

ЖАНРОЛОГІЯ

УДК 821.111. – 34 ПРАТЧЕТТ. 09

Євгенія Канчура

ІНТЕРТЕКСТУАЛЬНІСТЬ ЯК РИСА ПОЕТИКИ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ (на прикладі романів Террі Претчетта)

Розглядається моделювання Террі Претчеттом мультикультурного суспільства у тектуалізованому просторі Дискосвіту, вплив інтертекстуальності на виникнення стереотипів сприйняття „чужого народу” та пошук засобів ведення діалогу між культурами.

Ключові слова: посилка, фентезі-посилка, інтертекст, біле знання, бібліотеко-простір, наратив, фентезі, фентезійний, Дискосвіт.

Місце фентезі в головному потоці сучасного літературного процесу зумовлене як принциповими особливостями поетики жанру, так і провідними рисами суспільної свідомості сьогодення. Дослідження жанротворчих ознак фентезі збагачує загальний процес сучасного літературознавства, зокрема вивчення явища інтертексту. Наша розвідка присвячена аналізу моделювання тектуалізованого світу англійським письменником Террі Претчеттом. У його романах відбувається реалізація базового гасла постмодерну „Світ як текст” на матеріалі вторинного світу, створеного засобами авторської фантазії, що спирається на інтертекстуальну свідомість сучасного читача та здатність тексту впливати на будову реальності.

Дослідники фентезі (Н.І. Васильєва, Є.Н. Ковтун, В.М. Неєлов, Н.Ф. Подопригора) визначають інтертекстуальність як іманентну властивість жанру. Фольклорний інтертекст зумовлює формальні особливості романів фентезі та визначає його роль у формуванні суспільної свідомості нашого часу, відродженні цілісності особистості та її творчого потенціалу. Діалогічність фентезі зумовлена взаємодією міфопоетичної та індивідуально-авторської систем [4, с. 29]. Звернення до фольклорного потенціалу спричинено особливостями світосприйняття епохи. Традиційна культура протистоїть дезінтеграції, кризі соціальних ролей особистості та виявляється дійовим засобом збереження колективної ідентичності, а також поділяє базові характеристики постмодернної художньої свідомості [1]. Зрушення у суспільній свідомості й руйнація застарілих меж вивільняють потенціал для сприйняття та співтворення нової невідомої реальності [5, с. 183-187].

У контексті зв'язку поетики жанру фентезі й інтертекстуальності слід звернутися до висновків Є.Н. Ковтун про інтертекстуальність фентезі-посилки як головного чинника визначення жанру. Мотивація

фентезі-посилки інтертекстуальна, виноситься за межі тексту й часто видається такою, що взагалі не існує. „Фентезі-посилка не потребує безпосередньої сюжетної мотивації, оскільки спирається на розмиті та туманні суттєві знання та уявлення про світ, що є в кожній людині ще з до-наукового і поза-наукового джерела: чи то з вродженого підсвідомого досвіду, чи то з культурного тексту епохи” [3, с. 100-101]. Важливість висновків Е.Н. Ковтун зростає саме в контексті дослідження творчості Т. Претчетта. Фентезі-посилкою Претчетта виступає інтертекстуальність природи Дискосвіту, виникнення “бібліотекопростору”, де тексти взаємодіють між собою на різних рівнях – від орфографічного до великого нарративу – і створюють реальність, апелюючи до інтертекстуального багажу читача (“білого знання” за Т. Претчеттом).

Інтертекстуальність посилки та заострення уваги читача на позатекстуальних асоціаціях сприяє впізнаванню знайомих елементів дійсності (не лише літературних, але й загальномовних, культурологічних, історичних, наукових, побутових тощо) з метою допомогти читачеві поглянути на світ „збоку”, зруйнувавши звичні та знайомі шаблони [2, с. 50].

Текстуалізованій фентезійний світ є найбільш сприятливим полем для вивчення можливих міжкультурних конфліктів та пошуків шляхів їх розв’язання на тлі суспільної свідомості, що залежить від інтертексту. Для вивчення цієї моделі залучаємо роман Террі „Гуп!” (*Thud* – 2005). Основою сюжету є конфлікт між двома фантастичними народами – троями та гномами, відтворення ситуації битви в Долині Кум. Конфлікт відбувається в багатокультурному мегаполісі Анк-Морпорк, де провідна роль належить людям. У романі взаємодіють три доміантні культури: людей, тролей і гномів.

Текстуалізованість культури гномів і тролей Дискосвіту зумовлена трьома факторами: фольклорним інтертекстом, що впливає на уявлення читача про ці чарівні народи, алюзіями на твори Дж. Р. Р. Толкіна, і текстами, які створюються культурами тролів та гномів у самому Дискосвіті. У такий спосіб відбувається дворівнева інтертекстуальна взаємодія: роману з читачем і текстів двох фантазійних культур між собою, опосередкованих культурою доміантного народу, людей, із погляду яких подається інформація про культуру інших народів. Взаємодія другого рівня, своєю чергою, викликає певні асоціації в читача.

Гноми і тролі зайняли постійне місце в жанрі фентезі. У масового читача склалися стереотипи щодо їхньої зовнішності, моделей поведінки та культури, зокрема давньої ворожнечі між ними. Згадаймо добре відоме: „Тролі просто не зносять самого вигляду гномів (несмажених)” [6, с. 43].

Т. Претчетт розвиває та заострює звичні „факти”, адаптує архетипічні риси казкових народів до умов та потреб чужого їм соціуму мегаполісу. Особливої уваги заслуговують розроблені письменником тексти, що формують культуру і світогляд гномів і тролів.

Текстуальна свідомість гномів реалізується у чотирьох напрямках:

1. Текст „Писання Тека”, алюзія на книги про створення світу й перших народів, що з’явилися в ньому. Світ було написано, причому

письмо і закони передують навіть світові: „Перше, що зробив Тек, він написав себе. Друге, що зробив Тек, він написав Закони. Третє, що зробив Тек, він написав Світ.” Сутність гнома нерозривно пов’язана із законом: „Другий брат пішов у темряву і зупинився під кривлею з каміння. Отже, він досяг правильного зросту. Це був перший Гном. Він пізнав Закони, що написав Тек, й був сповнений темрявою”. „Писання Тека” закладають підвалини світогляду гномів: „Буття гнома – у словах та законах” [7, с. 357]. Відповідно до світоглядного підґрунтя, в громаді гномів керують ті, хто має право трактувати закони і хто володіє словом. Це – глибинні гноми, „грегі”, старійшини, які зберігають інформацію, оформлену в слова. Слова мають бути збережені за будь-яких обставин. Знищити слова є злочином, гіршим за вбивство.

2. Особливі камені кубічної форми – куби, що утворилися у прадавні часи і мають властивість зберігати звуки. Конфлікт роману „Гуп!” побудовано на спробі знищити Куб із записом останніх слів учасників битви в Долині Кум.

3. Плітки. Фраза „Всі гноми пліткують” повторюється у романі п’ять разів, кожен раз у поворотний момент розвитку сюжету. Плітки є засобом створення громадської думки в копальні а також своєрідною протипагою володарям над словами – „грегам”, оскільки плітки передають і неофіційну інформацію. Так, інформація Куба із Долини Кум була відома до її оприлюднення завдяки пліткам.

4. Знаки копалень. Усі вони відображають різновиди темряви. Темрява оточує гномів, наповнює їх буття, проникає у душу: „Можна забрати гнома з темряви, але не можна вийняти темряву із гнома” [7, с. 218]. Темрява матеріалізується у знаках копалень – символах, які рядові гноми малюють на стінах шахти. Деякі гноми вірять, що знаки живі, „що вони існують десь у темряві, і змушують писати себе, коли їм настає час з’явитися” [7, с. 140]. Це може бути просте повідомлення інформації („секретна темрява”, „темрява, що дихає”, „темрява, що чекає”) або знаки, які свідчать про настрій мешканців шахти. Наприклад, знак „Темрява, що надходить” виражає зростання нервової напруги в шахті. Він починає змінювати реальність копальні, виступаючи як попередження і каталізатор водночас: „Цей знак може змусити лампи згаснути. ... Кожен у копальні напружений до краю. Натягнутий, мов дріт” [7, с. 140]. Найстрашнішим знаком є „Темрява, що кличе”. Про нього намагаються не говорити, зображення знака рівносильне прокляттю, він викликає до життя безтілесну істоту, яка прагне вселитися у мозок охопленою люттю особистості для того, щоб її руками помститися кривднику. В процесі спілкування з гномами Ваймс командор Міської Варти Анк-Морпорка потрапляє в зону дії знака „Темрява, що кличе”. На певний час прокляття оволодіває над тілом Ваймса, але він опирається його дії, протиставляючи йому свого внутрішнього вартового. Претчетт вводить алюзію для читачів, цитуючи вислів „Хто стереже того, хто стереже?” (Quis custodiet ipsos custodes?) [7, с. 337]. Внутрішня сторожа свідомості не дозволяє темряві заволодіти тілом і проганяє, висвітлює прокляття темряви.

Текстуальна культура тролів значно менш спирається на слова, ніж мова гномів. Це один із факторів того, що тролі для гномів – примітивні істоти. Мова тролів – тілесна (“physical language” [7, с. 98]). Жести і рухи відіграють для них провідну роль у спілкуванні: наприклад, удар дубинкою по плечі – знак вітання і приязні. Водночас мова тролів змінюється: існує старотрольська і сучасна трольська мова. У тролів є великий об’єм усної творчості: історичні пісні, легенди та перекази. Головним героєм міфології тролів є Сяючий. Він існує не лише в усних переказах. Про нього говорять графіті на стінах сучасного Анк-Морпорку і прадавні піктограми в найглибших печерах, знайдених під мегаполісом. Сяючий – особливий троль. Тролі Дискосвіту переймають властивості гірської породи, на якій вони народилися. Породи Сяючого – суцільний діамант. У прадавніх піктограмах сказано: *„Він, кого не роздушить гора, він, кого не зупинить сонце, він, кого, не зламає молот, він, кого не ушкодить вогонь, він, хто піднімає свою голову над своїм серцем, він – діамант”* [7, с. 1]. Сяючий народжується дуже рідко, і його народження знаменує важливий момент у житті тролів, бо він стає їхнім королем. Коли тролі відчують загострення ситуації у громаді, вони пишуть ім’я Сяючого на стінах, ніби закликаючи його. Деякі тролі не вірять у реальність Сяючого, називаючи його дитячими казками, але навіть вони усвідомлюють, що Сяючий є втіленням ідеї єдності і сили їхнього народу. Сяючий з’являється на сторінках роману „Гуп!” як герой фольклору і як живий персонаж – король тролів, прихід якого завжди знаменував війну між тролями і гномами.

Конфлікт роману побудовано на спотворенні первинного тексту, який відображав взаємодію культур. У „Писаннях Тека” мовилося про двох братів, які вийшли з кам’яного яйця-жеоди, та про радість Тека при появі спонтанного життя в камені – народженні троля [7, с. 354]. „Грегі” змінили текст про троля, описуючи його як істоту, що *„вештається світом, без душі чи мети, без навчання чи розуміння, чужа і світлу, і темряві”* [7, с. 1]. Цей текст розповсюджується в культурі гномів, створює їхню суспільну свідомість. Водночас плітки у гном’ячому середовищі не дозволяють повністю знищити первинний текст. У романі взаємодіють тексти „Писання Тека”, легенди тролів про Сяючого, плітки та знаки копалень. Кожен із текстів впливає на свідомість не лише свого народу, а й народу-опонента та народу людей, які змушені проникнути у свідомість „видових меншин” для забезпечення мирного життя у своєму місті. Командор Ваймс знаходить куб із первинним текстом „Писань Тека”, відчуває на собі дію „Темряви, що кличе” та грає у гру „Гуп”, яку розробив король тролів Сяючий.

Дії Сяючого спрямовані на проникнення текстів двох культур у свідомості протилежних народів. Гра „Гуп” імітує дії гномів і тролів під час битви в Долині Кум. За її правилами, перемагає лише той гравець, який виграв у двох іграх: на боці свого народу та на боці протилежного. Гноми та тролі, граючи у своїх ворогів, починають усвідомлювати хід їхніх думок, розуміти мотиви вчинків та особливості культури. „Крапля за краплею точить камінь”, – говорить троль, який сам є камінням.

Прихильники гри з'являються у колах, близьких до влади у громаді гномів. З вуст одного з грегів лунає думка: „Для того, що бути гномом, мені не потрібно ненавидіти тролів. Яка ж істота визначає себе лише за ненавистю?” [7, с. 359]. Нове мислення торує шлях до встановлення миру між видами.

Отже, відновлення історичної правди та взаємопроникнення текстів культур двох народів, які знаходилися у стані конфлікту протягом багатьох століть, готує підґрунтя для пошуків шляхів міжкультурного діалогу і встановлення миру в мультикультурному суспільстві. Террі Претчетт демонструє вплив інтертексту на свідомість громадян мультикультурного соціуму в напрямку взаєморозуміння між різними народами та сприяння усвідомленню позиції Іншого. Багаторівневий інтертекст роману активізує сприйняття читача, закликає його подивитися на ситуацію у сучасному світі з позиції іншого народу, стимулює прагнення проникнути в його культуру.

1. Васильева Н.И. Фольклорные архетипы в современной английской литературе и нарративе „фанфикшн” [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.ruthenia.ru/folklore/1s04_vasileva1.htm
2. Канчура Є.О Жанр фентезі: перспективи дослідження // Сучасні проблеми лінгвістичних досліджень та навчання іноземних мов: Збірник наукових праць. – Хмельницький, 2008. С. 49-56.
3. 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 Моск. ун-та, 1999. – 307 с.
4. Неелов В.М. Фольклорный интертекст русской фантастики. – Петрозавдск, 2002. – 124 с.
5. Подопрігора Н.Ф. Мировоззренческие и жанровые особенности фэнтези // Проблема ценностей и гуманитарное образование: Материалы методической конференции / Под ред. В.А. Миндолина, А.В. Дмитриева. – Новосибирск: Новосиб. гос. ун-т, 2008. – С. 183-187.
6. Толкін Дж.Р.Р. Гобіт. – К.: Веселка, 1985 – 302 с.
7. Pratchett Terry. Thud // Harper Collins Publishers. – 2005. – 373 p.

Summary

The key word in studying of fantasy and science fiction is „premise”, an assumption which forms the plot. Fantasy-premise is intertextual, based on knowledge about the world which comes from unconscious experience and cultural background of the epoch.

Terry Pratchett, English fantasy writer, creates the world where text has real power: all the citizens of the Multiverse live in the „library-space” where the interaction of the stories creates the reality. The article focuses on Terry Pratchett’s model of multicultural society in textualized reality of Discworld, the influence of intertextuality on the stereotypes of the „other” people and attempts of starting dialogues between the cultures.

Key words: premise, fantasy-premise, intertextuality, white knowledge, library-space, narrative, fantasy, Discworld.