

Д.М. Павкин

*СЕМАНТИКА ТЕКСТА В ЖАНРЕ «ФЭНТЕЗИ»:
МИФОЛОГЕМНЫЕ РЕЛЯЦИИ ПРОСТРАНСТВЕННОЕ ОБРАЗА*

Развитие и взаимодействие образов персонажей, природы, вещей составляет семантическую структуру художественного произведения [1, 23]. В системе текстовых образов важна роль хронотопа (пространства-времени) и – особенно – топофона (пространства) как его составляющей.

Особенность жанра «фэнтези», основоположником которого считается Дж.Р.Р. Толкиен, состоит в создании автором «вторичного мира», который, благодаря принесению элементов сверхъестественного и сохранению принципиальных черт реального мира, производит впечатление существующего в действительности, ведь «в пределах этого мира все выдуманное автором есть правда» [2, 269].

В романах Толкиена образ пространства есть Волшебная Страна, которая воспринимается «не только как универсальная обстановка действия, но и как форма выражения авторской концепции» [3, 90], Художественный мир такого текста, по определению Ю.М. Лотмана, «представляет собой модель мира данного автора, выраженную на языке его пространственных представлений» [см. 4, 167]. Для жанра «фэнтези» характерна теснейшая связь между антропоцентричностью как содержательной стороной художественного текста и фактором пространственности, репрезентирующим систему образов произведения, причем очевидна моделирующая и характеротворящая функции всех компонентов пространства, взаимосвязанных и взаимообусловленных художественным локусом, хронотопией и всем топофоном в составе художественного целого [4, 168].

Произведения жанра «фэнтези» характеризуются определенной сложностью построения сюжета. В «осязаемую ткань» текста, повествующего о событиях, которые могут иметь место в реальности, органично вплетены библейские, мифологические и сказочные «нити» (по определению самого Толкиена, его романы суть «волшебные рассказы» /fairy stories/). Яркий пример тому — роман Толкиена «Сильмариллион», текст которого предстает как оригинальный авторский миф, безусловно уникальный, однако обнаруживающий и творчески комбинирующий черты мифологий различных времен и народов.

В современной литературе понятие «миф» обладает определенной полисемией. В традиционном понимании миф — это возникающее на ранних этапах повествование, в котором явление природы или культуры предстает в одухотворенной и олицетворенной форме. В новейших истолкованиях миф оценивают как универсальный способ человеческого мироощущения [5, 401]. Согласно Е.М. Мелетинскому, миф есть «фантастические представления о мире, система фантастических образов богов и духов, управляющих миром, или повествование, рассказ о деяниях богов и героев» [6, 172]. Феномен мифотворчества рассматривается как «проявление присущей человеческому мышлению потребности иметь ориентиры во всех сферах своего бытия» [7, 131], ибо мифы не столько способствуют пониманию мира «в его объективных причинно-следственных связях, сколько помогают объяснить его себе, то есть привести в порядок (систему) совокупность субъективных интрапсихических впечатлений о мире и своем месте в нем [там же]. Более того, современная наука видит в мифе «гиперболическое зеркало души» [8, 392], в котором можно увидеть нечто, свойственное сущности человека, структурам его истории и т. д. Рассматривая миф с такой точки зрения, можно легко объяснить сходство элементарных сюжетов, на которых построены мифы, при полном несовпадении социальных и культурных условий их рождения и функционирования. Такое сходство объясняется единством разума, создавшего мифы [9, 202].

Новейшие интерпретации мифа выдвигают на первый план миф как «некую емкую форму или структуру, которая способна воплотить наиболее фундаментальные черты человеческого мышления» [6, 10], как своеобразный «пакет» знаний [10, 52]. Такое прочтение мифа ставит его в центр внимания когнитивной лингвистики – новой области теории языка, которая изучает мышление через исследование способов получения, обработки, хранения и использования вербализованной информации.

Целью данной работы является установление сходства в изображении Волшебной Страны как главного элемента текста жанра «фэнтези» [2, 295] и пространственного образа (топофона) мифов народов мира. Материалом исследования послужили дескрипции-микротексты, полученные из романа Дж.Р.Р. Толкиена «Сильмариллион» [11].

С позиций когнитивной лингвистики топофон Волшебной Страны можно рассматривать как ментальное пространство, или ментальный образ [см. 12; 13]. Методом исследования ментальных образов является концептуальный анализ.

В настоящее время наиболее распространенной при воссоздании структур вербализованной информации является концептуальная фреймовая модель в ее различных вариантах. По определению М. Минского, основоположника теории фреймов, фрейм представляет собой структуру данных, в которой отражены приобретенные в результате предыдущего опыта знания о некоторой стереотипной ситуации и о тексте, который описывает эту ситуацию [14,37]. Конституирующим элементом фрейма является пропозиция. Пропозиция есть двухэлементная структура, представляющая собой мысль о мире и включающая логический субъект (предмет мысли) и логический предикат (признак, приписываемый данному предмету). В момент речи знание, которое пребывает в нерасчлененном состоянии, «выкристаллизовывается» в виде пропозициональных и языковых структур [15]. Приводимый ниже сопоставительный анализ дескрипций топофона Волшебной Страны в романе «Сильмариллион» и соответствующих дескрипций, фигурирующих в мифах, будет осуществлен в терминах пропозиций, которые рассматриваются как элементы более крупной структуры — фрейма.

Для нашего анализа существенно указать на то, что фрейм и составляющие его пропозиции являются структурирующей основой «ментального пространства» (*mental space*), которое Ж. Фоконье определяет как воссоздаваемую средствами дискурса когнитивную конструкцию, используемую для референции к реальному (или воображаемому) миру, и задаваемую ограничителями (*space builders*). Ментальное пространство включает элементы — «роли», которые не имеют (и не могут иметь) прямого референта в физическом мире [13, xxxvi]. В нашем случае условным текстовым ограничителем ментального пространства является дефиниция «Волшебная Страна». Представляется возможным рассматривать данное ментальное пространство как соотносимое со слотом ЗДЕСЬ в макрофрейме, предложенном С. А. Жаботинской [16, 250] и используемом в нашей работе в редуцированном виде:

[(ТАКОЕ (НЕЧТО СУЩЕСТВУЕТ)) ЗДЕСЬ-СЕЙЧАС].

Слот «ЗДЕСЬ: Волшебная Страна» онтологически и аксиологически неоднороден. Волшебная Страна Арда, где разворачивается действие романа, подразделяется на различные регионы, разнящиеся по своим внутренним характеристикам – по их ландшафтам, строениям, флоре и фауне, а также по оценке, которую они имеют в романе. Кроме самой Волшебной Страны специфичным также является небо с небесными светилами.

Слот ЗДЕСЬ взаимосвязан со слотом СЕЙЧАС, который отражает динамику бытия объектов, представляющих Волшебную Страну. Данные объекты локализуются в слоте НЕЧТО, входящем в состав вышеупомянутой фреймовой структуры. В терминах Фоконье, эти объекты суть роли (*roles*), которые объективируются определенными наполнителями (*values*). Для нашего материала такими ролями являются: небо с небесными светилами (солнце, луна, звезды), территория (ландшафт), находящиеся на ней строения (города, дворцы, храмы) и растения (сады, деревья, цветы). Каждая из ролей получает характеристику за счет признака, локализуемого в слоте ТАКОЙ (ТАКОЕ НЕЧТО). Данные признаки выступают в качестве предикатов при определенном логическом

субъекте (роли). Ниже дескрипции каждого из предикатов, встречающиеся в романе «Сильмариллион», сопоставляются с описаниями соответствующих феноменов в мифах народов мира.

ГДЕ: Небо.

НЕЧТО: Небесные светила (солнце, луна, звезды):

- *отсутствующие в начете времени:* in that time of dark [11, 40]; there was need of light [11, 35]; в начале мифологического времени солнце, как и другие светила, отсутствует [17, 461];
- *сотворенные из плодов дерева:* the fruit and flower Yavanna gave to Aule and he and his people made vessels to hold them and preserve their radiance /.../ these vessels became lamps of heaven, outshining the ancient stars [11, 99]; связь райского сада и его плодов с солнцем характерна для солярных мифов и основанных на них волшебных сказок многих народов [17,461];
- *отдыхающие в океане у царства богов:* Anar /Солнце — Д. П./ rested a while in Valinor /царство богов — Д. П./, lying upon the cool bosom of the Outer Sea [11, 100]; люди и боги, пируют вместе там, где океан образует небольшой залив, куда опускается Гелиос, чтобы остыть и отдохнуть [17,675];
- *олицетворения мужского и женского начала, которые объединяет чувство любви:* the maiden whom the Valar chose to guide the vessel of Sun was named Arien; but Tilion was a hunter and he begged to be given the task of tending the last Flower of Silver /луна — Д. П./ [11, 99-100]; Tilion was drawn towards Arien as he shall ever be (11, 101); мотив ухаживания месяца за солнцем широко распространен в индоевропейской мифологии. Отношения между луной и солнцем могут воплощать мужское и женское начало [17, 78];
- *ассоциируемые с людьми, перемещенными на небо:* that vessel was filled with a wavering flame and Earendil the Mariner sat at the helm; he journeyed in the ship into the starless void; Vingilot /название корабля — Д. П./ was set to sail in the seas of heaven; people called it the Star of High Hope [11, 250]; чрезвычайно распространенным мотивом астральных мифов является представление о людях, переместившихся на небо и ставших там звездой [18, 117];
- *ассоциируемые с животными:* Wilwarin — name of a constellation. The word meant «butterfly» [11, 354]; в типологически ранней группе астральных мифов звезды или созвездия часто представляются в виде животных [18, 116].

Таким образом, как и в мифах, небесные светила в романе Толкиена отсутствуют в начале времени. При их сотворении за основу берутся плоды деревьев, животные или люди, перемещенные на небо. Образ человека при этом представлен единением мужского и женского начала. Покидая небосвод, небесные светила отдыхают в океане у берегов земли богов.

ГДЕ: Земля в целом.

НЕЧТО: Территория-ландшафт:

- *созданная идеальной, но испорченная злыми силами:* as surely as the Valar /боги — Д. П./ began a labour so would Melkor undo it or corrupt it [11, 22]; the shape of Arda /Земля - Д. П./ and the symmetry of its waters and its lands was marred, so that the first designs of the Valar were never after restored [11, 37]; добрые божества айы создали землю очень красивой и ровной, но злой дух абасы затоптал и исцарапал ее [17, 682].

Тем самым, Земля предстает как прекрасный «проект», созданный богами, который однако так и не был воплощен в жизнь из-за вмешательства злых сил.

ГДЕ: Царство богов.

1. НЕЧТО: Территория-ландшафт:

- *первоначально присутствующая в пределах Земли, а затем удаленная за ее пределы:* Puvatar /Бог — Д. П./ showed forth his power, and he changed the fashion of the world [11, 278]; the world was diminished, for Valinor and Eressea /царство богов — Д. П./ were taken from it [11, 279]; мироздание в малагасийской мифологии двуслойное, состоящее из неба и земли, первоначально соединенных друг с другом, а затем разведенных верховным божеством [17, 91]; древние китайцы представляли сотворение мира как постепенное отделение неба от

земли [18, 653];

- *содержащая чертог для мертвых*: Mandos /чертоги для душ умерших — Д. П./ is westward in Valinor [11, 281; Вальхалла как небесное царство для избранных относительно поздно отдифференцировалось от подземного царства мертвых [18, 212];
- *огражденная ото всех извне после изгнания неугодных*: the Valar fortified their land and they raised up the mountain walls of the Pelori /Ограждающие горы — Д. П./ to sheer and dreadful heights. A sleepless watch was set upon them [11, 102]; пространство «отовсюду огражденное» (древне-иранское *pari-daeza* — «отовсюду огражденное место» — парадиз) и постольку умиротворенное, укрытое, упорядоченное и украшенное; огражденность и замкнутость Эдема, у врат которого после грехопадения Адама и Евы поставлен на страже херувим с огненным мечем [17, 364].

2. НЕЧТО: Строения (города, дворцы):

- *крытые серебром*: silver domes of Valmar /столица царства богов — Д. П./ [11, 74]; Один живет в крытом серебром жилище, называемом Валяскьяльв [17, 241];
- *выстроенные из драгоценных металлов и камней*: golden gates of Valmar [11, 38]; the golden streets of Valmar and the crystal stairs of Tirion; their halls were of pearl [11, 61]; материалы, из которых выстроен город, светоносны; они уподобляются то «чистому золоту» и «прозрачному стеклу», то жемчугу, символизирующему духовный свет [17, 365].

3. НЕЧТО: Растения (деревья):

- *подобные золоту*: the other bore leaves of a young green; their edges were of glittering gold [11, 38]; whose hair was as the gold of Laurelin /имя дерева — Д. П./ [11, 126]; дворец окружен парком, где растет легендарное дерево с золотой корой [17, 419];
- *произрастающие в центре царства богов, в месте, где они вершат суд*: before its western gate was a green mound /.../ there awoke into world the Two Trees of Valinor. The Valar were gathered together and sat upon their thrones of council in the Ring of Doom near to the golden gates of Valmar [11, 38]; у Иггдрасиля /мировое дерево в скандинавской мифологии — Д. П./ находится главное святилище, где боги вершат свой суд [18, 478].

Таким образом, царство богов и у Толкиена, и в мифах различных народов предстает как территория, которая сначала находилась в пределах Земли, а затем была удалена из нее и ограждена от всех извне после изгнания неугодных. В царстве богов находятся прекрасные сооружения, выстроенные из драгоценных металлов и камней, и сияющие золотом деревья, у которых боги вершат свой суд. В царстве богов расположены также чертоги для мертвых. Очевидно и некоторое сходство в топонимах царства богов в «Сильмариллионе» (Валинор, Валмар) и скандинавской мифологии (Вальхалла, Валяскьяльв), что свидетельствует о значительном влиянии последней на творчество Толкиена.

ГДЕ: Мир людей.

НЕЧТО: Территория-ландшафт:

- *находящаяся в центре Земли*: they departed from Middle-earth [11, 37]; обитаемый людьми и занимающий центральную часть земли Мидгард [18, 287]; поэтическое наименование Японии в мифах — «тростниковая равнина—серединая страна» [17, 685];
- *содержащая на крайнем севере подземное царство злых сил*: in the north Melkor /злой демиург — Д. П./ built his strength [11, 47]; that stronghold was named Utumno [11, 36]; Utumno was delved exceeding deep [11,51]; каменистая и холодная окраина земли (Утгард). Север в скандинавской мифологии особо демонизирован (как и во многих других мифологиях, в частности у финнов и народов Сибири) [18, 287]; Юду («столица мрака») — в древней китайской мифологии столица подземного царства, расположенная на крайнем севере [17, 677].

Итак, мир людей предстает как находящаяся в центре мира земля, на крайнем севере которой находится обиталище сил зла. Для топонимов данного региона Волшебной Страны в «Сильмариллионе» также характерно определенное сходство с топонимами мифов (ср. Utumno, Утгард и Юду; Middle-earth и Мидгард).

Представляется возможным сравнить образы «Сильмариллиона» не только с мифами народов мира, но и с описанием Атлантиды у Платона, который «не был чужд мифотворчеству» [19, 139]. Его миф, изложенный в диалогах «Критий» и «Тимей», мог оказать влияние на творчество Толкиена, о чем свидетельствует изложенная в «Сильмариллионе» история Нуменора.

ГДЕ: Нуменор

1. НЕЧТО: Территория-ландшафт:

- *основанная и облагоустроенная богами:* it was raised by Osse /бог морей — Д. П./ out of the depths of the Great Water, and it was established by Aule /бог кузнечного ремесла — Д. П./ and enriched by Yavanna /богиня плодородия — Д. П./ [11, 260]; Посейдон привел в благоустроенный вид и заставил землю давать разнообразную и достаточную для жизни снедь [20, 552];
- *красивая и плодородная:* they found a country fair and fruitful [11, 261]; посреди всего острова была равнина красивее всех прочих и весьма плодородная [20, 552];
- *имеющая гору в центре:* in the midst of the land was a mountain tall and steep [11, 261]; на равном расстоянии от берегов в середине этой равнины стояла гора [20, 552];
- *низвергнутая верховным богом на дно моря:* Iluvatar showed forth his power [11, 278]; Numenor was utterly destroyed; its foundations were overturned, and it fell down into darkness and is no more [11, 279]; even the name of that land perished and Men spoke thereafter not of Numenor but of Atalante, the Downfallen, in the Eldarin tongue /вымышленный Толкиеном язык эльфов — Д. П./ [11, 281]; Зевс решил наложить на него кару [20, 560]; пришел срок для невиданных землетрясений и наводнений, за одни ужасные сутки Атлантида исчезла, погрузившись в пучину [см. 19, 144].

2. НЕЧТО: Строения (города, храмы):

- *огромные и величественные:* temple was in the form of a circle; the walls were fifty feet in thickness, and the width of the base was five hundred feet, and the walls rose from the ground five hundred feet, and they were crowned with a mighty dome [11, 273]; храм имел 1 стадий в длину /около 180 метров — Д. П./ три плетра в ширину /100 метров — Д. П./ и соответственную этому высоту [20, 555];
- *украшенные драгоценными металлами:* in the midst of the city, Armenelos the Golden, a mighty temple with a dome roofed all with silver [11, 273]; всю внешнюю поверхность храма они выложили серебром; потолок из слоновой кости, весь испещренный золотом, серебром и орихалком [20, 555].

3. НЕЧТО: Растения (сады, деревья, цветы):

- *прекрасные, пышные и благоухающие:* fragrant flowers and herbs of great virtue; the tree grew and blossomed in the courts of the King; Nimloth /белое цветение — Д. П./ it was named [11, 263]; все благовония, которые ныне питает земля в цветах и плодах, она отлично рождала и выращивала; всякий пестуемый человеком плод и злак остров порождал прекрасным, изумительным и изобильным [20, 554].

Таким образом, Нуменор, аналогично Атлантиде, предстает как основанный и облагоустроенный богами красивый и плодородный остров с горой в центре. На нем находятся огромные и величественные строения, украшенные драгоценными металлами, и произрастают прекрасные и благоухающие растения. Однако этот остров был низвергнут верховным богом (в обоих случаях за чрезмерную алчность и дерзость его обитателей) на дно моря. Очевидна также параллель в названиях уже погибшего Нуменора (Atalante) и Атлантиды.

В итоге, сравнительный анализ образа Волшебной Страны в романе Толкиена «Сильмариллион» и в мифах народов мира обнаруживает 23 сходные дескрипции. Наибольшее количество из них приходится на описания царства богов (7 сходных дескрипций), Нуменора (7) и неба (6). Кроме того, отслеживается значительное число параллелей между изображением Волшебной Страны в «Сильмариллионе», мифом Платона об Атлантиде (7 сходных дескрипций) и скандинавской мифологией (5).

Результаты анализа еще раз подтверждают тезис о том, что «подлинное и самодовлеющее пространство в художественном произведении обычно отсылает именно к мифо-поэтическому пространству с характерными для него членениями и семантикой составляющих его частей» [17, 342].

ЛИТЕРАТУРА

1. Кухаренко В. А. Интерпретация текста. – Л., 1978.
2. Толкин Дж. Р. Р. О волшебных сказках // Толкин Дж. Р. Р. Лист работы Мелкина и другие волшебные сказки. — М., 1991. — С. 247-296.
3. Иванова Н. Д. Культурологические аспекты изучения пейзажа в художественном тексте // Язык и культура. Третья международная конференция. Тезисы докладов. – К., 1994. – С. 190-191.
4. Немировская А. Ф., Немировская Т. В. Пространственный фактор в художественном микромире // Язык и культура. Третья международная конференция. Тезисы докладов. – К., 1994. – С. 166-168.
5. Гуревич П. С. Философская антропология. – М., 1997.
6. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. – М., 1995.
7. Файвишевский В. А. Биологически обусловленные бессознательные мотивации в структуре личности // Бессознательное. Многообразие видения. – Новочеркасск, 1994. – С. 127-147.
8. Мамардашвили М. К. Психологическая топология пути. М. Пруст «В поисках утраченного времени». – СПб., 1997.
9. Segal R. A. Joseph Campbell. An Introduction. – New York, 1987.
10. Половников В. Был ли Гомер ученым // В мире фантастики, Сб. статей и очерков о фантастике. – М., 1989. – С. 50-74.
11. Tolkien J. R. R. The Silmarillion. – Boston, 1977.
12. Lakoff G. Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind. – Chicago, 1987.
13. Fauconnier G. Mental Spaces, Aspects of Meaning Construction in Natural Language. – Cambridge, 1994.
14. Минский М. Фреймы для представления знаний. – М., 1979.
15. Чейф У. Л. Память и вербализация прошлого опыта // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 12. Прикладная лингвистика. – М., 1983. – С. 35-73.
16. Жаботинская С. А. Когнитивные и номинативные аспекты класса числительных, Дис. ... д-ра филол. наук. – М., 1992.
17. Мифы народов мира. Энциклопедия. Гл. ред. С. А. Токарев. – М, 1988. – Т.2.
18. Мифы народов мира. Энциклопедия. Гл. ред. С. А. Токарев. – М., 1987. — Т. 1.
19. Житомирский В. Платон и Атлантида // Новый мир. – 1998. – N.10. – С. 138-145.
20. Платон. Сочинения. В 3-х томах. – М., 1971. – Т.3. – Ч. 1.