

Наталья Угольникова
г. Харьков, Украина

ДОБРО И ЗЛО В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ

Угольникова Н. С. «Добро і зло у творах гумористичного фентезі» В статті розглядаються характерні особливості зображення добра і зла у творах класичного фентезі та у циклі романів «Міфічні історії» відомого американського письменника Роберта Асприна. Проводиться аналіз використання й трансформації образу трікстера, як носія добра у творах гумористичного фентезі. Наводиться характеристика поведінки головних героїв циклу на засадах філософських концепцій Е. Фромма та Г. Маркузе.

Ключові слова: гумористичне фентезі, добро і зло, Р. Аспрін, трікстер, цикл «Міфічні історії».

Угольникова Н.С. «Добро и зло в произведениях юмористического фэнтези» В статье рассматриваются характерные особенности отображения добра и зла в произведениях классического фэнтези и в цикле романов «Мифические истории» известного американского писателя Роберта Асприна. Анализируется использование и трансформация образа трюкстера как представителя добра в произведениях юмористического фэнтези. Дается характеристика поведения главных героев цикла на основе философских концепций Э. Фромма и Г. Маркузе.

Ключевые слова: добро и зло, Р. Асприн, трюкстер, цикл «Мифические истории», юмористическое фэнтези.

Natalie S. Ugolnikova Good and evil in humorous fantasy The article deals with the characteristic features of depicting good and evil within the classical fantasy and the *MYTH Adventures Series* by Robert Asprin. The use and transformation of the trickster archetype as the representative of the good in humorous fantasy has been analysed. The general behaviour of the characters of the series are characterised on the basis of philosophical concepts of E. Fromm and H. Marcouse.

Key words: good and evil, humorous fantasy, MYTH Adventures Series, R. Asprin, trickster.

Жанр фентези на сьогоднішній день являється обширним і різноплановим феноменом, який і в нинішнє час продовжує активно роз-

виваться. Его изучению посвящено множество работ, однако большая их часть исследует классические произведения жанра или же носят обзорный характер. В связи с этим, представляется актуальным остановиться на изучении менее исследованного аспекта данного феномена, а именно на произведениях юмористического фэнтези, а также на отображении в них категорий добра и зла.

Рассматривая категории добра и зла, воплощаемые в произведениях жанра фэнтези, следует упомянуть, что такие признанные классики жанра, как Дж.Р.Р. Толкин, Урсула Ле Гуин, А. Нортон, К.С. Льюис, А. Сапковский, М. Семенова, Г.Л. Олди и многие другие, обращались к безграничным возможностям жанра, чтобы отразить в своих произведениях широкий спектр вопросов и проблем, которые волнуют человечество. Все они создавали (и создают) собственные миры, отличающиеся не только яркой индивидуальностью, но зачастую и специально смоделированные на основе принципов, отличных от нашего мира. Причем указанное отличие выражается не просто в изменении географии и введении в повествование волшебства и мифических существ, а в существенно отличающихся от реальности политических и даже биологических или физических факторах. Следует отметить, что в большинстве классических произведений фэнтези нет относительности категорий Добра и Зла, они четко определены, абсолютны. Эти произведения постулируют принципы решающей роли личности в истории, отстаивают нравственные законы человечества и человеческое достоинство, на первый план в них выходят идеалы чести, добра, истинности. Немаловажную роль играет отношение к природе [5]. Исследователи подчеркивают, что произведения жанра фэнтези, которые уже вышли за рамки массовой литературы, выражают «романтическое умонастроение – взгляд, оживляющий действительность, делающий ее интересной и многомерной. ... Это взгляд ценностный, он различает добро и зло и при этом предполагает, что за добро можно постоять, он подвигает нас на смелые поступки, заставляет поверить в то, что у нашей жизни могут быть цель и смысл» [2, с. 241].

Тем не менее, все вышеперечисленные принципы трансформируются в произведениях юмористического фэнтези, которые широко эксплуатируют и трансформируют каноны и штампы жанра. В произведениях этого типа не только появляется относительность категорий добра и зла (характерная также для некоторых произведений эпической и героической фэн-

тези: Р. Хобб (зло во благо общества), Г. Кук (меньшее зло против большего зла), С. Лукьяненко (общая природа добра и зла) и другие), но также меняются носители этих категорий.

В частности, во многих произведениях фэнтези происходит противопоставление таких аспектов добра, как общественное благо и личное счастье. Если в примерах классического фэнтези традиционно прослеживается тенденция к жертвованию личным счастьем ради блага общественного (персонажи Дж. Р. Р. Толкина – Фродо, Гэндальф, У. Ле Гуин – Гед и другие), то герои юмористического фэнтези чаще всего, наоборот, стремятся к достижению личного счастья. Следует также отметить, что для славянского фэнтези, даже в его юмористическом поджанре, характерным является приоритет общественного блага.

Необходимо также отметить, что в юмористическом фэнтези акценты добра и зла смещаются с индивидуальных и несколько идеализированных представителей или персонифицированных воплощений данных категорий на персонажей, воплощающих общенациональные представления о добре и зле: отношения свой – чужой, положительные и отрицательные явления современного социума.

Кроме того, можно проследить, что для юмористического фэнтези характерной является трикстерская природа героев. Как известно, Карл Густав Юнг определил архетип трикстера как первобытное «космическое» существо, с одной стороны, превосходящее человека своими сверхчеловеческими качествами, а с другой – уступающее ему из-за своей неразумности и бессознательности [9, с. 347-348]. По определению, данному Карлом Кереньи в его работе «Трикстер и древнегреческая мифология» фигура трикстера «представляет собой вневременной праобраз, корень всех плутовских созданий мировой литературы, охватывающий все времена и культуры» [3, с. 245]. Будучи мастером на все руки, трикстер обычно является спутником культурного героя и проверяет претензии последнего на силу и власть. При этом трикстер аморален с точки зрения этической системы культурного героя; для него не существует привычного понятия о жизни и смерти, потому что он воспринимает их как игру, которая каждый раз может быть начата сначала и в любой момент прекращена. В качестве целей появления трикстера в мифе или литературном произведении выделяют следующие: осознание главным персонажем (культурным героем) себя, поиск собственного пути, познание, обучение, накопление опыта, се-

парация от родителя или объекта власти его заменяющего, передача накопленного опыта следующему поколению и другие [1].

В одном из первых ярких примеров юмористического фэнтези – цикле «Мифические истории» известного американского писателя Р. Асприна образу трикстера уделяется особое внимание, фактически, он воплощается в нескольких главных героях. Именно его черты превалируют в описании внешности, характеров и поступков основных персонажей. В то же время Р. Асприн привносит в этот образ некие новые черты, которые не присущи трикстеру, например, стремление героев к обладанию материальными ценностями [6].

При этом следует отметить, что из нейтрального, отрицательного или комического персонажа трикстер трансформируется в персонажа положительного, протагониста и становится неоспоримым носителем категории добра. Среди его положительных качеств автор выделяет находчивость, чувство юмора, позитивное мышление, а также в процессе повествования наделяет его такими нехарактерными чертами, как способность к обучению и самосовершенствованию, гуманизм, ответственность и внимание к окружающим. Им противопоставляются и отмечаются как негативные такие качества, как неразумное, маниакальное пристрастие к чему-либо; чрезмерная простота и доверчивость, неспособность и нежелание проверять полученную информацию; злоупотребление доверием. При этом, если первые из перечисленных качеств еще можно, по мнению автора, понять и простить, то злоупотребление доверием позиционируется как непростительное и абсолютное зло.

Кроме вышеперечисленных принципов, для анализа поступков персонажей «Мифических историй» можно использовать принципы поведения, описанные в работе Эриха Фромма «Иметь или быть?», согласно которой социально-экономические условия формируют адаптированного к ним индивида, существование которого можно описать принципами «бытия» и «обладания» [8, с. 14]. При анализе романов цикла «Мифические истории» Р. Асприна было выявлено, что преобладающим является модус «обладания». Модус «бытия» прослеживается эпизодически, в основном, персонажи «вспоминают» о нем в каких-либо кризисных ситуациях, которые требуют от них немедленных и решительных действий. В связи с этим следует отметить, что Р. Асприн в своих произведениях озвучивает принципы успешного ведения бизнеса, которые являются одними из основных позитивных принципов для личности и общества Соединенных Штатов Америки.

Формирование фроммовского социально адаптированного индивида перекликается с постулатами Герберта Маркузе, который в своей книге «Одномерный человек. Исследование идеологии развитого индустриального общества» утверждал, что в результате действия государства через средства массовой информации намеренно формируется одномерное видение мира [7]. При этом достигнутый уровень науки и техники создает принципиально новую систему формирования и удовлетворения массовых «стандартных», «ложных» материальных потребностей. В результате этого процесса формируется «одномерный человек», которого Г. Маркузе описывает как «объект духовного манипулирования с пониженным критическим отношением к социуму и включенный в потребительскую гонку» [4]. При этом «культурные ценности» не уничтожаются, вместо этого они просто встраиваются в утвердившийся порядок. Выход из сложившейся ситуации Г. Маркузе видел в «Великом Отказе» от господствующих ценностей, с которым он связывал радикальную трансформацию сознания.

В произведениях юмористического фэнтези с трикстером в роли протагониста или же ближайшего его помощника и формируется возможность именно такой трансформации. «Великий Отказ» осуществляется посредством трикстерского осмеяния, испытания на прочность, доведения до абсурда массово пропагандируемых «стандартных» ценностей. В результате этого главный герой, а вместе с ним и читатель, получает возможность выбора точки зрения и собственной оценки окружающего мира.

Таким образом, можно утверждать, что в произведениях юмористического фэнтези носителем категории добра становится персонаж, воплощающий образ трикстера. При этом данный архитипический образ нередко наделяется нехарактерными для него качествами. Тем не менее, выполняя одну из своих основных функций, персонаж-трикстер позволяет переосмыслить пропагандируемые ценности современного мира.

Список литературы: 1. *Гаврилов Д.А.* К определению трикстера и его значимости в социокультурной реальности // Первая Всероссийская научная конференция «Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы», 15 мая 2006 г. [материалы]. – Омск: СИБИТ, ИПЭК, СРШБ (колледж), 2006. – С. 359–368. – Режим доступа к источнику: <http://lib.swarog.ru/index.php?Dir=books/wera/0pagan/00wolh/yggeld>. 2. *Золотухина-Аболина Е.* Гарри Поттер и все, все, все... // Логос. – 2004. – № 5(44). – С. 235–245. 3. *Кереньи К.* Трикстер и древнегреческая мифология // Пол Радин.

Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К. Г. Юнга и К. К. Кереньи. – СПб.: Евразия, 1999. – С. 242–264. 4. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества / Г. Маркузе; Пер. с англ., послесл., примеч. А. А. Юдина; Сост., предисл. В. Ю. Кузнецова. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 526, [2] с. – (Philosophy). – Режим доступа к источнику: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Markuze/index.php. 5. Угольникова Н.С. Нравственно-этический потенциал произведений жанра фэнтези и его развитие в условиях глобализации мирового сообщества // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. – 2008. № 836 – С. 198–200. 6. Угольникова Н. С. Образ Трикстера в романах Р. Асприна «Мифические истории» / Н. С. Угольникова // Наукові записки Харківського національного педагогічного університету ім. Г.С. Сковороди. Серія Літературознавство. – Випуск 2 (58), ч. 3. – 2009. – С. 119–129. 7. Философский энциклопедический словарь / Гл. редакция: Л.Ф. Ильичев, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалев, В. Г. Панов – М.: Сов. Энциклопедия, 1983. – 840 с. 8. Фромм Э. Иметь или быть? [пер. с англ.] – М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. – 448 с. 9. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Пер. с англ. – К.: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – 384 с.