

3. Сидоров Г.А. Наследие белых богов. Пятая книга эпопеи «Хронологическо-эзотерический анализ развития современной цивилизации». М.: Концептуал, 2017. 640 с.
4. Шпенглер О. Закат Европы. Т. 1. Очерки морфологии мировой истории: Гештальт и действительность. М.: Мысль, 1998.
5. Шпенглер О. Закат Европы. Т. 2. Очерки морфологии мировой истории: Всемирно-исторические перспективы. М.: Мысль, 1998.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОМ МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ. РЕДАКТОРСКИЙ АСПЕКТ

Депцова Т.Ю.

Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королёва,
кафедра издательского дела и книгораспространения, заведующий кафедрой

В данной статье предпринята попытка рассмотрения вопроса о репрезентации произведений в жанре фэнтези среди читателей и пользователей. Показана специфика вторичных текстов на основе свертывания художественной информации. Осмыслены диалогические связи в системе «текст – автор – метатекст – читатель».

Ключевые слова: автор, библиографический метатекст, свертывание, фэнтези, мифология, герменевтика, эпос, медиапространство, жанровая классификация, трансформация, кодирование художественного текста.

TRANSFORMATION OF THE FANTASY GENRE IN THE MODERN MEDIA SPACE. EDITORIAL ASPECT

Deptsova T. Yu.

Samara University,
Department of Publishing and Book Distribution, Head of Department

This article is an attempt to consider the issue of the representation of works in the fantasy genre among readers and users. The specificity of secondary texts based on the folding of artistic information is shown. The dialogical connections in the "text-author-metatext-reader" system are comprehended.

Key words: author, bibliographic metatext, folding, fantasy, mythology, hermeneutics, epic, media space, genre classification, transformation, coding of literary text.

В современном медиапространстве устойчивый интерес пользователей к произведениям в жанре «фэнтези» обусловлен потребностью многих людей вернуться к своим корням и восстановить свое бытие как целостного существа, осуществить возможность обратиться к своим духовным основам, к самому себе.

Кроме того, фантазийный мир свободен от религии, идеологии. Стоит сказать, что спрос на произведения данного жанра вызван поиском новых ценностей, немислимой ранее возможностью формулировать эти ценности в любой, в том числе и игровой, форме, относительно свободной от каких-либо установок. При этом фэнтези характеризуется тяготением к жанровому синтезу, соединяя в себе элементы героического эпоса, легенд, рыцарского романа, литературной сказки, романтической повести, готического романа и т.п.

По поводу экспликации жанра существует множество мнений, не всегда схожих друг с другом. К примеру, многие литературоведы не признают этот жанр, считая его разновидностью научной фантастики. Рассмотрим ряд определений энциклопедического характера.

Например, Большой энциклопедический словарь трактует фэнтези как «жанр литературы и искусства, примыкающий к научной фантастике, но в более свободной, сказочной манере использующий дальние перемещения в пространстве и времени инопланетных миров, искусственных организмов, мифологию древних цивилизаций» [2, с. 198].

Словарь литературоведческих терминов определяет фэнтези как жанр, «сочетающий в себе черты фантастики, сказания, мифа и эпоса» [3, с. 144].

В Кратком мифологическом словаре находим следующую трактовку понятия: «фэнтези – литературное направление XX в., входящее в художественную романтическую систему; характеризуется созданием произведений на основе мифотворчества с использованием как классических, так и современных мифов» [6, с. 207].

Наиболее известными авторами фэнтези являются Дж. Толкин, У. Ле Гуин, М. Муркок, Р. Желязны и др. В основе жанра угадывается влияние рыцарского романа, скандинавских саг, готических романов Гофмана и Уолпола.

В отечественной науке изучение фантастики, в том числе и фэнтези, остается на периферии научного знания. Первой попыткой осмысления фэнтези как литературного и культурного явления можно назвать работу «Художественный вымысел в литературе 20 века» Е. Ковтун. Автор работы предлагает различать фэнтези и рациональную фантастику. Это различие основывается на характере фантастического: в фэнтези допускается мир, в котором могут происходить чудеса, допускается появление иной реальности, отличной от нашей, и авторы фэнтези убеждают читателя в том, что такая реальность всегда была [5, с. 61].

Т.А. Чернышева выдвигает концепцию различения разновидностей фантастики по происхождению фантастического образа. По ее мнению, «первая группа образов исходит из представлений глубокой древности, относящихся к мифу и языческим верованиям; вторая группа берет истоки в эпохе средневековья, то есть в рассказах о встречах с привидениями, мертвецами, оборотнями, и в эпических произведениях «артуровского цикла» и др.; третья группа опирается на научно-техническую систему. Произведения, в которых преобладают образы первой и второй групп, относятся к фэнтези, а образы третьей группы – к научной фантастике» [10, с. 67].

Убедительными можно признать векторы соприкосновения между научной фантастикой и фэнтези, но это пересечение поверхностное. Жанры имеют различную основу, фэнтези уходит корнями в более древние времена греческих мифов и средневековых романов, к тому же в отличие от фантастики отрицает научную парадигму и, напротив, выражает тягу человека к истокам, природе, таинственному, воплощая мечту человека о мире личной свободы. Фэнтези является довольно вольным жанром, не отягощенным причинно-следственными связями с настоящим. Произведения данного направления не пророчат фантастическое будущее, в большинстве случаев повествуют о давно минувших славных днях.

Существует много систематизированных дифференциаций, типологических характеристик жанра фэнтези. Для свертывания художественной информации наиболее логична классификация на основе читательских предпочтений. Исходя из рецептивной эстетики пользователя, в данном жанре стабильно присутствуют: «высокая» эпическая фэнтези, героическая фэнтези, детская фэнтези, философская фэнтези, историческая фэнтези, юмористическая фэнтези.

В дополнение к предложенным вариантам классификации можно добавить ещё одну теорию разделения жанра фэнтези по гендерному признаку на мужскую и женскую. Данное деление основывается на том факте, что в этом жанре много заметных авторов-

женщин, особенно в сравнении с научной фантастикой. Согласно библиографическим сведениям, женщины составляют примерно 13% от числа общего количества фантастов XX в., но писательниц, написавших хотя бы одно произведение в жанре фэнтези, уже 23%, то есть почти четверть. Возможно, этот факт не случаен, так как для женщины характерна роль хранительницы преданий, кроме того, «женский» вариант фэнтези несколько отличается от «мужского». К данному моменту жанры фэнтези и научной фантастики продолжают развиваться, претерпевая трансформацию, но не теряя своего своеобразия и многозначных толкований.

В целом историческая динамика жанровых процессов применительно к фэнтези развивается следующим путем: от мифа и сказки – через влияние сопредельных жанров – к повествованиям все более занимательным, соответствующим правилам развлекательного нарратива. Этим можно объяснить такие жанровые модификации, как движение отдельных фэнтези к сериалам, а потом и к пародийным, комическим текстам.

Однако анализ дефиниций жанра не входит в проблематику данной статьи, попробуем разобраться в феномене свертывания художественной информации в жанре фэнтези. На этапе читательской антиципации реципиент получает информацию о произведении через вторичные тексты или библиографические метатексты, т.е. тексты о текстах (обзоры, аннотации, эссе, интервью, очерки и т.д.).

В направленности передачи сообщения от одного субъекта к другому свертывание текста не должно проходить по правилам, свойственным чисто грамматическим единицам. Если для высказывания граница задана структурной завершенностью (субъектно-предикативные отношения), то для библиографического метатекста заданность границ перемещается из сферы структурной в сферу коммуникативной протяженности, дискретная организация которой устанавливается смысловым заданием в некоторой информационной цепи. Интенция построения библиографического метатекста распространяется не на задачу формирования отдельных высказываний, а на передачу цельного смысла. Именно цельность и глобальность смысла, определяющая выбор тех или иных конкретных высказываний, и скрепляет всю совокупность высказываний в некоторую единицу, цельность которой должна обеспечивать как завершенность, информативность, так и неоднозначность восприятия. В процессе создания вторичного текста между произведением в жанре «фэнтези» и его толкованием возникают диалогические взаимоотношения, т.е. функционально между текстом и метатекстом образуются прямые и обратные связи, которые можно определить как представительную функцию, замещающую функцию, функцию концентрации смысла.

События и персонажи фантастических произведений не имеют географической и временной конкретности: действие происходит в условной реальности, зачастую в параллельном мире, иногда имеющем сходство с реальным миром. Здесь нужны четкие приемы и инструменты для свертывания художественной информации, то есть для процессов библиографирования и аннотирования.

Литературные произведения в жанре «фэнтези» изменяют свой облик под воздействием новых информационных технологий, прежде всего Интернета. Это ведет к более широкому восприятию фантастического как разновидности необычного и заставляет искать новые методологии изучения вымысла в культуре XXI в. Фантастический контент, подтверждая мысль о метажанровой природе фантастики, охватывает ряд семиотических множеств, в число которых входят не только кинематограф и компьютерные игры, но и научно-популярные книги, научно-популярная публицистика и журналистика. Интернет способствовал развитию виртуальной ипостаси фэндомов – сайтов и порталов, в рамках которых члены сообщества обмениваются информацией, совместно редактируют контент, создают архивы, осуществляют информационную и PR-поддержку литературно-художественных конкурсов и мероприятий (фестивалей, игр и т.д.).

В настоящее время явление, при котором репрезентация фантастики принимает облик сетевых изданий, не получило комплексного научного освещения. Но, безусловно, интернет-порталы, которые предприняли попытку интегрировать подавляющее большинство форм фан-сообществ, представляют интерес.

Цифровое чтение — это сканирование, скачущая практика, которая выхватывает определённые фрагменты текста. Иногда это хорошо, потому что читатель сразу может оценить для себя ценность текста. Когда мы говорим о цифровом чтении фэнтези, нужно различать его форматы. Зачастую текст здесь не имеет качественной вёрстки. Это мешает квалифицированному читателю. Кроме того, в таких текстах практически нет иллюстраций, что также обедняет чтение.

Чтение в Сети уже требует от пользователя определённой квалификации, умения ходить по ссылкам или, наоборот, избегать таких переходов, иметь чёткую цель и т.д. Чтение интерактивного текста предполагает коммуникацию. Здесь необходимы новые читательские компетенции. Когда мы говорим о цифровом чтении, важно помнить о том, как оно проявляется в различных жанрах. Исследователи-физиологи говорят о том, что чтение поэзии активизирует правое полушарие, в котором хранится автобиографическая память, помогающая читателю увязывать личный опыт и прочитанное. Художественная литература в жанре фэнтези – это социальный опыт.

Попробуем дать анализ механизмов, приемов и средств вторичных текстов, формирующих ценностное отношение реципиента к произведениям в жанре «фэнтези». Художественная фантастическая информация не дает готовых знаний. Они воплощены в сюжете, художественных образах, теме, проблеме произведения и т.д. Через эти категории автор как бы кодирует смысл своего творения. Неважно, сознательно ли писатель (то есть кодирующий) использует коды, чаще всего часть из них используется неосознанно, но профессиональное восприятие библиографов и издателей для построения технологии создания вторичных текстов предполагает знание и использование следующих кодов.

1. Код культуры включает в себя все необходимые сведения о культуре (в широком смысле) данной эпохи, опять-таки необходимые для того, чтобы мысль повествователя была ясно понята.

2. Код повествовательных действий, или акциональный код – характеризует последовательность действий, описываемых событий, сюжетных линий.

3. Код коммуникации или адресации – характеризует направленность на конкретного читателя.

4. Символический код создает фон глубоких психологических мотивов, в скрытом виде заключенных в повествовании.

5. Герменевтический код содержит в себе формулировку вопроса, который задается в повествовании, формулировки возможных ответов.

6. Аксиологический код объединяет в себе содержание вышеназванных кодов, формирует оценочное суждение и ценностную ориентацию.

Применительно к жанру «фэнтези» понятие «код» не должно пониматься в строгом значении термина (в кибернетическом плане). Здесь кодами выступают ассоциативные поля, которые определяют представления о данной структуре; код принадлежит, главным образом, к сфере культуры, ибо коды – это определенные знаки уже виденного, уже сделанного, уже читанного.

Нельзя не согласиться с высказыванием Ю.М. Лотмана о том, что «строго однозначное определение значения художественной модели возможно лишь в порядке перекодировки ее на язык нехудожественных моделирующих систем. Художественная модель всегда шире и жизненнее, чем ее истолкование, а истолкование всегда возможно лишь как приближение» [5, с. 259]. Издатели, библиографы применяют кодирование при создании вторичных текстов, чтобы реально использовать принцип экономности мышления, обеспечивающий изложение информации предельно ясно, сжато и последовательно.

Произведение фэнтези увлекает за собой и читателя, и исследователя (который первично является просто читателем) умело построенным сюжетом, выразительно обрисованными характерами и т.п. Участвуя в судьбе его персонажей, подчиняясь его выверенной организации, воспринимающий совершенно бессознательно выбирает и всю его топику, а вместе с ней и тот порядок культуры, представлением которого является данное произведение. В процессе знакомства (например, с аннотацией) реципиент впитывает все культурные стереотипы, сфокусированные в произведении искусства слова в жанре фэнтези. В связи с этим на каждое конкретное произведение фэнтези вторичный текст может представлять собой индивидуально-авторский вариант этой модели, в котором названные компоненты воплощаются по-своему. Для сравнения примеров аннотирования можно представить два полярных по логике изложения вторичных текста.

«"Чертеж Ньютона" – книга с обширной, подробной и красочной географией: Невада, Иерусалим... Главный герой – физик, занимающийся „проблемой темной материи“, – ищет пропавшего отца. Этот поиск в более широком смысле оборачивается метафорической встречей с утраченным Богом или же богом-с-маленькой-буквы – некой магистральной идеей, в которую ты веришь. И на самом деле, неважно, наука это или религия. Как нередко говорил католический святой падре Пио своим духовным детям, жаловавшимся на богооставленность: „Сын мой, ты Ему слишком дорого обошелся для того, чтобы Он тебя оставил“». Автор данного библиографического метатекста переносит герменевтический код-загадку из самого произведения, завораживая и побуждая к чтению пользователя.

Следующий аннотационный текст, на наш взгляд, не отражает специфики жанра фэнтези. *«Александр Иличевский (р. 1970) – прозаик и поэт, лауреат премий “Русский Букер” (“Матисс”) и “Большая книга” (“Перс”). Герой его нового романа “Чертеж Ньютона” совершает три больших путешествия, держа путь в американскую религиозную секту, пересекает на машине пустыню Невада, всматривается в ее ландшафт, ночует в захолустных городках; разбирает наследие заброшенной советской лаборатории на Памире»* [8, с. 67].

С точки зрения структуры смыслового содержания символы представляются сложными знаками (именами) с единым комплексом в плане содержания, который создается сложением или совмещением значений. Образ (частное) и идея (абстрактное) поставлены в символическую связь, чтобы взаимно выражать друг друга. Абстрактная идея закодирована в конкретном содержании для того, чтобы выразить абстрактное через конкретное, но и конкретное кодируется абстрактным, чтобы показать его идеальный отвлеченный смысл. Элементы герменевтического кода очень дифференцированы: необходимо различать выдвижение загадки и её формулирование (изложение сути таинственного вопроса).

Примером отрицательного вторжения в текст автора служит следующий отрывок из издательской аннотации: *«...Произведения Андрея Столярова, как правило, остросюжетны, отличаются наличием сложной интриги, овеяны духом мистики. Они мрачны по настроению, холодны, не эмоциональны»* [4, с. 19].

Явная тенденциозность аннотации, снижающая достоинства художественного произведения, не может служить образцом для создания библиографического метатекста. Такие высказывания выпадают из логики объективного кодирования и не оставляют читателю права самому выносить оценки и суждения.

Итак, в результате исследования нам удалось выяснить, в чем феномен популярности жанра фэнтези в современном медиапространстве. Во-первых, «познавательное» начало оказывается прямо связанным с развлекательным, что проявляется даже в издательской политике.

Во-вторых, эволюция литературного жанра фэнтези проходит в межжанровом и межвидовом взаимодействии. Межвидовое взаимодействие способствует преобразованию литературной поэтики, ведь жанр фэнтези существует также и в живописи, компьютерных

играх, кино. Поскольку исследователи фэнтези уже позиционируют его как явление, обладающее собственными типологическими признаками, представляется допустимым говорить о некоей обобщенной «модели» фэнтези: с особым типом сюжета, специфическим хронотопом.

Список литературы

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Худож. лит., 1990. 543 с.
2. Большой энциклопедический словарь. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Большая Российская энциклопедия. СПб.: Норинт, 2000. 943 с.
3. Белокурова С.П. Словарь литературоведческих терминов. СПб.: Паритет, 2012. 689 с.
4. Дещова Т.Ю. Технология библиографического свертывания художественной информации. Самара: Изд-во СГАУ, 2008. 158 с.
5. Ковтун Е.Н. Научная фантастика и фэнтези – конкуренция и диалог в новой России // Вестник МГУ. 2015. № 4. С. 53-71.
6. Ладыгин М.Б. Краткий мифологический словарь / М.Б. Ладыгин, О.М. Ладыгина. М.: Полярная звезда, 2003. 251 с.
7. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. СПб.: Искусство – СПб, 1998. 300 с.
8. Иличевский А.В. Чертёж Ньютона. М.: АСТ, 2019. 352 с.
9. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2014. 258 с.
10. Чернышева Т.А. Природа фантастики. Иркутск: Изд-во Иркут. ун-та, 1984. 331 с.

ВРАТА АДА НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ ЛУНЫ: ВЫМЫШЛЕННАЯ ПРАВДА ФАНТАСТИКИ СТАНИСЛАВА ЛЕМА

Доманский Ю.В.

Российский государственный гуманитарный университет (Москва),
кафедра теоретической и исторической поэтики, профессор

Фантастика является ещё большим вымыслом, если сравнивать её в этом плане с остальной художественной литературой; а между тем фантастика, как и вся прочая художественная литература, обязана прибегать к правде. Только фантастика делает это совершенно особенно: правда в художественной фантастике часто строится как своего рода фантастический вымысел, то есть в фантастической литературе можно наблюдать такое, на первый взгляд, оксюморонное явление, как вымышленная правда, когда для раскрытия определённого фантастического элемента используется другой фантастический элемент, который при этом парадоксальным образом знаком читателю и воспринимается как правдивый. Исходя из данного посыла, в статье рассматривается фрагмент из рассказа Станислава Лема «Условный рефлекс»; в этом фрагменте элементы лунного пейзажа сравниваются с элементами преисподней, что можно считать примером взаимодействия фантастического вымысла и вымышленной правды в фантастической литературе. На основе анализа тропов, используемых писателем при описании вымышленных миров, для художественного воссоздания элементов которых сам Лем прибегнул к тому, что человек хотя и не видел, но о чём прекрасно осведомлён, реконструируется авторская оценка и Луны на её обратной стороне, и возможностей освоения космоса человеком.

Ключевые слова: фантастика, вымышленная правда, Лем.