

М. А. ГАЛКИНА

*Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С. А. Герасимова,  
Москва, Россия*

MARIA GALKINA

*Russian State University of Cinematography  
named after S. Gerasimov,  
Moscow, Russia*

## О ЖАНРОВОМ СВОЕОБРАЗИИ ФЭНТЕЗИ

### АННОТАЦИЯ

В статье рассматриваются различные исследовательские подходы к раскрытию жанровых доминант фэнтези во взаимодействии с другими жанрами художественной литературы и кино, анализируются разные стороны полемики восприятия его жанровой природы. Жанр фэнтези формировался под влиянием архаического мифа, народной волшебной сказки, рыцарского романа, героической песни, а также оккультно-мистической литературы. Автором обозначена тенденция, свидетельствующая о том, что произведения жанра фэнтези станут единственным проводником к культурному багажу человечества для массового населения. Значительную роль в эволюции литературного жанра играют новые игровые и анимационные фэнтезийные фильмы, постепенно включающие его структурную поэтику в широкое поле экранной культуры. Произведения жанра фэнтези выступают стимуляторами для своих потребителей творческой, рекреативной и социально-культурной деятельности. На основании анализа литературных и кинематографических источников выявлен ряд устойчивых критериев, которые характеризуют развитие произведений в жанре фэнтези на современном этапе.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** *фэнтези, научная фантастика, анимация, кинофэнтези, жанровый синтез.*

## ON THE GENRE DIVERSITY OF FANTASY

### ABSTRACT

The article examines various research approaches to disclosing the fantasy genre dominants in interaction with other genres of fiction and cinema. Various aspects of the polemical perception of its genre nature are analyzed. The fantasy genre was formed under the influence of the archaic myth, folk fairy tale, tale of chivalry, heroic song, as well as the occult and mystical literature. The tendency is indicated that the works of the fantasy genre will become the only guide to the cultural baggage of mankind for the mass population. New fiction and animation fantasy films play a significant role in the evolution of the literary genre, gradually incorporating its structural poetics into the wide field of screen culture. Fantasy works are stimulants for their consumers of creative, recreational and socio-cultural activities. A number of stable criteria is identified basing on the analysis of literary and cinematic sources. It characterizes the development of works in the fantasy genre at the modern period.

**KEYWORDS:** *fantasy, science fiction, animation, film fantasy, genre synthesis.*

Понятие «жанр» подразумевает определенные характеристики, присущие художественному произведению, что предполагает повторяемость, традиционность, преемственность и т. д. То есть некие устоявшиеся черты или даже границы, в рамках которых формируется чистый узнаваемый тип произведения. Несмотря на это, теория жанров до сих пор находится в разработке – это одна из самых подвижных искусствоведческих категорий. Данная проблематика наиболее исследована в литературоведении, и даже там признается сложность и зыбкость жанрологии. Жанр – это и совокупность характеристик, и исторически сложившийся тип, и вид дискурса. В целом эти определения не вступают в противостояние, а скорее, дополняют друг друга, поэтому в данном исследовании они используются в равной степени.

Фэнтези возникло как жанр фантастической литературы. Речь заходит о фантастике, когда произведение содержит нереалистическое допущение. Фантастика как жанровое образование включает в себя сайенс фикшен, хоррор, мистику и фэнтези. Ф. Мендлсон критически оценивает попытки сформулировать дефиницию жанра фэнтези: «Полемика вокруг определения затянулась, и консенсус наметился как принятие «нечеткого множества» ряда критических толкований фэнтези» [1, р. 11]. Поскольку не разработаны конкретные и лаконичные дефиниции фэнтези, попытаемся сформулировать характеристики жанра, сопоставив его с близкими направлениями. Название жанра переводится как «фантазия», и на данный момент в русском языке принят средний род – незнакомое фэнтези [2, с. 801]. Наиболее емкое определение Т. Е. Савицкой: фэнтези – это «неомифологические повествования о волшебных приключениях разного рода условных героев» [3, с. 71].

Научная фантастика отличается от родственных жанров тем, что она ориентирована на последовательное планомерное познание мира. Одна из центральных тем научной фантастики – технологии, описание которых сопровождается пояснениями их истории, устройства, значения и последствий применения или злоупотребления применением. Возможности этого жанра для автора подобны чудесному испытательному полигону, где можно играть в эксперименты, когда гипотеза будущего апробируется на правдоподобных героях и вызывает сопереживание читателей и их желание обладать новой техникой. Научная фантастика описывает то, чего пока не существует, но теоретически может быть достигнуто. Т. И. Хоруженко утверждает, что сайенс фикшен «взяла на себя роль пророка, предупреждающего о грядущих опасностях» [4, с. 161]. И если научно-техническая фантастика больше исследует само изобретение или открытие, то социально-философской, скорее, свойственна предупреждающая функция, поскольку она сосредоточена на анализе последствий освоения человечеством очередной технической новинки. Е. Н. Ковтун предлагает термин «рациональная фантастика» (РФ), так как определение «научного» в данном контексте для нее туманно [5, с. 293].

Сложнее увидеть грань между ужасами и фэнтези, потому что приходится больше полагаться на чувственно-эмоциональную сферу восприятия.

Как видно из названия, основные эмоции, которыми оперирует хоррор, – это страх перед неизвестностью, тревога. А. Солопова подчеркнула, что в жанре ужасов «герои беспомощны перед монструозным», в фэнтези же главный персонаж преодолевает препятствия и перед лицом превосходящего по силам противника [6]. Прекрасно иллюстрирует соотношение жанровых элементов сравнение фильмов «Тени незабываемых предков» (реж. Любомир Левицкий, 2013), где персонажи гибнут один за другим до решающей схватки, и «Темный мир» (реж. Антон Мегердичев, 2010), где хотя и есть попытки испугать зрителя внезапностью, но полнее проработан мир, главная героиня проходит обучение и пользуется магией как своим оружием.

Мистическое включает в себя потусторонние явления – вампиров, оборотней, приведений и других. Загадка и таинственная природа этих существ есть основа фантастической посылки (главное допущение о «реальности» необычайных явлений) этого жанра. Рамки между фэнтези и мистикой стали еще прозрачнее после появления гибридных произведений мистического фэнтези.

Считается, что фэнтези возникло в начале XX в., причем ближе к 1930-м гг. Очевидно, что в исследуемом жанре сильно мифологическое начало, отчего С. В. Гусарова и М. А. Коноплев призывают по-новому взглянуть на его историю, освободившись от предубеждений [7, с. 134]. Например, С. С. Торресом предпринято исследование о сильнейшем влиянии Книги Книг на «Хроники Нарнии»: «Свидетельства библейского сотворения и создания Нарнии разделяют многие элементы на основе контраста и схожести. <...> Пророчества упоминают Искупителя – Христа или Аслана – который взвалил на себя бремя освобождения от греха и зла, принесенных Евой – в Райский Сад, и Дигори, – в новообразованную Нарнию» [8, с. 87]. Это мнение подкрепляется предположением Е. Н. Ковтун о том, что фэнтези потому и не нуждается в тщательной подготовке реципиента при вводе и снятии фантастического допущения, что рядовому читателю жанр представляется как некий исконный вид фантастики [5, с. 103]. Человеческое мышление изначально иррационально – дети представляют, что игрушки способны оживать ночью. Тут кроется несколько причин популярности фэнтези. Главный герой одинок, потому он проработан психологически и вызывает сочувствие. Г. Уэллс сформулировал, что рациональная фантастика прибегает только к одному допущению, и постепенно представляет его читателю, чтобы ни в коем случае не переборщить, подорвав веру восприимчивика в предлагаемый мир будущего [5, с. 85]. В фэнтези же «можно все», и в ней иной, или «вторичный», мир преподносится как данность. Персонажи прозревают, когда раскрывается фантастическая посылка, которая открывает им «истинную реальность». Новый мир свободен от фальши. Обнажаются и заостряются настоящие отношения. Главная притягательность фэнтези в том, что оно дарит человеку веру в чудо, что мир действительно таков, как нам его представили, и таит в себе что-то важнее поверхностных ценностей, что каждый – герой своей жизни, в которой есть место

подвигу. Фэнтезийный мир насыщен событиями, он дает ощущение полноты жизни на пределе возможностей и преодоления себя. Четкое разграничение Добра и Зла облегчает самоидентификацию героя, определение его целей. Когда персонаж присоединяется к такой категории вселенского масштаба, он обретает связь с «высшими силами», находит единомышленников. Теперь он – часть целого, и его есть кому беречь. Это ощущение единства и великолепия мира во всем его многообразии реальностей – есть миссия жанра, и когда она удачно реализована, реципиент счастлив. Фэнтези утоляет ностальгическую жажду по чему-то детскому.

Отличительной чертой фэнтези является моделирование «возможного», «вторичного» или «иногo» мира. Когда мифы для людей были не культурно-историческим наследием, а религиозными представлениями современности, они не нуждались в бегстве в другой мир, так как загадки были вокруг. Затем средневековое христианство взяло веру под жесткий контроль и создало свою систему отношений со сверхъестественным. Однако простой люд не забыл старых божков, и они ушли в пространство суеверий и сказок, став «малым народцем», как его называют в западноевропейской культуре.

Начавшаяся эпоха великих географических открытий, ньютоновская техническая революция, изобретение микроскопа затмили потусторонние загадки. То, что узнавал и создавал человек здесь и сейчас, стало волшебством современности. Наука неузнаваемо трансформировала мир, и Гегель уже предсказывал гибель искусства, как вдруг ранние английские романтики испытали ностальгию и тягу к мифологическим темам. И в противовес вездесущему засилью материализма в философии возникает новое направление, предполагающее, что есть области, постижение которых через разум недостаточно и возможно через интуицию, веру, инстинкты и др.

Эра иррационализма открыла новую страницу для человечества. С появлением постмодернизма, который назван «Новым Средневековьем», снова актуализировался интерес к «тайным знаниям», готике и балладам. Скорее всего, разрушительные войны и техногенные катастрофы стали причинами подрыва доверия к науке, и после такого опыта магия перестала выглядеть столь ненадежно, к ней вернулся интерес. С. В. Гусарова и М. А. Коноплев пишут, что в мире, полном хладнокровных приборов, где все рассчитано, прагматично и действует принцип «ничего личного, только бизнес», в трудной ситуации, когда разум бессилен, человеку особенно нужна вера и надежда на чудо. Таким образом, фэнтези появилось как жанр, реализующий художественно-компенсаторные функции [7, с. 135].

О. К. Яковенко провела обзор словарных дефиниций и на его основе сформулировала черты жанра фэнтези: «1) принадлежность произведений фэнтези к возможным мирам; 2) наличие средневекового антуража; 3) высокая степень фантастичности; 4) ненаучность, иррациональность, обусловленная наличием магии» [9, с. 167].

О. К. Яковенко упоминает Д. Левиса, автора теории о существовании реального «нашего» мира и других «вторичных». Однако, по мнению самой

исследовательницы, произведения рациональной фантастики тоже относятся к «возможным» мирам, что уже вызывает дискуссию [9, с. 147]. Сай-фай постепенно готовит читателя к знакомству с полными последствиями единого фантастического допущения, дабы сохранить доверие человека к тому, что он видит потенциальное будущее. Поэтому конструировать полноценный мир в пространстве рациональной фантастики, как правило, не нужно, это излишество перечеркнет всю достоверность. Общеизвестно, что эталонное произведение фэнтези – «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина. И хотя классификация направлений внутри жанра еще остается зыбкой, уже есть попытки привести существующие системы к общему виду, выделив сюжетно-тематический, временной, национальный, адресный и прочие критерии, шедевральная трилогия относится к эпическому или героико-эпическому фэнтези. А. Солопова объясняет эпическое направление жанра как то, где мир всесторонне проработан и играет ведущую роль, противопоставляя его героическому фэнтези, где пространство – лишь фон для выдающегося персонажа. Следовательно, наличие «вторичного», «иногo» мира есть одно из важнейших критериев жанра, пространство должно представлять собой целостную полнокровную картину мира [6].

Третья и четвертая характеристики были раскрыты выше и в целом не вызывают вопросов. Акцентируем внимание лишь на обязательном наличии магии в фэнтези, это выделяет как ключевой фактор Т. И. Хоруженко [4, с. 160].

Средневековый антураж – самая спорная черта, выделяемая О. К. Яковенко. Она основана на единственном упоминании в LDELС о том, что персонажи фэнтези обычно используют мечи [9, с. 146]. Возвысить до атмосферы произведения одно только старинное оружие, конечно, чрезмерно. И в то же время влияние Средневековья на жанр велико, оно связано с рыцарским романом и кодексом чести, с мифологией того периода, и во многих произведениях действительно используется стилистика эпохи. Но «Гарри Поттер» и «Хроники Нарнии» содержат лишь отдельные внешние элементы средневекового колорита, и при этом по остальным параметрам однозначно фэнтезийные. Первую в мире жанровую книгу «городского подвида» исследовала В. Берг: «Роман образывает маленькую революцию в мире литературы фэнтези. В действительности он перемещает традиционный для фэнтези bestiary, людей и топос <...> в средневековое место, в столицу Канады – Оттаву. Изменение обстановки сопровождается внедрением новых элементов, заимствованных у готического романа: зловещая угроза из прошлого, таинственный особняк (Тэмсон хаус), атмосфера загадочности, и, в некотором смысле, нарастающего страха. Чарльз де Линт фактически пробует приладить некоторую манеру повествования Стивена Кинга к фэнтези, и таким образом, предельно сознательно описывает новый вид в литературе фэнтези» [10, р. 47]. Высказывание Т. И. Хоруженко объясняет причастность к жанру, например, «Дозоров» С. В. Лукьяненко: «Даже в так называемом городском фэнтези,

ориентированном на современность, реальность оказывается измененной: в Москве живут маги, оборотни и вампиры, за рядовой пятиэтажкой может скраться особняк и т. д. Научная фантастика, напротив, даже рисуя будущее, говорит о настоящем, т. е. не порывает с повседневностью» [4, с. 161]. Е. Н. Ковтун относит к фэнтези «Мастера и Маргариту» М. А. Булгакова, «Превращение» Ф. Кафки – сказано достаточно, чтобы убедиться, что фэнтези может быть одето в средневековые костюмы, но не ограничивается этим [5, с. 232]. А вот акцент снова стоит поставить! Как и оговаривалось в английском словаре, персонажи обычно пользуются мечами, а не современным оружием. Героев можно заметить со старинным или просто странным средством защиты и нападения против передовых технологий рациональной фантастики. Гарри Поттер и меч Годрика Гриффиндора, появление которого спасло мальчику жизнь. Волшебная палочка – современный универсальный инструмент волшебника, также визуально напоминает шпагу. В произведениях о Средиземье мечи имеют имена и собственную историю. Так, у Арагорна древний перекованный меч Андурил (Пламя Запада), Фродо достался от Бильбо кинжал Жало, а Гэндальф стал последним владельцем Гладдринга (Молотящий врагов). Даже в «Звездных войнах» используются требующие только индивидуального изготовления световые мечи, а героев называют рыцарями-джедаями. А на самом распространенном постере к фильму «Ночной дозор» Антон Городецкий изображен с офисной лампой на манер светового меча. Использование мечей из средневекового оружия не является жестким критерием визуальной структуры фильмов, относящихся к жанру фэнтези, и представляет переменную категорию.

Очевидно, что предтечами фэнтези стали и мифы, и фольклор, и героические песни, и творчество романтиков, и оккультно-мистическая литература, и прочее. Знание этого богатейшего культурного пласта позволило бы более глубоко понять произведение в жанре фэнтези. Развитие характера зачастую зависит от условного ритуала инициации, что также напоминает мифологические сюжеты. Но фэнтези не повторяет, а воссоздает и реинтерпретирует древние архетипы. Т. Е. Савицкая прогнозирует, что человек постмодерна не будет изучать литературу, чтобы понять очередной сиквел о Средиземье, а наоборот – фэнтези станет единственным проводником к культурному багажу человечества для массового населения. Искусствовед утверждает, что жанр изначально вторичен [3, с. 80].

В основе фэнтези – эскапизм как творческий принцип: «Можно сказать, что и за применением воображения, и за созданием фантастики стоит человеческое стремление к свободе...» [11]. Человеку хочется скрыться от сложного мира, который ему непонятен. Дж. Р. Р. Толкин видел в таком уходе от повседневности терапевтическую функцию: не дезертирство с поля боя, но побег из тюрьмы. И в то же время фантастический эскапизм может удовлетворять нравственно-этические мотивы совершенно другого порядка, патологические – желание полной свободы, что подразумевает беспредел. Т. И. Хоруженко вывела, что сайенс фикшен больше ориентирован

на будущее, а фэнтези ближе прошлое. Таким образом настоящая действительность для главного героя, а иногда и для реципиента есть стартовая площадка, с которой он перебрасывается в «возможный» мир «истинной реальности» фэнтези [4, с. 161].

О. С. Мончаковская и Ю. В. Капорина подтверждают, что жанр оперирует не какой-либо конкретной исторической эпохой, а собирательным образом Прошлого: «это было где-то и когда-то», здесь время сюжетное, но не историко-хронологическое. Автор творит собственный миф, в ходе чего «Древняя Русь» – хронотоп от X до XIX в., Средневековье тоже трансформируется во вневременное первовремя [12, с. 12; 13, с. 344]. Это «Прошлое до начала времен» идеализируется словно священная память предков или тайное знание. Яркими примерами являются фильмы «Он – дракон» (реж. Индар Джэндубаев, 2015) и «Темный мир» (реж. Антон Мегердичев, 2010), когда поиски прототипов героев и локаций подталкивают к историческим исследованиям, но оказывается, что картина представляет собой коллаж эпох, фантазии авторов и лишь пару исторических фактов. Т. И. Хоруженко также отметила пиетет по отношению к Чужому, то есть помимо другого особенного мира возвышенно преподносятся и магические существа, кем бы они ни были, которые регулярно занимают важные роли в жанровых произведениях [4, с. 164]. Неудивительно, что периоду социального надлома свойственно фэнтези.

Более того, в исследуемом жанре чрезвычайно силен игровой компонент, что дает ему все шансы стать ведущим постмодернистским жанром. Сколь бы разной ни была мировоззренческая составляющая конкретного произведения, герои, как правило, совершают некую инициацию, которую следует назвать квестом. Такова особенность психики, когда человек находится в процессе игры, для него все по-настоящему. Осталось только определить, вовлечен ли он: перед нами присутствует игрок или здесь находится только его тело? Какие эмоции тогда начинаются: и смех, и плач, и взаимовыручка, и агрессия! Азарт разгорается в глазах участника вне зависимости от возраста.

Борьба с устоями и желание убежать от обязательств в детство указывают на черты пуэрилизма (от лат. «мальчик», «юноша») – незрелого сознания. Но все проходит, протестные настроения и бунтарство претерпевают метаморфозы, рождая доблесть, тягу к подвигу и готовность пожертвовать жизнью ради социума – это героизм. Реципиент может прожить такой опыт в пространстве фэнтези без вреда для своего здоровья, семьи и карьеры. Героическое представлено в жанре как борьба – агон. Двигаясь по сюжетной линии, читатель вместе с главным героем борется за хороший финал, и это лишь начальные уровни игры как постмодернистского средства упорядочивания материала. Д. Бэггет видит в фэнтези благородную миссию обращения реципиента к положительным свойствам детского сознания: «Юных не приходится учить философскому любопытству – оно в порядке вещей. <...> Кто я? Почему мы здесь? Кто создал Бога? Действительно ли свет

в холодильнике исчезает, когда мы закрываем дверцу? Дети – прирожденные философы» [14, с. 13]. Исследователь продолжает свою мысль, что именно иррациональное мышление способствует развитию: «Самым большим препятствием на пути начинающих изучать философию часто бывает нежелание студентов усомниться в собственном скептицизме и не мешать работе своего же воображения. Они сопротивляются смелым экспериментам мысли, ограничивая добровольно свои способности, не желая подняться на более высокий уровень» [14, с. 269 – 270].

Осуществление игрового процесса требует определенного обособленного пространства, правил, заманчивой цели, а иногда и второго игрока. Двоемирие фэнтези прекрасно это обеспечивает, а по мнению О. С. Мончаковской, реципиент играет со значениями в узнавание, а значит, вступает в противостояние с автором. Исследовательница формулирует три уровня вовлеченности в эту постмодернистскую игру: просто наблюдение и считывание, игра, сотворчество. В процессе своих изысканий О. С. Мончаковская достраивает, что данные ступени применимы и к читателям, и к авторам [13, с. 344 – 348].

Фэнтези предоставляет человеку огромное поле для самореализации. Моделирование себя через мультимедиа стало частью жизни, и фэнтези с его ориентированностью на виртуальное расширило для читателей возможности для новых форм социализации. Распространилась практика любительского литературного творчества фанфикшен (fan fiction), когда любой человек, хоть как-то знакомый с произведением, может написать продолжение, развить линию второстепенного персонажа, предложить свой вариант «что было бы, если бы здесь герой сделал другой выбор» и другие дописки. Такому писателю необязательно даже симпатизировать произведению, на базе которого он творит – хейтеры (ненавистники, противники) тоже могут выплеснуть свои чувства, например, расправившись в тексте с кем-то из персонажей.

Т. Е. Савицкая называет фэнтези игровым сообществом, живущим по своим ритуальным правилам и законам; вхождением в игровой Виртолэнд; стилистической платформой, на основе которой интегрируются жанры современной массовой литературы [3, с. 78].

С развитием цифровых технологий начался триумфальный расцвет жанра фэнтези в кинематографе. Фильмы стали рассматриваться как блокбастеры, они вышли из разряда третьесортных и оказались способны формировать культурные сообщества на примере «Властелина колец» и «Гарри Поттера». Важно помнить, что фэнтези – изначально литературный жанр, и он до сих пор остается литературоцентричным, а большинство кинокартин – это экранизации. Хотя уже есть исключения и в кино: «Варкрафт» (реж. Дункан Джонс, 2016) основан на компьютерной игре, а арсенал цифровых эффектов там еще богаче, чем в уже ставших классическими сагах. Для прорыва волшебного мира на экран нужен был серьезный технологический шаг вперед, и когда он случился, это стало толчком для новых поисков в обоих видах

искусств. Литературное фэнтези обогатило жанровую структуру кинематографа, экранизации создают впечатляюще достоверную визуальную оболочку книгам, которые сейчас сразу выходят в печать с лицами актеров на обложке. Этот плодотворный симбиоз дает толчок для создания сиквелов и спин-оффов, графических романов, музыкальных произведений, различных игр, артефактов и даже туристических маршрутов.

Сила анимационной условности не зависит от цифровых технологий, поэтому психологически достоверные жанровые фильмы стали активно появляться в мультипликации раньше, чем в игровом кино: «Меч в камне» (реж. Вольфганг Райтерман, 1963), «Последний единорог» (реж. Джулз Басс, Артур Ранкин мл., 1982), «Принцесса и гоблин» (реж. Йожеф Гемеш, 1991). Но сама чистота жанра оказывается под вопросом, так как в анимации сложнее отделить волшебную сказку от фэнтези, грань между которыми и без того размыта. Как предполагает Ю. В. Капорина, в сказке режиссер воссоздает какое-то историческое прошлое, в котором жило волшебство, причем оно не является центральным в произведении, так как его главная функция воспитательная. Фэнтези же наряжает вымышленный мир в древние одежды, оно отличается особым эклектизмом, магические ритуалы и предметы быта могут быть исторически не только из разных веков, но и с противоположных концов Земли. Основные цели такой экранизации – развлечение зрителя и получение коммерческой выгоды [12, с. 11–12].

Т. Е. Савицкая убеждает, что фэнтезийные сюжеты легко трансформируются в произведения других жанров и видов искусства, допустим, в компьютерные игры и кино. Особенно впечатляет то, как через несколько компьютерных воплощений эпический «Властелин колец» стал шутером. И еще история о том, что в 1973 г. по мотивам трилогии родилась легендарная настольная ролевая игра «Dungeons & Dragons», а затем уже вдохновленные ею все новые и новые игры, пока не появились «Baldur's Gate» и «Icwind Dale» – 1, 2, которые новеллизировали в виде литературной серии [3, с. 78–79]. Своего рода круговорот фэнтези в природе.

На основании проведенного анализа выявлен ряд устойчивых критериев, которые характеризуют развитие произведений в жанре фэнтези на современном этапе:

1. Фэнтези содержит фрагменты мифов, фольклора, оккультно-мистических учений, органично перемешивает их, реинтерпретирует архетипы и является продуктом успешного синтеза, перенявшим нужный колорит.

2. Жанр обладает высокой степенью фантастичности, иррационален, включает в свою ткань магию.

3. Фэнтези характеризуется созданием полнокровного «иног» мира, который открывается во время знакомства с произведением и воспринимается как изначально существовавший [5, с. 103].

4. Жанр удовлетворяет потребность в эскапизме, существует вне времени и сохраняет ощущение ностальгии по недостижимому. Фэнтези может содержать мотивы, смыслы и сюжеты, интересующие как комплексующего

подростка, так и взрослого человека. Произведения жанра фэнтези выступают стимуляторами для своих потребителей творческой, рекреативной и социально-культурной деятельности. Фэнтезийный текст легко может быть реализован в различных видах искусства.

5. Произведения жанра фэнтези содержат внешние, не структурные признаки средневекового антуража, и персонажи отдают предпочтение старинным артефактам.

Такой набор возможных критериев для определения жанра произведения подводит промежуточные итоги, раскрывающие этап многогранной эстетической легитимации жанра.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2008. – 306 p.
2. Русский орфографический словарь: около 200 000 слов / Российская академия наук. Институт русского языка им. В. В. Виноградова / Под ред. В. В. Лопатина, О. Е. Ивановой. Изд. 4-е, испр. и доп. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2013. – 896 с.
3. Савицкая Т. Е. Культура электронной эры. Екатеринбург: Издательские решения, 2018. – 186 с.
4. Хоруженко Т. И. Фэнтези на стыке с научной фантастикой: формирование направления стимпанк-фэнтези // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. Пермский государственный национальный исследовательский университет, 2014. С. 159–165.
5. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999. – 308 с.
6. Солопова А. Жанр фэнтези в анимации. URL: <https://www.proza.ru/2018/01/05/1649> (дата обращения 09.07.2018).
7. Гусарова С. В., Коноплев М. А. Художественно-концептуальные и компенсаторные функции литературного жанра фэнтези // Наука и образование: Сохраняя прошлое, создаем будущее: сборник статей VIII Международной научно-практической конференции / Под общ. ред. Г. Ю. Гуляева. Пенза: МЦНС «Наука и просвещение», 2017. С. 133–137.

#### REFERENCES

1. Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2008. 306 p.
2. *Russkij orfograficheskij slovar': okolo 200 000 slov* [Russian spelling dictionary: about 200,000 words] / *Rossijskaya akademiya nauk. Institut russkogo yazyka im. V. V. Vinogradova* [Russian Academy of Sciences. Institute of the Russian language] / [Ed. By V. V. Lopatina, O. E. Ivanovoj]. Moscow: AST-PRESS KNIGA Publ., 2013. 896 p.
3. Savitskaya T. E. *Kul'tura ehlektronnoj ebry* [The culture of the electronic era]. Ekaterinburg: Izdatel'skie resheniya [Publishing Solutions], 2018. 186 p.
4. Khoruzhenko T. I. *Fentezi na styke s nauchnoj fantastikoj: formirovanie napravleniya stimpank-febntezi* [Fantasy at the junction with science fiction: the formation of the direction of steampunk fantasy]. In: *Vestnik Permskogo universiteta. Rossijskaya i zarubezhnaya filologiya* [Bulletin of Perm University. Russian and foreign philology]. *Permskij gosudarstvennyj natsional'nyj issledovatel'skij universitet* [Perm State National Research University], 2014, pp. 159–165.
5. Kovtun E. N. *Poetika neobyčajnogo: Khudozhestvennye miry fantastiki, volshebnoj skazki, utopii, pritchi i mifa* (Na materiale evropejskoj literatury pervoj poloviny XX veka) [Poetics of the Extraordinary: The Creative Worlds of Fantasy, Fairy Tale, Utopia, Parable and Myth (Based on the material of European literature of the first half of the XX century)]. Moscow: Izd-vo MGU [Publishing house of Moscow State University], 1999. – 308 p.
6. Solopova A. *Zhanr febntezi v animatsii* [Fantasy genre in animation].

8. Torres S. S. The Genesis of Narnia and the Bible. The Magician's Nephew and the Book of Genesis // *Международный научно-исследовательский журнал*. 2016. № 12 (54). Ч. 4. С. 82 – 84.
9. Яковенко О. К. Жанровые особенности фэнтези (на основе анализа словарных дефиниций фэнтези и научной фантастики) // *Вестник Иркутского государственного лингвистического университета*. Иркутск: Евразийский лингвистический институт в г. Иркутске – филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный лингвистический университет», 2008. № 1. С. 140 – 167.
10. Berg V. On the Fringe between Fantasy and Fantastique/Gothic Fiction: the Invention of Urban Fantasy // *Yearbook of Eastern European Studies Wroclaw*. 2016. № 6. С. 46 – 60.
11. Фрумкин К. Г. *Философия и психология фантастики*. Монография, 2014. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=81971&p=34> (дата обращения: 29.07.2018).
12. Капорина Ю. В. *Воображаемое прошлое: образ Древней и Московской Руси в фильме-сказке и фильме-фэнтези* // *Вопросы исторической науки: Материалы V Междунар. науч. конф.* (г. Казань, ноябрь 2017 г.). Казань: Издательство «Бук», 2017. vi, 54 с.
13. Мончаковская О. С. *Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна* // *Проблемы истории, филологии, культуры*. Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, 2008. № 19. С. 342 – 349.
14. Бэггет Д. Клейн Ш. Э. *Философия Гарри Поттера: Если бы Аристотель учился в Хогвартсе*. СПб.: Амфора. ТИД Амфора, 2005. – 431 с.
- Available from: <https://www.proza.ru/2018/01/05/1649> (accessed 09 July 2018).
7. Gusarova S. V, Konoplyov M. A. *Khudozhestvenno-kontseptual'nye i kompensatornye funktsii literaturnogo zhanra fehn-tezi* [Artistic-conceptual and compensatory functions of the literary genre of fantasy]. In: *Nauka i obrazovanie: sokhranyaya proshloe, sozdayom budushbee: sbornik statej VIII Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Science and Education: preserving the past, creating the future: a collection of articles of the VIII International Scientific and Practical Conference] / [Ed. by G. Yu. Gulyaeva]. Penza: MTSNS Nauka i Prosveshhenie Publ., 2017, pp. 133 – 137.
8. Torres S. S. The Genesis of Narnia and the Bible. The Magician's Nephew and the Book of Genesis. In: *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal* [International research journal]. 2016, no. 12 (54), vol. 4, pp. 82 – 84.
9. Yakovenko O. K. *Zhanrovye osobennosti fehn-tezi (na osnove analiza slovarnykh definytsiy fehn-tezi i nauchnoj fantastiki)* [Genre features of fantasy (based on the analysis of dictionary definitions of fantasy and science fiction)]. In: *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta* [Bulletin of the Irkutsk State Linguistic University]. Irkutsk: *Evrazijskij lingvisticheskij institut v g. Irkutске – filial federal'nogo gosudarstvennogo byudzhethnogo obrazovatel'nogo uchrezhdeniya vysshego professional'nogo obrazovaniya «Moskovskij gosudarstvennyj lingvisticheskij universitet»* [Eurasian Linguistic Institute in Irkutsk is a branch of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Professional Education «Moscow State Linguistic University»], 2008, no. 1, pp. 140 – 167.
10. Berg V. On the Fringe between Fantasy and Fantastique / Gothic Fiction: the Invention of Urban Fantasy. In: *Yearbook of Eastern European Studies Wroclaw*. 2016, no 6, pp. 46 – 60.
11. Frumkin K. G. *Filosofiya i psikhologiya fantastiki* [Philosophy and Psychology of Science Fiction]. 2014. Available from: <https://www.litmir.me/br/?b=81971&p=34> (accessed 29 July 2018).
12. Kaporina Yu. V. *Voobrazhaemoe proshloe: obraz Drevnej i Moskovskoj Rusi v fil'me-skazke*

- i fil'me-febntezi* [Imaginary past: the image of Ancient and Muscovite Russia in a fairy-tale film and a fantasy film]. In: *Voprosy istoricheskoy nauki: Materialy V Mezhdunar. nauch. konf.* (g. Kazan', noyabr' 2017 g.) [Questions of historical science: Proceedings of the V Intern. scientific. conf. (Kazan, November 2017)]. Kazan: Buk Publ., 2017. vi, 54 p.
13. Monchakovskaya O. S. *Fenomen febntezi i kriterii otsenki zhanra v ehpokbu postmoderna* [The phenomenon of fantasy and criteria for assessing the genre in the postmodern era]. In: *Problemy istorii, filologii, kul'tury* [Problems of history, philology, culture]. Magnitogorsk: *Magnitogorskij gosudarstvennyj tekhnicheskij universitet im. G. I. Nosova* [Magnitogorsk State Technical University n.a. G. I. Nosov], 2008, no. 19, pp. 342–349.
14. Behgget D. Klejn Sh. E. *Filosofiya Garry Pottera: Esli by Aristotel uchilsya v Khogvartse* [The Philosophy of Harry Potter: If Aristotle Studied at Hogwarts] [nauchn. red. A. Sekatskogo; st. A. Kuraeva]. Saint Petersburg: Amfora Publ., 2005. 431 p.

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Галкина Мария Александровна – преподаватель кафедры режиссуры Волгоградского государственного института искусств и культуры, соискатель кафедры эстетики, истории и теории культуры Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова.

E-mail: [maryg2005@yandex.ru](mailto:maryg2005@yandex.ru)  
ORCID: 0000-0002-5507-3077

Галкина М. А. О жанровом своеобразии фэнтези // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2021. № 1. С. 97–108.  
DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-97-108

Статья поступила в редакцию: 11.12.2019  
Принята к публикации: 14.11.2020

#### ABOUT THE AUTHOR

Maria Galkina – Lecturer of Volgograd State Institute of Arts and Culture, PhD candidate at the Department of Aesthetics, History and Theory of Culture of the Russian State University of Cinematography named after S. Gerasimov.

E-mail: [maryg2005@yandex.ru](mailto:maryg2005@yandex.ru)  
ORCID: 0000-0002-5507-3077

Galkina M. A. On the genre diversity of fantasy. In: *Theatre. Fine Arts. Cinema. Music.* 2021, no. 1, pp. 97–108.  
DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-97-108

Received: 11.12.2019  
Accepted: 14.11.2020