

DOI: 10.17805/trudy.2021.1.7

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

## ФЭНТЕЗИ КАК СПОСОБ ОСМЫСЛЕНИЯ РЕАЛЬНОСТИ

А.И. Кузнецова  
Московский гуманитарный университет

**Аннотация:** В статье рассматривает фэнтези как способ осмысления реальности, анализируются тексты фэнтези, выявляются параллели с реальной мировой историей и культурой.  
**Ключевые слова:** фэнтези, осмысление реальности, Толкин, вымышленные миры

## FANTASY AS A WAY OF COMPREHENDING REALITY

A.I. Kuznetsova  
Moscow University for the Humanities

**Abstract:** The article considers fantasy as a way of understanding reality, analyzes fantasy texts, and reveals parallels with real world history and culture.  
**Keywords:** fantasy, comprehending reality, Tolkien, fictional worlds

Жанр фэнтези появился в XX в., но не как продукт массовой культуры, а как продукт литературного эксперимента. Продуктом массовой культуры он стал после того, как набрал популярность. А популярность жанр, как считают многие ученые и сами фэнтези-писатели (например, польский писатель Анджей Сапковский, филолог Мария Штейнман, и др.), набрал потому, что люди, не успевая осмыслить научно-технический прогресс, желали убежать от него в сказочный мир фантазий.

Технологии, наука и избыточная рациональность породили духовное заболевание общества: человек начинает забывать о важности поэтической силе воображения, о тяге к прекрасному, о возвышенных и героических чувствах, о религиозном опыте. Однако у каждого человека есть потребность в тайнах, загадках и волшебных смыслах. И для многих людей фэнтези становится увлечением, которое помогает им найти духовные ориентиры и ценности, изменяет жизнь человека, но и отгораживает его от реальных проблем.

В своей лекции 1939 г., позже преобразовавшейся в эссе «О волшебных сказках», Дж. Толкин выделяет такие функции фэнтези, как эскапизм, исцеление и утешение, т.е. восстановление душевного равновесия (Толкин, 2018). Что верно, т.к. являясь частью массовой культуры, фэнтези выполняет рекреационную и социализирующую функции. Вымышленные миры порою настолько интересны и привлекательны для современных читателей, зрителей и игроков, что часть таких миров переносится в реальность. Опытом такого перенесения стали ролевые игры. Первоначально – на основе произведений Дж. Толкина, но теперь спектр сюжетов, по которым проходят ролевые игры, стал куда шире. Одним

из примеров ролевых игр живого действия на территории СНГ можно назвать Хоббитские игрища, ежегодно проводимые с 1990 г. Ролевые игры погружают игрока в разум другого человека или существа, позволяют воплотить вымысел о мире в реальности самого мира.

Тем не менее, будет неправильно говорить о том, что фэнтези – это только «бегство» от реальности. Напротив, фэнтези – способ осознания, переосмысления реальности, ее принятия, или, если угодно, преодоления.

Дж. Толкин назвал это «побегом», имея под этим в виду выход человека из повседневной суеты с тем, чтобы спасти, восстановить или преобразить свой внутренний мир (Толкин, 2018). Побег – личностный творческий акт, а также – защитная функция, поддерживающая психическое и физическое здоровье человека, помогающая ему сопротивляться манипуляциям и заботам повседневности.

Фэнтези – это уникальный материал для анализа нашего современного общества, а также – прошедших эпох, оно создается из материалов реальной жизни. Не только фэнтези, но и литература вообще – это зеркало, наделяющее нас способностью разгадывать загадки бытия (Изер, 2008). Многие люди читают фэнтези, чтобы отвлечься от повседневности, но именно связь с реальностью делает эти произведения многогранными и увлекательными. Какой бы фантастический мир не создал автор, он так или иначе основан на реальности, ведь человек не в состоянии осмыслить вселенную, полностью отличную от нашей.

Задачей фэнтези в принципе не является «выдумать нечто невероятное». Его задача — через нереальное анализировать и комментировать реальное. Так большинство авторов фэнтези переосмысливают мифы, легенды и факты реальной истории. Анджей Сапковский («Сага о ведьмаке») использует европейский фольклор, мифы о короле Артуре и историю (главному герою, ведьмаку Геральту, отводится роль самого Артура; Цири выступает как священный Грааль; Нильфгаард — версия Рима, а Северные королевства — земли галлов и бриттов, и т.п.).

Джордж Мартин не скрывал, что во время работы над «Песнью льда и пламени» вдохновлялся реальной историей, а карта Вестероса – перевернутая карта Ирландии вместе с Великобританией. Дж. Толкин внедряет в свою неповторимую выдуманную вселенную (которая изначально планировалась автором как персональная мифология для его родины Англии) существующие модели, архетипы и элементы реальных культур. В описании его различных народов можно угадать элементы египетской, венецианской (Гондор) и других культур (например, Рохан населяют викинги, помещенные в степи). История Бильбо отсылает к сюжету «Беовульфа», а Турин из «Сильмариллиона» — это Куллерво из «Калевалы». Есть у него и христианские аллюзии — самопожертвование ради спасения мира, и элементы античной мифологии — гибель Нуменора, схожая с мотивом гибели Атлантиды. Концепты власти тоже совпадают с реальными. Если говорить о медиатексте под названием «Игра Престолов», то в этом мире наступил

кризис ценностей (в т.ч. и государственных), нравственные нормы размыты, «хаос – это лестница», на трон может сесть любой, нет никаких доказательств легитимности власти, вера в богов выражается в культах (трансцендентальный план отсутствует) и все зависит лишь от свободного человеческого выбора. По словам Марии Штейнман, это не история средневековой Европы, это история современного мира (Штейнман, 2019).

Посредством фантастики или фэнтези авторы пытаются донести до читателя моральные, этические категории. Например, многие авторы обличают в своих произведениях нынешние острые социальные проблемы, высмеивают пороки общества (например, книги Терри Пратчетта). А герои знаменитого сериала «Игра Престолов», привлекают зрителей тем, как они смогли преодолеть физические и психологические травмы, как смогли найти смысл жизни (ведь он, подчас, становится главной мотивацией человека) и приняли смерть как ее часть.

Психолог Виктор Франкл говорит о том, что страдание и смерть – это часть жизни, они придают бытию цельность, «и если жизнь вообще имеет смысл, то имеет смысл и страдание» (Франкл, 2019). По этим причинам за героями сериала интересно наблюдать и искать ролевые модели. В этом и заключается популярность сериала, ведь его мир не так уж сильно отличается от нашего. Анализируя название книжной трилогии «Властелин колец», ее переводчик В. Муравьев говорит следующее: «Это книга о природе власти, которая хочет быть властью над человеком, власти безнравственной и порабощающей, основанной на лжи и насилии. Духовная капитуляция перед такой властью, и всякая ей сопричастность растлевает и губит человека. Общие нравственные законы существования человечества непреложны. Человеческое достоинство – главное достояние человека, и нужно отстаивать его до конца любой ценой, в любых обстоятельствах» (Муравьев, 1988). С помощью этого произведения Толкина можно глубже понять сегодняшнюю реальность.

Если убрать магию и сказочный антураж, то останутся эльфы, гномы, орки и прочие несуществующие в нашем реальном мире существа. Они позволяют взглянуть на себя и на общество людей взглядом других существ (что отличает фэнтези от иной литературы, где человек рассматривается глазами такого же человека), выйти за пределы повседневности и социальности.

Авторы, которые создали подлинные и живые произведения фэнтези (а не коммерческие поделки на тему фэнтези), как правило, писали их во время серьезных исторических событий. Например, Толкин писал свою трилогию во время Второй мировой войны, Урсула Ле Гуин – в переломные для Америки 60-е, а Мария Семенова – в России начала 90-х. Переживаемые авторами времена неизбежно влияли на их работы. История и фэнтези всегда идут бок о бок. Например, Джордж Мартин, говоря о жестокости в своих романах, всегда подчеркивает, что это ужасы войн реальной человеческой истории, которые велись в прошлом, ведутся сейчас и будут вестись в будущем...

Но парадоксально, что в реальной ситуации войны в человеческом социуме

возникает обратное желание – сохранить привычный мирный порядок вещей, иллюзию мирной жизни. Так, в годы Великой Отечественной войны, очень важными и ценными для всех ее участников и очевидцев, иначе – комбатантов, считались такие проявления духовной жизни, как театр, кино, художественные выставки, библиотеки. Именно в учреждениях культуры и можно было хоть на время, но попасть в мир, отличный от фронтовой реальности, где нет бомбежек, голода, смертей. И становится понятным стремление деятелей культуры, поощряемое властью, снимать кино с романтическими сюжетами, ставить классические пьесы, в которых нет войны, рисовать не только батальные сцены, но и мирные пейзажи, натюрморты (Жукова, 2016а, 2016b, 2020). На бытовом уровне актуальным событием становилось, например, празднование Нового года и других праздников, памятных календарных дат, открытие предприятий вовсе не оборонного значения – фабрики игрушек, завода шампанских вин и т.д. (Жукова, 2011). Парадоксом повседневности Великой Отечественной войны называет это явление историк О.Г. Жукова (Жукова, 2014).

...Возвращаясь к литературе-фэнтези, отметим, что она — не только постоянное воспроизведение мира, в котором мы живем, но и размышление о том, кто такие мы сами, о том, что человек не в состоянии ощутить на собственном опыте, о том, что есть любовь, добро, зло. Стоит обратить внимание еще на то, что художественная литература возникла не из желания «воспроизводить уже имеющееся, но найти подход к тому, что иначе нам недоступно». Человеку необходимы образы, чтобы передать неведомое, чтобы «заставить отсутствующее присутствовать» (Изер, 2008). Для этих целей и служит литература, в т.ч. и фэнтези-литература.

Творить воображаемые миры, через которые возможно по-другому взглянуть на реальный мир и понять его – есть необходимость для человеческого разума. Разум и фантазия неразрывны. «Фантазия... не притупляет жажды научных открытий и не мешает их воспринимать. Напротив, чем острее и яснее разум, тем ярче фантазии, им порожденные. Если бы вдруг оказалось, что люди больше не желают знать правду или утратили способность ее воспринимать, фантазия тоже зачахла бы» (Толкин, 2018).

О фантазии и ее месте в нашем мире многое могут рассказать исландцы. Поэт Федор Глинка писал о них так: «Все лучшие историки и поэты Севера родились в Исландии: свобода и музы водворяли счастье на льдистых берегах ее. Поэзия рассыпала там цветы свои, и лиры скальдов воспевали героев, славу и любовь! ... и там, где иногда застывает ртуть, страсти и воображение никогда не остывают» (Глинка, 1815). И, действительно, даже в сагах, детально описывающих историю исландских родов, есть место «синкретической правде» (Стеблин-Каменский, 2018), т.е. неразличению исторической и художественной правды. За правду принимались и сражения с мертвыми друзьями, и свадьбы с эльфами. С XIV-XV вв. («золотой век веры в эльфов») и вплоть до XX в. на территории Исландии фиксировались упоминания о реальных встречах с эльфами. В этой стране

и по сей день не принято считать, что истории об эльфах – это сказки, фольклор или выдумки. Люди верили в них, имели с ними многочисленные контакты и даже призывали их на помощь в трудные времена. (Кораблев, 2019). Многие скандинавские имена, а также топонимы содержат в своем составе элемент «эльф». Подобная вера интересовала Дж. Толкина, в своих произведениях он реконструирует образ именно этих «истинных эльфов».

Вымысел – площадка для размышлений, где важно задавать вопросы и проводить исследования. Он рассматривает разные образы реального мира через призму нового восприятия. Можно говорить о том, что вымышленные миры способны отражать реальность лучше, чем сама реальность.

Подводя итог, можно сказать, что фэнтези — это зеркало реальности, в которой мы находимся, завуалированной фантастическими элементами, а любой вымышленный мир – это видоизмененный реальный мир.

Знаменитая фэнтези-писательница Урсула Ле Гуин в одном из своих интервью сказала: «Я уверена, что рассказывать истории – один из самых полезных навыков, позволяющий нам докапываться до смысла. Он помогает нам объединяться в сообщества, давая ответ на вопрос – кто мы такие, помогает каждому человеку определиться, кто я такой, чего жизнь требует от меня и как я могу на это отреагировать» (Ле Гуин, 2019).

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Глинка Ф. (1815) Письма русского офицера о Польше, австрийских владениях, Пруссии и Франции, с подроб. описанием Отеч. и загранич. войны с 1812 по 1815 г. Ч. 2. – М. – 224 с.

Жукова О.Г. (2014) Великая Отечественная война: парадоксы повседневности //Информационный гуманитарный портал Знание. Понимание. Умение. 2014. № 2. С. 2. URL: [http://zpu-journal.ru/e-zpu/2014/2/Zhukova\\_Great-Patriotic-War-Paradoxes/](http://zpu-journal.ru/e-zpu/2014/2/Zhukova_Great-Patriotic-War-Paradoxes/) (дата обращения: 12.01.2020)

Жукова О.Г. (2016а) Культурная жизнь как феномен повседневности Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. М.: МосГУ, 228 с.

Жукова О.Г. (2020) Культурный фронт Великой Отечественной войны. М.: Вече, 448 с.

Жукова О.Г. (2016b) Психологическая атмосфера в СССР в 1941-1945 гг. и реформа школы //История отечественной и мировой психологической мысли: судьбы ученых, динамика идей, содержание концепций. Материалы всероссийской конференции по истории психологии «VI Московские встречи». ответственные редакторы: А.Л. Журавлев, В.А. Кольцова, Ю.Н. Олейник. 2016. С. 507–517.

Жукова О.Г. (2011) Социокультурная политика СССР в годы Великой Отечественной войны //Власть, № 8. С. 142–144.

Изер В. (2008) К антропологии художественной литературы // Новое литературное обозрение. – 6 (94) – С. 17–21.

Кораблев Л. (2019) Книга историй об эльфах – М.: Book of Demand. – 192 с.

Ле Гуин Урсула (2019) Посыл о Посылах // Вандермеер Д. Книга чудес. Иллюстрированное пособие по созданию художественных миров – М.: АСТ. – 384 с.

Муравьев В. (1998) Предыстория // Толкин Дж. Р. Р. Хранители. М.

Стаблин-Каменский М. (2018) Мир Саги. Становление литературы. – М.: Либроком. – 248 с.

Толкин Дж. Р. Р. (2018) О волшебных сказках // Чудовища и критики. – М.: АСТ. – 416 с.

Франкл В. (2019) Сказать жизни: «Да!». Психолог в концлагере – М: Альпина нон-фикшн. –192 с.

Штейнман М.А. (2019) Концепт власти в «Игре Престолов» [Электронный ресурс] URL: <https://postnauka.ru/video/98531> (дата обращения: 12.01.2021).

**Кузнецова Анастасия Игоревна** – обучающаяся 1-го курса образовательной программы магистратуры по направлению подготовки 51.04.01 «Культурология» Московского гуманитарного университета. Научный руководитель – кандидат исторических наук, доцент Жукова О.Г. Адрес: 111395, Россия, г. Москва, ул. Юности, д. 5. Тел.: 8 (964) 531-74-68. Эл. адрес: [allakuz2@yandex.ru](mailto:allakuz2@yandex.ru).

**Kuznetsova Anastasia Igorevna** – is a 1-year student of the master's degree program in the field of training 51.04.01 Cultural studies of the Moscow humanitarian University. Scientific supervisor-Candidate of Historical Sciences, Associate Professor Zhukova O.G. Address: 5 Yunosti str., Moscow, 111395, Russia. Phone: 8 (964) 531-74-68. Email: [allakuz2@yandex.ru](mailto:allakuz2@yandex.ru).

---

**Для цитирования:**

Кузнецова А.И. Фэнтези как способ осмысления реальности // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2021. №1. С. 44–49. DOI: <https://www.doi.org/10.17805/trudy.2021.1.7>