

К ПРОБЛЕМЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

Одним из актуальных феноменов современного искусства является жанр фэнтези. Белорусскими искусствоведами и культурологами проблемное поле фэнтези практически не разработано, что вызывает трудности при анализе состояния отечественного культурного пространства и национальных произведений данного жанра. В статье сделана попытка теоретического обоснования и определения жанровых границ фэнтези в искусстве конца XX – начала XXI в.

Фэнтези как самостоятельный жанр искусства был выделен сравнительно недавно, и в настоящее время его теоретическое обоснование проходит стадию становления. Разработка проблемного поля жанра фэнтези началась в 70-х гг. прошлого века в работах американских исследователей. Активное использование термина в русскоязычной среде относится к 90-м гг. XX в. Впервые определение было дано в русскоязычном терминологическом словаре «Культура и культурология»: «Фэнтези (англ. *fantasy*, букв. – фантазия) – жанр литературы и искусства, примыкающий к научной фантастике, но в более свободной, сказочной манере использующий мотивы дальних перемещений в пространстве и времени, инопланетных миров, искусственных организмов, мифологию древних цивилизаций. В изобразительном искусстве элементы фэнтези часто сочетаются с абстракционизмом, сюрреализмом или претворяются в фантастический реализм» [3, с.870]. Тем не менее нельзя утверждать, что фэнтези – это абсолютно новое явление в искусстве. В буквальном переводе с английского «фэнтези» (*fantasy*) означает фантазия, а «фантазия – это необходимое условие всякого искусства, независимо от его характера (идеалистического, реалистического, натуралистического) и даже вообще всякого творчества – научного, технического, философского» [6, с.263].

Так как жанр фэнтези находит свое воплощение прежде всего в искусстве и именно в искусстве зарождается, формируется и существует, то, следовательно, анализ жанровой специфики и произведений, принадлежащих к фэнтези, входит в предметную область искусствоведения. Проблемы определения и классификации фэнтези заключаются в слишком широких границах феномена, как временных, так и жанровых. Отсутствие единого определения жанра фэнтези становится особо значимым в настоящее время, когда фэнтези из литературы проник в другие виды искусства (кино, театр, музыку, живопись) и постепенно трансформировался в феномен массовой культуры. Это обуславливает актуальность исследования данного жанра, в первую очередь, необходимость теоретического обоснования фэнтези как жанрово-стилевого направления. *Цель данной статьи – дать теоретическое обоснование жанра и определить жанровые границы фэнтези в искусстве конца XX – начала XXI в.*

Истоки жанра фэнтези можно проследить в литературе и искусстве разных времен и народов, однако говорить о нем как об отдельном сложившемся жанре можно только применительно к XX в. Несмотря на популярность фэнтези и кажущуюся определенность понятия, в современных русскоязычных энциклопедиях, словарях-справочниках по культуре и искусству определение фэнтези как отдельного жанра практически не встречается. В англоязычных источниках, напротив, данный жанр является «хрестоматийным». Так, в 1999 г. была издана «Полная энциклопедия фэнтези», в которой, в частности, было предложено следующее определение: «Фэнтези – жанр литературы и искусств, форма вымысла, в котором физические законы отличаются от объективного мира без научно объясненной причины или имеющие в основе мир, совершенно отличный от нашего собственного. В контексте содержания, если научную фантастику считают жанром того, что могло бы быть, или альтернативной историей, то фэнтези – жанр того, чего нет» [8, с.410].

В постсоветской науке осмысление, анализ и разработка теоретического обоснования находится на этапе осмысления фэнтези как отдельного исследовательского поля. Среди работ последних лет можно назвать лишь отдельные статьи, посвященные в основном

культурологической проблематике фэнтези, например, О. Брилевой «Фэнтези: метафизический поиск современного сознания» [1], Е. Дрибинской «Мифоисторический роман» [2].

В теории искусства жанры принято классифицировать в соответствии с совокупностью жанровых признаков, под которыми понимают приемы (принципы), организующие художественное произведение. Данные приемы являются доминирующими, т.е. подчиняющими себе все остальные, необходимые в создании художественного произведения. Главенствующий прием иногда именуют доминантой. Совокупность таких приемов является определяющей в образовании жанра и главной его характеристикой. Какова доминанта жанра фэнтези? Насколько определены и определяемы жанровые границы? Эти вопросы являются целеполагающими для данной статьи.

В эпоху постмодерна жанровая неопределенность – один из признаков стиля, потому что в современном искусстве жанровые признаки не являются однозначными, размытость границ не дает возможности логической классификации жанров по одному основанию. Многие теоретики пытались дать универсальную классификацию жанровых принципов, но в настоящее время «построение относительно целостной системы жанровой классификации, адекватной исторически самоорганизующейся реальной системе видовых, родовых и жанровых форм, – дело будущего» [5, с.189]. В отношении фэнтези единственная попытка определить его жанровые признаки была сделана российским культурологом Е. Разовой в эссе «Жанр фэнтези: что это такое?» [4]. В частности, исследователь отмечает: «Фэнтези, несомненно, является отдельным жанром, так как ему присущи собственные признаки, которых нет у других жанров. Именно по этим признакам можно выделить фэнтези в отдельный жанр» [4, с.153].

Признаки, выделяемые далее Е. Разовой, в большей мере описывают специфику жанра фэнтези посредством группы атрибутов, включенных в произведение, таких как магия, средневековый колорит в одежде, оружии, соответствующий кодекс моральных ценностей. Однако данные атрибуты широко встречаются в произведениях, относящихся к исторической тематике, приключенческому жанру, сказкам и т.п. Но даже неискушенный читатель никогда не спутает рассказ о средневековье со всей его мистичностью с произведением фэнтези. На наш взгляд, жанровая доминанта фэнтези заложена в саму структуру произведения и выражается не во внешних признаках, а в способе конструирования пространства художественного произведения автором.

Для подтверждения данного предположения обратимся к теоретическому обоснованию фэнтези его основоположниками. Возникновение фэнтези как литературного жанра произошло на рубеже XIX–XX вв. практически одновременно на двух континентах – в Англии и Америке. На момент возникновения жанр имел многочисленные предпосылки в истории литературы. Источниками, питавшими фантазию авторов, стали европейские мифы, героический эпос, волшебные сказки и историческое прошлое человечества. На протяжении XX в. произошло становление, расцвет, формирование основных направлений фэнтези. Рост популярности фэнтезийного жанра привел к проникновению в другие виды искусства (кино, живопись, театр, музыку). Термин «фэнтези» впервые был употреблен американскими критиками и прижился в Европе довольно поздно (не ранее 60-х гг. XX в.) относительно времени возникновения самого жанра.

Пролегомены ((греч. *prolegomena* – говорить наперед) в западноевропейской интеллектуальной традиции ряд предварительных замечаний о предмете) к фэнтези изложены одним из основателей и теоретиков жанра Дж. Р. Р. Толкином в эссе «О волшебных сказках» [7]. Здесь фантазия (*fantasy*) понимается как способность человека к неограниченному творческому вымыслу и как основное средство создания «волшебной истории» (англ. *fairy-story*), выводящее человека из повседневности на просторы Волшебной Страны, Феерии. По мнению Дж. Р. Р. Толкина, «человек вольно или невольно порождает “вторичный мир”, неизбежно схожий с “первичным”, но живущий по собственным и не обязательно рациональным законам. Этот вторичный мир вполне может помещаться где-то в сказочном прошлом мира “первичного”, а иногда и соседствовать с ним в настоящем – как миры народных сказок и героических сказаний древности» [7, с.189]. Писатель отстаивал необходимость неожиданных счастливых концовок в фэнтези, применяя в качестве одного из художественных приемов *deus ex machina* (вмешательство

свыше, которое спасает героев от гибели). «Волшебная история» рассматривалась автором как средство освобождения, побега из неблагоприятной реальности. Стоит заметить, что Дж. Р. Р. Толкин создавал главное полотно жанра фэнтези – роман «Властелин колец» – во время Второй мировой войны, давая своим детям возможность укрыться от ужасов войны в вымышленном мире эпической фантазии. Побег (англ. *escape*) – важная тема как толкиновского эссе, так и многих философских и культурологических исследований фэнтези. Фэнтези, по мнению многих авторов, принадлежит к эскапистскому направлению, бросающему вызов современному миру, и в этом, на наш взгляд, кроется одна из причин популярности жанра. Эскапизм (англ. *escape* – бежать, спастись) – «стремление личности в ситуациях кризиса, бессилия, отчуждения уйти от действительности в мир иллюзий или фантазии» [5, с.801]. Для миллионов людей произведения фэнтези превратились в своеобразное убежище от современного постиндустриального общества: мир мифологический, «параллельный» мир, мир прошлого смог стать укрытием от технократической действительности. Эта жанровая черта фэнтези романтична по своей сути, ведь именно романтизму присуща особенность ухода от действительности в мир грез и фантазии.

Опираясь на теоретическое обоснование жанра и анализ существующих определений жанра, выделим доминирующие приемы создания произведения фэнтези.

Во-первых, во всех видах искусства (литературе, кинематографе, музыке, живописи) в произведениях фэнтези создается пространственно-временная определенность (мир), не имеющая месторасположения в современной реальности, но имеющая конкретное описание. Это означает, что в основе любого произведения жанра фэнтези лежит особый мир, созданный автором произведения.

Во-вторых, все явления созданного авторами мира – окружающей персонажей действительности – воспринимаются субъектами этого мира как одушевленные предметы. Подобное одушевление – анимизм – неотъемлемая часть логики фэнтези-мира, на этом принципе строятся многочисленные легенды и сама история, взаимоотношения героев и окружающей их природы проникнуты анимизмом.

В-третьих, в фэнтези-мире одушевленные предметы и сущности всегда имеют черту антропо- или зооморфизма. Все персонажи человекоподобны по своей сути. Все природные, а также сугубо магические стихии представлены в персонифицированном виде, поэтому обращение с данными стихиями не выходит за рамки реальности и таким образом создается особая атмосфера волшебного мира. В фэнтези-мире все пронизано связью реального и сверхъестественного, в этом проявляется еще одна особенность фэнтезийного мировоззрения – пантеизм.

В-четвертых, взгляд персонажа, автора и читателя обращен всегда сквозь ход событий к сущности мироздания. Данный космоцентризм диктует особое отношение к любому явлению в фэнтези-мире – это отражение и влияние надмировых сил.

В-пятых, человек, как и все в мироздании фэнтези, имеет свое место, роль и предназначение, определенное не им, а самой Жизнью, судьбой, фатумом.

Перечисленные приемы конструирования пространства фэнтези коррелируют с принципами мифотворчества. Можно предположить, что сущность фэнтези – это миф и те произведения, которые называют «подлинными шедеврами фэнтези», чаще всего представляют собой не что иное, как миф. Это подтверждается и тем, что один из родоначальников жанра английский писатель Джон Рональд Руэр Толкин определял свои (сейчас ставшие классическими образцами жанра фэнтези) произведения термином «мифопоэтический роман» [7, с.179]. Следовательно, для анализа произведений жанра фэнтези (формы, содержания, структуры, выразительных средств) возможно применение элементов текстологического, семиотического, герменевтического, психоаналитического и структурного анализа, используемых при анализе мифов.

Опираясь на значение термина «жанр» (фр. *genre* – род, вид) – совокупность произведений, объединяемых общим кругом тем, предметов изображения, а также авторским отношением к предмету, лицу, явлению, либо способом их понимания и истолкования» [6, с.190], выделенные нами содержательные характеристики фэнтези, попытаемся дать синтетическое определение жанра фэнтези. На наш взгляд, произведения фэнтези в различных видах искусства представляют собой воплощение вымышленного

авторского мира, построенного по законам мифологического мышления, синтезирующего современное аналитическое и средневековое дуалистическое мировосприятие, реализованное преимущественно в романтической манере.

Таким образом, мы предлагаем собственное определение жанра: фэнтези – это художественная структура, в которой воплощается вымышленный автором мир (автономное пространство, мифический мир, вымышленная реальность), построенный по законам мифологического мышления, представляющий синтез средневекового мировоззрения в романтической стилистике. При анализе произведений фэнтези (исходя из предпосылки о том, что структурные принципы жанра во многом близки к структуре мифов) может использоваться научный инструментарий, применяемый при анализе мифов.

Резюмируя вышесказанное, следует отметить, что определение жанровых границ затруднено тем, что фэнтези возник и развился в тесной связи с другими жанрами современной литературы (научная фантастика, мистический роман, литература ужаса и другие) и имеет общие стилевые черты с каждым из них. Выявленные нами в процессе исследования определения в основном относятся к литературе и не касаются других видов искусства.

Жанровой доминантой фэнтези являются принципы конструирования пространства произведения как вымышленной реальности (автономный мир, анимизм, антропоморфизм, пантеизм, космоцентризм, фатализм) с характерными содержательными характеристиками (средневековая картина мира в пространстве, времени, магическое взаимодействие, романтическое мировосприятие).

Опираясь на выдвинутое нами положение о том, что основой жанра фэнтези является созданное автором автономное (отдельное) пространство, построенное по законам мифологического мышления, представляющее синтез средневекового мировоззрения, воплощенное в романтической стилистике, мы можем предположить, что данное определение применимо для анализа произведений жанра фэнтези во всех видах современного искусства.

В настоящее время фэнтези оказывается феноменом, выполняющим в системе культуры художественно-эстетические функции, аналогичные функциям искусства в целом. В обыденном сознании основной функцией фэнтези считается развлекательная. Среди социально-культурных функций можно назвать оценочную, ценностно-ориентационную, воспитательную, гедонистическую, компенсаторную функции. Таким образом, фэнтези, удовлетворяя определенным общественным потребностям, выполняет в системе культуры функции, присущие самой природе искусства. Являя собой сегодня определенный этап развития фантастической образности, фэнтези выполняет те функции, которые в свое время выполняли миф, сказка, рыцарский роман и др. Эти формы культуры во многом утратили свое значение, но потребности человеческого общества, которым они когда-то отвечали, остались. Поэтому современная фэнтези, активно использующая структуру и элементы этих форм художественного сознания, пользуется большой популярностью, ибо отвечает внутренним потребностям человека.

1. *Брилева, О.* Фэнтези: метафизический поиск современного сознания / О. Брилева. – М.: Эксмо, 2003. – 134 с.

2. *Дрибинская, Е.* Мифоисторический роман / Е. Дрибинская. – Киев: София, 2002. – 234 с.

3. *Культура и культурология: словарь* / сост. и ред. А. И. Кравченко. – М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. – 928 с.

4. *Разова, Е. Л.* Фэнтези как жанр: что это такое? / Е. Л. Разова // *Vita Cogitans: альманах молодых философов; редкол. А. С. Косарева (отв. ред.) [и др.]*. – СПб.: С.-Петербург. философское общество, 2005. – Вып. 5. – С. 145–156.

5. *Современная энциклопедия* / сост. Е. Бражников. – М.: АСТ, 2004. – 890 с.

6. *Словарь искусств (The HUTCHISON DICTIONARY OF THE ARTS)*: пер. с англ. – М.: Внешсигма, 1996. – 534 с.

7. *Толкин, Дж. Р. Р.* О волшебных сказках / Дж. Р. Р. Толкин // *Приключения Тома Бомбадила и другие истории*. – СПб.: Академический проект, 1994. – 450 с.

8. *The Encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. – New York: St. Martin's Griffin, 1999. – 590 p.

I. BLIZNETS

**TO THE PROBLEM OF THE FANTASY GENRE DEFINITION
IN THE CONTEMPORARY ART**

One of the actual and the most popular phenomena of the contemporary art is a fantasy genre. The problem field of the fantasy genre is not practically developed in the Belarussian theory & history of art and cultural studies. That causes difficulties in the analysis of cultural and art spheres and national products of the given genre. In the article the attempt of a theoretical substantiation and definition of the genre borders of a fantasy genre in the contemporary art is made.

Дата поступления статьи в редакцию: 30.06.2010.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ