

ФЕНОМЕН ФЭНТЕЗИ: ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ИСТОКИ

А.В. Демина
(Россия, Астрахань)

Феномен фэнтези в современной культуре – достаточно молодое явление. Отсутствие единого исчерпывающего определения термина «фэнтези» является ключевой проблемой в исследовании данного явления культуры. В настоящее время открытым остается вопрос и об истоках фэнтези. Существуют несколько точек зрения по этому поводу. Определение фэнтези через миф – наиболее популярная и логичная версия сегодня.

The phenomenon of fantasy in the modern culture is a rather young appearance. The absence of a single comprehensive definition of the term "fantasy" is a key issue in the study of this cultural phenomena. Now the open question in this sphere is the problem about sources of fantasy. There are several points of view on this matter. The definition of fantasy through the myth is the most popular and logical version today.

Ключевые слова: фэнтези, фэнтези-продукт, феномен культуры, фантастика, волшебная сказка, миф, квест.

Key words: fantasy, fantasy-product, phenomenon of culture, fantastic, fairy-tale, myth, quest.

Популярный в настоящее время жанр фэнтези (от англ. *fantasy* – «фантазия») изначально оформился в русле фантастической литературы, но довольно скоро перешагнул рамки беллетристики, оказав значительное влияние на развитие современной культуры: кинематографа, живописи, музыки, компьютерных, настольных и ролевых игр и пр. Подобная жанровая универсальность постепенно превращает фэнтези не просто в феномен современной культуры, а в своеобразную культурную систему, функционирующую по собственным законам и обладающую оригинальной философией.

Слово «фэнтези» прочно закрепилось в сознании современного человека, однако сам феномен фэнтези вызывает многочисленные споры, касающиеся истории возникновения данного явления, соотношения фэнтези с категориями «фантастика» и «фантастическое», жанровой и функциональной природы и т.д. Подобные споры логичней всего объяснить молодостью фэнтези как явления, так и феномена современной культуры. Общеизвестно, что фэнтези как жанр литературы насчитывает чуть больше века, а сам термин появляется в 1960–1970-е гг., и лишь после 1990-х гг. фэнтези превращается в самостоятельную систему современной культуры, несмотря на то, что на данный момент не существует общепринятого понятия фэнтези как феномена. Это, пожалуй, одна из ключевых проблем в исследовании природы фэнтези.

Сегодня мы располагаем рядом дефиниций для термина «фэнтези», узких по своему определению, а иногда и противоречащих друг другу. Главным недостатком подобных определений является парадоксальное отсутствие трактовки фэнтези как феномена культуры, несмотря на то, что, фактически, фэнтези – это уже популярное явление современной мира.

Истоки фэнтези, чаще всего, усматривают в фантастической литературе. «Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий» дает следующее определение понятию «фэнтези»: «Фэнтези (англ. *fantasy* – "фантазия") – вид фантастической литературы, или литературы о необычайном, основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет логической мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся, в отличие от научной фантастики, рациональному объяснению» [2, с. 1162]. Подобную трактовку мы встречаем и в «Словаре иностранных слов» Н.Г. Комлева (2006 г.) [5].

Главными недостатками подобных дефиниций являются, пожалуй, отсутствие широкой характеристики объясняемому термину и смешение понятий «фантастика как вид литературы», «фантастика как жанр», «фантастика как приём». В таком понимании к фэнтези можно ошибочно причислить почти всю фантастическую литературу («Маленький принц» А. Сент-Экзюпери, «Мастер и Маргарита» М. Булгакова). Исключение составит разве что научная фантастика с её канонической строгостью, ориентацией на рациональное, и научной определённостью.

Ряд исследователей склоняется к определению фэнтези как разновидности литературной сказки. Например, «сказочной фантазмагорией вымышленных миров» на-

зывает фэнтези писатель Э. Геворкян [1, с. 11]. Волшебной сказкой называл свою эпопею «Властелин колец» и один из основателей фэнтези как жанра в литературе Дж.Р.Р. Толкин. Правда, здесь необходимо подчеркнуть, что на момент создания культового романа, в 1950-е гг., термина «фэнтези» ещё не существовало.

Действительно, на внешнем уровне ближайшим «родственником» фэнтези кажется волшебная сказка. Подобный подход убедительно продемонстрировал С.Л. Кошелев в статье «Жанровая природа "Повелителя колец" Дж.Р.Р. Толкина». Исследователь обнаружил в знаменитой эпопее английского профессора реализацию 25 проповедских функций из 31 [6]. Эту же методологию по отношению к анализу русского фэнтези применяет отечественный исследователь А.Д. Гусарова. И в том и в другом случае обнаруживается очевидное сходство. Однако волшебная сказка – все же не единственная предтеча фэнтези.

Данное утверждение основывается, в первую очередь, на природе квеста (англ. *quest* – «путь», «поиск»), уходящего корнями в древние мифы о культурных героях, которые наделены иррациональным, волшебным даром, сакральными знаниями, необходимыми для борьбы с хтоническими чудовищами и для поиска магических артефактов. В отличие от героев волшебных сказок, персонажи фэнтези проходят квест не ради личных целей, а для решения, непременно, глобальных задач: установления природного равновесия между Хаосом и Космосом, Тьмой и Светом, определения своего места и предназначения в окружающей действительности.

А.Д. Гусарова выводит универсальный принцип героя фэнтези. По мнению исследователя, данный принцип базируется на иррациональном (волшебном) даре и обязательной реализации данного умения в условно-фантастическом мире. «Кроме того, – пишет А.Д. Гусарова, – в связи с существованием иррационального Дара и его необходимой реализацией в "горниле испытаний" определяется принцип мира как магический и поделённый дихотомично. В связи с этим мир магический – это средоточие вечной битвы. Герой, влекомый своим даром, возвращается в этот мир...» [3, с. 157]. Принцип героя и принцип мира А.Д. Гусарова предлагает считать содержательными, главными принципами или постулатами фэнтези. С подобной точкой зрения сложно не согласиться, однако при выдвигении такой гипотезы представляется более логичным поставить содержание вторичного мира на первое место, так как создание любого фантастического произведения, по мнению современных исследователей фантастики, начинается с «сотворения» мира. Как утверждает Умберто Эко, «...прежде всего необходимо сотворить некий мир, как можно лучше обустроив его и продумав в деталях» [14, с. 27].

Дж.Р.Р. Толкин в своём эссе «О волшебных сказках», рассуждая о роли фантазии в создании чудесных вторичных миров, во многом, превозносит фантазию как таковую, подобно романтикам начала XIX столетия. Однако, в отличие от них, английский писатель и ученый считает фантазию не иррациональной, а, напротив, рациональной деятельностью. По мнению Дж.Р.Р. Толкина, автор фантастического произведения должен осознанно добиваться установки на реальность. «Необходимо придать вымышленному внутреннюю "логику реального", начиная с того, что сам автор должен верить в существование создаваемого им мира» [12, с. 173]. Сказка же, согласно точки зрения Дж.Р.Р. Толкина, создаётся с установкой на вымысел: в неё не верит ни автор (рассказчик), ни читатель (слушатель). Принимая в расчет данное замечание английского писателя, мы можем, таким образом, обнаружить ещё одно существенное отличие фэнтези от волшебной сказки.

Существует, однако, ещё одна тенденция в определении истоков фэнтези – трактовка фэнтези через миф. Данное предположение выглядит, в достаточной мере, логичным, поскольку фэнтези, во многом, основывается на мифологических сюжетах и образах. Как пишет О. Добровольская в своей статье «Фэнтези и фольклор», изначально фэнтези как жанр литературы «возник на основе переосмысления авторами традиционного мифологического и фольклорного наследия. И в самых лучших образцах данного жанра можно обнаружить ряд параллелей между авторским вымыслом и мифо-ритуальными представлениями, легшими в его основу» [4, с. 13]. И.В. Эйдемил-

лер и А.Ю. Лебедев так же утверждают, что «мир фэнтези – это пропущенные через современное сознание и ожившие по воле автора древние мифы, легенды, сказания» [13, с. 205].

При рассмотрении вопроса о мифологических основаниях фэнтези, наиболее чёткое определение мы находим в справочнике «Русская фантастика XX в. в именах и лицах»: «Фэнтези – это своеобразное сращение сказки, фантастики и приключенческого романа в единую ("параллельную", "вторичную") художественную реальность с тенденцией к воссозданию, переосмыслению мифического архетипа и формированию нового мира в её границах... Расцвет фэнтези (неомифа) приходится на эпоху постмодерна, эпоху эксперимента и поиска новых форм» [10, с. 12].

Таким образом, в приведенных выше описательных концепциях фэнтези, в совокупности, определён ряд признаков данного явления культуры, среди которых на первый план выходят: фантастическая картина мира (псевдореальность), сказочно-мифологическая основа (культурный герой и обязательный квест) и жанровый синтез. В процессе исследования природы фэнтези отчетливо просматриваются элементы героического эпоса, легенды, мифа, рыцарского романа, литературной сказки, романтической повести или баллады, оккультно-мистической литературы символистов, постмодернистского романа и др.

В отличие от мифологических романов XX в., мифологизм фэнтези не имплицитный, это не приём (метафора или архетип), не мифопоэтика, а сознательное стремление автора создать фантастическую мифологию по аналогии с древними мифологическими системами. В основе фэнтези лежит модель мира, которая характеризуется такими свойствами мифологического мышления, как невыделенность человека из окружающей среды, персонализация добра и зла, очеловечивание природных явлений, отождествление микрокосма и макрокосма, пространственно-временной синкретизм, бинарная логика и пр.

Таким образом, «в основе фэнтези всегда – либо переработанная каноническая система мифов, либо оригинальная авторская мифопоэтическая концепция, важнейший признак которой – создание вторичного мира (целостной картины мира и человека), где человек – микрокосм в системе макрокосма» [10, с. 22].

Традиционно первооткрывателем фэнтези как жанра считается английский писатель и ученый-лингвист Дж.Р.Р. Толкин. В деталях продуманное Средиземье Толкина, возникшее в результате серьезных трудов Дж. Р.Р. Толкина как исследователя, создателя собственной мифологии («Сильмариллион»), стало открытием фэнтезийного мира. Средиземье представляет собой универсальный художественный мир, условно вмещающий всю историю человечества, несколько эпох развития и эсхатологические представления. Дж.Р.Р. Толкину «удалось сконструировать и сделать эстетически полноценным целостный условный мир, объединённый центральной этико-географической мыслью (точнее – типом миропонимания и мироощущения)» [9, с. 295].

Несмотря на монументальность фигуры Дж.Р.Р. Толкина и сложившуюся традицию, вопрос о пионерах фэнтези не обходится без споров. Так, например, создателем и родоначальником фэнтези называют также лорда Дансейни с его «Повестью сновидения» (1910); У. Морриса, автора серии романов о Доме сынов волка, (1880–1890-е гг.); дуэт Р. Говарда – Э. Берроуза, создавшими сагу о Конане-варваре (1932 г.) и др. Знаменитый польский писатель-фантаст Анджей Сапковский в своей статье «Пирог, или нет золота в серых горах» ссылается на так называемые «pulp-magazines»: «В одном из подобных журнальчиков некий Уиндзор МакКей где-то в 1905 г. начал печатать комикс о приключениях героя, носящего тривиальное имя Немо. <...> Сламберленд МакКей стал первой, по-настоящему популярной Страной Никогда-Никогда, Never-Never Land-ом. Страной Мечтаний. Комикс МакКей нельзя было отнести к приключенческим (adventure), не был он и научной фантастикой (science fiction). Это была фантазия. По-английски – fantasy» [11, с. 35].

Единственное, что не вызывает сомнений, это факт, что именно Дж.Р.Р. Толкином создан образец классического, канонического фэнтези.

В дальнейшем многие последователи Дж.Р.Р. Толкина (Клайв Льюис, Урсула ле Гуин, Роджер Желязны, Андрэ Нортон и др.) обращаются к мифу, к различным мифологическим системам, на основе которых создают собственный виртуальный мир (псевдореальность), где непременно наличествует «специфическая замкнутая, целостная картина мира, объединённая типом мироощущения и миропонимания писателя, которая нередко сопровождается воссозданием мифо-синкретических структур мышления» [9, с. 295]. Это так называемое «высокое» фэнтези, в котором перед читателями предстают «полностью вымышленные миры» [2, с. 1662].

В последние годы, особенно в России, развивается, преимущественно, «низкое» фэнтези, направление, где сверхъестественное, волшебное привносится в реальную действительность (С. Лукьяненко, А. Белянин, А. Пехов и др.). Однако, несмотря на «современную аранжировку», внутренней формой почти реального мира в таких произведениях по-прежнему является миф, не только как повествование, сколько и как особое миропонимание автора. Так, к примеру, «низкое» фэнтези не обходится без квестовой составляющей в структуре произведения, дихотомии добра и зла, пространственно-временного синкретизма и т.п.

Безусловно, истоки фэнтези – в архаическом мифе и фольклорной волшебной сказке. Самой эксплуатируемой мифологической системой в продуктах фэнтези является скандинавская и кельтская мифология, хотя в последнее время в отечественном фэнтези получают широкое распространение образы и сюжеты славянской мифологии (романы О. Громько, М. Семенов и пр.)

Фэнтези заимствует главные предпосылки мифологической логики: логический синкретизм и диффузность соединяются в фэнтези с эмоциональной напряженностью сюжета и самого действующего героя. При обосновании мифа как основы для фэнтези-продуктов (книги, музыкальные произведения, игры и пр.) нельзя забывать и о мифологическом мышлении, которое, во многом, отличается от современного рационального. Мифологическое мышление опирается на коллективные представления («архетипы» в терминологии К.Г. Юнга), оно в отличие от рационального прагматично. Основная отличительная черта мифологического мышления – «мистическая сопричастность»; которая проявляется, к примеру, в том, что некий предмет является самим собой – и одновременно чем-то иным; что человек един со своим тотемом или лесным духом и т.д. Как замечал Леви-Брюль, «жизнь людей... зависит от того основного и первоначального факта, что в их представлениях чувственный мир и мир "иной" составляют нечто единое. Совокупность невидимых существ... нераздельна от совокупности существ видимых. "Иной" мир дан не менее непосредственно, чем видимый, он обладает большей действительностью и внушает более страха» [7, с. 29–30]. Этот иной мир, вполне естественно, имеет своих обитателей, которые для человека с мифологическим мышлением реальны ничуть не меньше, чем домашние животные.

Поскольку в основе большинства произведений фэнтези (фэнтези-продуктов) лежит миф, то и описываемый мир строится по аналогичной модели. Мифологическое мышление не разделяет реальное и фантастическое. Е.М. Мелетинский отмечает: «...преломляя принятые формы жизни, миф создаёт некую новую фантастическую "высшую реальность", которая воспринимается... как первоисточник и идеальный прообраз» [8, с. 171].

Модель мира в фэнтези всегда замкнута и полностью исчерпаема. Так, например, «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина – это исчерпывающее описание фантастического мира, полное и непротиворечивое. Этот мир самодостаточен, отделён от мира первичного. К подобным замкнутым и самодостаточным моделям мира мы можем отнести, к примеру, вселенную «Ведьмака» польского фантаста А. Сапковского, реальность цикла «Ведьма» О. Громько, колдовской мир одноименной саги А. Нортон и др. Исследователь М.Ю. Кузьмина выделяет несколько пространственно-временных характеристик мира, благодаря которым осуществляется авторская установка на реальность.

1. Время. В фэнтези время дихотомично, способно удваиваться. Представлены, как минимум, два временных континуума: мифический и эмпирический. Мифическое прошлое – начальное сакральное время: это первозданный, первичный мир, потеряв-

ный рай, когда человек был един с богами и природой; это время демиургов, которое, как правило, замкнуто и оживает в легендах, преданиях, летописях («Сильмариллион» Дж.Р.Р. Толкина). Эмпирическое время, настоящий момент действия фэнтези, в отличие от мифического, текуче, линейно, событийно. Чаще всего это условное Средневековье, эпическое время героев, ведущих борьбу с темными силами (в мифологическом представлении мир – постоянное поле битвы, безостановочной борьбы между силами Добра и Зла, жизнью и смертью). Мифическое время в фэнтези-продуктах как воспоминание об утраченном навсегда идеале сосуществует с эмпирическим. В фэнтези практически всегда есть возможность пережить это время ещё раз (в «Хрониках Нарнии», например, показано создание чудесной страны, в основе этого эпизода – миф творения). Почти всегда прошлое – сфера причин настоящего (Фродо, главный герой «Властелина колец», продолжает поиски, начатые его предками, знание о происхождении кольца всевластия является ключом к его использованию). На течение времени в произведениях фэнтези влияют магические предметы. В целом, в фэнтези циклическая концепция времени, где все события последующих времён соизмеряются с мифическим временем.

2. Пространственная организация фэнтези также ориентирована на миф. Фэнтезийный мир является целостным и замкнутым, имеет чёткие границы. В нём совмещаются вертикальная модель пространства (верх-низ, средний мир) и горизонтальная модель (четыре стороны света, центр – периферия). Каждый автор фэнтези-продукта старается придать своему миру черты реального, создавая, к примеру, обширную географию пространства: флору и фауну, рельеф местности с обособленными друг от друга населёнными пунктами, которые имеют причудливые наименования (часто такие фэнтези-вселенные подкрепляются картой, как, например, Средиземье Толкина, миры А. Нортон, А. Сапковского, О. Громько). Детально проработанная пространственная модель существует в единстве пространственно-временных представлений автора: история вторичного мира последовательно проходит этапы хаотичного и гармоничного существования, перетекающие один в другой, образуя модель повторяющегося бытия. Отсюда способность фэнтези разрастаться в циклы (хроники).

3. В определённом соотношении с пространственно-временной моделью формируется система образов и персонажей фэнтези: боги, маги, чародеи, волшебники; эпический герой; простые люди; тёмные сущности, духи-хранители. Злые духи, колдуны локализованы в подземном мире, на окраинах земли, на севере или востоке. Боги, светлые духи – наверху, на юге. В центре мира находится человек, главный герой фэнтези, призванный пройти определенный квест. Однако, следует заметить, что поведение героя в фэнтези, его идеалы продиктованы не только квестом, но и фольклорно-литературной традицией (другие мифы, сказка, героический эпос, рыцарский роман и пр.), а также этико-философскими представлениями автора.

Проанализировав различные концепции относительно истоков фэнтези как литературного жанра и феномена современной культуры, мы можем сделать следующие выводы. Фэнтези как феномен – достаточно молодое явление, насчитывающее чуть более ста лет. На сегодняшний день отсутствует четкое, широкое и непротиворечивое определение фэнтези как явления культуры современного мира, несмотря на фактическое существование изучаемого нами феномена. Данное обстоятельство является, пожалуй, ключевой проблемой в исследовании природы и структуры фэнтези.

При рассмотрении вопроса об истоках фэнтези, мы имеем дело с тремя основными концепциями: определение фэнтези через призму фантастической литературы, посредством волшебной сказки и, наконец, трактовка фэнтези через миф. Последняя точка зрения представляется, пожалуй, наиболее логичной и аргументированной.

Список литературы

1. Геворкян Э. Чем вымощена дорога в рай / Э. Геворкян // Антиутопии XX в. – М., 1989.
2. Гопман В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман ; под ред. А. М. Николокина // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий. – М. : Н.П.К. Интелфак, 2001.
3. Гусарова А. Д. Формула фэнтези (Принцип героя) / А. Д. Гусарова // Проблемы детской литературы и фольклор : сб. науч. тр. – Петрозаводск, 2004.
4. Добровольская О. Фэнтези и фольклор / О. Добровольская // Литература. – 1996. – № 43.

5. Комлев Н. Г. Словарь иностранных слов / Н. Г. Комлев. – М. : ЭКСМО-Пресс, 2000. – Режим доступа: www.inslov.ru, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
6. Кошелев С. Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Толкина / С. Л. Кошелев // Проблемы метода и жанра в современной литературе : сб. науч. ст. – М., 1981. – Вып. 6.
7. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / Л. Леви-Брюль. – М., 1994.
8. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа / Е. М. Мелетинский. – М., 2000.
9. Мещерякова М. И. Русская детская, подростковая и юношеская проза второй половины XX в.: Проблемы поэтики / М. И. Мещерякова. – М., 1997.
10. Русская фантастика XX в. в именах и лицах : справочник / под ред. М. И. Мещеряковой. – М. : Мегатрон, 1998.
11. Сапковский А. Пират, или Нет золота в Серых Горах / А. Сапковский. – М. : АСТ, 2002.
12. Толкин Дж. Р. Р. Чудовища и критики / Дж. Р. Р. Толкин. – М. : АСТ, 2008.
13. Эйдемиллер И. В. Мир фэнтези / И. В. Эйдемиллер, А. Ю. Лебедев // Звезда. – 1993. – № 10.
14. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» / У. Эко. – СПб., 2002.

СИСТЕМА КОНКУРЕНТНЫХ ЗАКУПОК АТОМНОЙ ОТРАСЛИ

Ю.С. Трефилова
(Россия, Ульяновск)

Отечественный и зарубежный опыты показывают, что самой эффективной системой организации государственных закупок продукции, работ и услуг, обеспечивающей сокращение средств бюджета, является прокьюремент. Основными принципами данной системы являются: гласность, открытость, состязательность, экономичность и подотчетность.

В данной статье уделяется особое внимание процессу внедрения конкурентных методов закупок госкорпорации «Росатом».

Domestic and foreign experiences show that the most effective system of the organization of the state purchases of production, works and the services, providing reduction of means of the budget, is procurement. Main principles of the given system are publicity, an openness, competitiveness, profitability and the accountability. In given article it is given particular attention to process of introduction of competitive methods of purchases of state corporation «Rosatom».

Ключевые слова: конкурентные закупки, прокьюремент, тендер, торги, конкурс, конкурентные переговоры.

Key words: competitive purchases, procurement, tender, auctions, competition, competitive dialogue.

Проблема формирования эффективной системы организации и управления государственными закупками в России имеет особое значение в связи с высокой долей государственных расходов в валовом внутреннем продукте страны. Государственные расходы составляют почти половину ВВП в промышленно развитых странах и примерно одну четверть в развивающихся странах.

Современное государство является самым крупным потребителем или заказчиком благ, необходимых для обеспечения обороноспособности страны, национальной безопасности, правопорядка, устойчивого развития экономики, социальной защищенности населения, экологической безопасности, и на его нужды ежегодно тратятся значительные бюджетные средства. Организация закупок для государственных и муниципальных нужд во многом определяет экономическое развитие страны и несет потенциальные выгоды от экономии бюджетных средств.

В отличие от стран с развитой рыночной экономикой, где рынок государственных закупок является результатом длительного эволюционного развития, перед Россией стоит задача формирования системы управления конкурентными государственными закупками. Мировой опыт показывает, что наиболее рациональным способом организации закупок для государственных нужд является осуществление закупок посредством проведения конкурсных торгов, который носит название – прокьюремент. Основными принципами данной системы являются: гласность, открытость, состязательность, экономичность и подотчетность.