

УДК 159.961.4

## ФЭНТЕЗИЙНЫЙ ИДЕАЛ ГЕРОЯ

Д.А. Батурин

ФГБОУ ВПО «Тюменская государственная академия культуры, искусств и социальных технологий», г. Тюмень

Выделяются типы героев фэнтези, характерные черты фэнтези как религиозно-философской идеологии.

**Ключевые слова:** *фэнтези, герой фэнтези, нью-эйдж, религиозно-философская идеология.*

Традиционно понятие фэнтези изучается в науке как литературоведческий феномен. Например, в краткой литературной энциклопедии В.Л. Гопмана дается следующее определение: «Фэнтези (англ. Fantasy) – вид фантастической литературы, или литературы о необычном, 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]. Но такое определение не дает развернутого представления о феномене фэнтези. Истоки фэнтези – в архаическом мифе и фольклорной волшебной сказке. Здесь и античные истоки – мифы древних греков и римлян о своих богах, героях и других фантастических существах, и мифы, вошедшие в плоть мировых религий – христианства, ислама, буддизма, множество мифов разных времен и народов мира. Фэнтези не только вбирает в себя образы прошлой мифологической культуры, но и создает новые образы, соответствующие духу своего времени. При чрезвычайном многообразии тем и сюжетов, целый ряд тем повторяется с неизменностью закономерностей. Солярные, лунарные и астральные мифы, космологические мифы о происхождении мира, Вселенной и антропологические мифы о происхождении людей. В числе широко распространенных значимых мифологических мотивов – мифы о чудесном рождении, явлении миру, мифы о смерти и о жизни после смерти, мифы о чудесном возвращении из царства мертвых в царство живых. Все авторы фэнтези конструируют в своих произведениях культурные модели, не просто используют отдельные структурные элементы мифа (как, например, архетип инициации) или отдельные мифологические сюжеты (сотворение мира и человека, апокалипсис, героические подвиги и др.), но соединяют их в единое целое, создавая феноменологические, психологические, антропологические новации [1]. Так, например, в фэнтези священным пространством может выступать отель (романы «Черный дом», «Участь Салема» Стивена Кинга), автофургон, гараж, театр, лифт.

Фэнтези является новым, ранее не существовавшим мифом, ключевое отличие которого от традиционного мифа – это совершенно новое сакральное пространство и время, новые боги и демоны, и, конечно же, новые герои. Известный антрополог П.С. Гуревич, ссылаясь на Эриха Фромма, пишет в работе «Философия человека»: «В мифе на языке символов выражаются религиозные и философские идеи, передается внутреннее состояние человека, в этом подлинное значение мифа» [4, с. 88]. Реализм фэнтезийного мира человека может быть определен как антропологический сценарий героя. А. Лосев утверждал, что миф начисто и всецело реален и объективен, но даже в нем никогда не может быть поставлено вопроса о том, реальны или нет соответствующие мифические явления [11, с. 832].

Путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение — инициация — возвращение, которая может называться центральным блоком мономифа. Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного; там он встречается с фантастическими силами и одерживает решающую победу; из этого исполненного таинств приключения герой возвращается наделенным способностью нести благо своим соплеменникам [8, с. 33–34]. По такой схеме, в частности, действовали Гильгамеш у древних шумеров, Моисей у иудеев, Тесей, Геракл, Ясон, Одиссей у греков, король Артур у кельтов и т. д. Этот сюжет обыгрывался в многочисленных фэнтезийных произведениях и даже кинофильмах. Например, известный американский кинорежиссер и сценарист Джордж Лукас, автор космической саги «Звездные войны», прямо заявляет, что ее сюжет основан на идеях, почерпнутых в «Тысячеликом герое» и других книгах Кэмпбелла, посвященных мифу. Можно сделать вывод, что основной признак фэнтези как мифа – создание целостной картины вторичного мира, где важнейший её элемент – человек – рассматривается как микрокосм в системе макрокосма. Фэнтези заимствует главные предпосылки мифологической «логики»: логический синкретизм и диффузность соединяются здесь эмоциональной напряженностью сюжета и самого действующего героя. «Герои фэнтези произведений живут мифом и в мифе, руководствуются его законами во взаимодействии друг с другом и со всем природным миром. Только миф подтверждает правильность существующего порядка вещей в мире и поступков героев» [13, с. 25–27].

Феномен фэнтези долгое время оставался на периферии научных интересов из-за его восприятия как развлекательного, несерьезного чтения. Большинство работ этого времени носили критическую направленность и писались классическими литературоведами или литературными критиками. Ситуация стала меняться, когда сущность и специфику фэнтези стали осмысливать сами писатели-фантасты: Дж.Р.Р. Толкиен, С. Лем, Р. Желязны, А. Сапковский, С. Логинов, А. Балабуха,

Н. Перумов. Также среди зарубежных исследований фэнтези необходимо выделить работы Х. Карпентера, К.Н. Мэнлава, Р. Хелмса, Т. Шиппи, П. Кочера, К. Килби, М. Уайта. Однако в этих исследованиях фэнтези как специфическое мифологическое мышление не рассматривалась. Можно констатировать, что фэнтези изучалась чаще всего с литературоведческой, этнографической, исторической точек зрения. Фактически же, кроме эссе Толкиена, нет работ, рассматривающих фэнтези с позиций антропологии и философии. Но что является антропоцентрическим идеалом фэнтезийного героя? Каковы его сущность, духовно-нравственная структура, экстериорные качества и т. д.? Ведь герой – это главная ось фэнтезийного сюжета, вокруг которого выстраивается вся литературная и философская концепция автора [7]. Используя типологические наименования героя по Джозефу Кэмпбеллу, построим содержательно классификационный ряд фэнтезийных героев, на материалах исследованного нами массива произведений фэнтези.

Первый тип – *«герой как святой»* – фэнтезийный герой, действующий в рамках обычной логики и системы христианских ценностей. Это в первую очередь Король Арагорн сражающийся за Средиземье («Властелин Колец» [15]); Гед – популярный герой романов Урсулы Ле Гуин («Волшебник Земноморья» [10]); Соломон Кейн – воинствующий пуританин; Дриззт – совестливый воитель («Темный эльф»); Вэлаша – его дар вэладра позволял ему ощущать причиняемую им врагам боль («Камень Света» [6]); Род Геллоглаус – главный герой цикла Кристофера Сташеффа про мага-стихотворца, где основополагающая идея – противопоставление божественного христианского Добра и сатанинского Зла («Чародей поневоле»); Каспиан – герой, придуманный К.С. Льюисом, известным католическим богословом и писателем («Хроники Нарнии» [12]). Герой как святой имеет отчетливое понимание категорий добра и зла, благородство, несвойственное окружающим героя вымышленным персонажам, стремление к самопожертвованию. Чаще всего типичный путь такого героя укладывается в достаточно простую формулу – герой переходит из современного мира в сферу магического, где с ним и происходят таинственные приключения. Обретя сверхъестественную силу в потустороннем мире, он возвращается в прежний мир и начинает воздействовать на него при помощи приобретенных способностей и навыков. В процессе перехода он якобы получает сакральную власть, вследствие чего становится связующим звеном между мифическим и реальным миром. В психоаналитической интерпретации путешествие героя представляет собою не более чем обращение личности внутрь самой себя. Как оказывается, приобретенные героем сверхъестественные силы уже таились в нем самом [9, с. 57–59].

Второй тип *«герой как бог»* – герой буквально «по ту сторону добра и зла». Ему чужды такие человеческие мотивации, как благородство, честь, доблесть, милосердие. Отсутствует сентиментальность,

трезвая рассудочность. Он выше человеческого понимания действительности, безразличен ко всему, что его окружает. Говоря химически, да и алхимическими символами, герой как бог в фэнтези и ни «щелочь» и ни «кислота», а нейтральный продукт их соединения (соль и вода). Если, например, Орлангур, герой-дракон, в средневековых легендах всегда изображается как вместилище всего зла в легендах, то в фэнтези дракон изображается этически отрешенным от мира. Он чужд понятию альтернативы добра и зла, не просто равнодушен к ним, а они для него непонятные понятия какого-то другого иномира. Золотоискатель Олмер – смелый молодой человек, поднимающий восстание против Илуватара за свободу Средиземья, достигая всемогущества, теряет человеческий этос и трансформируется в этически абстрактное божество, которому на короткое время начинают бессознательно поклоняться все живые существа («Кольцо Тьмы»). Пророк Асуримбор Келлхус – герой популярной серии в жанре Dark Fantasy – в сущности, лишён эмоций, чужд их. Да и все остальные герои произведения Бейкера такого же рода. Что неудивительно, ведь этот фэнтезийный поджанр характеризуется отсутствием знакомых обычному человеку этических категорий («Князь пустоты»). Рейстлин – могучий маг, стремится убить Паладайна и Такхизис, бога света и богини тьмы, и занять их место («Сага о Копье» [16]). Геральт, герой романов Анджея Сапковского, не выказывает никакого леденящего душу ожесточения, но его кодекс, диктующий герою всегда придерживаться моральной отрешенности, приводит героя к абсурдным и разрушительным поступкам («Меч Предназначения»).

Третий тип «герой как император и тиран» – тип, наиболее распространённый в фэнтезийной литературе конца XX в., персонаж, руководствующийся знаменитым иезуитским принципом «цель оправдывает средства», ради достижения доброй цели, для спасения мира готов пойти на любую жертву и терроризм. Таков Элрик – уничтоживший свой народ ради воскрешения возлюбленной – идеала доброты. Или Эрекозе – вечный воитель, обреченный на бесчеловечную битву ради сохранения светлого мультиверса<sup>1</sup>. И другой герой, принц Корум, использующий демонические глаз и руку, похищающие человеческие души, в битве с темными демонами – повелителями мечей (всё это герои романов Майкла Муркока [15]). Волшебник Фесс в саге Ника Перумова становится темным мессией для битвы с разрушителем мира («Сага о хранителе мечей»). Ричард Рал, искатель истины Терри Гудкайнда, построил тоталитарно-деспотическую империю для противостояния жестокому тирану («Первое Правило Волшебника» [3]). Ранд – герой цикла Роберта Джордана – дракон и великий император, владыка времени,

---

<sup>1</sup> Мультиверс — фэнтезийная вселенная, придуманная популярным писателем фэнтези Майклом Муркоком.

убивший свою семью из-за того, что это убийство было условием его перерождения в героя, способного остановить тьму («Колесо времени» [5]).

Антропологический анализ фэнтезийного идеала героя показывает, что фэнтези развивает религиозно-философскую концепцию, противоположную традиционной философии. Фэнтези как антропология подводит читателя к «третьему», «срединному» пути, аналоги которому можно найти, например, в философии Дао, нейтральной к морали, или в «Легенде о Великом Инквизиторе» Достоевского, с удивительным народом земли, не знающим понятий добра и зла. Философски глубокий идеал героя фэнтези в точности совпадает с идеями и практикой современных движений, где присутствует поклонение человеку как богу. Думается, что как часть современного мифологического мышления фэнтези сформировало современный тип «героя нашего времени» (второй тип), совпадающего с богочеловеческим идеалом личности в мировоззрении нью-эйдж<sup>2</sup>.

### Список литературы

1. Аверинцев С.С. Аналитическая психология К.Г. Юнга и закономерности творческой фантазии // Вопросы литературы. 1970. № 3.
2. Гопман В.Л. Фэнтези // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.М. Николюкина. М., 2001.
3. Гудкайнд Т. Первое правило волшебника: роман: в 2 кн. М., 1995.
4. Гуревич П.С. Философия человека: в 2 ч. М., 1999. Ч. 1.
5. Джордан Р. Властелин Хаоса. М., 2005.
6. Зинделл Д. Камень света. М., 2003.
7. Кравченко А.И. Культурный герой // Кравченко А.И. Культурология: словарь. М., 2000.
8. Кэмпбелл Дж. Мифы, в которых нам жить. М., 2002.
9. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл; [Пер. с англ.]. – Москва : Рефл-бук, АСТ, Ваклер, 1997. – 384 с.
10. Ле Гуин У. Волшебник Земноморья. Ижевск, 1993.
11. Лосев А.Ф. Очерки античного символизма и мифологии. М., 1994.
12. Льюис К.С. Хроники Нарнии: Принц Каспиан / пер. О. Бухина; рис. Паулины Бэйнс. М., 1991.
13. Мелетинский Е.М. Культурный герой // Мифы народов мира: энциклопедический словарь: в 2 т. М., 1990. Т. 1.
14. Муркок М. Элрик – Похититель Душ. М., 2008.
15. Толкин Дж.Р.Р. Властелин Колец. СПб., 2000.

---

<sup>2</sup> Нью-эйдж (англ. New Age, буквально «новая эра»), религии «нового века» – общее название совокупности различных мистических течений и движений, в основном оккультного, эзотерического и синкретического характера. Сам термин нью-эйдж ввела теософ Алиса Бейли в начале XX в.

16. Уэйс М., Хикмэн Т. Драконы осенних сумерек: Сага о копье. СПб., 1994.

## IDEAL FANTASY HERO

**D.A. Baturin**

The Tyumen State Academy of Culture, Arts and Social Technologies, Tyumen

The article identifies the types of heroes' fantasy, the characteristic features of fantasy as a religious-philosophical ideology.

**Keywords:** *fantasy, hero of fantasy, new-age, religious-philosophical ideology.*

*Об авторе:*

БАТУРИН Даниил Антонович – аспирант кафедры культурологии ФГБОУ ВПО «Тюменская государственная академия культуры, искусств и социальных технологий», e-mail: kvark@nextmail.ru

BATURIN Daniil Antonovich is a Ph.D. student of the Department of Culture Studies, The Tyumen State Academy of Culture, Arts and Social Technologies, e-mail: kvark@



Научная библиотека ТВГУ