

Инструменты создания эффекта правдоподобия вымышленных пространств в фэнтези-трилогии Робин Хобб «Сага о живых кораблях»

Аннотация: Нарратолог Д. Херман описывает концепцию сюжетных миров как «ментальные модели», связанные с сюжетным действием, персонажами, характером повествования и их совокупным вероятностным характером. При этом парадокс пространственных топосов и локусов мира фэнтези, а также форм и траекторий движения в нем заключается в совмещении магических и немагических (пешком, на лодке, корабле и пр.) путешествий. Согласно М. Вулфу, мир фэнтези предстает одновременно как условно физическое пространство, и как все, что в нем содержится, будь то материальная среда (растения, животные, персонажи) или ментальное пространство (мифы, легенды, время, история). Вероятностность (правдоподобие) «вторичного мира» (в терминологии Дж. Толкиена) фэнтези, может достигаться рядом художественных инструментов. Среди них использование интертекстуальности, которая актуализирует межтекстовые связи с мифами, религией, произведениями предшественников (в области литературы и других искусств). При этом присутствующий в них фантастический (магический) элемент, будучи частью общекультурного кода, создает «каркас» знакомого, вероятностного и привычного. В качестве иллюстративного примера в докладе выступает фэнтези-трилогия Робин Хобб «Сага о живых кораблях».

Ключевые слова: фэнтези, художественный мир, интертекстуальность, мифология

Tools for Creating the Effect of Plausibility of Fictional Spaces in Robin Hobb's Fantasy Trilogy *Liveship Traders*

Abstract: Narratologist D. Herman describes the concept of story worlds as “mental models” associated with the plot action, characters, the nature of the narrative and their combined probabilistic nature. At the same time, the paradox of the spatial topoi and loci of the fantasy world, as well as the forms and trajectories of movement in it, lies in the combination of magical and non-magical (on foot, by boat, ship, etc.) travel. According to M. Wolfe, the fantasy world appears simultaneously as a conditionally physical space and as everything that it contains, be it a material environment (plants, animals, characters) or mental space (myths, legends, time, history). The probability (plausibility) of the "secondary world" (in the terminology of J. Tolkien) of fantasy can be achieved by a number of artistic tools. Among them is the use of intertextuality, which actualizes intertextual connections with myths, religion, and works of predecessors (in the field of literature and other arts). At the same time, the fantastic (magical) element present in them, being part of the general cultural code, creates a “framework” of the familiar, probabilistic and habitual. The report uses Robin Hobb’s fantasy trilogy *Liveship Traders* as an illustrative example.

Keywords: fantasy, fictional world, intertext, mythology

Концепция сюжетных миров художественных произведений представляется нарратологом Д. Херман как «ментальные модели», связанные с сюжетным действием, персонажами, характером повествования и их совокупным вероятностным характером. «Ментальные модели» — это изначально психологический термин: мыслительный конструкт, который позволяет людям в своем разуме создавать компактные модели внешнего мира и оперировать ими для планирования своей деятельности. Индивидуально воспринимаемая картина мира всегда будет отличаться от реальной, поэтому авторский сюжетный мир тоже будет подобен, но не тождественен первичной действительности. Сочетание сходств и различий между этими реальностями формирует так называемый «внутренний мир» произведения. Как писал Лихачёв: «Каждое художественное

произведение отражает мир действительности в своих творческих ракурсах <...>. Мир художественного произведения воспроизводит действительность в некоем «сокращенном», условном варианте <...>. Литература берет только некоторые явления реальности и затем их условно сокращает или расширяет»¹. В результате специфические мировоззренческие модели реализуются во внутренних мирах художественных текстов путем нарративного изложения, развертывающегося с помощью темпорального развития сюжета, героев и характера повествования.

Художественные миры произведений жанра фэнтези отличает наличие выдуманного автономного пространства, не совпадающего с обыденными представлениями о действительности и наделенного магией. В.Г. Гак отмечает, что пространство наряду со временем является основной формой бытия, бытие невозможно без пространственной характеристики, пространство – атрибут существования². Парадокс пространственных топосов и локусов мира фэнтези, а также форм и траекторий движения в нем состоит в совмещении магических и немагических путешествий. М. Вулф считал, что мир фэнтези существует одновременно как условно физическое пространство, и его материальное и ментальное наполнение. Тем не менее, эффект вероятности (правдоподобия) «вторичного мира» фэнтези, должен присутствовать в произведении, соединяя вымышленные и реальные пространства³. Как говорил Э.Т. Гофман, фантазия не должна отгораживаться от «правды жизни» и тогда «как бы высоко ни залетала авторская фантазия, читателям будет видна связь между его и их собственной жизнью, и они сами будут считать себя близкими этому волшебному царству фантазии». Достижение так называемой «правды жизни» может достигаться рядом художественных инструментов. Среди них использование интертекстуальности, которая актуализирует межтекстовые связи с мифами, религией, произведениями предшественников (в области литературы и других искусств). При этом присутствующий в них фантастический (магический) элемент, будучи частью общекультурного кода, создает «каркас» знакомого, вероятностного и привычного. В качестве иллюстративного примера в докладе выступает фэнтези-трилогия Робин Хобб «Сага о живых кораблях».

В первую очередь отметим интертекстуальные отсылки к мифологии. Жанр фэнтези тесно связан с мифом, и, в каком-то смысле восполняет его утрату, ремифологизируя реальность⁴. «Миф вышел из границ узкого конкретного содержательного определения его, он сам стал определять человека, эпоху, историю»⁵. Авторское мифотворчество писателей-фантастов опирается на коллективное бессознательное, отраженное, согласно Юнгу, в мифологии, и реализует его в конкретных воплощениях. В трилогии Робин Хобб все события разворачиваются в выдуманной реальности, так называемом «мире Элдерлингов». Его карта приводится в книге перед началом повествования. И этот мир, находясь в условном историческом прошлом, движется к глобальным изменениям, которые приведут либо к гибели, либо к перерождению всего существующей вселенной. *«На нас катится девятый вал событий: скоро мы окажемся на его гребне, и тут-то наш мир окажется на перепутье»*⁶. В результате, мы имеем фантастическое обширное замкнутое пространство, восполняющее, как говорил С. Лем, «тоску по полному обхвату», отчищая происходящее от определенной историчности и поднимая его на вневременную высоту⁷. Яркая особенность, присущая мифу и данным конкретным текстам, – это отрицания антропоцентризма. В мире Элдерлингов присутствуют драконы – соседи, сравнимые и даже превосходящие людей в могуществе. *«В небесах этого мира должны парить драконы. Когда драконы исчезают, люди скучают по ним. Конечно, кто-то даже не вспоминает о них. Но некоторые дети с самых ранних лет смотрят в голубое летнее небо и ждут тех, кто никогда не приходит. Потому что они знают. В небесах должно быть чудо, но оно потускнело и исчезло. А мы с тобой должны его вернуть...»*⁸ Несколько веков назад они вымерли, но появилась надежда на их возрождение и человечество задается вопросом: а нужно ли это? *«Услышьте меня, люди Удачного! Она околдовала вас, ослепила своим величием! А на самом деле ей нельзя ни верить, ни тем более доверять! Она и не*

подумает выполнять данные вам обещания! Она дождется удобного момента — и попросту отбросит все договоренности, заявив, что столь величественное создание, как она сама, не может быть связано словом, данным ничтожным козявкам вроде нас! Если вы поможете ей, вы возродите себе на голову целую расу бессердечных тиранов! Лучшие дайте ей отпор прямо сейчас, пока она еще одинока!»⁹ И приходят к выводу, что люди и драконы, хоть и являются соперниками, двумя крайностями, представляющими собой характерные для мифа бинарные оппозиции, нужны друг другу, и притом никто из них не принадлежит к категории «Добра и Зла» в классическом понимании, они просто разные одного мира. «Человечество не боится никаких соперников. Вы забыли, каково это — делить мир с существами такими же высокомерными, как вы сами. Вы стремитесь устроить все по собственному желанию. Вы составляете карты, проводите по ним границы и заявляете свои права на земли только потому, что умеете изобразить их на бумаге. Вы считаете, что вам принадлежат растения и животные этих земель, не только сегодняшние, но и те, которым еще суждено появиться на свет. Вы не сомневаетесь, что имеете полное право поступать с ними по своему усмотрению. А потом, ослепнув от злобы и заблуждений, развязываете войны и убиваете друг друга из-за линий, проведенных вами на лице мира... Нет. Драконы не лучше людей. На самом деле они почти ничем не отличаются от людей. Но они — зеркало человеческого эгоизма. Они напоят вам, что все ваши разговоры о землях и владениях очень похожи на рычание собаки, сидящей на цепи, или на боевую песню воробья. Они реальны ровно до тех пор, пока не стихнет ваш голос. Вы можете заявлять все, что пожелаете, выдвигать какие угодно претензии, мир вам не принадлежит. А вот люди принадлежат миру. Вы не можете владеть землей, в которую рано или поздно упрячут ваше тело, да она и не вспомнит того имени, каким вы когда-то ее называли»¹⁰. Между двумя оппозициями стоят медиаторы, помогающие осуществлять их взаимодействие. В данных текстах это призванный судьбой Пророк с высшей целью и раса Элдерлингов. Элдерлинги — это продукт авторского мифотворчества, мифоподобные существа¹¹, созданные по образу и подобию мифических существ. Элдерлинги похожи на Гиперборейцев: живут далеко на севере, превосходят людей продолжительностью жизни, ростом и силой, обладают магией и являются любимцами могущественных высших существ — драконов, схожих с ними внешне (имеется чешуя, иногда когти и крылья) и возвращаются в этот мир вместе с ними.

Да и сами по себе драконы являются универсальным прецедентным феноменом — ценностным феноменом, неоднократно повторяющимся в устных и письменных текстах¹², отсылающим к мифологическим, фольклорным и более ранним фантастическим текстам. Повторяемость важна для установления смысловой когерентности и реализации когезий¹³. Дракон является универсальным прецедентным феноменом благодаря своей номинации: существа, называемые драконами встречались в мифологии и мифопоэтики разных народов (древнегреческая — миф о гесперидах, миф о Ясоне; германской «Песнь о Нибелунгах»; скандинавской — «Старшая Эдда»; англосаксонской — «Беовульф»), а также за счёт дифференцируемых интертекстуальных характеристик. Общий признак драконов — это их сходство с рептилиями, в частности со змеями. Во вселенной Робин Хобб присутствуют морские змеи — так называемые «личинки или куколки драконов», они вылупляются из яйца, доплывают до места окукливания, с помощью взрослых особей сооружают кокон, из которого потом вылупляются как полноценные драконы. Драконы чрезвычайно жизнестойкие, неуязвимые, с очень плотной непробиваемой чешуей. У дракона из «Беовульфа» настолько прочная кожа, что ее не берет даже магический меч, от дракона Смауга из «Хоббита» Толкиена отскакивают стрелы, драконам из мира Элдерлингов никакое человеческое оружие не нанесло ощутимого ущерба. Драконы управляют стихиями: землей, воздухом (летающий), водой (морской змей), огнем. Обладают разрушительной силой, часто выражающейся в смертоносном сильном пламени. Драконы Робин Хобб называют себя «повелителями трех стихий», так как не могут дышать огнем, но катастрофические последствия своих действий приносит извержение сильного яда из

специальных желез, находящихся в пасти. Этим ядом они могут убивать сразу десятки людей, разъедая плоть как, «чтобы мясо от костей отвалилось». С драконами связывают мудрость и знания, являющиеся результатом их долгожительства. Драконы из данных текстов не только живут дольше, но и обладают «памятью предков», что многократно преумножает их единичный опыт. *«Мы не такие недоумки, как люди, не умеющие помнить ничего прежде своих нынешних рождений. При мне же память моей матери, и матери моей матери, и всех ее прапраматерей. Она хранилась в нитях кокона, спряденных из песка памяти и слюны тех, кто помогал мне закручиваться. Это было мое наследие: воспоминания сотни прожитых жизней лежали и ждали, чтобы я забрала их, когда мне придет время пробудиться драконицей»*¹⁴. Также выделяется такая частная особенность как способность разговаривать. Говорить могли Фафнир из «Старшей Эдды», Смауг из «Хоббита», как и драконы и змеи из «Саги о живых кораблях». Отдельно хочется отметить сходства описываемых драконов со Смаугом. Они очень самодовольны, тщеславны, любят лезть и отмечают своё могущество и превосходство над людьми.

«— Спасибо, о Смог Ужасный! — ответил он. — Я пришел не за подарками. Я просто хотел взглянуть, так ли ты огромен и страшен, как рассказывают. Я не очень верил сказкам. — И как ты меня находишь? — спросил дракон, невольно польщенный, хотя и не поверил ни одному слову Бильбо. — Поистине песни и сказки далеки от действительности, о Смог, Приносящий погибель, — ответил Бильбо... Каждый раз, как луч драконова глаза, шаривший по пещере, попадал на него, он трясся от страха и его охватывало безотчетное желание выскочить на середину пещеры, снять кольцо и во всем признаться Смогу. Словом, драконовы чары начинали на него действовать... — Да, такой живет в самом деле большая редкость, — подтвердил Смог, как это ни глупо, весьма довольный¹⁵ (Дж. Толкиен)

«Ее глаза замерцали от удовольствия. Сколько лет минуло с тех пор, как драконам последний раз возносили хвалы? Она присмотрелась к мальчику и увидела, что он был искренне очарован. Его глаза светились восторгом: им выпало счастье отражать ее красоту... Тинталья вспомнила, что ей доводилось уже прикасаться к этому сыну двуногих... Так вот, значит, в чем дело. Подобное бывало и раньше: некоторых мгновенно живущих прикосновение дракона попросту околдовывало. Особенно этому были подвержены их дети. Тинталья с любовью смотрела на малыша. «Подумать только, сущая бабочка однодневка, да и то едва вылупившаяся. А вот стоит ведь передо мной — и поклоняется, не испытывая ни малейшего страха!»¹⁶ (Робин Хобб)

Отличительной особенностью данных драконов является крайне редко встречающийся женский пол дракона, единственно живущим и спасающим свой народ дракон в трилогии является драконица Тинталья. Таким образом драконы в «Саге о живых кораблях» являются универсальными прецедентными феноменами, описываемых через призму авторской интерпретации.

Ещё одним наследием архаического мифологического мировоззрения, когда человек не выделял себя из окружающего, предстает анимизм – способность деревьев как живые существа обладать разумом. Этим герои саги объясняют чудесные свойства как называемого «диводрева» и артефактов, из него сотворенных. Хотя на самом деле выяснилось, что это вовсе не дерево, а кокон окуклившейся змеи, готовящейся стать драконом, но сам факт попытки объяснения происходящего подобным образом демонстрирует развитие архаичных мифологем в жанре фэнтези. Волшебные предметы тоже характерны для мифологии, в трилогии вещи, сделанные из «диводрева» проявляют удивительные способности: обладают сверхпрочностью, становятся оберегами и даже оживая. Сделанные из «диводрева» корабли оживают – статуя на носу может двигаться, разговаривать и влиять на происходящее на борту. Подобные сюжеты встречаются и в мифологии, яркий пример – сюжет о Пигмалионе. Статуя-Галатея оживает благодаря любви мастера, а корабль оживает, впитывая в себя жизни, чувства и мысли его капитанов. Но оживая, корабль не становится человеком, а продолжает оставаться кораблем. Такая частичная метаморфоза, отличающаяся от прототипических мифологических текстов, показывает расширенный

потенциал вымышленных фантастических мир, создаваемых конкретным автором на базе коллективного бессознательного.

Помимо интертекстуальных отсылок к мифологии, в трилогии встречаются рефенсы к другим различным дискурсам нашей действительности. Альтернативные миры строятся по образу и подобию реальных с социальной иерархией, политикой, экономикой и другими атрибутами функционирования человеческого общества. Мир Элдерлингов разделен на страны с собственной историей, формой правления классами: королевская семья, торговцы, герцоги, свободные граждане, рабы и так далее. В произведении описывается характерная для жанра фэнтези религиозность – сочетание христианского мировоззрения и языческого мироощущения. Распространена вера в единого бога Са, у этого бога есть священнослужители, которые живут в особых монастырях. Имеется свод религиозных заповедей, именуемых «противоречия Са». (*«Я как раз размышлял об этом вчера вечером, перед тем как заснуть. Двадцать Седьмое Противоречие Са. «Следует рассчитывать на будущее и предвкушать будущее, не боясь будущего»¹⁷⁾*). Тем не менее в этом мире встречаются и отголоски язычества: обряды гадания и подношения, героические легенды, талисманы удачи, а также магия, пронизывающая все живое и соединяющая человека со всем миром.

Еще одной важной интертекстуальной темой является корабли и путешествия на них. В этом мире есть и обычные корабли, и живые. Обычные корабли функционируют также, как и в нашей реальности во времена парусного флота, что добавляет реалистичности происходящему, но и в живых кораблях встречаются элементы обыденности. Терминология, соотносимая с живыми кораблями, аналогична типичной морской терминологии. На борту есть капитан, старпом, второй помощник, кок, матросы, юнги. В обиходе речи персонажей, связанных с живыми, встречается характерная лексика и наименования деталей корабля и предметов быта (*мачта, ванты, морская сажень, форпик, килевание, галюн, ватерлиния, вельбот, румпель, транец, гичка, бухта, ют, фальшборт, форштевень, бак, пирс, румб*), а также профессиональные жаргонизмы (*«скатить» — окатить (палубу); «посвежел» (о ветре) — усилился; «цапуны» — нечистоплотные судоводители, склонные при недостатке персонала на собственном корабле похищать чужих моряков, в особенности напившихся при стоянке в порту; «моет!» — волна захлестывает через борт, окатывая палубу; «воронье гнездо» — наблюдательный пост в виде бочки, расположенный в верхней части передней мачты корабля; «взять рифы», «зарифить паруса» — уменьшить площадь парусов с помощью специальных приспособлений*). Различия между живым и обычным кораблем заключаются в том, что у живого корабля есть ожившая носовая статуя (к ожившим кораблям, сделанным из диводрева, применяется термин *«пробудившийся»*), которая до определенной степени может управлять кораблем, сомкнуть и разомкнуть швы, увеличивать скорость (живые корабли более мысленные и маневренные), имеет свою личность, может разговаривать и передавать свои чувства и мысли находящимся на борту, нуждается в общении с родственником – потомком тех, чьи жизни и оживили корабль, и может проходить по ядовитой реке возле поселения Дождевые Чащобы и приносить оттуда удивительные магические артефакты для торговли. Торговля с помощью живых кораблей приносит большой доход, поэтому обладание ими считается очень выгодным и почетным.

Таким образом, важным инструментом, делающий фантастическое вымышленное пространство правдоподобным, является интертекстуальность. Она позволяет устанавливать в художественном мире произведения смысловые связи с мифологией – жанрообразующим элементом фэнтези, восполняя потребность человека в мифе, а также с другими дискурсами нашей реальности, выстраивая различные системы, функционирующие аналогично уже существующим.

Примечания:

¹ Лихачев Д.С. Внутренний мир художественного произведения // Вопросы литературы. 1968. № 8. С. 76.

² Гак В.Г. Пространство вне пространства // Логический анализ языка. Языки пространств / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова, И. Б. Левонтина. М.: Языки русской культуры, 2000. С. 128.

³ Tolkien J.R.R.T. On Fairy Stories. URL: https://archive.org/details/on-fairy-stories_202110/page/n3/mode/2up

⁴ Мартыненко А.В. Логика фантастического: историко-культурный аспект изучения авторского мифотворчества на материале трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец». Диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии. Ульяновский государственный университет. Москва, 2009.

⁵ Сайко Э.В. Миф – феномен социальной эволюции, этап становления и способ организации мышления // Мир психологии. 2003. № 3. С. 8.

⁶ Хобб Р. Корабль судьбы. URL: <https://knizhnik.org/robin-hobb/korabl-sudby-tom-ii-/31>

⁷ Лем С. Так говорил... Лем. М.: АСТ, 2006. С. 362.

⁸ Хобб Р. Золотой шут. URL: <https://knizhnik.org/robin-hobb/zolotoj-shut/1>

⁹ Хобб Р. Корабль судьбы. URL: <https://knizhnik.org/robin-hobb/korabl-sudby-tom-i-/52>

¹⁰ Вся Робин Хобб в одном томе. URL: <https://fullbooks.club/books/fantastika-i-fjentezi/boevaja-fantastika/page-2188-319505-vsya-robin-hobb-v-odnom-tome-robin-hobb.html>

¹¹ Кулакова О.К. Интертекстуальность в аспекте жанрообразования (на материале жанра фэнтези). Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Иркутский государственный лингвистический университет. Иркутск, 2011.

¹² Прохоров Ю.Е. Действительность. Текст. Дискурс. М.: Флинта; Наука, 2004.

¹³ Кулакова О.К. Дракон как универсальный прецедентный феномен в авторской картине мира // Вестник ИГЛУ. 2010. №4 (12). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dragon-kak-universalnyy-pretседentnyy-fenomen-v-avtorskoy-kartine-mira> (дата обращения: 02.02.2025).

¹⁴ Хобб Р. Корабль судьбы. URL: <https://knigkindom.ru/books/fentezi/page-55-9484-robin-hobb-korabl-sudby-kniga-1.html>

¹⁵ Дж.Р.Р. Толкин. Хоббит. URL: https://www.booksite.ru/localtxt/tol/kin/tolkien_dj/hob/bit/hobbit/8.htm

¹⁶ Хобб Р. Корабль судьбы. URL: <https://e-knigi.com/fantastika-i-fjentezi/fjentezi/page-108-116264-robin-hobb-korabl-sudby-tom-i.html>

¹⁷ Хобб Р. Сага о живых кораблях. URL: http://read.newlibrary.ru/read/hobb_robin/page13/saga_o_zhivyh_korabljah_1-2.html

Сведения об авторе: Усанова Мария Витальевна, магистрант Южного федерального университета (Ростов-на-Дону)

E-mail: m_w_u@mail.ru

Information about the author: Maria V. Usanova, Magister Student of the Southern Federal University (Rostov-na-Donu)

E-mail: m_w_u@mail.ru