медийная культура: новеллизация игр //Информационно-коммуникативная культура: наука и образование. Ростов-на-Дону: Изд-во Донского государственного технического университета, 2019. С. 85–88.
553. Adams M. Theories of Actuality, 1974. Noûs, VIII. P. 211–231.
554. Adams M. Must God Create the Best? // Philosophical Review, LXXXI. P. 317–332.
555. Allen G. Physiological Aesthetics. Garland Pub., 1977. 283 p.
556. Altmann A.E., De Vos G. Tales, Then and Now: More Folktales as Literary Fictions for Young Adults. Libraries Unlimited, 2001. 296 p.
557. Alton A.H., Spruiell W.C., Palumbo D.E. Discworld and the Disciplines: Critical Approaches to the Terry Pratchett Works. McFarland, 2014. 244 p.
558. Apter T.E. Fantasy Literature: An Approach to Reality. Springerб 1982. 161 p.
559. Arduini R., Canzonieri G., Testi C.A. Tolkien and the Classics. Walking Tree Publishers, 2019. 282 p.

560. Armitt L. Fantasy Fiction: An Introduction. A&C Black, 2005. 229 p.
561. Attebery B. Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth. Oxford University Press, 2013. 256 p.
562. Attebery B. Strategies of fantasy. Indiana University Press, 1992. 152 p.
563. Austin J.D. Neil Gaiman: Adults deserve good fairy tales, too [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://edition.cnn.com/books/news/9902/25/gaiman.neil/ (Дата обращения 03.12.2019).
564. Bacchilega C. Postmodern fairy tales: gender and narrative strategies. University of Pennsylvania Press, 1999. 208 p.
565. Baker B. Neil Gaiman on His Work and Career: A Conversation with Bill Baker. The Rosen Publishing Group, Inc, 2007. 118 p.
566. Barr J. Video Gaming in Science Fiction: A Critical Study. McFarland, 2018. 194 p.
567. Barron N. Fantasy Literature. Garland Science, 2016. 586 p.
568. Bealer T.L., Luria R., Yuen W. Neil Gaiman and Philosophy: Gods Gone Wild! Open Court Publishing, 2012. 195 p.
569. Beatty D: The Currency of Heroic Fantasy: The Lord of the Rings and Harry Potter from Ideology to Industry : PhD thesis. Massey University, 2006. 478 p.
570. Becker A.L., Noone K., Palumbo D.E. Welsh Mythology and Folklore in Popular Culture: Essays on Adaptations in Literature, Film, Television and Digital Media. McFarland, 2011. 234 p.
571. Benford G., Westfahl G. Bridges to Science Fiction and Fantasy: Outstanding Essays from the J. Lloyd Eaton Conferences. McFarland, 2018. 271 p.
572. Billings A.C., Ruihley B.J. The Fantasy Sport Industry: Games within Games. Routledge, 2013. 166 p.
573. Birzer B.J. J.R.R. Tolkien's Sanctifying Myth: Understanding Middle-earth. Open Road Media, 2014. 245 p.

574. Brawley C. Nature and the Numinous in Mythopoeic Fantasy Literature. McFarland, 2014. 212 p.
575. Broich U., Pfister M., Schulte-Middelich B. Intertextualität: Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien. Tübingen: Niemeyer, 1985. 373 p.
576. Butler A.M. An Unofficial Companion to the Novels of Terry Pratchett. Greenwood World Pub., 2007. 472 p.
577. Butler A.M. Terry Pratchett: The Pocket Essential Guide. Summersdale Publishers Limited, 2001. 97 p.
578. Butler Ch., Butler C. Four British Fantasists: Place and Culture in the Children's Fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper. Rowman & Littlefield, 2006. 311 p.
579. Butler C., O'Donovan H. Reading History in Children's Books. Springer, 2012. 207 p.
580. Cabell C. Terry Pratchett. John Blake Publishing, 2011. 300 p.
581. Cadden M. Telling Children's Stories: Narrative Theory and Children's Literature. U of Nebraska Press, 2010. 317 p.
582. Campbell L.M. A Quest of Her Own: Essays on the Female Hero in Modern Fantasy. McFarland, 2014. 300 p.
583. Cambell L.M., Sullivan C.W., Palmunbo D.E. Harry Potter and the Ultimate In-Between: J.K. Rowling's Portals of Power // Portals of Power: Magical Agency and Transformation in Literary Fantasy. MrFarland, 2010. P. 163–182.
584. Carr D., Buckingham D., Burn A., Schott G. Computer Games: Text, Narrative and Play. John Wiley & Sons, 2014. 224 p.
585. Cartmell D., Whelehan I. The Cambridge Companion to Literature on Screen. Cambridge University Press, 2007. 273 p.
586. Chance J. Tolkien and the Invention of Myth: A Reader. University Press of Kentucky, 2004. 340 p.
587. Chance J. Tolkien's Art: A Mythology for England. University Press of Kentucky, 2001. 280 p.

588. Chance J. Tolkien the Medievalist. Taylor & Francis, 2004. 320 p.
589. Choleva M. Fantasy Literature as a genre of Popular Culture. Harry Potter and Lord of the Rings. GRIN Verlag, 2015. 57 p.
590. Clute J. and Grant J. The Encyclopedia of Fantasy. New York: St. Martin's Press, 1997. 1049 p.
591. Colbert D. The Magical worlds of Narnia: the symbols, myths, and fascinating facts behind the chronicles. NY: Berkley Books, 2005. 186 p.
592. Colman A.M. Game Theory and its Applications: In the Social and Biological Sciences. Psychology Press, 2013. 392 p.
593. Connell D. Beyond the Eternal Champion: Fantasies of Michael Moorcock. Nimrod Publications, 1999. 32 p.
594. Cornis-Pope M. New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing borders, crossing genres. John Benjamins Publishing Company, 2014. 455 p.
595. Cornwell N. Literary Fantastic. Critical Approaches to the Literary Fantastic – Definitions, Genre // Essays in Poetics (Keele). 1988. Vol. 13, № 1. P. 1–45.
596. Cover J.G. The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. McFarland, 2014. 215 p.
597. Crampton T. For France, Video Games Are as Artful as Cinema //The New York Times, November 6, 2006.
598. Crane J. K. T. H. White. N. Y. Twayne Publishers, 1974. 299 p.
599. Crawford C. Turbulent times: epic fantasy in adolescent literature: MA thesis. Brigham Young University, 2002. 72 p.
600. Crawford G., Muriel D. Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge, 2018. 194 p.
601. Crawford G. Online Gaming. Routledge, 2011. 190 p.
602. Crowe E.A. The wit and wisdom in the novels of Diana Wynne Jones: MA thesis. Brigham Young University, 2005. 68 p.

603. Crowley J., Harrison M.J., Carol J., Wolfe G.K., Clute J., Hand E. New Wave Fabulists. Bard College, 2002. 435 p.
604. David C. Downing. Into the Wardrobe: C. S. Lewis and the Narnia Chronicles. John Wiley & Sons, 2007. 259 p.
605. Dalton A.J. The Sub-genres of British Fantasy Literature. Luna Press Publishing, 2017. 68 p.
606. Diana Wynne Jones, “Diana Wynne Jones: Writing for Children,” Locus (April 1989): 5, 62.
607. Dickerson M.T., O'Hara D. From1 Homer to Harry Potter: a handbook on myth and fantasy. Brazos Press, 2006. 272 p.
608. Dimand M.-A., Dimand R.W. The History Of Game Theory, Volume 1: From the Beginnings to 1945. Routledge, 1996. 200 p.
609. Dimand R.W. The History Of Game Theory, Volume 2. Taylor & Francis, 2008. 216 p.
610. Di Filippo P. Critical Survey of Science Fiction and Fantasy Literature. Salem Press, Incorporated, 2017. 1400 p.
611. D'Mello G.C.P. 'Opening Up' to Intertexts: An Analysis of Intertextuality in Works by Diana Wynne Jones and Neil Gaiman. University of Auckland, 2013. 186 p.
612. Doughty A.A. Folktales retold: a critical overview of stories updated for children. McFarland, 2006. 205 p.
613. Drout M.D.C. J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment. Taylor & Francis, 2007. 774 p.
614. Drout M.D.C. Tolkien Studies: An Annual Scholarly Review. West Virginia University Press, 2004. 190 p.
615. Duffy S. Medieval Ireland: An Encyclopedia. Routledge, 2005. 580 p.
616. Duriez C. J.R.R. Tolkien: The Making of a Legend. Lion Books, 2012. 240 p.

617. Eden B.L. The Hobbit and Tolkien's Mythology: Essays on Revisions and Influences. McFarland, 2014. 244 p.
618. Eliot A. The Timeless Myths: How Ancient Legends Influence the World Around Us. Continuum, 1996. 154 p.
619. Ensslin A. Literary Gaming. MIT Press, 2014. 206 p.
620. Everett H. «Relative State» Formulation of Quantum Mechanics // Reviews of Modern Physics. 1957. Vol. 29. P. 454–462.
621. Fabrizi M.A. Fantasy Literature: Challenging Genres. Sense Publishers, 2016. 233 p.
622. Fawkner Harald William The Ecstatic World of John Cowper Powys Associated University Presse, 1986. 256 p.
623. Fimi D. Celtic Myth in Contemporary Children's Fantasy: Idealization, Identity, Ideology. Springer, 2017. 305 p.
624. Fisher J. Tolkien and the Study of His Sources: Critical Essays. McFarland, 2011. 240 p.
625. Folklore, Myths and Legend of Britain: Encyclopedia. London: Reader's Digest Association Limited, 1973. 552 p.
626. Fulton H. A Companion to Arthurian Literature. John Wiley & Sons, 2011. 588 p.
627. Functions of the Fantastic: Selected Essays from the Thirteenth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Publishing Group, 1995. 230 p.
628. Furby J., Hines C. Fantasy. Routledge, 2011. 190 p.
629. Gardiner J. The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock. SCB Distributors, 2015. 174 p.
630. Gates P.S., Steffel S.B., Molson F.J. Fantasy Literature for Children and Young Adults. Scarecrow Press, 2003. 170 p.

631. George F. R. Ellis, U. Kirchner, William R. Stoeger. Multiverses and physical cosmology (англ.) // Monthly Notices of the Royal Astronomical Society. Oxford University Press, 2004. Vol. 347, no. 3. P. 921–936.
632. Gilsdorf E. Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms. Rowman & Littlefield, 2010. 336 p.
633. Glyer D. The Company They Keep: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien as Writers in Community. Kent State University Press, 2007. 293 p.
634. Goldstein S. The New Worlds of Michael Moorcock. Thrust Publications, 1974. 25 p.
635. Gray W. Death and Fantasy: Essays on Philip Pullman, C. S. Lewis, George MacDonald and R. L. Stevenson. Cambridge Scholars Publishing, 2009. 130 p.
636. Groos K. Die Spiele der Menschen. Jena G. Fischer, 1899. 538 p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://archive.org/details/diespieledermens00groouoft/page/538/mode/2up (Дата обращения 08.02.2020).
637. Gross R.C. Diana Wynne Jones: an overview. 1992. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.leemac.freeserve.co.uk/rosgross.htm (дата обращения 02.10.2019).
638. Guanio-Uluru L. Ethics and Form in Fantasy Literature: Tolkien, Rowling and Meyer. Springer, 2015. 261 p.
639. Guillain C. Neil Gaiman: Rock Star Writer. Raintree, 2010. 32 p.
640. Haase D. Fairy tales and feminism: new approaches. Wayne State University Press, 2004. 268 p.
641. Harries E.W. Twice Upon a Time: Women Writers and the History of the Fairy Tale. Princeton: Princeton University Press, 2003. 232 p.
642. Hart T.A., Khovacs I. Tree of Tales: Tolkien, Literature, and Theology. Baylor University Press, 2007. 132 p.

643. Hogan W. Humor in young adult literature: a time to laugh. Lanham, Md Scarecrow, 2005. 223 p.
644. Holmes J.E. Fantasy Role Playing Games: Dungeons, Dragons, and Adventures in Fantasy Gaming. Arms and Armour Press, 1981. 224 p.
645. Hooker M.T. Tolkien and Welsh: Essays on J.R.R. Tolkien's Use of Welsh in His Legendarium. Llyfrawr, 2012. 273 p.
646. Houghton J. Wm., Croft J.B., Martsch N. Tolkien in the New Century: Essays in Honor of Tom Shippey. McFarland, 2014. 268 p.
647. Howard J. Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives. CRC Press, 2008. 230 p.
648. Hume K. Fantasy and Mimesis (Routledge Revivals): Responses to Reality in Western Literature. Routledge, 2014. 214 p.
649. Hunt P., Lenz M. Alternative Worlds in Fantasy Fiction. A&C Black, 2005. 184 p.
650. Indick W. Ancient Symbology in Fantasy Literature: A Psychological Study. McFarland, 2014. 203 p.
651. Irwin W.R. The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy. Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.
652. Jackson R., Dr. Fantasy: The Literature of Subversion. Routledge, 2008. 224 p.
653. Jones L.E. Myth & Middle-Earth. Cold Spring Press, 2002. 191 p.
654. Kaplan D. Diana Wynne Jones and the World-Shaping Power of Language // Rosenberg T. Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom. Studies in Children's Literature. New York: P. Lang, 2002. P. 53–65.
655. Kathleen Buss, Lee Karnowski. Reading and Writing Literary Genres. International Reading Association, 2000. 212 p.
656. Kelley J.E. Children’s Play in Literature: Investigating the Strengths and the Subversions of the Playing Child. Taylor & Francis, 2018. 272 p.
657. Kilby C.S. Tolkien & the Silmarillion. Wheaton, Ill.: H. Shaw, 1976. 89 p.

658. Kirby D. Fantasy and Belief: Alternative Religions, Popular Narratives, and Digital Cultures. Routledge, 2014. 224 p.
659. Kramer E.E. Michael Moorcock's Pawn of Chaos: Tales of the Eternal Champion. White Wolf Pub., 1996. 400 p.
660. Krasnikov S. The time travel paradox // Physical Review D. 2002. T. 65
661. Kripke S. Completeness theorem in modal logic // Journal of Symbolic Logic. 1959. № 24. P. 3–14.
662. Kripke S. Naming and Necessity. Cambridge: Harvard University Press, 1980. 172 p.
663. Larsson F. Neil Gaiman & Diana Wynne Jones - fanbärare och förnyare av fantasy: en genreanalys av två verk inom en barnlitterär genre. Institutionen för litteraturvetenskap och idéhistoria, 2005. 30 p.
664. Lee S., Solopova E. The Keys of Middle-earth: Discovering Medieval Literature Through the Fiction of J.R.R. Tolkien. Palgrave Macmillan UK, 2005. 284 p.
665. Lewis D. On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell, 2001. 288 p.
666. Lloyd Alexander. High Fantasy and Heroic Romance // Horn Book, 47 (Dec 1971). P. 577–584.
667. Lotufo Tina With The Ocean at the End of the Lane, fantasy master Neil Gaiman presents a mythical view of childhood's fears. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.nashvillescene.com/arts-culture/article/13048965/with-the-ocean-at-the-end-of-the-lane-fantasy-master-neil-gaiman-presents-a-mythical-view-of-childhoods-fears (Дата обращения 10.12.2019).
668. Lynn R.N. Fantasy Literature for Children and Young Adults: A Comprehensive Guide. Libraries Unlimited, 2005. 1128 p.
669. Macbain A. Celtic Mythology and Religion. Cosimo, Inc., 2005. 280 p.
670. Mackay D. The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art. McFarland, 2017. 215 p.

671. Magill F.N. Survey of modern fantasy literature. Salem Press, 1983. 2538 p.
672. Mandala S. The Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style. Bloomsbury Publishing, 2010. 192 p.
673. Manlove C. Modern fantasy: Five studies. London: Cambridge University Press, 1975. 308 p.
674. Manlove C. The Impulse of Fantasy Literature. Springer, 1983. 174 p.
675. Manlove C. The Fantasy Literature of England. Springer, 2016. 222 p.
676. Martin P. A Guide to Fantasy Literature: Thoughts on Stories of Wonder & Enchantment. Crickhollow Books, 2009. 147 p.
677. Mass W., Levine S.P. Fantasy. Greenhaven Press, 2001. 171 p.
678. McGowan J. Postmodernism and Its Critics. Cornell University Press, 1991. 296 p.
679. Mendlesohn F. Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition. New York London. 2009. 240 p.
680. Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy. Wesleyan University Press, 2014. 336 p.
681. Mendlesohn F., James E. The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press, 2012. 298 p.
682. Mendlesohn F., M. Levy Children's Fantasy Literature: An Introduction. Cambridge University Press, 2016. 294 p.
683. Michael Moorcock's Legends of the Multiverse. Hollywood Comics, 2017. 380 p.
684. Modes of the Fantastic: Selected Essays from the Twelfth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1995. 233 p.
685. Moorcock M. Horror: The 100 Best Books, ed. Jones St. and Newman K. New York: Carrol & Graf Publishers, 1998. 366 p.
686. Moorcock's Multiverse. Orion Publishing Group, 2014. 576 p.
687. Myth and Mentality Studies in Folklore and Popular Thought/ Edited by Anna-Leena Siikala. Finnish Literature Society, 2002. 318 p.

688. Nikolajeva M. Fairy tale and fantasy: from archaic to postmodern //Marvels & Tales, Vol.17, No. 1. Wayne State University Press, 2003. P. 138–156.
689. Nikolajeva M. Heterotopia as a Reflection of Postmodern Consiousness in the Works of Diana Wynne Jones // Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom / ed. by Rosenberg, Teya [et al.]. New York, 2002. P. 25–39.
690. Nozick R. Philosophical Explanations. Cambridge, MA: Belknap Press, 1981. P. 129.
691. O'Bryan R. Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th-17th Centuries. Amsterdam University Press, 2019. 304 p.
692. Parsons D. J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard and the Birth of Modern Fantasy. McFarland, 2014. 200 p.
693. Patterson S. Games and Gaming in Medieval Literature. Springer, 2015. 241 p.
694. Patrick G.T.W. The psychology of relaxation. Boston and New York : Houghton Mifflin Co., 1916. 306 p.
695. Plantinga A.C. Actualism and Possible Worlds // Theoria. 1976. Vol. 42. P. 139–160.
696. Popular Fiction and Spatiality Reading Genre Settings Editors: Fletcher, Lisa (Ed.) 2016. 220 p.
697. Prescott T., Drucker A. Feminism in the Worlds of Neil Gaiman: Essays on the Comics, Poetry and Prose. McFarland, 2012. 296 p.
698. Prescott T. Neil Gaiman in the 21st Century: Essays on the Novels, Children's Stories, Online Writings, Comics and Other Works. McFarland, 2015. 272 p.
699. Pringle D. The Ultimate Encyclopedia of Fantasy. Random House Australia, 2007. 304 p.
700. Rana M. Terry Pratchett's Narrative Worlds: From Giant Turtles to Small Gods. Springer, 2018. 254 p.

701. Rauch S. Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: in search of the modern myth. Holicong, PA: Wildside Press, 2003. 152 p.
702. Reflections on the Fantastic: Selected Essays from the Fourth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1986. 113 p.
703. Reilly R.J. Tolkien and the Fairy Story // Tolkien and the critics. L., 1968. P. 128–150.
704. Rogers B.M., Stevens B.E. Classical Traditions in Modern Fantasy. Oxford University Press, 2017. 367 p.
705. Romanticism. An Anthology / Ed. by D. Wu. Oxford, 1998. 1552 p.
706. Rosenberg T., Hixon M.P., Scapple S.M., White D.R. Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom. Peter Lang, 2002. 187 p.
707. Rossi L.D. The politics of fantasy, C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien. UMI Research Press, 1984. 143 p.
708. Ryan C.M. Adolescent Fantasy Literature: The Use and Implications of the Multiverse in the Works of C.S. Lewis, Diana Wynne Jones and Philip Pullman, 2006. 244 p.
709. Ryan J.S. Folktale, Fairy tale, and the Creation of a Story //Tolkien. New critical perspectives. Lex., 1981. P. 19–39.
710. Rzyman A. The Intertextuality of Terry Pratchett's Discworld as a Major Challenge for the Translator. Cambridge Scholars Publishing, 2017. 197 p.
711. Saler M. As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality. Oxford University Press, 2011. 304 p.
712. Sapora A.V., Mitchell E.D. The theory of play and recreation. New York: The Ronald press co., 1961. 558 p.
713. Schlobin R.C. The Aesthetics of fantasy literature and art. University of Notre Dame Press, 1982. 288 p.
714. Schult S. Subcreation: Fictional-World Construction from J.R.R. Tolkien to Terry Pratchett and Tad Williams. Logos Verlag Berlin GmbH, 2017. 242 p.

715. Schweitzer D. Discovering Classic Fantasy Fiction: Essays on the Antecedents of Fantastic Literature. Wildside Press LLC, 1996. 176 p.
716. Scott G. Fantasy Worlds: New Ways to Explore, Adventure, and Play with Fantasy. iUniverse, 2006. 258 p.
717. Scroggins M. Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain. McFarland, 2015. 212 p.
718. Sellers S. Myth and Fairy Tale in Contemporary Women's Fiction. New York: Palgrave, 2001. 212 p.
719. Sherman B. T. H. White`s new spoof on the Arthurian legend //New York Times Book Review, 1940. 301 p.
720. Shippey T. J.R.R. Tolkien: Author of the Century. HMH, 2014. 384 p.
721. Sinclair F. Fantasy Fiction. School Library Association, 2008. 110 p.
722. Slusser G.E., Rabkin E.S. Intersections: Fantasy and Science Fiction. SIU Press, 1987. 252 p.
723. Sommers J.M. Conversations with Neil Gaiman. Univ. Press of Mississippi, 2018. 246 p.
724. Sommers J.M., Eveleth K. The Artistry of Neil Gaiman: Finding Light in the Shadows. Univ. Press of Mississippi, 2019. 294 p.
725. Spectrum of the fantastic: selected essays from the Sixth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1988. 266 p.
726. Speller M.K. Diana Wynne Jones in her own worlds. 1997. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.leemac.freeserve.co.uk/cllint.htm (Дата обращения: 04.10.2019).
727. Stableford B. Historical Dictionary of Fantasy Literature. Scarecrow Press, 2005. 499 p.
728. Stableford B. Space, Time, and Infinity: Essays on Fantastic Literature. Wildside Press LLC, 2006. 212 p.
729. Stableford B. The A to Z of Fantasy Literature. Scarecrow Press, 2009. 568 p.

730. Stalnaker R. Possible Worlds and Situations // Journal of Philosophical Logic. 1986. № 15. pp. 109–123.
731. Stalnaker R. Ways a World Might Be: Metaphysical and Anti-metaphysical Essays. Oxford: Oxford University Press, 2003. 304 p.
732. Stewart R.I. Merlin through the ages: a chronological anthology and source book. Li Blanford, 1999. 251 p.
733. Sullivan C.W. Welsh Celtic Myth in Modern Fantasy. California: Greenwood Press, 1989. 181 p.
734. Tiffin J. Marvelous geometry: narrative and metafiction in modern fairytale. Wayne State University Press, 2009. 253 p.
735. Timmerman J. Other worlds: the fantasy genre. Bowling Green University Popular Press. 1983. 124 p.
736. Tippett Benjamin K., Tsang David Traversable Achronal Retrograde Domains In Spacetime. 2017. 31 March.
737. Tucker Nicholas “The Child in Time,” Independent Magazine, April 5, 2003, 16.
738. Tymn M.B, Zahorski K.J., Boyer R.H. Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide. NY & London: R.R. Browker, 1979. 273 p.
739. Young H. Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to A Game of Thrones. Student Edition. Cambria Press, 2015. 230 p.
740. Vaccaro C. The Body in Tolkien's Legendarium: Essays on Middle-earth Corporeality. McFarland, 2013. 200 p.
741. Vaccaro C., Kisor Y. Tolkien and Alterity. Springer, 2017. 270 p.
742. Varoufakis Y. Postmodern challenges to game theory. University of Sydney, Department of Economics, 1991. 31 p.
743. Vincent A.M. Culture, Communion and Recovery: Tolkienian Fairy-Story and Inter-Religious Exchange. Cambridge Scholars Publishing, 2012. 120 p.
744. Wagner H., Golden C., Bissette S.R. Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman. St. Martin's Publishing Group, 2008. 560 p.

745. Wainwright M. Game Theory and Postwar American Literature. Springer, 2017. 265 p.
746. Watson J. Mary Stewart`s Merlin. Words of power. Levinstor, 1989. 246 p.
747. Webb C. Fantasy and the Real World in British Children's Literature: The Power of Story. Routledge, 2015. 163 p.
748. Wicher A., Spyra P., Matyjaszczyk J. Basic Categories of Fantastic Literature Revisited. Cambridge Scholars Publishing, 2014. 199 p.
749. Williams J.P., Hendricks S.Q., Winkler W.K. Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. McFarland & Company, 2006. 224 p.
750. Wimsatt W.K. jr. & Brooks C. Literary criticism. A Short history. Oxford, 1957. 198 p.
751. White D.R. A Century of Welsh Myth in Children's Literature. Greenwood Publishing Group, 1998. 162 p.
752. Whited L.A. The Ivory Tower and Harry Potter: Perspectives on a Literary Phenomenon. University of Missouri Press, 2004. 418 p.
753. Wolfe G.K. Critical terms for science fiction and fantasy: a glossary and guide to scholarship. Greenwood Press, 1986. 162 p.
754. Wolfe G.K. Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature. Wesleyan University Press, 2012. 280 p.
755. Worthing M. Narnia, Middle-Earth and the Kingdom of God: A History of Fantasy Literature and the Christian Tradition. Stone Table Books, 2016. 156 p.
756. Wyatt N. The Mythic Mind. Essays on Cosmology and Religion in Ugaritic and Old Testament Literature. Acumen Publishing, 2005. 320 p.

Интернет-ресурсы:

757. https://dianawynnejones.fandom.com/wiki/Diana_Wynne_Jones_Wiki
Неофициальный англоязычный сайт Д.У. Джонс

758. http://elderscrolls.wikia.com Энциклопедия знаний по игре The Elder Scrolls
759. https://godville.net/ Сайт игры «Годвилль»
760. https://l2central.info Энциклопедия знаний по игре Lineage II
761. http://moorcock.narod.ru Неофициальный русскоязычный сайт М. Муркока
762. http://www.multiverse.org Официальный англоязычный сайт М. Муркока
763. https://neilgaiman.com/ Официальный сайт Нила Геймана
764. https://stormbringer.fandom.com/wiki/Michael_Moorcock Неофициальный англоязычный сайт М. Муркока
765. https://www.thetolkienforum.com/ Форум о творчестве Дж.Р.Р. Толкина
766. https://www.tolkien.co.uk/ Официальный сайт Дж.Р.Р. Толкина
767. https://worldofwarcraft.com/ Официальный сайт игры World of Warcraft