

**ПОЭТИКА СЛАВЯНСКОГО ФЭНТЕЗИ В САГЕ О ВЕДЬМАКЕ
А. САПКОВСКОГО
POETICS OF SLAVIC FANTASY IN «THE WITCHER» SERIES BY
A. SAPKOWSKI**

Аннотация: В данной статье выделяются и рассматриваются особенности славянского фэнтези на примере произведений цикла о ведьмаке А. Сапковского, делаются выводы об их роли в общей поэтике саги.

Ключевые слова: сага о ведьмаке; А. Сапковский; фэнтези; славянское фэнтези; хронотоп; сказочный образ.

Abstract: This article is considering and allotting features of slavic fantasy on example of «the Witcher» series by A. Sapkowski, and comes to a conclusion about their role in general poetics of saga.

Keywords: «the Witcher» series; A. Sapkowski; fantasy; slavic fantasy; chronotope; fairytale image.

Жанр фэнтези с момента своего основания вызывает значительный интерес, поскольку выходит из литературных традиций разных народов и служит универсальным способом объединения многих культур. Это жанр с богатой историей создания, которая корнями уходит в миф и оттуда берет основные сюжетные схемы, идеи, темы, образы, архетипы и лейтмотивы, видоизменяя и преобразая их в зависимости от веяний определенного времени. В последнее время в отечественном и зарубежном литературоведении появился целый ряд работ, изучающих разные аспекты жанра: от исторических предпосылок и выделения из жанра фантастики до особенностей функционирования и внутренней структуры. Самые известные отечественные исследователи фэнтези на сегодняшний момент – Е. А. Афанасьева, Т. Н. Бреева, А. Д. Гусарова, М. Н. Елизарова, Е. Н. Ковтун, С. Л. Кошелев.

Традиционно считается, что фэнтези как самостоятельный жанр выделился в начале XX века, во время крупнейших достижений в науке и техники, значительных перемен в общественном сознании. Изначально жанр оформился из фантастической литературы, однако, по словам А. В. Деминой в работе «Феномен фэнтези: определения и истоки» [1], он «перешагнул рамки беллетристики» и начал существовать самостоятельно, в дальнейшем оказывая влияние на другие культурные аспекты. На данный момент фэнтези по популярности не уступает фантастической литературе и даже обходит ее, во многом из-за своих специфических жанровых особенностей. Например, в таких произведениях часто

представлен несуществующий (ирреальный) мир, не связанный конкретными временными рамками, однако авторы предпочитают обращаться к средневековому антуражу, что придает произведению особую колоритность. Персонажи часто созданы на основе классических мифологических образов или архетипов, что автоматически наделяет их идеализированными признаками: красотой, умом, храбростью, а главный герой неразрывно связан с мотивом «избранности». Все образы могут быть полностью или частично типизированы: в фэнтези существуют маги, войны, волшебные помощники и т. д. Наличие иррациональных элементов в фэнтези обязательно, обычно это магия, волшебные предметы, сказочные персонажи, призванные как помочь героям в достижении цели, так и противостоять им на пути к главной цели.

Однако все сказочные элементы играют второстепенную, вспомогательную роль, в то время как на первый план выходят развитие героя и его борьба со злом. Для создания максимальной достоверности автор может не только заимствовать реальную мифологическую систему, но и создать реалии, исторически и географически не совпадающие с настоящим миром. Наконец, фэнтези использует дополнительные образные или языковые средства для создания художественной системы произведения, например, вымышленный язык (артланг [3]), карту волшебного мира, географические указатели и т. д.

Среди многочисленных поджанров фэнтези особенно интересно славянское фэнтези, которое является своеобразным «миром в мире» и в некоторых аспектах совершенно отличается от традиционных канонов западного фэнтези. Славянское фэнтези, по словам Е. Гарцевича [2], возникло на фоне возрастающей популярности западного фэнтези. «Литературная сказка неизменно активизируется в периоды значительных историко-культурных переломов, когда осуществляется переход от разрушающейся старой концепции личности к еще несформировавшейся новой» [5] (М. Н. Липовецкий). Несмотря на то, что славянское фэнтези – один из самых молодых жанров отечественной литературы, его активное распространение показывает, что данный жанр не только отделился от основного предшественника, но и развивается по собственной логике.

В качестве анализируемого произведения мы выбрали цикл о ведьмаке А. Сапковского, поскольку он интересен с точки зрения совмещения элементов традиций западного фэнтези и его славянского поджанра.

Сага о ведьмаке польского писателя А. Сапковского является одной из ключевых «современных» славянских фэнтези. Цикл выпускался в общей сложности 27 лет и включает в себя 8 романов, объединенных сюжетом, главным героем и художественным миром: «Последнее желание» (1986), «Меч Предназначения» (1992), «Кровь эльфов» (1994), «Час Презрения» (1995), «Крещение огнем» (1996), «Башня ласточки» (1997), «Владычица озера» (1998), «Сезон гроз» (2013). Параллельно с выпуском основной серии автор написал два рассказа «Дорога без возврата» (1988) и «Что-то кончается, что-то начинается» (1992), не связанных с общим сюжетом цикла, но происходящих в «ведьмачьей» вселенной. Автор поднимает множество актуальных проблем: расовая нетерпимость, геноцид, влияние человека на окружающую среду, а также такие темы, как обретение семьи, подчинение фатуму, жертвенность, социальный прогресс.

Главный герой, Геральт из Ривии, ведьмак – профессиональный истребитель чудовищ, зарабатывающий на жизнь уничтожением леших, кикимор, водяных и других представителей сказочного славянского бестиария. Он живет в неспокойном мире, где даже небольшой средневековый городок становится пристанищем кровожадной вампирши. Время в произведениях всегда идет быстро и разделяется на несколько отрезков, в которых события быстро сменяют друг друга, происходят неожиданно. Локации постоянно меняются: это может быть деревушка, храм, непроходимый лес, величественный замок или пустыня, но одно неизменно – присутствие протагониста и окружающих его персонажей. Хронотоп насыщен множеством пространственных образов – дороги, провинциального города, замка, порога и др., которые выстраивают систему мотивов. Например, дорога связана с мотивом случайной встречи, он служит отправной точкой основного сюжета. Для придания большей достоверности художественному миру автор применяет мифопонятия: в тексте они представлены архаическими божеествами, по своему описанию напоминающими богов языческого славянского пантеона, а также эсхатологическим мотивом, связанным с одной из древнейших рас – эльфами.

Главный герой – классический для традиции постмодернистского фэнтези герой-одиночка, привыкший работать один и исключительно в собственных интересах. Сирота, в раннем детстве был отдан на обучение в ведьмачий орден, где его не только научили держать оружие и изготавливать эликсиры, но и наделили долголетием, что является даром и проклятием одновременно. Не человек и не мутант, Геральт обитает между волшебным и реальным мирами, и ни один не принимает его до конца. Но все меняется с появлением принцессы Цириллы, которая не только запускает основной сюжет цикла, но и становится важной частью жизни самого ведьмака. Именно с нее герой начинает свое физическое и духовное путешествие, которое в самом конце приведет его к главным целям – обретению семьи и победе над злом. Помимо Цири, выполняющей в сюжете архетипическую роль царевны, по В. Я. Проппу [4], девушки благородного происхождения, богатырки и воительницы одновременно, в сюжете представлены еще несколько близко связанных с протагонистом образов: чародейка Йеннифер – невеста, единственная настоящая любовь главного героя, помимо прочего исполняющая в саге роль роковой женщины; колдун Вильгефорц – антагонист и личный враг Геральта, поскольку с помощью сил Цириллы хочет захватить весь мир; трубадур Люттик – лучший друг и спутник главного героя, своим присутствием создающий комедийный эффект; жрица богини Мелитэле Нэннеке – приемная мать Геральта и одна из немногих людей, служащих авторитетом для него. Все образы играют определенную роль в судьбе главного героя и, взаимодействуя с ним, влияют на него изнутри. Геральт, всю жизнь придерживавшийся кодекса ведьмака и остававшийся в стороне от людских распрей и страстей, оказывается вовлечен в противостояние между могущественными империями и невольно становится защитником принцессы Цири, беря на себя функции рыцаря. В итоге многочисленные испытания, трудности и потери приводят героя не только к классическому фэнтезийному финалу – победе над злом, но и обретению гармонии с самим собой.

Таким образом, сага о ведьмаке имеет ряд черт эпического фэнтези, таких как использование средневекового антуража, масштабные события, охватывающие весь вымышленный мир, принадлежность персонажей фэнтезийным классам воина, мага и т. д., противостояние персонификации зла, воплощенной в человеке, обладающем сильными магическими способностями. Со славянским фэнтези произведения А. Сапковского связывает тема семьи, мотив подчинения судьбе, влияние на образы гуманистических ценностей, воздействие национального колорита на художественный мир и применение сказочных славянских архетипов на персонажей.

Библиографический список

1. Гарцевич, Е. Русские деревенские сказки. Славянское фэнтези / Е. Гарцевич // Мир фантастики. – 2005. – Т. 20. – № 4. – С. 32–36.
2. Демина, А. В. Феномен фэнтези: определения и истоки / А. В. Демина // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2012. – № 1 (30). – С. 326–330.
3. Карасев, И. В. Учебник языка Араху / И. В. Карасев. – <https://sites.google.com/site/skufesk/projects/arahau/ucebник-azyka-arahau> (дата обращения : 16.01.2017).
4. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки / В. Я. Пропп. – М. : Лабиринт, 2009. – 336 с.
5. Сафрон, Е. А. «Славянская фэнтези»: фольклорно-мифологические аспекты семантики : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. А. Сафрон. – Петрозаводск, 2012. – 21 с.