


ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ



<https://doi.org/10.5281/zenodo.6640751>
УДК 811.11-112

Бровина А.В., Скакун Д.М.

Бровина Анна Викторовна, кандидат филологических наук, Югорский государственный университет, Россия, 628011, г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова, 16. E-mail: a_brovina@mail.ru.

Скакун Диана Михайловна, Югорский государственный университет, Россия, 628011, г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова, 16. E-mail: lidiagoldman25@gmail.com.

Особенности художественного жанра фэнтези в английском и русском языках

Аннотация. В данной статье анализируются особенности художественного жанра фэнтези в английском и русском языках. Произведения Дж. Р.Р. Толкина стали основой зарубежной и русской фэнтезийной литературы и являются эталоном данного жанра. Фэнтези является одним из самых популярных, узнаваемых и одновременно вызывающих сложности у переводчиков видов художественной литературы. Целью работы является анализ особенностей художественного перевода произведений жанра фэнтези в русском и английском языках на примере произведения «Властелин колец» Дж. Р.Р. Толкина и нескольких вариантов его перевода на русский язык. Данная статья посвящена особенностям жанра фэнтези. Авторами представлены характеристики данного жанра, поджанры и примеры произведений российских и зарубежных авторов.

Ключевые слова: фэнтези, художественный текст, жанр, поджанр, фантастика, мифология, перевод.

Brovina A.V., Skakun D.M.

Brovina Anna Viktorovna, Cand. of Sciences (Philology), senior lecturer, Ugra State University, Russia, 628011, Khanty-Mansiysk, Chekhov str., 16. E-mail: a_brovina@mail.ru.

Skakun Diana Mikhailovna, Ugra State University, Russia, 628011, Khanty-Mansiysk, Chekhov str., 16. E-mail: lidiagoldman25@gmail.com.

Peculiarities of the literary fantasy genre in English and Russian languages

Abstract. This article analyzes the features of the fantasy genre in English and Russian. The works of J. R.R. Tolkien became the basis of foreign and Russian fantasy literature and are the standard of this genre. Fantasy is one of the most popular, recognizable and at the same time challenging types of fiction for translators. Russian Russian The purpose of the work is to analyze the features of literary translation of works of the fantasy genre in Russian and English on the example of the work "The Lord of the Rings" by J.R.R. Tolkien and several variants of its translation into Russian. This article is devoted to the peculiarities of the fantasy genre.

The authors present the characteristics of this genre, subgenres and examples of works by Russian and foreign authors.

Key words: fantasy, literary text, genre, subgenre, fiction, mythology, translation.

Успех художественного жанра фэнтези связан, прежде всего, с тем, что читатели время от времени хотят отвлечься от повседневного реального мира, погрузиться в другой мир – мир иллюзий, фантастики, приключений, чтобы увидеть новую перспективу реальности. Это отнюдь не новая традиция человечества. Если раньше эта потребность удовлетворялась сказками, баснями и другими художественными формами, содержащими фантастические элементы, то сегодня на смену пришли фильмы, видеоигры, квесты и фантастические технологии – дополненная реальность, роботы, космический туризм и т.д.

В данном контексте обращение к художественным произведениям жанра фэнтези представляется успешным и актуальным. Жанр фэнтези зародился в XX веке, а дискуссии по вопросу о том, что именно можно назвать фэнтези, ведутся до сих пор. По мнению С. Шмид всё, что по какой-то причине не согласуется с реальностью нашего мира, попадает в сферу фантастики: это волшебники и ведьмы, мифические существа всех видов, разумные, одаренные языком расы, культуры и языки, не существующие в нашем мире [6, с. 125]. Для всех, кто, так или иначе, связан с жанром фэнтези – авторов, режиссёров, сценаристов, художников, разработчиков – существует ряд признаков, характерных для данного жанра, которые должны быть соблюдены для полного погружения читателя в выдуманный автором мир. Остановимся более подробно на признаках данного жанра, благодаря которым фэнтези обособилось в отдельный жанр:

Во-первых, интересная история и захватывающий сюжетный ход фантастического произведения. Традиционно хорошая история требует следующих элементов: повествовательная сюжетная линия, развитие событий, превращение персонажей в живых, думающих и последователь-

но действующих существ. История ограничена началом и концом, определена цель, которая эмоционально или психологически воздействует на читателя. Каждая история также всегда имеет смысл, но он не четко определен и дан в фэнтези, в отличие, например, от аллегии. Кроме того, очень часто классический сюжетный ход истории в фэнтези не имеет законченного конца. Даже если история окончена, всегда остается место для интерпретаций и продолжений [7, с. 8].

Во-вторых, герои и антигерои, которых полюбит или возненавидит целевая аудитория. Читатель полностью погружается в суть и основную мораль произведения через опыт и поступки героев. В фэнтези главный герой почти всегда является совершенно нормальным и обычным персонажем, с которым идентифицирует себя большая часть читателей. В какой-то степени читатель узнает себя в персонаже, у него возникает желание помогать герою и с волнением следить за его личным развитием. Главный герой, как правило, наивен и невинен, обладает большим сочувствием, не циничен и мало связан с высшим классом и/или не интересуется им совсем. Тем не менее, он многогранен, и все стороны его личности тщательно проработаны. Это важно для того, чтобы читатель отождествлял себя с главным героем, сопереживал ему, следовал за ним и считал его реалистичным [7, с. 30].

Важным аспектом является героизм главного героя. Благодаря врожденным, сверхъестественным способностям он может сражаться за других, в том числе простых людей. Часто герой не знает, откуда он родом, не знает своих предков и очень одинок. В большинстве случаев герой сталкивается с совершенно невыполнимой задачей, его сила снова и снова подвергается испытанию, и он постоянно рискует потерпеть неудачу [7, с. 45].

В-третьих, существование так называемых вторичных миров, которые помогают читателям понять упомянутые выше элементы, поскольку они очень четко отличаются от нашего мира. Вторичные миры могут быть не явно очерчены и оставлять большую часть для домысливания читателем, могут быть очень сложными или детализированными, как, например, во Властелине Колец. Также примером таких вторичных миров может быть «Плоский мир» Терри Пратчетта. Однако, по словам Дж. Тиммермана, важно то, что во всех этих мирах персонажи в основном сталкиваются с теми же или, по крайней мере, похожими проблемами, страхами, дилеммами и решениями, что и люди на Земле [7, с. 50].

В каждом вторичном мире действуют другие правила, есть другие народы, другие культуры, другие языки и реалии. В основном это эльфы и орки, как во Властелине Колец или другие разумные и одаренные народы и расы. Часто они происходят непосредственно из сказок, сказаний и легенд и включаются во вторичный мир или возникают совершенно новые существа [6, с. 145], такие как ургалы, которые в трилогии «Наследие» Эрагона занимают место орков как воинственного народа, служащего врагу.

Четвертая характерная черта присутствует в каждом фантастическом произведении – это сверхъестественная сила или магия. Она должна, так или иначе, присутствовать в любом произведении, принадлежащем к жанру фэнтези. Она представляет собой неотъемлемую часть вторичного мира; в отличие от нашего мира, основанного исключительно на физических законах, магия там работает и действует как естественная составляющая вторичного мира [5, с. 39]. Как правило, в мире фэнтези есть люди, вещи, живые существа или места, которым присуща определенная магия. Она действует либо самостоятельно, либо, например, управляется магами с помощью заклинаний или ритуалов и используется в различных целях. Ее обычно можно использовать как для добра, так и

для зла [7, с. 73]. Формы магии изменчивы и могут быть чем угодно, от силы природы до изучаемого искусства. Однако она всегда подчиняется четким правилам, которые понятны и логичны, по крайней мере, во вторичном мире [5, с. 40]. Однако важно отметить, что эти правила магии также устанавливают границы. Таким образом, магия не становится чем-то сверхмощным и не работает произвольно.

Следующий признак, который отличает любой фэнтезийный роман – это наличие квестов, загадок, приключений. Если приключение начинается чаще всего от скуки или жажды чего-то нового, то в основе квеста лежит необходимость или поиск чего-то определенного. Герои квестов часто выбираются высшими силами и предназначены для выполнения определенного задания; им как-бы судьбой предначертана определенная миссия или роль, которую нельзя недооценивать. Кроме того, приключение это чаще всего веселое захватывающее происшествие, неожиданное событие или случай в жизни, цепь нечаянных событий и непредвиденных случаев, тогда как квест – это опасное и серьезное предприятие, в основе которого лежит более глубокое философское или религиозное значение [7, с. 91]. Определяющим фактором квеста является приближающаяся опасность, которая угрожает многим жизням. Чтобы этого избежать часто требуется найти ценный предмет или человека, поэтому предпринимается долгое и опасное путешествие. Главный герой является единственным, кто обладает нужными способностями, чтобы довести дело до благополучного завершения. В этом путешествии главного героя ждет множество опасных испытаний, а в конце он сталкивается с главным антигероем, который снова ему противостоит [7, с. 93].

Таким образом, в фэнтези всегда есть главный герой, которому нужно выполнить задание. Как правило, главный герой вынужден покинуть родной дом или отказаться от комфортных условий, чтобы выполнить свою задачу. Обычно речь идет о том, чтобы победить зло в форме превос-

ходящего противника. В течение всего повествования главный герой встретит наставника, обретет друзей, которые помогут ему пройти через множество опасностей и испытаний. При этом будет происходить глубокое личностное развитие, главный герой будет расти, набираться опыта, пока ему, наконец, не придется победить зло в финальной битве. Как правило, история заканчивается возвращением героя домой [6, с. 149]. Чаще всего с завершением истории квест распадается на множество сюжетных линий. Так и во Властелине Колец – Кольцо власти уничтожено, Властелин Колец гибнет – мир наконец-то свободен. Арагорн возвращается на трон своих предков и с великим почётом провожает хоббитов в Шир. Дома их ждёт новая беда: предатель Саруман проник в страну кротких хоббитов и беспощадно губит её. Пиппин и Мерри поднимают против людей Сарумана свой народ. Сэм, Пиппин и Мерри пользуются огромным почётом, а здоровье главного героя Фродо стало слабым из-за остаточного действия Кольца, и он вместе с Гэндальфом отправляется в страну бессмертия.

Властелину Колец присущи все вышеперечисленные признаки: квест, который должны пройти герои произведения, от них зависит судьба мира; фантастическая реальность; фантастические существа; реальность магии; конфликт между добром и злом; имитация подлинности вымышленного мира. [3, с. 95]. Мастерское владение поэтическим языком, глубокие знания в области мифологии, интерес к скандинавской литературе позволили Толкину создать новую мифологию на основе реально существующих мифов. В. Флигер в статье «Неоконченная симфония» признает, что «творческое наследие Толкина является памятником человеческому воображению, оно очень близко к тому, что можно было бы назвать английской мифологией» [4, с. 121].

Исходя из вышеперечисленных признаков, можно определить, что фэнтези – жанр современного искусства, вид фанта-

стической литературы, в основе которого лежат мифы, сказки, легенды, действие происходит в условной реальности, в своеобразном параллельном мире, похожем на наш. Общепризнанного определения данного жанра не существует. Т.А. Чернышева в своей книге «Природа фантастики» дает следующее определение – «жанр фэнтези является «адетерминированной моделью действительности, повествованием сказочного типа со многими послылками» [2, с. 113]. Во времена Г. Уэллса такой всем знакомой и предельно артистической моделью действительности, практически совершенно свободной от детерминизма, считалась волшебная сказка. Она и была повествованием со многими послылками, поскольку в сказке «все может случиться», она дает право на появление ничем не мотивированных чудес. Сам Толкин в эссе «О волшебных историях» писал, что «фэнтези – естественная деятельность человеческого сознания» и причислял свои произведения к волшебным сказкам.

Жанр фэнтези делится на многочисленные поджанры, каждый из которых имеет свои собственные правила и свою читательскую аудиторию. Тем не менее, эти поджанры часто редко различимы, поскольку определяющие элементы часто идентичны, что является одним из критериев фэнтези – постоянное смешение нового друг с другом. Остановимся на классификации поджанров с примерами произведений, характерных для них:

- высокое фэнтези (эпическое): работы, которые полностью соответствуют стилю Толкина своим эпическим повествованием. Действие в основном происходит в придуманном мире, похожем на идеализированное Средневековье с наличием магических элементов, играющих определенную роль.

- городское фэнтези: истории, которые четко вписываются в нашу реальность, но с фантастическими элементами. Джона К. Роулинг «Гарри Поттер».

- художественные сказки и сказочные романы: сказки, которые были модернизированы и поэтические истории со сказоч-

ным характером. Филип Пулман «Темные начала».

- научная фантастика: элементы научной фантастики, смешанные с элементами фэнтези. Примером может служить стимпанк, где вместо современных технологий преобладают паровые машины и тому подобное. Уильям Гибсон, Брюс Стерлинг «Машина различий».

- юмористическое фэнтези: произведения, которые юмористически подходят к мотивам фэнтези и пародируют их. Ольга Громыко «Профессия: ведьма. Ведьма-хранительница. Верховная Ведьма. Ведьмины байки».

- низкое фэнтези: противоположность высокому, в первую очередь в его узком значении. В низком фэнтези мало мало эльфов, гномов, заклинаний и прочих волшебство-фантастических чудес. Харуки Мураками «Хроники Заводной птицы».

-фэнтези о животных: довольно популярная разновидность литературы, в которой животные наделены человеческими чертами, порой могут говорить и даже являются авторами историй. Хью Лофтинг «Доктор Дулиттл»

- темное фэнтези: отличительной чертой данного поджанра являются элементы ужасов, мрачной атмосферы, иногда готики. Говард Лавкрафт «Мифы Ктулху».

- историческое фэнтези: в события истории нашего мира вплетаются магия, волшебство и т.д. Гарри Гаррисон «Молот и Крест»

- псевдоисторическое фэнтези: реальные исторические события, переносятся в вымышленный мир и там обыгрыва-

ются/видоизменяются. Юрий Никитин «Княжеский Пир».

- социальное фэнтези: ведущую роль играют различные описания связи технического прогресса и социального устройства общества будущего. В. Сорокин «Метель».

Данный перечень не является исчерпывающим, он лишь подтверждает, насколько разнообразен жанр фэнтезийных произведений. Каждое произведение отличается, прежде всего, сверхъестественным сюжетом, которые строятся вокруг темы вечной борьбы добра и зла, а действие происходит в идеализированном и местами романтическом средневековье или экзотическом вымышленном мире, а иногда в постапокалиптическом будущем с элементами прошлого, как в произведении «Метель» В. Сорокина.

Дж. Р.Р. Толкина считают родоначальником и отцом-основателем жанра фэнтези в классическом понимании, его произведения стали основой для становления зарубежной и русской фэнтезийной литературы, и признаны эталоном жанра. Его произведения переведены на многие европейские языки, однако переводчики произведений Толкина по-разному представляют свои результаты, что сказывается на оценке читателями мира произведений великого автора. На следующем этапе исследования мы планируем проанализировать перевод нескольких фрагментов оригинального произведения «Властелин Колец», вызывающих трудности при переводе на русский язык и попытке передать дух оригинального произведения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Толкин Дж. Сильмариллион. Сб.: пер. с англ. М.: ООО «Издательство АСТ», СПб.: Terra Fantastica, 2002. 590 с.
2. Чернышева Т. А. Природа фантастики. Иркутск: Изд-во Иркутского университета, 1984. 336 с.
3. Штейнман М.А. Игра с мифом в трилогии Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец» // «... Лучших строк поводьрь, проводник просвещения, лучший читатель!». М., РГГУ, 2006. С. 75-95.
4. Flieger V. An Unfinished Symphony // Bloom's Modern Critical Views: J. R.R. Tolkien; ed. by H. Bloom, Chelsea House Publishers, 2008. P. 121-128.
5. Pesch Helmut W. Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Universitat zu Koln, 1982. 292 S.

6. Schmid S. Im Netz der Filmgenres. «The Lord of the Rings» und die Geschichtsschreibung des Fantasygenres // Wissenschaftliche Beiträge aus dem Textum Verlag: Reihe Medienwissenschaften, Bd. 27. Marburg: Textum Verlag, 2014. S. 125-149.
7. Timmerman John H. Other Worlds: The Fantasy Genre. Bowling Green: Bowling Green University Popular Press, 1983. 132 p.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Tolkin Dzh. Sil'marillion. Sb.: per. s angl. M.: OOO «Izdatel'stvo AST», SPb.: Terra Fantastica, 2002. 590 s.
2. Chernysheva T. A. Priroda fantastiki. Irkutsk: Izd-vo Irkutskogo universiteta, 1984. 336 s.
3. Shtejnman M.A. Igra s mifom v trilogii Dzh.R.R. Tolkina «Vlastelin kolec» // «... Luchshih strok povodyr', provodnik prosveshhenija, luchshij chitatel'!». M., RGGU, 2006. S. 75-95.
4. Flieger V. An Unfinished Symphony // Bloom's Modern Critical Views: J. R.R. Tolkien; ed. by H. Bloom, Chelsea House Publishers, 2008. P. 121-128.
5. Pesch Helmut W. Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Universitat zu Koln, 1982. 292 S.
6. Schmid S. Im Netz der Filmgenres. «The Lord of the Rings» und die Geschichtsschreibung des Fantasygenres // Wissenschaftliche Beiträge aus dem Textum Verlag: Reihe Medienwissenschaften, Bd. 27. Marburg: Textum Verlag, 2014. S. 125-149.
7. Timmerman John H. Other Worlds: The Fantasy Genre. Bowling Green: Bowling Green University Popular Press, 1983. 132 p.

Поступила в редакцию 12.05.2022.
Принята к публикации 17.05.2022.

Для цитирования:

Бровина А.В., Скакун Д.М. Особенности художественного жанра фэнтези в английском и русском языках // Гуманитарный научный вестник. 2022. №5. С. 84-89. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2022/05/Brovina.pdf>