

УДК 811.111.1'42

## ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ДИСКУРС: СОЧЕТАНИЕ АНТРОПОМОРФНЫХ И ЗООМОРФНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК В ОБРАЗЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

*Е. В. Медведева*

## FANTASTIC DISCOURSE: THE COMBINATION OF PERSONAGES' ANTROPOMORPHIC AND ZOOMORPHIC CHARACTERISTICS

*E. V. Medvedeva*

Фантастический дискурс как разновидность художественного дискурса пока мало исследован. В данной статье сделана попытка определить основные черты жанров фантастики и рассмотреть специфику фантастического дискурса с точки зрения семантики возможных миров. Также предлагается анализ способов построения образов персонажей в произведениях А. Нортон.

Fantastic discourse as a kind of fiction discourse has not been fully researched yet. This article makes an attempt to define the main features of fantastic genres and to examine the peculiarities of fantastic discourse in accordance with the theory of possible worlds. The author also presents the analysis of the ways of creating personages' images in A. Norton's works.

**Ключевые слова:** дискурс, фантастика, «возможный мир», антропоморфизм, зооморфизм.

**Keywords:** discourse, fantasy, "possible worlds", anthropomorphism, zoomorphism.

Понятие «дискурс» является одним из наиболее популярных и наиболее многозначных в современной лингвистике. Дискурс определяется как «связный текст в совокупности с экстралингвистическими – прагматическими, социокультурными, психологическими и др. факторами; текст, взятый в событийном аспекте... Дискурс – это речь, «погруженная в жизнь» [1, с. 136 – 137]. В. Б. Кашкин отмечает, что дискурс может считаться еще одним уровнем языка или уровнем анализа языка, а Ю. С. Степанов говорит, что «дискурс – это «язык в языке», но представленный в виде особой социальной данности [13, с. 43]. С позиции когнитивно-дискурсивного подхода можно трактовать как речемыслительный процесс, объективированный в «некотором множестве текстов, обладающих общими для соответствующего типа текстов когнитивными стратегиями порождения и понимания, имеющими согласующуюся с этими стратегиями внутреннюю организацию и служащими для передачи и генерирования смысла, а также декодирования других текстов» [10, с. 84]. Таким образом, фантастический дискурс, являющийся особой разновидностью художественного дискурса, объективируется в текстах, отражающих фантастические модели реальности, которые используются автором для осуществления художественного воздействия на читателя.

Фантастическое является древнейшим компонентом человеческой культуры, так как именно в нем отражается стремление человека вообразить, отобразить действительность в причудливых и неожиданных формах. Фантастика как вид художественной литературы генетически связана с волшебной сказкой и героическим эпосом, с рыцарским романом и литературой романтизма. Она использует и обновляет постоянные мифические и сказочные образы, мотивы, сюжеты в сочетании с жизненным материалом истории и современности. Действительно, мифология и народное творчество всех стран изобилует фантастическими персонажами, фантастические сюжеты являются основой средневекового рыцарского эпоса, у

романтиков («иенцев») фантазирование, то есть «устремленность воображения в запредельный мир мифов и легенд, выдвигалось как приобщение к высшему прозрению, как жизненная программа» [7]. Но при всем этом никакой другой вид литературы не вызывал столько вопросов, начиная с правомерности выделения ее как жанра.

Представление о фантастике как об отдельном виде литературы возникло во второй половине XIX – начале XX веков и было обусловлено развитием литературы, тесно связанной с научно-техническим прогрессом. Поэтому под фантастикой понимались, прежде всего, научно-фантастические произведения, а все остальные рассматривались как субжанр научной фантастики. Евгений Брандис отмечает, что «типологию фантастики выражают эпитеты: мифологическая, сказочная, утопическая, приключенческая, географическая, техническая, философская, социальная, психологическая, юмористическая, политическая, сатирическая, детективная, пародийная...» [2, с. 41]. С дальнейшим развитием данного направления в фантастике стали выделять следующие жанры: 1) научная фантастика (социальная фантастика, таймпанк, авантюрная фантастика, альтернативная история); 2) фэнтези (героическая, эпическая, юмористическая, игровая, научная, авантюрная, историческая и т. д.); 3) ужасы. До сих пор не существует единого мнения относительно того, является ли фантастика жанром.

Мы рассматриваем фантастику как «подстилку, внутри которой различаются ведущие жанры» [3, с. 14], а именно – научная фантастика, фэнтези и ужасы.

В литературно-энциклопедических словарях научная фантастика определяется как жанр в литературе и кино, где события происходят в мире, отличающемся от современной или исторической реальности, по крайней мере, в одном значимом отношении. Отличие может быть технологическим, физическим, историческим, социологическим и так далее, но не магическим. Что касается фэнтези, то здесь данное отличие

будет волшебным или магическим. Но зачастую довольно трудно дифференцировать одно от другого. В. Ю. Переверзев в работе, посвященной разграничению жанров научно-фантастической литературы и фэнтези, отмечает, что в фантастике основную роль играют фантастические образы. «В центре понятия "фантастический образ" оказывается категория невозможного, выступающая на 4 уровнях: невозможного принципиально, невозможного реально, технически невозможного, практически нецелесообразного» [11, с. 70 – 72]. Е. М. Неёлов говорит о том, что фантастика первого и второго уровней дает волшебное, а второго и третьего – собственно фантастическое, в то время как четвертый уровень – это переход невозможного в возможное [8]. В качестве же основных критериев отличия произведений фэнтези от научно-фантастических произведений В. Ю. Переверзев выдвигает: использование системы фантастических образов, характерных для сказки, а также элементов невозможного технически; отсутствие видимых мотивов при обусловленности сюжета; внутреннюю взаимозависимость всех элементов при отсутствии доминирования элемента случайности [11].

В конце XX начале XXI вв. привычные понятия «фэнтези» и «научная фантастика» были разрушены. Появилась «научная фэнтези», где колдовство соединяется со звездолетами, а мечи – с роботами, многие авторы соединяют элементы научной фантастики и фэнтези в нерасторжимое целое. Возникли направления, в рамках которых вообще не имеет особого значения принадлежность к научной фантастике или фэнтези. В англо-американской литературе это прежде всего киберпанк, в отечественной – турбореализм и «сакральная фантастика». В такой ситуации трудно дать четкое и однозначное определение, отделяющее фэнтези от научной фантастики, но основным является то, что фэнтези, в отличие от научной фантастики, не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения с точки зрения науки. Очень часто авторы не оговаривают местоположение этого мира относительно нашей реальности, а его физические законы отличаются от реалий нашего мира. Можно сказать, что автор подсознательно или же вполне осознанно изменяет те или иные параметры окружающей реальности, чтобы обнажить и контрастно выделить интересующие его аспекты. Предметом фэнтези является человеческая душа, в мире фэнтези могут изменяться любые физические постоянные, но законы человеческой психологии, законы этики в ситуации нравственного выбора остаются неизменными. Фантастика в целом и фэнтези в частности предоставляет уникальные возможности для переоценки ценностей или для оценки других ценностных иерархий и предпочтений.

Любая художественная литература исследует реальность, создавая модели «возможных миров». Но в рамках фантастического дискурса моделируется не просто «возможный мир», а «возможный мир» дважды, так как художественный вымысел умножается на фантастический вымысел. При этом автор вынужден опираться на явления и предметы реальной действительности, моделируя новую, фантастическую реаль-

ность, исходя из собственного опыта известной ему материальной действительности.

Ю. В. Кулакова отмечает, что основным свойством художественного произведения признается его способность объективно отражать реальный мир в «вымышленных денотатах, которые, несмотря на вымышленность, должны соответствовать определенным инвариантным реалиям объективной действительности, отграничивающим фантазию от абсурда» [5, с. 132]. Кроме того, сознание человека устроено таким образом, что, создавая «возможный мир», оно так или иначе оперирует той когнитивной базой, которая в нем заложена. Независимо от фантастичности того или иного образа, он должен состоять из уже знакомых, известных нам вещей, но, расположенных в необычной для нас комбинации. Иначе процесс распознавания такого образа был бы просто неосуществим [12, с. 106]. Специфика художественного мира жанра фэнтези заключается в том, что вымышленные денотаты, организующие физическое пространство этого мира, являются аномальными, то есть не наблюдаемыми в обычном мире. При этом они, будучи культурно обусловлены, в то же время являются продуктом индивидуального авторского сознания [6, с. 9 – 10]. Таким образом, личность автора, его культурный опыт и социальные предпочтения особенно активно проявляются в процессе моделирования пространства фантастического мира.

Одной из ключевых составляющих в процессе моделирования пространства фантастического мира является создание системы персонажей, принадлежащих этому миру. Основным принципом, который используется при этом большинством авторов, является принцип антропоморфизма. Персонажи фантастических произведений, будучи фантастическими существами, очень похожи на обычных людей. При этом конкретная реализация принципа антропоморфизма зависит от идиостиля автора. Так, в произведениях А. Азимова чаще всего наблюдается «очеловечивание» роботов, которые приобретают не только внешнее сходство с людьми, но и характер, и чувства тоже. С другой стороны, он использует прием «очеловечивания» людей (например, при создании образа комонитов), которые теряют основные человеческие качества, сохраняя лишь внешний облик. Авторы произведений жанра фэнтези используют различные мифические, сказочные фигуры (например, эльфы, гномы, тролли и т. п.), которые придают необходимый колорит изображаемой действительности, но при этом действуют согласно законам человеческой психологии.

В данной статье мы рассматриваем способы конструирования образов персонажей жанра фэнтези на примере произведений А. Нортон. Отличительной чертой ее идиостиля является сочетание антропоморфных и зооморфных характеристик при создании образа фантастического существа. В своих произведениях Нортон выстраивает целую систему рас, населяющих изображаемый ею мир. Так, представители расы Salarica соединяют в себе черты человека и кошки: “*feline-evolved race*”; представители расы Zacathans – черты человека и рептилии: “*reptilian-evolved*”; представители расы Throgs – черты человека

и насекомого: "... grotesque insectile bodies"; представители расы Wyverns – черты человека и ящера: "the features were non-human, closer to saurian in contour". Следует особо отметить, что, выбирая представителя фауны в качестве прототипа нового образа, автор наделяет его теми чертами характера, которые соответствуют ее личным, мифологическим или общечеловеческим представлениям о данном виде.

В качестве естественных врагов (соперников) выходцев с Земли А. Нортон описывает расу Throgs, так как базовым элементом при конструировании образа здесь выступает насекомое. Основной точкой совпадения с человеком является то, что они теплокровны (warm-blooded) и дышат кислородом (oxygen-breathing creatures). Внешне они напоминают жуков (beetles), довольно нелепо выглядят с человеческой точки зрения (grotesque thing, thin legs, tri-jointed arm, claws, bulbous eyes, flat dish of the alien's "face"). Они полностью чужды человеку и ключевой концепт их образа – "alien", единственная эмоция, которая упоминается в тексте – это гнев. Даже звуки, которые они издают, неприемлемы для человеческого уха: "a sound to chill the flesh of any listener, a wail which could not have come from the throat of any normal living thing, intelligent being or animal". Чужеродность представителей этой расы прослеживается не только на внешнем уровне, особо упомянута принципиальная невозможность вести диалог между людьми и инопланетянами: "between Throg and man there appeared to be no meeting ground at all – total differences of mental processes producing insurmountable misunderstanding". Негативное отношение к данной расе усиливается отрицательно маркированной лексикой, используемой при указании на место, которое она занимает в изображаемом мире: "Throgs were predators, living on the loot they garnered... they were raiders now..." При этом не упоминается ни социальная система общества, в котором существуют эти создания, ни наличие/отсутствие у них гендерных различий, ни особенности жизнедеятельности. Все это нацелено на то, чтобы показать чуждость Throgs человеку, невозможность полноценного контакта между ними. Именно насекомое как прообраз представителей данной расы позволяет автору достичь своей цели, так как насекомые зачастую вызывают негативную реакцию людей, будучи наиболее далекими по своей сути от млекопитающих, а следовательно, непонятными.

Одним из наиболее детально описанных образов инопланетных рас является образ расы Wyverns. Представители данной расы внешне похожи на человека и ящера "reptilian appearance", они небольшого роста "not more than five feet", телом похожи на человека, а в профиль напоминают дракона. У них также большие желтые глаза с зелеными вертикальными зрачками "large yellow eyes... with vertical slits of green for pupils" и черты лица, которые соответствуют голове дракона "a nose united with the jaw to make a snout", "the doomed forehead", "a sharp V-point of raised spiky growth extended back and down... behind the shoulder blades it widened and expanded to resemble a pair of wings". Несмотря на чужеродность облика Wyvern не вызывает у главного героя (Shann Lantee) никакого отвращения, облик представителей этой расы, скорее, прекрасен, хотя и чужероден "alien structure of bone",

"the nonhuman skin", "this creature was delicate, graceful, in its way beautiful". Ключевой характеристикой образа является «блеск», напоминающий сияние драгоценных камней, что также усиливает положительную коннотацию образа: "skin ...glittered as if scaled, glittered with the brilliance of jewels in bands and coils of color spreading from the throat down the chest, spiraling about upper arms, around waist and thighs, as if the stranger wore a treasure house of gems as part of a living body". Данная раса характеризуется еще и активными ментальными способностями. Примечателен тот факт, что эти способности развиты у женской половины расы, которая занимает главенствующее положение в социальной структуре общества. Это своеобразный матриархат основан на контролирующей функции женских особей над мужскими "he should have an awe of the other merely because of her sex", так как у каждого представителя мужского пола есть своя «хозяйка» – "a thoughtguider". Здесь можно проследить мотив «мудрых женщин» или даже ведьм, присутствующих на определенном этапе существования человеческих племен. Но здесь сила их власти многократно усилена. Таким образом, социальная функция представителей разного пола строго дифференцирована: задача «женщин» – развивать ментальные способности, направлять и контролировать «мужчин» и другие существа, а задача «мужчин» – физическая деятельность под управлением «женщин».

Что касается представителей других рас, то Zacathans тоже играют свою роль в изображаемом обществе – они признанные историки и археологи космоса, поскольку они – одна из долгоживущих рас "very long-lived Hist-techneers and archaeologists of the galaxy". Отмечается, что они очень терпеливы и не склонны к проявлению бурных эмоций. Можно предположить, что в их образах воплотилось представление о змее как о символе мудрости. Примечательно и то, что для человека внешне неопределима разница между мужской и женской особью. Хотя гендерные различия и присутствуют, они не являются существенным фактором для определения социальной роли индивида. Salagica по своей природе играют роль своеобразной «купеческой» прослойки, так как стремятся к богатству и роскоши. Гендерные отличия здесь также упоминаются, но не акцентируются, хотя, если говорить о месте в социальной иерархии, то мужские особи часто выполняют функции стража и защитника.

В произведениях А. Нортон часто встречаются мифологические мотивы, связанные с морским народом "mermen", которые, так или иначе, находят отражение в фольклоре многих народов. Чаще всего они напоминают по своему жизненному укладу обычных людей, но обладающих дополнительными возможностями общения в виде телепатии. Так, тела жителей планеты Астра покрыты мехом, а руки и ступни – чешуей: "Sssuri was covered with a fluffy pelt of rainbow-tipped gray fur", "the scales which covered his hands and feet". Они занимаются охотой, рыболовством и т. п., то есть живут обычной жизнью, но при этом они могут существовать и в воде, и на суше.

Таким образом, мы видим, что основным способом создания образов фантастических персонажей в произ-

ведениях А. Нортон является сочетание черт, присущих человеку, и черт, характерных для животного. При этом автор наделяет свои персонажи такими характерными особенностями, которые согласуются с ее личными, общепринятыми, либо мифологическими представлениями о возможном характере того или иного прототипа, приписывая одним особям жестокость, другим – мудрость, а третьим – склонность к гедонизму.

Мифологические представления о свойствах характера создаваемого персонажа экстраполируются на его социальную роль. Также следует отметить, что при конструировании образов некоторых персонажей А. Нортон указывает на определенные гендерные различия видов, находящих отражение в социальном устройстве описываемого общества.

### Литература

1. Арутюнова, Н. Д. Дискурс / Н. Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1990.
2. Брандис, Е. П. Фантастика и новое видение мира / Е. П. Брандис // Звезда. – 1981. – №. 8. – С. 41 - 49
3. Иняшкин, С. Г. Американский научно-фантастический дискурс XX века / С. Г. Иняшкин // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. – 2011. – Вып. 1.
4. Кашкин, В. Б. Сопоставительные исследования дискурса / В. Б. Кашкин // Концептуальное пространство языка: сб. науч. тр. / под ред. проф. Е. С. Кубряковой. – Тамбов: Изд-во ТГУ им. Г. Р. Державина, 2005. – С. 337 – 353.
5. Кулакова, Ю. В. Механизм образования псевдореферентных номинаций в произведениях жанра фэнтези и особенности их перевода на русский язык / Ю. В. Кулакова // Вестник Адыгейского государственного университета. – Майкоп: Изд-во АГУ, 2008. – Вып. 1.
6. Мисник, М. Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов: автореф. дис. ... канд. филол. наук / М. Ф. Мисник. – Иркутск, 2006. – 18 с.
7. Муравьев, В. С. Фантастика / В. С. Муравьев // Большая советская энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://slovari.yandex.ru/фантастика/БСЭ/Фантастика>
8. Неелов, Е. М. Волшебно-сказочные корни научной фантастики: монография / Е. М. Неелов. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1986. – 200 с.
9. Новикова, А. В. Референциально-ситуативный анализ семантики возможных миров / А. В. Новикова // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. – 2008. – Вып. 25. – С. 102 – 107.
10. Олизько, Н. С. Синергетические принципы организации художественного дискурса постмодернизма / Н. С. Олизько // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. – 2009. – Вып. 30.
11. Переверзев, В. Ю. К вопросу разграничения жанров НФ литературы и «фэнтези» / В. Ю. Переверзев // Тезисы докладов и сообщений Всесоюз. науч. конференции-семинара, посвящ. творчеству И. А. Ефремова и проблемам науч. фантастики. – Николаев, 1988.
12. Провоторова, М. А. Диалектический закон «единства и борьбы противоположностей» в языке антитезы / М. А. Провоторова // Проблемы межкультурной коммуникации в теории языка и лингводидактике: материалы XI Международной научно-практической конференции (Барнаул, 5 – 6 октября 2006 г.): в 2 ч. / под ред. Т. Г. Пшенкиной. – Ч. 1. – Барнаул: БГПУ, 2006.
13. Степанов, Ю. С. Альтернативный мир, дискурс, факт и принципы причинности / Ю. С. Степанов // Язык и наука конца XX века: сб. статей. – М.: РГГУ, 1995.
14. Norton, A. Forerunner Foray / A. Norton. – New York: Ace Books: The Viking Press, Inc., 1973. – 286 p.
15. Norton, A. Storm Over Warlock / A. Norton. – New York: Ace Books: The World Publishing Co., 1960. – 193 p.
16. Norton, A. Star Born / A. Norton. – New York: Ace Books: The World Publishing Co., 1957. – 190 p.

### Информация об авторе:

**Медведева Елена Валерьевна** – старший преподаватель кафедры иностранных языков факультета романо-германской филологии Кемеровского государственного университета, 89050756256, [lmv72@mail.ru](mailto:lmv72@mail.ru).

**Medvedeva Elena Valeryevna** – senior lecturer at the Department of Foreign Languages of the Faculty of Roman and Germanic Philology of KemSU.