

**Проблема жанрового определения научно-фантастической поэзии —
на примере пространственной организации стихотворений Ся Хуна (夏宏)**

Предпосылкой доклада послужило сравнительно недавнее появление жанрового маркера «научно-фантастическая поэзия» (科幻诗) в литературных кругах материкового Китая. Типовым материалом здесь можно считать подборку стихотворений Ся Хуна (夏宏), опубликованную в первом выпуске журнала «Сегодня» (今天) за 2023 год. В свете контекстной обусловленности подобных «ситуативных» жанровых дефиниций, проведение структурного анализа представляется ключевым этапом на пути выделения устойчивых характеристик «научно-фантастической поэзии». Так, первичная классификация пространственной лексики с учетом показателей частотности и сочетаемости позволила выделить основные топические параметры художественного мира поэта. Ввиду относительно небольшой роли «научно-фантастических» реалий в выбранных стихотворениях, их причисление к намечающемуся жанру можно связать, прежде всего, с тесным соседством в них самых разнообразных локусов (космических, виртуальных, технических и др.). Дискретность и контрастность расположения последних же, в свою очередь, порождает эффект разряженности и взаимопроницаемости пространственных сфер, имитируя тем самым принципиально неустойчивый и противоречивый тип художественной реальности. Таким образом, топическую организацию, несомненно, можно считать одной из краеугольных составляющих определения «научно-фантастической поэзии» как жанра.

Алексеев И.А., аспирант филологического факультета Пекинского педагогического университета (Пекин, КНР)
E-mail: alex111_95@list.ru

Э.В. Васильева (Санкт-Петербург)

**Игровая локация как вариация на тему хронотопа
романа ужасов в романах «бесконечного потока»: анализ двух случаев**

В докладе в аспекте поэтики пространства рассматривались два романа «бесконечного потока» (современного квази-жанра сетевой литературы) — «Калейдоскоп смерти» Си Цзысуй и «Канашибари» сестер Шэн (т. 1 и т. 2).

В романах «бесконечного потока» художественное пространство организовано в сложную систему: суперхронотоп игрового мира, в который попадает главный герой, включает несколько хронотопов игровых локаций (инстансов).

Выбранные тексты объединяют схожие авторские стратегии построения художественного пространства. С одной стороны, авторы двух романов активно используют наработки литературы ужасов XX в.: игровые инстансы изолированы в пространстве и времени и иррациональны, что позволяет создать атмосферу клаустрофобного кошмара. При этом Си Цзысуй акцентирует сами инстансы, вдохновляясь поэтикой конкретных субжанров литературы и кинематографа ужасов (напр., «ужасы в маленьком городке»), а сестры Шэн уделяют больше внимания проработке игрового мира в целом.

С другой стороны, авторы стремятся и к преодолению поэтики романа ужасов. У Си Цзысуй изолированность игровых локаций иллюзорна: сюжетобразующий игровой компонент в романе является реализацией мономифа / «пути героя», что позволяет автору представить историю своего героя как трансцендентальный опыт. Сестры Шэн обновляют

традиционный для литературы ужасов хронотоп за счет включения элементов идиллического топоса, разрушая восприятие «мира кайданов» как исключительно смертного пространства.

Васильева Э.В., к.ф.н., независимый исследователь
E-mail: elmmas@yandex.ru

П.С. Громова (Тверь)

Коммуникативное пространство в русской фантастической повести эпохи романтизма

Теоретическое содержание понятия «романтическое двоемирие» давно определено. Однако, когда заходит речь о творческой практике, мы обнаруживаем, во-первых, куда более сложные пространственные модели. Во-вторых, не совсем правильно говорить о границе между обыденным и фантастическим мирами, поскольку с точки зрения романтиков этой границы нет. Поэтому естественной представляется потребность обозначить пространство взаимодействия этих миров, в котором происходит постепенный переход героя из мира обыденного в мир фантастический. В самом общем смысле это пространство можно было бы назвать терминальным. Возможно выделить несколько его видов: онейрическое, пространство приобщения к искусству, коммуникативное.

Коммуникативным мы называем такое пространство, которое создается при речевом взаимодействии двух и более субъектов. В контексте романтического двоемирия это пространство такого речевого взаимодействия, которое подготавливает героя и читателя к появлению (прорыву) фантастического в привычной действительности.

Коммуникативное пространство чаще всего формируется на основе хронотопов гостиницы, дороги и их вариаций. Эквивалентами непосредственного речевого взаимодействия персонажей могут выступать разные формы вербальной коммуникации — ведение дневника, переписка, чтение литературных сочинений и др. При этом может возникать некий коммуникативный нарратив; как следствие, смещение мировосприятия героев в сторону фантастического и, наконец, преображение самой действительности.

Громова П.С., к.ф.н., Тверской государственный университет
E-mail: pollygromova@rambler.ru

А.Л. Гумерова (Москва)

Локально-исторический метод Н.П. Анциферова и путешествие в волшебный мир у Дж.Р.Р. Толкина (по «The Cottage of Lost Play» и «Smith of Wootton Major»)

(Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда, проект № 24-78-10093: «Поэтика пространства: кросскультурные связи русской и зарубежной фантастической литературы», <https://rscf.ru/project/24-78-10093/>)

Локально-исторический метод Н.П. Анциферова во многом строится вокруг темы города. Поэтому теоретико-литературные работы Анциферова применяются для анализа фантастических произведений, где действие связано с городом — например, произведения Лавкрафта, городское фэнтези и т.д.; и в первую очередь акцент в таких случаях ставится именно на теме города. В произведениях Дж.Р.Р. Толкина волшебный мир — почти никогда не город: чаще всего лес, а иногда остров. Тем не менее у локально-исторического метода Анциферова есть более значимая составляющая — а именно роль преображающего воображения. Именно это делает его идеи близкими идеям Толкина (см. статью Толкина «О волшебных сказках»). Анциферов показывает скрытую возможность локуса к восприятию мифа, легенды, возможность человека воспринять этот миф. В «Домике утраченной игры»

Толкин описывает чудесный дом в идиллическом городе на некоем волшебном острове, где оказывается и слышит рассказы о легендарном прошлом древнеанглийский мореплаватель. Тема утопического острова важна и для Анциферова; так, говоря о «Сне смешного человека», он особенно подчеркивает, что герой преображается именно на Архипелаге, на «островах блаженных»: «Так Достоевский возвращается с островов блаженных на скорбную землю, на которой стоит город великого страдания <...> Видение Архипелага вернуло к жизни готового покончить с собой петербуржца» [Анциферов, 2009, с. 460]. Тема путешествия как воображения и воображения как путешествия роднит творческий метод Анциферова и творчество Толкина.

Источники

1. Анциферов Н.П. Проблема урбанизма в русской литературе. М.: ИМЛИ РАН, 2009. 584 с.

Гумерова А.Л., к.ф.н., с.н.с. отдела теории литературы, ИМЛИ РАН
E-mail: gratia4@yandex.ru

Г.А. Гумеров (Москва)

«I Have No Mouth, and I Must Scream» Х. Эллисона: аллюзии в названиях локаций и анализ их перевода

Данный доклад посвящен анализу перевода литературных аллюзий в рассказе Харлана Эллисона «У меня нет рта, но я должен кричать». Доклад рассматривает аллюзии на названия локаций в фантастических и религиозных произведениях. Исследование базируется на анализе переводов с английского на русский язык. Сравниваются четыре перевода самого произведения. Особое внимание уделяется тому, как эти стратегии могут восприниматься читателями, не знакомыми с оригинальным культурным контекстом аллюзий. В результате исследования будут выявлены наиболее важные аллюзии в религиозном контексте рассказа, а также подходящие способы их перевода.

Гумеров Г.А., студент 3 курса, Московский городской педагогический университет, кафедра языкознания и переводоведения
E-mail: almaz4555@yandex.ru

Е.В. Дворниченко (Москва)

Особенности пространственно-временной организации тетралогии Кристель Дабо «Сквозь зеркала»

Тетралогия К. Дабо — история девушки, обладающей даром читать вещи и проходить через зеркала, благодаря чему она раскрывает тайну великого Раскола и спасает ковчеги, возникшие из остатков Земли, от той же участи.

В мире, созданном таинственной Евлалией Дийе, женщиной-демиургом, память о прошлом скрывается или цензурируется ради благой цели: чтобы люди жили без конфликтов, чтобы не было больше войн. Управляют ковчегами Духи Семей, обладающие особыми дарами (читать вещи, поражать на расстоянии, преодолевать пространства), но контролируемые попечителями, которых выбрал двойник демиурга. Двойник желает получить абсолютную власть; чтобы вернуть его на Изнанку мира Офелии, тоже связанной

с Богом, и ее жениху/мужу Торну придется покорить пространства памяти и библиотеку Вавилона.

Мир расколот, как расколоты Офелия (физически), Торн (психологически) и другие персонажи (каждый персонаж ищет себе пару, одинок лишь Бог), мотив недостатка сущностной части идентичности отражается и в архитектуре. Мотив повтора и удвоения проявляется в организации пространства в Мемориале Вавилона: башня — метонимия города, Секретариум — метонимия Башни, хранилища знаний, зеркало — точка пересечения Реальности и Изнанки (без речи и памяти). Библиотека — хранилище памяти мира и место, где закончилась и началась история, где мир был создан в форме текста, который читает читатель сейчас. Время всегда настоящее, ведь прошлое изменяемо, а будущее иллюзорно.

Дворниченко Е.В., к.ист.н., доцент кафедры лингвистики и ИЯ РГУ им. А.Н. Косыгина
E-mail: craveiros@yandex.com

Ф.С. Жатин (Санкт-Петербург)

Геймплейные и нарративные особенности пространства в играх жанра «WarioLike»

Исследования игрового пространства в сфере *Game Studies* варьируются от анализа систем вознаграждения игрока за исследование мира (Gazzard, 2011) до изучения способов вовлечения субъекта в игровую реальность через механические приемы (например, смена ракурса камеры) (Taylor, 2003). Настоящее исследование фокусируется на пространственной организации в так называемых *WarioLike*-играх — жанре, вдохновленном серией *Wario Land* (Nintendo). Ключевой особенностью этих игр является цикличное движение персонажа: сначала он исследует уровень, разрушая препятствия и собирая артефакты, а затем должен вернуться к началу, находясь под угрозой таймера.

Объектами исследования становятся *Pizza Tower* (2023) и *ANTONBLAST* (2024), которые предлагают новые механические и нарративные подходы к жанру. Целью доклада является анализ сходств и различий в пространственном дизайне этих игр, а также выявление инновационных решений, которые могут быть полезны как для разработчиков, так и для исследователей цифровых медиа.

Жатин Ф.С., НИУ ВШЭ СПб, студент 4-го курса ОП "Филология"
E-mail: fszhatin@edu.hse.ru

А.С. Косинская (Калининград)

Художественное пространство мира *faery* как аллегория литературного творчества в «Кузнеце из Большого Вуттона» Дж.Р.Р. Толкина

В сказке «Кузнец из Большого Вуттона» в занимательной мифопоэтической форме представлена художественная философия творчества Дж.Р.Р. Толкина. Процесс создания литературного произведения изображён аллегорически как путешествие в инобытие или пространство мира *faery*, а творческое вдохновение художника — как приглашение в волшебную страну.

В докладе рассматриваются основные особенности путешествия Кузнеца (перемещение во времени, опасность, таинственность, музыка, символика путевых встреч) и специфика репрезентации волшебного пространства мира *faery* (мифологизация, вертикальный хронотоп).

Исследуется символика трёх отправных точек (локусов) в путешествии протагониста в волшебную страну. Первым локусом становится море, на берег которого выходят воинственные эльфы-мореходы, символизирующие мифологическую природу художественного творчества.

Второй локус — поляна, где бушует ураган и плачет берёза, теряющая свою листву спасая Кузнеца. По мнению Т. Шиппи, берёза олицетворяет в творчестве Толкина изучение филологии как единой дисциплины (без разделения на лингвистику и литературоведение). Символика основана на том, что преподавание единой филологии в Оксфорде было обозначено как «схема В», а буква «В», в свою очередь, обозначала в древнеанглийском руническом алфавите «beorc», берёзу. Принимая трактовку Т. Шиппи, можно сделать вывод о том, что спасающая протагониста берёза символизирует вдохновение от стихии языка, изучения филологии и словесного творчества.

Третьим локусом становится прекрасная долина цветов, где Королева Фей танцует с Кузнецом — аллегория эвкатастрофы волшебной сказки.

Косинская А.С., к.ф.н, доцент института гуманитарных наук и образования, Балтийский федеральный университет им. И. Канта

E-mail: aleksandra-hromo@mail.ru

А.В. Кузнецова, И.Х. Хатламаджиян (Ростов-на-Дону)

Фантастическое пространство в сатирической повести М.А. Булгакова «Роковые яйца»

Сатира, используемая в фантастических произведениях, представляет собой неприятие некоторых аспектов общественного бытия. Сатира в повести «Роковые яйца» М.А. Булгакова карикатурна и гиперболизирована благодаря обращению автора к фантастике.

Мистическими пространствами в произведении являются Москва (Зоологический институт и квартира профессора Персикова) и область за городом [Ли, 2014, с. 84].

Открытие «луча жизни» сопровождает фантастический пейзаж, символизирующий небесный гнев, вызванный вмешательством адских сил.

Организовать фантастическое пространство автору помогают символы-предзнаменования катастрофы. С их помощью Булгаков характеризует эксперимент как важную и таинственную работу, иллюстрируя город как местность со звенящей тишиной, полумраком, тревожным восходом [Булгаков, 2023, с. 122].

Кабинет Персикова выглядит в повести как преисподняя, обнаруженный ученым луч становится символом ада и подарком сатаны, а сам профессор — владыкой подземного царства.

Система персонажей также служит инструментом создания фантастического в повести. Поэтому на страницах можно встретить героев, представляемых писателем как слуг и помощников нечистой силы — таковы Альфред Аркадьевич Бронский, Александр Семенович Рокк. Описание их внешности представляет собой саркастический намек на наличие в их ауре нечистой силы.

Кроме того, автор использует мотив покровительства, который наделяет героев чертами всемогущей силы.

Мистическая Москва превращается в гиену огненную по искусственной причине — изобретение человека несет с собой хаос.

Фантастическим пространство становится и благодаря противоестественной концовке.

Источники

1. Булгаков М.А. Собачье сердце: повести, пьеса СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2023. 384 с.
2. Ли На. Город на осадном положении — анализ повести «Роковые яйца» М.А. Булгакова // Вестник РУДН. Серия Литературоведение, журналистика. 2014. № 4. С.83-92.

Кузнецова А.В., д.ф.н., проф. кафедры отечественной и зарубежной литературы Института филологии, журналистики и межкультурной коммуникации Южного федерального университета

Хатламаджиян И.Х., студентка Южного федерального университета

E-mail: irina.khatlamadzhiyan@mail.ru

П.М. Куревлева (Москва)

**Пространство будущего через образы Аэлиты из одноименного романа
А.Н. Толстого и Фосфорической женщины из «Бани» В.В. Маяковского**

(Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда, проект № 24-78-10093: «Поэтика пространства: кросскультурные связи русской и зарубежной фантастической литературы», <https://rscf.ru/project/24-78-10093/>)

Роман «Аэлита» А.Н. Толстой написал и впервые издал в 1923 г. В контрасте образов инженера Лося как представителя интеллигенции и красноармейца Гусева — человека нового времени считывалось отношение автора к политической ситуации в России того времени. В романе и в фильме Якова Протазанова по мотивам «Аэлиты» женские персонажи были главными катализаторами всех действий героев. На заре Советского союза прослеживалась не только ностальгия по царскому прошлому, но и опасения за будущее, в котором новый государственный строй может прийти к своим истокам, против которых боролся.

В пьесе «Баня» В.В. Маяковского, опубликованной и поставленной в театрах в 1930 г., тоже были серьезные опасения по поводу будущего Советского союза. Будущее, к которому стремились герои, осталось за рамками пьесы как будто его совсем нет. Фосфорическая женщина в отличие от Аэлиты не имела имени — настолько образ «нового человека» еще схематичен. Аэлита в переводе с марсианского «рожденная из света звезд». Фосфор в переводе с латинского «несущий свет». При этом у римлян фосфор соответствовал имени Люцифера, то есть дьявольскому началу. Это не такой небесный свет как у Аэлиты, а свет потусторонний, из недр Земли.

Героини, такие разные, но во многом схожие, стали проводниками для других персонажей в мир будущего. В докладе также было предложено проследить визуальное воплощение литературных героев в фильме «Аэлита» Якова Протазанова и спектакле «Баня» Всеволода Мейерхольда.

Куревлева П.М., аспирант, м.н.с. Отдела Новейшей русской литературы и литературы русского зарубежья ИМЛИ РАН

E-mail: polina_kurevleva@mail.ru

А.А. Липинская (Санкт-Петербург)

«Это было неуютное место». «Пространство мертвых» в готической новеллистике

Для готической новеллистики характерен тоpos запретной зоны, принадлежащей мертвым, но неумолимо притягивающей живых. Он организован согласно весьма вольно трактуемым принципам архаической картины мира (вольнo — потому что они воспринимаются не как буквальная реальность, а как часть художественной модели мира), и в таких пространствах время как будто законсервировано и герои, обычные люди, произвольно начинают подчиняться царящим здесь законам. Граница достаточно четко маркирована (это могила, курган, мавзолей и так далее), и она, очевидно, носит не только пространственный, но и временной характер: живым принадлежит настоящее, мертвым — прошлое.

Создатели такого рода текстов обладали профессиональными или, как минимум, обширными познаниями в области фольклора, антропологии, этнографии (М.Р. Джеймс — медиевист, Э.Ф. Бенсон — родной брат исследовательницы египетских археологических памятников, Г. Аллен — популяризатор науки), и созданные ими воображаемые пространства одновременно скроены по древним лекалам и предполагают свободную игру с конвенциями, рассчитанную на баланс узнавания и неожиданности.

Липинская А.А., к.ф.н., доцент кафедры английской филологии и перевода, СпбГЭУ
E-mail: nastya.lipinska@gmail.com

В.С. Машошина (Москва)

Интертекстуальность и модус фантастического в современном американском кинодискурсе

На сегодняшний день существует необходимость комплексного изучения кинематографического произведения как единицы мультимодального дискурса, что во многом открывает горизонты для понимания «языка как социальной семиотической практики» [Викулова, 2020, с. 31].

В докладе рассмотрены языковые и лингвовизуальные средства, выступающие маркерами интертекстуальности и интермедиальности в современном американском киносериале Мэтта и Росса Дафферов «Очень странные дела» (2016–2025). Проанализированы некоторые особенности интеракции кинодискурса, литературы и мифологии, приводятся источники «чужого слова» в указанном произведении, рассматриваются примеры содержащихся в нем ссылок на претексты, обеспечивающие соединение языковых, когнитивных и культурных смыслов в кинематографическом нарративе [Churyna, 2022, p. 122].

Предлагается интерпретация модуса фантастического, который в исследуемом материале реализуется через жанры, подразумевающие сверхъестественное и «предстает событием полюсов дуально ориентированного универсума, пограничной территорией» [Михайлов, 2008, с. 79].

В результате проведения интертекстуального анализа сделан вывод о том, что художественный язык сериала во многом «основывается на символической, выработанной предшествующими веками» [Птица как образ..., 2019, с. 54]. Установлены примеры авторской интерпретации библейских сюжетов, выявлены отсылки к музыкальным произведениям, литературе, кинематографу 70-х–80-х гг. XX в., которые выступают источниками образов разной степени сложности, внося особый вклад в формирование поэтики всего кинопроизведения.

Источники

1. Лексемы *identite* / идентичность как элементы универсумов человека и языка: этносемиотический и аксиологический аспекты интерпретации / Л. Г. Викулова, Е. Ф.

Серебренникова, О. В. Вострикова, С. А. Герасимова // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2020. № 2(831). С. 30–42.

2. Михайлов А. Н. Онтологический статус фантастического / А. Н. Михайлов // Преподаватель XXI век. 2008. № 3. С. 75-79.

3. Птица как образ, символ, концепт в литературе, культуре и языке: Коллективная монография / Д. В. Абашева, А. В. Алексеев, Л. Н. Алешина [и др.]; Департамент образования города Москвы, Московский городской педагогический университет, Институт гуманитарных наук. М.: Книгодел, 2019. 504 с.

4. Chupryna O. G. Social and Cultural Values in American Web-Based Discourse / O. G. Chupryna, K. M. Baranova // Bulletin of Moscow Region State University. Series: Linguistics. 2022. No. 4. P. 122–130.

Машошина В.С., к.ф.н., доцент, ИИЯ МГПУ

E-mail: mashoshinavs@mgpu.ru

А.С. Меркулова (Екатеринбург)

Фантастическое пространство в южнокорейских дорамах жанра фэнтези

В докладе рассматриваются особенности формирования фантастического пространства в южнокорейских дорамах жанра фэнтези, который за последние годы получил значительное распространение. В корейских сериалах преобладает модель фантастического пространства, в котором современный мегаполис включает в себя дополнительные, «скрытые» пространства, что позволяет «вплетать» традиционные мифологические и фольклорные элементы в современные сюжеты. Основные характеристики корейского фантастического пространства включают преобладание поджанра «городское фэнтези», использование элементов корейской мифологии, буддистских и шаманских мотивов, а также синтез восточных и западных традиций. Особое внимание уделено визуальным приемам, таким как цветокоррекция, спецэффекты и символичность архитектуры. На примере дорам «Демон» (2016), «Сказание о кумихо» (2020) и «Завтра» (2022) проанализированы особенности воплощения этих пространств. Сделан вывод о значении фэнтези-дорам как инструмента «мягкой силы» Южной Кореи, способствующего продвижению традиционной культуры, укреплению национального имиджа на международной арене, а также экономическому росту путем рекламных интеграций.

Меркулова А.С., ассистент и аспирант кафедры иностранных языков и перевода УрФУ

E-mail: as.merkulove@yandex.ru

П.О. Новинская (Москва)

Изображение фантастического пространства в новелле С.Д. Кржижановского «Квадратурин»: интертекстуальный анализ

Работа посвящена анализу пространственной организации новеллы С.Д. Кржижановского «Квадратурин» через сопоставление с интертекстами: «Шагреновая кожа» О. де Бальзака, «Эликсиры Сатаны» Э.Т.А. Гофмана. Для исследования связи с «Преступлением и наказанием» был использован структурный метод с опорой на определение интертекстуальности, предложенном Ю. Кристевой. Были выделены ключевые элементы, образующие оппозицию жизнь–смерть и связанный с ней ряд: «теснота–простор», «свет–темнота», «звук–тишина», «закрытость–открытость». Противоположные пространства из романа, которые можно описать с помощью этих

оппозиций — комнаты Сони и Раскольникова. Первая связана с жизнью, ей присущи такие характеристики, как «простор», «свет», вторая — со смертью, она тесная и темная. В новелле эти признаки соединяются в комнате Сутулина. В результате она становится недизъюнктивным пространством, объединяющим противоположные элементы оппозиции: жизнь соединена со смертью, в финале новеллы образуется некоторое промежуточное место между ними. Сопоставление с другими интертекстами — «Шагреновой кожей» Бальзака и «Эликсирами Сатаны» Гофмана — проявляют двуплановость пространства: оно и реалистическое, и фантастическое одновременно. Это сатирическое изображение бытовых практик («квартирного вопроса»), которое при выходе в сферу фантастического доводится до крайности и показывает, что безумие заключается в самой реальности.

Новинская П.О, студент, НИУ ВШЭ
E-mail: novinskayapolina@yandex.ru

А.Ю. Овчаренко, Е.А. Шапринская (Москва)

Тайна «Страны Гонгури»: реальность фантастического пространства в повести Вивиана Итина

Фантастическое пространство в литературе представляет собой синтез реального и воображаемого, создавая особый художественный хронотоп [Бахтин, 1975, с. 234–235, 402–403]. В повести В.А. Итина «Страна Гонгури» (1922) автор демонстрирует взаимодействие исторической действительности и утопической модели мира. Написанная в период социальных потрясений 1920-х годов, повесть отражает контраст между тяжёлой реальностью и представлениями о светлом будущем. Главный герой, переживший ужасы Гражданской войны, оказывается в утопическом пространстве, однако его идеальность оказывается иллюзорной. Разделение Страны Гонгури на Генэри и Таллу [Итин, 1922] отражает геополитический раскол эпохи, подчёркивая сложность и противоречивость утопической идеи. Путешествие на Паон становится для героя испытанием, разрушающим его веру в возможность идеального общества.

Повесть соотносится не только с философскими, но и с научными концепциями своего времени. Центральным понятием текста становится энтропия: утопия предстает не как конечная цель, а как один из этапов развития цивилизации. Финал повести раскрывает идею цикличности мироздания, где движение от одного состояния к другому неизбежно. Судьба самого Итина трагически перекликается с судьбой его героя: десятилетний труд над повестью о светлом будущем не спас автора от репрессий, однако «Страна Гонгури» остаётся значимым произведением русской фантастики, предлагая глубокий и неожиданный философский взгляд на устройство мира.

Источники

1. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худож. лит., 1975. С.234–235.
2. Итин В.А. Страна Гонгури. Канск: Гос. изд., 1922. 86 с.

Овчаренко А.Ю., д.ф.н., проф. кафедры русского языка и лингвокультурологии
Института русского языка РУДН им. П. Лумумбы

E-mail: ovcharenko-1959@yandex.ru

Шапринская Е.А., студентка 2 курса направления «Прикладная цифровая филология»
Института русского языка РУДН им. П. Лумумбы

К.Ю. Разумахина (Москва)

Организация пространства Страны потерянных вещей в сказочной повести Дж. К. Роулинг «Рождественский поросенок»

Дж. К. Роулинг, прославившаяся циклом о мальчике-волшебнике Гарри Поттере, в 2021 г. выпустила сказочную повесть «Рождественский поросенок» («The Christmas Pig»), в которой главный герой, семилетний Джек, в поисках своей любимой плюшевой игрушки совершает путешествие в Страну потерянных вещей. Для творчества Роулинг характерно использование аллюзий на классические произведения мировой литературы, что соответствует одной из тенденций современной детской литературы, выделенной Ю. Ю. Поринцом, благодаря чему происходит «взаимодействие ребенка с миром культуры» [Поринец, 2020, с. 185]. Аллюзии выявлены и в исследуемой повести.

Логика построения пространства Страны потерянных вещей, проводник, сопровождающий героя, а также принцип распределения вещей по степени их важности для их обладателей, а также главный антагонист, отсылают к «Божественной комедии» Данте. Изменения, происходящие с героем, способ перехода в фантастическое пространство, ожившие вещи — к «Алисе в Стране чудес» Л. Кэрролла, перемещение между локациями и знакомство с ними — к «Одиссее» Гомера. Помимо отсылок к конкретным текстам, в повести прослеживается связь и с такими жанрами, как видение и рождественский рассказ.

Исследовав новый мир, схожий с загробным, герой не достигает своей цели, но открывает важность обыденных вещей, постигает истины, не доступные ему в мире реальном.

Источники

1. Поринец Ю.Ю. Основные тенденции современной детской литературы Детское чтение: проблемы рецепции и интерпретации: коллективная монография / отв. ред. В.Д. Черняк, М.А. Черняк. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2020. С. 178-188.

Разумахина К.Ю., к.ф.н., РГПУ им. А.И. Герцена

E-mail: razumakhina.kseniya@inbox.ru

В.В. Рошаль (Москва)

Конструирование мифологизированного образа провинциального города в фантастическом нарративе на примере телевизионного сериала «Твин Пикс»

В докладе анализируется конструирование образа мифологизированного провинциального американского города в культовом сериале «Твин Пикс» (реж. Дэвид Линч, 1990). Пространство представляется многослойным переплетением сакральных и секулярных практик, в котором органично размываются границы между повседневностью и сверхъестественным.

Методология анализа основана на концепции игровой культуры Йохана Хейзинги. Игра по Хейзинге разыгрывается в определенных границах места и времени, таким образом обособляясь от обыденной жизни [Хейзинга, 2022, с. 22]. Город в «Твин Пикс» является игровым пространством, в котором устанавливаются определенные правила игры, специфический хронотоп, а персонажей — участников возможно поделить на «игроков», «чужаков» и «медиаторов».

«Игроки» — коренные жители города. Они принимают правила игры, а также отведенные им роли. Их действия поддерживают уклад жизни города, а также внутреннее пространство одноименной игры. «Чужаки» в свою очередь могут как интегрироваться в игру (Дейл Купер), так и становиться *шпильбрехерами* [Хейзинга, 2022, с. 25], нарушающими правила игры (Джози Пэккард). *Шпильбрехерам* игровое пространство

активно противостоит, чтобы не допустить разрушения вторичной игровой реальности. Последний тип игроков в рамках пространства «Твин Пикс» — «медиаторы». Медиаторы выступают проводниками для чужаков (Гэрри Трумэн), а также соединяют сакральные и секулярные слои внутри игры (Маргарет Лантерман, Томми Хилл).

Источники

1. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга; [пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича]. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2022. 400 с. (Азбука-классика. Non-fiction).

Рошаль В.В., студентка 4 курса бакалавриата ОП «Медиакоммуникации» НИУ ВШЭ
E-mail: vvroshal@edu.hse.ru

В.С. Сергеева (Москва)

Путешествие в прошлое в отечественной детской фантастической литературе

(Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда, проект № 24-78-10093: «Поэтика пространства: кросскультурные связи русской и зарубежной фантастической литературы», <https://rscf.ru/project/24-78-10093/>)

В докладе рассматривается тема попадания героя – ребенка или подростка – из современного мира в прошлое. На примерах ряда произведений (таких, как «Шаг с крыши» Р. Погодина, «Секрет Жени Сидорова» А. Гладилина, «Трое на острове» и «Преданье старины глубокой» В. Губарева, «Странники» С. Абрамова, «В когтях каменного века» Д. Емца, «Москвест» А. Жвалецкого и Е. Пастернак, «Повелители времени» Е. Ленковской и др.) проанализированы композиционные элементы жанра: причины попадания героя в прошлое (в наказание; в качестве исполнения желания; для выполнения важной задачи; из любопытства; в результате контакта с чужим сознанием и/или хронологического сдвига), способы попадания (магия; научно-техническое приспособление; сон; воображение/память; особый локус; особые способности персонажа), эпоха и ключевые события (первобытный мир, античность, европейское и русское средневековье, XIX век, гражданская война, Великая Отечественная война, СССР). Особое внимание уделено тем случаям, когда герой соприкасается с прошлым с помощью фантазии, мечты или игры. Прослежена определенная эволюция внутри жанра – от «назидательного» попаданчества, когда герой оказывается в прошлом из-за своего невежества или идеализированного взгляда на ту или иную эпоху, к попаданчеству как особой способности, объединяющей детей и взрослых.

Сергеева В.С., к.ф.н., с.н.с. отдела теории литературы, ИМЛИ РАН
E-mail: yogik84@mail.ru

Е.С. Смыкова (Санкт-Петербург)

Правда и вымысел в Советской эпохе компьютерной игры «Atomic heart»

Atomic Heart, ролевая игра от команды Mundfish, выделяется художественным стилем, который представляет собой сочетание сюрреализма и ретро-футуризма.

Артём Галеев заложил в основу дизайна Atomic Heart принципы современной эклектики: сочетания образов окружающего мира и образов нового, неизвестного ранее мира технологий и будущего СССР [Дизайн Atomic heart].

Большое внимание в игре уделено советской архитектуре и истории советской науки, как основных источников вдохновения для визуального стиля игры. В Mundfish подход к конструированию мира, к дизайну объектов остался таким же научным, как и во времена СССР. Каждый робот продуман с учетом мельчайших деталей. Такой подход коснулся всего окружения: все научные лаборатории, цеха, подземные комплексы, их оснащение, приборы, механизмы — всё продумано с учётом проводимых там исследований и их целей.

Стоит обратить внимание, что можно встретить локации, характерные для описываемой эпохи. Также главный герой встречает здания, созданные в стиле конструктивизм и сталинский ампир. Встречаются и реальные локации, модифицированные под игру. Например, монументы «Рабочий и колхозница», Родина-мать или же остановка общественного транспорта в Завода АТЭ.

Кроме использования известных образов эпохи, проходящей в игре, параллельно игрок сталкивается с образами современной медиа в виде каких-либо подсказок, писем или NPC. Например, можно узнать истории студента М. Горшенева, заблудившегося в лесу, что представляет собой отсылку к творчеству группы «Король и шут».

Источники

1. Дизайн // Atomic heart | Art. URL: <https://ah.mundfish.com/ru/art/> (дата обращения: 09.04.2025).

Смыкова Е.С., преподаватель факультета социальных технологий Северо-Западный институт управления — филиал РАНХиГС

E-mail: smykova-es@ranepa.ru

Л.С. Соколова (Москва)

Реальное и фантастическое пространства в «Записках клуба “Мнение”»

Дж.Р.Р. Толкина

Неоконченный роман Дж.Р.Р. Толкина «Записки клуба “Мнение”» относится к фантастическому-чудесному по классификации Ц. Тодорова. Можно говорить о столкновении в романе реального и фантастического пространств. Географические и бытовые реалии, упоминаемые в тексте — Оксфорд, Норвегия, Троицкий семестр, книги Льюиса и т.д. — а также элементы композиции романа приближают основное пространство к реальному. Однако на самом деле эта реальность условна: действие романа происходит в будущем относительно времени написания, а в «Предисловии» и «Замечании ко второму изданию», составляющих рамку произведения, вымышленный издатель высказывает сомнения относительно достоверности описываемых в романе событий.

Это условно-реальное пространство противопоставляется фантастическому пространству сновидений, которые видят такие персонажи, как Рэймер, Джереми и Лаудэм. Если пространство снов Рэймера четко отделено от условно-реального, то в посвященной снам Лаудэма и Джереми второй части романа фантастическое проникает в условно-реальное, необычайные события происходят и наяву. В кратких набросках не написанного окончания романа появляется также третье пространство «сияющей земли», куда Лаудэм и Джереми стремятся попасть из фантастического пространства сна. Тем не менее, подробный анализ третьего, чисто чудесного по Тодорову пространства невозможен в силу неоконченности «Записок клуба “Мнение”».

Соколова Л.С., аспирант, ИМЛИ РАН
E-mail: solar2000@inbox.ru

А.Ю. Сорочан (Тверь)

«Теория Ла Прелло» и топография фантастики

В октябре 1947 г. писатель Карл Якоби, автор приключенческих, страшных и фантастических историй, прислал в журнал «Вирд тейлз» сразу два произведения: «Джозефина Гейдж» и «Теория Ла Прелло». Редактору журнала (Дороти Макилрайт) предстояло выбрать один из рассказов... Почти никто из авторов так не поступал, поскольку редактор не мог купить сразу несколько текстов одного писателя.

Эта частная история имеет принципиальное значение, поскольку выбор редактора многое объясняет не только в судьбе журнала и в эволюции жанровой литературы. Оба рассказа посвящены фантастическим пространствам, и на их примере можно продемонстрировать специфическую топографию фантастической литературы, в основе которой лежат пространственные, а не временные модели, а также предложить актуальное для культуры новейшего времени определение категории «фантастическое».

В рассказе «Джозефина Гейдж» представлена традиционная топика хоррора, требующая организации пространства на основе тщательно отобранных элементов; в определенных местах вторжение враждебной силы возможно и даже вероятно. А в рассказе «Теория Ла Прелло» искаженное фантастическое пространство неразрывно связано с ощущением *unheimlich* (жуткого). И вместо череды пространственных образов писатель предлагает читателям пересечение границы между пространством и временем.

Сорочан А.Ю., д.ф.н., доцент, Тверской государственный университет
E-mail: sorochan.ay@tversu.ru

Н.И. Стеркина (Москва)

Фантастическое в реальном. Время и пространство в романе Ричарда Хьюза «Крепкий ветер над Ямайкой» и в фильме «Ураган над Ямайкой»

Цель данного доклада — проанализировать художественные средства, которые используют Р. Хьюз и режиссер А. Маккендрик, чтобы показать фантастическое в реальном.

Р. Хьюз показывает Ямайку до и во время катаклизмов (землетрясение, ураган) глазами десятилетней девочки. В спокойное время — Ямайка рай для английских детей. Высокие хлопковые деревья, бассейн (попросту стекловидная купальная яма), где резвятся все дети. Партитура землетрясения: 1. звук (протрубил журавль, будто взлетели ракеты, будто прошуршали крыльями сказочные птицы) 2. физиология (детей бросило в пот) 3. видеоряд (рыбы всполошились, будто среди них появилась субмарина, все затрепетало, как кресла в концертном зале). Хьюз сопрягает технические и бытовые предметы с явлениями природы.

Ураган: видеоряд (растения взметнулись, как растрепанные волосы, жилой этаж подрагивает, как плохо прикрепленный ковер). Тот же прием — при свете молнии (природное явление) и обыденное. Конец урагана: корова без рогов, ветер, застывший, как твердая глыба. Используется контраст: движение ветра (время, пространство), странность, фантастичность (статика).

А. Маккендрик показывает время до урагана (спокойная вода, легкое колыхание пальм). Реалистически — ураган (сильный дождь, порывы ветра). Фантастическое в реальном — только на корабле пиратов, куда дети попадают случайно. Например, они, не понимая язык, смотрят на действия пиратов, как на пантомиму. Обычные танцы пиратов, представляются

фантастическими. Кроме того, представляется фантастической одежда капитана (треуголка, кафтан). Эмили во время болезни являются духи.

Итак, Хьюз использует сравнения, контраст. Маккендрик, меняя оптику, «острая», выявляет фантастическое.

Стеркина Н.И., старший преподаватель кафедры русского и иностранных языков ВГИК
E-mail: nataliasterkina@yandex.ru

О.И. Федотов (Москва)

О космическом расширении художественного пространства в «Сонате Солнца» Юрия Линника

1. В одном из многочисленных стихотворных сборников и авторских альманахов петрозаводского философа-космиста и поэта-стафаниста Юрия Линника [Линник, 1996], содержится тройчатка сонетов «Поклонение солнцу», «Затмение» и «Нивяник» под общим названием «Соната Солнца».

2. Каждый порознь и в совокупности как триптих они рекуррентно отражают макросистему бесконечного во времени и пространстве Космоса.

3. Венчающий их заголовок, порожденный рифмующимся созвучием трех ключевых лексем «сонета», «солнца» (с непроизносимым «л») и «сонаты», послужил своеобразным камертоном для построения всей композиции, основанной на взаимодействии канонических частей классического музыкального жанра: *allegro*, *andante* и *final'a*.

4. В свою очередь каждый из трех вышеназванных сонетов распадается на четыре графически обособленных субстрофы по два катрена и два терцета, вроде экспозиции, разработки, репризы и коды.

5. В результате многократно расширяется поэтический космос, отображенной в проанализированном произведении Солнечной системы.

6. В первом сонете лирический субъект объявляет себя солнцепоклонником и прославляет верховное египетское божество «прекрасного Атона».

7. Во втором сонете описывается аномальное солнечное затмение, повергающее природу и людей в панический ужас, поскольку оно воспринимается как зловещее предупреждение о неотвратимой ответственности за неведомую провинность.

8. В заключительном третьем сонете воспроизводится удивительное «солнцеподобье малого цветка», символизирующее универсальную гармонию космоса — вселенского порядка, который есть не что иное, как «система аналогий».

Источники

1. Линник Ю. Планетарий: сонеты о космосе. Книга стихов. Петрозаводск: «Святой остров», 1996. 64 с.

Федотов О.И., д.ф.н., профессор кафедры русской классической литературы МПГУ
E-mail: o_fedotov@list.ru

П.С. Цветкова (Москва)

«Хтоническое» как вымышленное пространство: к постановке проблемы

Исследование определяет «хтоническое» как вариант вымышленного пространства в нарративных искусствах российской культуры 2010–2020-х годов. Хтоническое выводится из собственно архаического «хтонизма» [Лосев, 1993], сопоставляется с эстетическими конвенциями безобразного и жуткого, включает современную медиадискурсивную семантику «русской хтони».

Хтоническое наследует традиции магического реализма, «неявной фантастики» [Манн, 1988]: магическая трактовка событий становится эвфемизмом табуированным темам (смерти, бедности, болезни), создается эффект интерпретативной нестабильности между «жуткой реальностью», «бредом героев» и «иллюзорным чудом».

На материале фильма К. Серебренникова «Петровы в гриппе и вокруг него» (2016) и сериала Д. Глуховского «Топи» (2021) выявлены ключевые характеристики хтонического: «неомифологическое мышление» [Руднев, 1997], мир как цикл, обратимость событий, устранение дихотомии живого/мертвого, трансгрессивность ипостасей героев, кристаллическая модель времени, герметичность локуса.

Нарративные стратегии хтонического включают: логику возможных миров [Ryan, 1991], доминанту иррациональных модусов повествования (сон, видение, бред), расщепленные диегетические пласты, пересекаемые зеркальными элементами *mise en abyme* [Муравьева, 2016].

Хтоническое концептуализируется как самостоятельный эстетический феномен, актуализирующий архаические мифологемы для репрезентации коллективной травмы российской действительности.

Источники

1. Лосев А. Ф. Античный космос и современная наука. Бытие. Имя. Космос. М.: Мысль, 1993. 423 с.
2. Манн Ю. В. Поэтика Гоголя М.: Художественная литература, 1988. 416 с.
3. Муравьева Л. Е. *Mise en abyme*: способы презентации в нарративном тексте // Narratorium. 2016. №1 (9). [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.cc/cKEbMm> (дата обращения: 09.04.2025).
4. Руднев В. П. Словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1997. 387 с.
5. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. 144 с.
6. Ryan M.-L. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana: University Bloomington & Indianapolis Press, 1991. 291 p.

Цветкова П.С., студент магистратуры, 1 курс, НИУ ВШЭ
E-mail: pstsvetkova@edu.hse.ru