

УДК 821.111

Д.О. Мелешко

Особенности жанра фэнтези в произведении Т. Пратчетта «Санта-Хрякус»

Аннотация:

В статье рассматриваются особенности жанра фэнтези. Автор разграничивает понятия «фэнтези» и «фантастика» и выделяет характерные черты исследуемого жанра на примере романа Т. Пратчетта «Санта-Хрякус». Проведенное исследование показывает, что существуют универсальные особенности жанра фэнтези, включающие в себя наличие магии, вымышленных существ и миров, элементов Средневековья, принцип спасения вымышленного мира, противопоставление добра и зла, конфликт исторического и мифологического времен. В результате рассмотрения анализируемого произведения выделена особенность индивидуального стиля автора – высокая аллюзивность.

Ключевые слова: фэнтези, фантастика, вымышленный мир, конфликт времен, Т. Пратчетт, аллюзия.

Об авторе: Мелешко Диана Олеговна, Государственный университет «Дубна», ассистент кафедры лингвистики; эл. почта: diana.meleshko@gmail.com

Сегодня фэнтези выступает одним из самых захватывающих, интригующих и чарующих жанров в литературе. Ввиду того, что жанр окончательно сформировался лишь во второй половине XX в., многие исследователи расходятся во мнениях по поводу определения понятия «фэнтези» и его места в типологии литературных жанров. Некоторые исследователи рассматривают фэнтези как отдельный жанр наряду с фантастикой, сказкой или ужасами, в то время как другие глубоко убеждены в том, что фэнтези – это разновидность фантастики [1; 3]. Несмотря на то, что фэнтези и фантастика имеют определенные сходства, в нашем исследовании они рассматриваются как разные жанры.

По мнению некоторых исследователей, фантастика – это своеобразная форма отражения окружающего нас мира, построенная на основе реальных представлений о

нашей вселенной. В фантастике зачастую присутствуют мотивы, так или иначе соотносимые с историческим материалом и современным миром. При этом, в произведениях данного жанра происходят события, далекие от реальности, подразумевающие создание каких-либо футуристических изобретений и революционных технологий, которых на сегодняшний день не существует [5; 7].

О. К. Яковенко в статье «Жанровые особенности фэнтези», называя фэнтези отдельным жанром в типологии литературных жанров, приводит дефиницию слову *fantasy* из Longman Dictionary, определяющую жанр как «*stories about imaginary worlds which often involve magic*» [6, с. 148]. Аналогичной позиции придерживается и исследователь Е. Н. Ковтун, автор работ, посвященных художественному вымыслу в литературе XX в. Основным отличием жанра фэнтези от фантастики автор называет «адетерминированность» посылки, подразумевая, что она не единична и в рамках одного произведения жанра фэнтези возможно «буквально все» [2, с. 113]. В то же время в фантастике читатель часто сталкивается с «единой (центральной) «научно» обоснованной посылкой».

Анализ приведенных выше определений позволяет заключить, что главным отличием фантастики от фэнтези выступает реальность мира, созданного автором. Так, события в произведениях в жанре фантастики практически всегда происходят в реально существующем мире и описывают различные научные достижения, к которым человечество могло бы прийти через сотни лет. В свою очередь, события фэнтези зачастую происходят в вымышленных мирах и вбирают в себя наличие магии, средневековых артефактов и вымышленных существ, то есть того, что в нашем мире оказывается невозможным.

Исследователи выделяют следующие характерные черты жанра фэнтези: наличие вымышленного мира, магии, включение элементов Средневековья, принцип путешествия, наличие романтического героя как центральной фигуры произведения, фантастических существ, принцип спасения вымышленного мира, конфликт мифологического и исторического времени, влияние любовной линии на сюжет, роль судьбы, а также противопоставление добра и зла.

Одной из основных особенностей жанра, по мнению многих авторов, выступает наличие компонента магии. Более того, магия и волшебство оказываются основополагающим отличием жанра фэнтези от любых других жанров, свидетельствуя о

невозможности происходящего в действительности. Показательным примером этого факта являются произведения Дж. Р. Толкиена, одного из основателей фэнтези, а также работы Т. Пратчетта. Несмотря на то, что в произведениях последнего не прослеживаются все характеристики, относящиеся к жанру, именно роман «Санта-Хрякус» (*The Hogfather*) открывает читателю существование различных сверхъестественных существ и героев, обладающих магическими способностями. Среди них: одноименный герой, разносящий послушным детям подарки на Страшество (*Hogswatch*), зубная фея (*the Tooth Fairy*), Бугимен (*the Bogeuman*) и Песочный человек (*the Sandman*), являющиеся не вымышленными, а полноправными персонажами романа. Этот признак характерен для вышеописанной характеристики фэнтези.

Помимо упомянутых особенностей фэнтези, согласно дефиниции, представленной в Longman Dictionary, в жанре отмечается наличие возможных вымышленных миров. Эта черта ярко прослеживается в произведении Т. Пратчетта «Санта-Хрякус», где автор создает удивительный мир, представляющий собой отдельную вымышленную вселенную под названием Диск (*the Discworld*), которая существует на спинах четырех слонов, которые, в свою очередь, находятся на панцире черепахи: «...when the Discworld was formed, drifting onwards through space atop four elephants on the shell of the giant turtle, Great A'Tuin» [9].

На планете обитают самые разнообразные существа: от вампиров и волшебников до гномов и даже Смерти. Помимо этого, вымышленные герои романа нередко живут каждый в отдельном мире: Санта-Хрякус, к примеру, обитает в особой реальности, позволяющей ему выполнять свои обязанности: «*AH, BUT WE ARE NOT IN THE WORLD, said Death. WE ARE IN THE SPECIAL CONGRUENT REALITY CREATED FOR THE HOGFATHER. NORMAL RULES HAVE TO BE SUSPENDED. HOW ELSE COULD ANYONE GET AROUND THE ENTIRE WORLD IN ONE NIGHT?*» [9].

Наличие вымышленных миров в произведении соотносится с принципом путешествия, который тоже выделяется многими авторами как характерная черта жанра фэнтези. Так, главные герои «Санты-Хрякуса» по ходу произведения перемещаются из одного мира в другой, пытаясь справиться с трудностями на их пути. Поставив целью спасти Зубную фею, они отправляются в ее светлый мир и сражаются со злом. В кульминации романа герои оказываются в реальности Санты-Хрякуса, спасая не только

его жизнь, но и весь мир. Приведенные примеры позволяют убедиться, что наличие вымышленного мира становится отличительной характеристикой жанра фэнтези.

В большинстве произведений, принадлежащих к жанру фэнтези, присутствует элемент спасения вымышленного мира. В анализируемом романе спасение главного героя от смерти оказывается необходимым для того, чтобы предотвратить катастрофу, несущую необратимые последствия для всего мира: «*YOU MUST BRING THE HOGFATHER BACK. ... SO THAT THE SUN WILL RISE. What has astronomy got to do with the Hogfather? OLD GODS DO NEW JOBS*» [9]. В этом эпизоде один из персонажей настаивает на спасении Санта-Хрякуса и его возвращении в мир, так как от этого зависит восход солнца, который, в свою очередь, влияет на существование всего остального в мире.

В «Санта-Хрякусе» вымышленные существа выступают неотъемлемой частью жизни главных героев. Более того, они нередко и сами играют центральную роль в произведениях. В качестве примера можно привести Смерть (*Death*), вымышленного персонажа, который фигурирует одним из главных героев во всем цикле произведений Т. Пратчетта о Смерти: «*But from time to time Death checked up to see that things were functioning properly...*» [9].

О. К. Яковенко отмечает, что, согласно дефиниции «*The characters are often searching for an object which will cause good to win over evil*» из Longman Dictionary, в жанре фэнтези особенно часто встречаются и противопоставляются такие базовые концепты, как добро и зло [8]. Так, например, в анализируемом произведении антагонистом выступают некие Аудиторы (*the Auditors*). Их целью становится убийство приносящего всем радость Санта-Хрякуса. Подтверждение этому отображено в романе, когда Аудиторы появляются в Гильдии убийц (*the Assassins' Guild*) с предложением убить Санту-Хрякуса за 3 миллиона долларов: «*You wish someone inhumed? said Downey. Brought to an end. The payment will be three million dollars. As for the who... A drawing appeared on Downey's desk and in his head arrived the words: Let us call him the Fat Man*» [9]. Положительным героем, спасающим Страшество, как бы парадоксально это не звучало, оказывается Смерть. В этом также проявляется индивидуальная особенность стиля автора, который в изображении Смерти полностью отходит от стереотипного восприятия и наделяет этого персонажа антропоморфными чертами.

В произведениях жанра фэнтези часто включаются элементы Средневековья [4]. К примеру, это может быть оружие, не привычное современному читателю, – мечи,

волшебные палочки и другие объекты, характерные для средневекового периода и кельтской мифологии: «*They usually fight with swords rather than modern weapons*» [6, с. 7].

В «Санте-Хрякусе» упомянутые выше Аудиторы и нанятые ими люди пытались убить главного героя с помощью черной магии. Зная, что ДНК человека позволяет управлять им («*It's such old magic it isn't even magic any more, she said. If you've got a piece of someone's hair, or a nail clipping, or a tooth you can control them. That heap's controlling millions of children? Yes. Adults too, by now*»), они отправляются в Замок Зубной феи, собирают все молочные зубы, находившиеся там и пытаются заколдовать их: «*They've piled them up in a magic circle downstairs...*», считая, что это поможет им завладеть разумом детей, после чего те перестанут верить в Санту-Хрякуса, и он исчезнет [9].

Встретившись лицом к лицу со Смертью, Гильдия убийц пытается уничтожить его древним заколдованным мечом: «*In the half-light the sword gleamed blue along its blade. Its glitter reflected off one glass eye. Well, well, said Teatime, quietly, glancing at Death*» [9]. Как видно, средневековая атрибутика становится неотъемлемой частью сюжета произведения в жанре фэнтези.

Отдельного внимания заслуживает архитектура, присутствующая в романе Т. Пратчетта. Например, башня Невидимого Университета (*the Unseen University*), описанная как «*odd architecture*», в которой трудились комичные волшебники-алхимики: «*The tower ... was a hollow tube. No fewer than four spiral staircases climbed the inside, criss-crossing on landings and occasionally passing through one another in defiance of generally accepted physics*» [9]. В целом, в романе довольно часто упоминаются здания, не характерные для современного стиля постройки. Зубная фея, в частности, проживает в башне: «*The tower... was tall and white inside*» [9].

Неотъемлемой частью фэнтезийных романов также является наличие конфликта мифологического и исторического времен. Исследователи Т. Ю. Мкртчян и А. О. Пустоветова отмечают, что мифологическое время циклично. Это подтверждается наличием магии, которая вечна и постоянна, в то время как историческое время – линейно, потому что в нем присутствует граница между настоящим, прошлым и будущим [4]. В анализируемом романе ярко изображены фантастические персонажи, принадлежащие мифологическому времени, их магические способности (например, умение проходить сквозь стены («*Bogeymen can walk through walls but would be very loath*

to reveal themselves» и бессмертие («*And yet ... this person ... some people might say that he is technically immortal*») [9].

Наличие исторического времени подтверждается тем фактом, что в произведении есть и обычные люди, которые рождаются, живут и умирают естественным путем. Конфликт мифологического и исторического времени в произведении «Санта-Хрякус» заключается в том, что вымышленные бессмертные персонажи при определенных условиях могут быть убиты, что ведет к их переходу из мифологического времени в историческое: «*And yet ... this person ... some people might say that he is technically immortal. Everyone has their weak point, sir. Even Death? Oh, yes. Absolutely. Very much so*» [9].

Помимо упомянутых основных особенностей жанра, в ходе анализа «Санты-Хрякуса» выявлена лингвостилистическая особенность произведения – высокая аллюзивность. Это прослеживается с первых страниц произведения, когда автор описывает устройство Плоского мира. Тот факт, что *Discworld* стоит на спинах 4 слонов и одной черепахи, выступает аллюзией на представление древних цивилизаций об устройстве нашего мира: «*...when the Discworld was formed, drifting onwards through space atop four elephants on the shell of the giant turtle, Great A'Tuin*» [9].

Отдельного внимания заслуживает праздник Страшдество (*Hogswatch*), во время которого развиваются события романа. Страшдество (*Hogswatch*) – это слияние христианского Рождества и языческого шотландского праздника Хогманай (*Hogmanay*) – праздник последнего дня в году. Название является отсылкой на Рождество. Здесь же стоит упомянуть и одного из главных героев книги – Санта-Хрякуса (*The Hogfather*), который оказывается аллюзией на Санта-Клауса. Вероятно, тот факт, что Санта-Хрякус доставляет детям подарки в упряжке со свинами, а не с оленями, тоже становится аллюзией с некоторой долей иронии в отношении традиционного представления о Санта-Клаусе (*Death paused, while the hogs hurtled over a range of hills*) [9].

В современной литературе существует немало произведений, написанных в исследуемом жанре. Творчество Т. Пратчетта заметно выделяется его сатирическим и пародийным отношением к современному миру. Созданный автором мир Диска оказывается не просто фоном для приключений по вымышленным мирам, а произведением, полным размышлений о природе человека, власти, религии. Более того, комичность ситуаций и диалогов в «Санты-Хрякусе» неразрывно связана с серьезными вопросами, что делает произведения автора интересными для читателей. В частности, в

«Санта-Хрякусе» за увлекательной историей о спасении Рождества кроется критика потребительства и размышления о природе веры.

Таким образом, анализ произведения позволил выявить, что фэнтези выделяется среди других литературных жанров наличием магии и обилием вымышленных фантастических персонажей и событий, переплетенных с повседневной жизнью. Мы выделили несколько признаков, отличающих данный вид жанра от других, а именно: существование вымышленных миров, элементы эпохи Средневековья, противопоставление концептов добра и зла, принцип спасения вымышленного мира, принцип путешествия, конфликт мифологического и исторического времен.

Примечательно, что работы Т. Пратчетта отличаются высокой аллюзивностью. Аллюзии из произведения «Санта-Хрякус» позволяют писателю с иронией изображать рождественские традиции, исследовать темы анархизма и индивидуальной свободы, размышлять об особенностях человеческой природы. Более того, высокая аллюзивность произведений Т. Пратчетта позволяет автору создать богатый и многослойный мир, вызывающий к сердцам читателей. Роман «Санта-Хрякус» иллюстрирует множественные аспекты жанра фэнтези, подчеркивая его влияние и привлекательность для читателей различных возрастов и культурных фонов.

Библиографический список:

1. Гоголева С. А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Природные ресурсы Арктики и Субарктики. 2006. №3. С. 85-88.
2. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века. М.: Высшая школа, 2008. 405 с.
3. Лебедев И. В. Жанр фэнтези и авантюрно-приключенческая литература // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. 2014. № 3. С. 14-20.
4. Мкртчян Т. Ю. Особенности жанра фэнтези / Т. Ю. Мкртчян, А. О. Пустосветова [Электронный ресурс] // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 2. Режим доступа: <https://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388> (дата обращения: 01.06.2024).

5. Толкачева В. С. Фэнтези: жанр или литературное направление? // Известия волгоградского государственного педагогического университета. Проблемы изучения зарубежной литературы. 2010. № 10. С. 169-172.
6. Яковенко О. К. Жанровые особенности фэнтези (на основе анализа словарных дефиниций фэнтези и научной фантастики) // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2008. № 1. С. 140-167.
7. Kravchenko N. Polysemantic allusion in a polycultural dimension: Definition, structure and semantics (based on Pratchett's Discworld) / N. Kravchenko, O. Chaika, V. Blidchenko-Naiko, T. Davydova // Journal of Language and Linguistic Studies. 2021. Vol. 4. Pp. 1907-1919.
8. Longman English Dictionary [Electronic resource] // Longman Dictionary of Contemporary English Online. Available at: <http://www.ldoceonline.com> (accessed date: 29.05.2024).
9. Pratchett T. Hogfather. United Kingdom: Gollancz, 2007. 272 p.

Meleshko D.O. Peculiarities of the fantasy genre in T. Pratchett's novel «Hogfather»

The article discusses the peculiarities of the fantasy genre. The author distinguishes between the concepts of «fantasy» and «science fiction» and examines the characteristic features of the genre under study using the example of T. Pratchett's novel «Hogfather». The conducted research proves the existence of the universal features of the fantasy genre, including the presence of magic and fictional creatures, reference to the Middle Ages, the principle of saving a fictional world, the opposition of good and evil, as well as the conflict of historical and mythological times. As a result of considering the analyzed work, high allusiveness has been identified as a feature of the author's individual style.

Keywords: fantasy, science fiction, conflict of times, T. Pratchett, allusion.